

DAS HEXALOGICON

www.hexalogicon.de

AVENTURISCHER ELEMENTARISMUS

Eine Spielhilfe für Das Schwarze Auge

von Tyll Zybura

Version 1.5 / Stand: 05. Juni 2006

Beachtet das Änderungsverzeichnis ab Seite 135!

Worum geht es hier?

Das Hexalogicon ist eine Spielhilfe für DSA-SpielerInnen, die die sechs Elemente der aventurischen Kosmologie intensiv in ihr Spiel einbeziehen und das elementaristische Potential der magischen Professionen stärker ausschöpfen möchten. Auf den folgenden Seiten gibt es zahlreiche Informationen zu den Elementen und zur elementaristischen Zauberei – die Texte sind dabei auf Stimmung ausgelegt, strenge Regeltreue ist nachrangig.

Alle Inhalte basieren auf der Spielhilfe ›De Hexalogia Elementorum‹, die 2002 in *Windfeders Wolkenturm* (<http://www.wolkenturm.de>) begonnen wurde. Sämtliche Texte dieser alten Version wurden stark überarbeitet, auf DSA4-Regeln angepasst und durch viel Neues erweitert.

Disclaimer

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH (<http://www.fanpro.com>). Alle Rechte vorbehalten. Dieses Dokument enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel ›Das Schwarze Auge‹ und zur Welt ›Aventurien‹. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.

ELEMENTARISMUS	1
Das Wesen der Elemente	2
Einleitung	2
Elementartheorien.....	3
Kontinuitätskosmologie.....	4
Elementare Wesenheiten	6
Einleitung	6
Elementarwesen	6
Beschwörung von Elementarwesen.....	10
Individualität beschworener Elementare	11
Elementare Traditionen	16
Einleitung	16
Das Arcane Institut zu Punin.....	16
Die Pentagramm-Akademie zu Rashdul	18
Das Konzil der Elemente zu Drakonia.....	23
Die Halle des Windes zu Olport.....	26
Weitere Traditionen.....	28
Elementare Zauber	32
Einleitung	32
Manipulationen	32
Selbstbezauberungen.....	36
Neue Zauber.....	38
Symbolik & Sprache	44
Einleitung	44
Elementaristische Symbolik	44
Elementaristische Sprache	49
Mysteria & Arcana	53
Einleitung	53
Elementare Mysterien	53
Elementare Artefakte.....	56
Das 7. Element	65
Einleitung	65
Kosmologische Überlegungen	65
Magie als Element.....	67
Kraft als Merkmal	68
Djinnayat ay Rashdul	70
Einleitung	70
Eis	70
Humus	72
Erz.....	75

Luft.....	79
Feuer	82
Wasser.....	84

DIE ELEMENTE 87

Eis	88
Das Wesen des Eises	88
Eis-Elementare	90
Eis-Elementaristen	91
Die Kraft des Eises	93
Eis in der Hexalogie	94
Humus.....	96
Das Wesen des Humus	96
Humus-Elementare	97
Humus-Elementaristen	99
Die Kraft des Humus	100
Humus in der Hexalogie	102
Erz.....	104
Das Wesen des Erzes	104
Erz-Elementare.....	105
Erz-Elementaristen.....	107
Die Kraft des Erzes	109
Erz in der Hexalogie	110
Luft.....	112
Das Wesen der Luft.....	112
Luft-Elementare.....	113
Luft-Elementaristen	115
Die Kraft der Luft.....	116
Luft in der Hexalogie	118
Feuer	120
Das Wesen des Feuers	120
Feuer-Elementare	121
Feuer-Elementaristen.....	123
Die Kraft des Feuers	124
Feuer in der Hexalogie.....	125
Wasser	127
Das Wesen des Wassers	127
Wasser-Elementare	128
Wasser-Elementaristen	130
Die Kraft des Wassers	132
Wasser in der Hexalogie	133

ANHANG

135

Änderungsverzeichnis	135
05. Juni 2006: Hexalogicon 1.5	135
08. Februar 2005: Hexalogicon 1.4	135
11. November 2004: Hexalogicon 1.3	136
14. Oktober 2004: Hexalogicon 1.2	136
20. September 2004: Hexalogicon 1.1	136
07. August 2004: Hexalogicon 1.0	136

ELEMENTARISMUS

VON DEN WISSENSCHAFTEN DER ELEMENTAREN HERBEIRUFUNG

»Wir benennen als ELEMENTARISMUS jede Form von Zauberei – wie primitivlich auch immer –, welche die TRANSFORMATIO elementaren Stoffes oder die CONVOCATIO elementarer Wesenheiten und Mächte zum Ziele hat. Secundo bezeichnet der Begriff ELEMENTARISMUS eine religiös oder philosophisch zu nennende Verehrung der Elemente – ob nun in animistischer oder transzendenten Ausformung.

Dahingegen benennen wir als ELEMENTARISTIK die speziellere Form hesindegfälliger Wissenschaft, welche sich der arkanen und/oder kontemplativen Erforschung der Elemente und ihrer Zusammenfügungen widmet. (Eine ehrbare Akademie oder Zauberschule besitze also mitnichten eine ›Fakultät für Elementarismus‹, sondern – ihrer wissenschaftlichen Berufung gemäsz – tunlichst ein ›Institut für Elementaristik‹! –Ed.)

Das Eigenschaftswort zu beiden zuvor genannten Begriffen schliesslich lautet ELEMENTARISTISCH und in consequentia ist ein ELEMENTARIST entweder Praktitioner der elementaristischen Zauberei oder Vertreter einer elementaristischen Philosophie. (Vor konglomeraten Prägungen wie ›Elementaristiker‹ möge die gelehrte Leserschaft mithin in aller Form Abstand nehmen. –Ed.)«

–Eintrag ›Elementarismus, der / Elementaristik, die‹ in der aktuellen Encyclopaedia Magica

DAS WESEN DER ELEMENTE

EINE KOSMOLOGISCHE BETRACHTUNG

EINLEITUNG

Ziel der folgenden Ausführungen ist einerseits, die leider recht knappen, gelegentlich widersprüchlichen oder uneindeutigen offiziellen Informationen zu Elementen und Elementaren aus **MWW** und älteren Quellen in einen gemeinsamen einheitlichen Rahmen zu stellen, der eine Deutung bestehender und denkbarer Phänomene erlaubt.

Andererseits soll dieser Rahmen durch die Form der eher philosophischen Spekulation sowohl offen gehalten werden für alternative Modelle, als auch inneraventurisch verwendbar sein. Zur Einstimmung ein Zitat von Dschelef ibn Jassafers, einem der kundigsten Erz-Zauberer und Elementarphilosophen des zeitgenössischen Aventuriens:

»Du sagst: Eis ist nichts, nur kaltes Wasser, denn der Frost fügt ja dem See nichts hinzu – und der See ist Wasser. Du sagst: Feuer ist nichts, nur Lebensfunke, denn nicht das Feuer brennt, sondern das Holz – und Holz ist Humus, wie auch der Lebensfunke. Du sagst: Fels ist nichts, nur erstarrter Humus, denn wenn Erde ihre Fruchtbarkeit verliert, ist sie Sand – und aller Fels wird aus gepresstem Sand.

Aber ich sage dir: woher willst du wissen, ob kaltes Wasser auch erstarrte, wenn es jenes Element nicht gäbe, das wir Eis nennen? Woher willst du wissen, ob ein Funke einen Scheit auch entzünden könnte, wenn es jenes Element nicht gäbe, das wir Feuer nennen? Woher willst du wissen, ob fruchtlose Erde auch Sand würde, wenn es jenes Element nicht gäbe, das wir Fels nennen?

*Du glaubst, dass die Welt das ist, was wir sehen und erfassen können, und dass das Elementare diesem nur zukommt, weil es unsere Philosophie so will. Aber ich sage dir: alles was ist, ist so **wie** es ist, weil es elementar ist – es kann nicht anders sein und es ist auch ohne uns. Denn so lehren wir: dass der Weltenbaum in der Ersten wurzelt und in die Dritte hinaufragt und dass seine Wurzeln siebenfach sind, jede der Urgrund eines Elements aber eine entwurzelt und frei durch die List der Madda, Tochter des Feqz.*

Wir Menschlein sind also nicht der Maßstab des Seienden – wenn du über das Wesen der Welt Wissen und Erkenntnis erlangen willst, so kannst du nichts anderes tun, als zu lauschen: dem Lachen des Windes, dem Murmeln des Mee-

res, dem Wispern des Sandes, dem Ächzen der Bäume, dem Fauchen des Feuers und dem Klirren der Kälte.»

—Dschelef ibn Jassafer, als Spektabilität der Pentagramm-Akademie Rashdul zu einem skeptischen Studiosus

ELEMENTARTHEORIEN

Die Mehrheit der aventurischen Kosmologen lehrt uns, dass es sechs Elemente gibt, die als ›Weltenbaum‹ in der Ersten Sphäre wurzeln und hinauf in die Dritte ragen, wo sich ihre Zweige und Ausformungen durchweben und zu dem verbinden, was die Drenbewohner als ›Welt‹ wahrnehmen.

Aber wie kann man sich das vorstellen, dass alle derische Realität aus sechs Elementen besteht?

ATOMISMUS

Die **atomistische Theorie** nimmt eine Zusammensetzung der Wirklichkeit aus winzigen Teilchen mit ›elementarer Ladung‹ an, sie ist wahrscheinlich unter aventurischen Gildenmagiern recht verbreitet. Nach ihr lässt sich jedes Ding in seinen elementaren Bestandteilen analysieren und in diese zerlegen – das Ergebnis wären reinste Ausformungen eines Elements.

Inneraventurisch bleiben solche Analysen jedoch mächtigen göttlichen Artefakten und der Hellsicht von Dschinnen vorbehalten, die selbst nicht in der Lage sind, ihre Erkenntnisse philosophisch zu deuten. Deswegen erscheint die atomistische Theorie auch als Ausgangspunkt für eine Interpretation des Regelwerks nicht geeignet.

SEPARATION VON ELEMENTEN UND WIRKLICHKEIT

Alle offiziell publizierte Kosmologie hat mythenhaften Charakter, man *muss* also nicht davon ausgehen, dass die aventurische Realität *tatsächlich* aus einem Gemisch von Elementen besteht. Man kann auch annehmen, dass die Welt grundsätzlich der unseren gleicht und dass ›die Elemente‹ nur äußerliche *Macht* über und *Einfluss* auf gewisse Teile dieser Welt besitzen.

Diese Sichtweise ist geeignet, wenn man nicht viel Wert auf elementaristische Magie legt und auch Elementarwesen keinen festen Platz in der Spielwelt haben. Man erspart sich damit viele philosophische Probleme. Andererseits widerspricht sie aber vielen Phänomenen, die durchaus nicht mythisch sind, sondern sehr real.

KONTINUITÄT

In dieser Spielhilfe wird zur Erklärung hingegen eine **Theorie der Kontinuität** angewandt: sie geht davon aus, dass die derische Wirklichkeit ein unauflösbares Geflecht ist, ein Kontinuum, dessen Grundstruktur elementar ist, ohne dass man sie jedoch in elementare ›Anteile‹ oder gar ›Elementarteilchen‹ zerlegen könnte.

Die Welt ist nach dieser Theorie wie ein Tuch, das aus feinsten verschiedenfarbigen Fäden, den Elementen, gewebt ist. Das Tuch lässt sich jedoch nicht in seine Fäden auflösen, ohne dass es seine Wesenseigenschaft ›Tuch-Sein‹ verliert. Erkenntnis der Wirklichkeit muss sich also darauf beschränken, die untrennbare Verwobenheit der Elemente in allen Dingen festzustellen – denn sobald man die Verwobenheit auflöst, gibt es überhaupt keine Dinge mehr.

KONTINUITÄTSKOSMOLOGIE

WAS SIND DIE ELEMENTE UND DIE ELEMENTARE?

Wir betrachten die Elemente also als Felder, die sich gegenseitig durchdringen, als ein Kontinuum. Dieses Kontinuum besitzt Bewusstsein. Man könnte die Elementarherren als die höchste und umfassendste Form dieses Bewusstseins ansehen, sie müssen aber nicht unbedingt auch sein *Ursprung* sein.

Das gesamte elementare Feld ist Weltbewusstsein, ist äonales elementares Gedächtnis, ist eine gewaltige Entität, die den Gesetzen des Kha gehorcht. Die Detailstruktur ähnelt einem kosmologischen Insektenstaat: Die Elementarherren sind seine Königinnen, Elementare Meister sind seine Drohnen, Dschinne und Elementargeister sind seine Arbeiterinnen und Kämpfer, sie alle führen die notwendigen Aufgaben zum Überleben jenes Ganzen aus, das sie repräsentieren. Sie verknüpfen die Fäden des Tuches, sie pflegen, verändern, stopfen Löcher – ja, sie *sind* die Fäden selbst.

Keines dieser Wesen ist Individuum oder Einzelwille, jedes ist Repräsentation und Funktion, auch die Elementarherren als steuernde Zentren erfüllen ihre Funktion – und sind nicht etwa eigenmächtige Herrscher. Das bedeutet auch, dass es nur ›Elementarherr‹ gibt, nur ›Elementarer Meister‹, nur ›Dschinn‹ und nur ›Elementargeist‹. Pluralität ist bedeutungslos, alle diese Wesen haben je nach ihrer Funktion mehr oder weniger Anteil am unvernichtbaren ewigen Gedächtnis und sind beliebig austauschbar durch einen äquivalenten Teil elementarer Macht.

Dabei ist die Hierarchie der Elementarwesen durchaus bedeutsam, sie ordnet die Aufgaben und ermöglicht schnelles und angemessenes Handeln in verschiedensten Situationen. Und so ist zwar der Tod eines Dschinns bedeutungslos, denn ›Dschinn‹ ist ewig, wie auch die Vernichtung eines Elementarherren nicht die Vernichtung von ›Elementarherr‹ bedeutet – doch kostet es viel Zeit und Kraft, die Funktion eines Elementarherren wiederherzustellen, und somit wäre seine Vernichtung eine gewaltige Erschütterung des Gefüges.

WAS SIND INDIVIDUELLE ELEMENTARE?

Nachweislich gibt es Elementare – insbesondere Dschinne –, die sich dauerhaft manifestieren und über die Jahre, Jahrzehnte oder gar Jahrhunderte individuelle Züge ausprägen. Wie stehen diese Wesen zur Kontinuität, zum Weltgeist ihres Elements?

Nach der Kontinuitätstheorie würde man vermuten, dass individuelle Elementare tatsächlich nicht optimal, oder nach einem besonderen elementaren Plan ›funktionieren‹. Während alle Elementarwesen in ihrer Manifestation nicht anderes sind, als eine temporäre Zusammenziehung, eine Konzentration des Elements, ein winziger Pegel im Kontinuum, treten individuelle Elementare über die Zeit ihrer langen Manifestation immer mehr aus dem Kontinuum heraus. Sie verlassen nach und nach ihren Platz und ihre ›Heimat‹, und verlieren dabei das Eins-Sein und das Equilibrium in ihrem Element.

Ihre Macht über ihr Element schwindet dadurch nicht, aber ihr Wesen verändert sich, entwickelt individuelle Erinnerungen und ein punktuell Wissen, verliert dabei aber auch den Kontakt zum Weltgedächtnis so wie ein Mensch auf Reisen nichts von den Geschehnissen in seinem Heimatort mitbekommt. Die meisten individuellen Dschinne sind sich dieses Verlusts vage bewusst und werden deshalb gelegentlich von Melancholie erfasst, die sie – früher oder später – dazu bringt, ihr Selbst wieder aufzugeben, wieder eins zu werden mit ›Dschinn‹.

Wie gesagt: die Individualität muss nicht als defiziente Daseinsform betrachtet werden. Dem elementaren Kontinuum können individuelle Elementare als wertvolle oder gar unverzichtbare Botschafter und Informanten dienen, denn wenn sie eines Tages wieder in ihr Element eingehen, tragen sie all ihre Erinnerungen und all ihr Wissen über die Weltbewohner, ihr Denken, ihr Handeln, ihr Streben, mit sich und fügen es dem Weltbewusstsein zu.

Es mag also sein, dass ein Dschinn, der sich zu einem Verweilen in manifestierter Gestalt entschließt, gar nicht wirklich aus eigenem Entschluss handelt, sondern aus einer Regung des Kontinuums heraus, dessen Pläne der begrenzte Horizont des Dschinns nicht zu erfassen vermag.

Anmerkung

Im Kapitel *Elementare Wesenheiten* werden die Konsequenzen dieser Ausführungen ein wenig deutlicher.

ELEMENTARE WESENHEITEN

DIENER UND HELFER DER HEXALOGISCHEN ORDNUNG

EINLEITUNG

Im folgenden werden drei Formen von Elementarwesen betrachtet, wie sie in der Gildenmagie differenziert werden. Auch wenn es umstritten ist, ob die Mindergeister zu den Elementaren gehören, werden sie hier explizit dazu gezählt, weil ich es unbefriedigend finde, sie einfach als Sonderkategorie überall außen vor zu lassen – nähere Ausführungen dazu im entsprechenden Kapitel. Es ist übrigens empfehlenswert, das vorhergehende Kapitel über *das Wesen der Elemente* bereits zu kennen, da an einigen Stellen darauf zurückgegriffen wird, um die Elementare und ihre Rolle zu beschreiben.

Ausgelassen werden dafür die Elementaren Meister, denn sie stellen ein so großes Machtpotential dar, dass sie im Rollenspiel wahrscheinlich nur eine geringe Rolle spielen. Anregungen zu ihnen finden sich allerdings in den einzelnen Elementar-Kapiteln.

Der Form halber erwähnt werden soll auch, dass andere elementaristisch begabten Völker natürlich diese Einteilung so nicht kennen: ein Nivesen-Schamane ruft eben die *Gabetaj* an, um einen Sturm zu besänftigen, und beschwört dafür keinen ›Elementargeist‹.

ELEMENTARWESEN

MINDERGEISTER

Mindere Geister entstehen dort, wo große magische Energien freigesetzt werden, oder wo ein Element in das andere übergeht: im Rauch eines Feuers (Luft/Feuer), in der Esse einer Schmiede (Erz/Feuer), im Nebel über einem Fluss (Wasser/Luft), in der Gischt des Meeres (Wasser/Luft), im Wald- oder Steppenbrand (Feuer/Humus), in einem Sumpfloch (Wasser/Humus), an einem winterlich erstarrenden Wasserfall (Wasser/Eis), und so weiter.

Sie haben also durchaus ihren Platz in der elementaren Welt: dort wo sich die verschiedenfarbigen Fäden des elementaren Kontinuums verknüpfen, die Farbe wechseln und sich aneinander reiben, sind sie die kleinsten Fünkchen schier elementarer Kraft. (Vergleiche hierzu auch die Ausführungen zum *Wesen der Elemente*.)

Mindergeister sind prinzipiell nicht intelligent oder kommunikativ, sie haben kein Bewusstsein und daher auch keinen Anteil am elementaren Gedächtnis. Aber sie haben sehr wohl Launen entsprechend dem Charakter der Elemente und der Situation ihrer Entstehung – ja, eine mögliche Definition für Mindergeister wäre, dass sie eine aufblitzende elementare Laune sind.

So ist ein ›Gischtbock‹ z.B. euphorisch und ohne Rücksicht auf arme Seefahrer, ebenso wie ein ›Flammenreiter‹ am vernichtenden Steppenbrand seine Freude hat. Ein ›Feuerteufelchen‹ ist fröhlich oder gemein, ein ›Schlammweiblein‹ griesgrämig, ein ›Geröllkerlchen‹ zerknirrscht, ein ›Wuselwind‹ hektisch und verwirrt – viele weitere Vorschläge zu Arten von Mindergeistern finden sich in den Kapiteln zu den einzelnen Elementen.

Mindergeister im Rollenspiel

Als SpielleiterIn kann man Mindergeister als Bereicherung des Rollenspiels in vielen verschiedenen Situationen einsetzen: das können lustige Situationen sein, die das spannende Finale eines Abenteurers (wo ja oft viel Magie freigesetzt wird) ein wenig auflockern. Aber auch in einer Zauberschule, im Turm des Schwarzmagiers, in einem Hexenhaus oder einem druidischen Steinkreis mag es einige der kleinen Biester geben.

Je konstanter der Magiefluss am entsprechenden Ort ist, desto wahrscheinlicher ist es auch, dass sich aus dem flüchtigen elementaren Funken ein ständiger Besucher, ein Parasit und Plagegeist mit eigenem Charakter entwickelt hat! Eine solche Präsenz ist etwa vergleichbar mit einem Kind, der Geist ist neugierig oder schüchtern, frech oder bössartig, faul oder anhänglich – er beantwortet aber keine Fragen und versteht nicht, was man ihm sagt, oder was vor sich geht. (Denkbar wäre aber, dass man ihn mittels eines ELEMENTOVOCO befragen kann, vgl. das Kapitel *Neue Zauberei*.)

Es ist – wenn man dieses eher rollenspielerische Konzept von Mindergeistern annimmt – auch vorstellbar, dass man MINDERGEISTER BINDEN kann (nach einer Idee von Volker Draschka). Dieser Zauber bindet einen bereits existenten Mindergeist und stellt ihn für eine bestimmte, sehr begrenzte Aufgabe in den Dienst des Zaubers, z.B.:

- **Klopfgeist** (Humus/Erz): hölzerne Türen öffnen und schließen, morgendlicher Weckdienst
- **Klappergeist** (Humus/Luft): Geschirr und kleinere Gegenstände transportieren, Einbrecher erschrecken
- **Poltermännlein** (Erz/Luft): steinerne Falltüren öffnen, bewachen und schließen; Geheimtüren verbergen
- **Schlammweiblein** (Humus/Wasser): Pflanzen pflegen
- **Quellenmännlein** (Wasser/Erz): kleinere Mengen Wasser erzeugen, Geschirr reinigen, Boden putzen
- **Köhlerweib** (Humus/Feuer): Feuer entzünden und unterhalten

- **Schlackenwirrling** (Feuer/Erz): Schmiedefeuer pflegen, Waffenpflege
- **Feuerwusel** (Luft/Feuer): Rauch eines Feuers ableiten
- **Gischtbock** (Wasser/Luft): im Badezuber Schaum erzeugen, Duschwasser
- **Grimmfroster** (Eis/Humus): Nahrungsmitteln konservieren und kühlen
- **Winterwirbel** (Eis/Luft): Räumlichkeiten durch gelegentliche kalte Luftzüge kühlen

Allerdings ist es schon eine Kunst für sich, solche ›Bediensteten‹ dazu zu bringen, das zu tun, was von ihnen gewünscht ist – sie vergessen ständig ihre Aufgaben und treiben gern allerhand Schabernack. Für einen Kampf oder Botendienst eignen sich die dummen Kreaturen überhaupt nicht! Einen echten Vorteil sollte also kein Magier aus solch einem persönlichen Geistlein gewinnen können, aber für nette Rollenspielszenen eignet er sich allemal.

Anmerkung

Dieses Konzept von Mindergeistern und auch die Vorschläge einzelner Geisterausformungen sind nicht kritiklos geblieben – manchen Spielern geht das Konzept zu weit, sei es weil sie die Idee der Beherrschbarkeit ablehnen, sei es weil sie gegenelementare Mindergeister (also z.B. Luft/Erz) für unmöglich halten. Andere schätzen die Kinder-Geister als Bereicherung des Rollenspiels, deswegen lasse ich die Vorschläge als solche stehen, ihr könnt verwenden oder verwerfen, was ihr mögt.

Meisterinformationen

Im Abenteuer **Grenzenlose Macht** von Tom Finn wird beschrieben, wie sich in einem Astralsturm Mindergeister (des Elementes Kraft?) bilden und kleine Gargoylen, Statuen oder gar Bücher und andere Gegenstände vorübergehend beseelen, die dann unkontrolliert durch die Gegend flattern, staksen und rollen – ein Effekt, der aventurisch kaum zu erklären ist, meiner Meinung nach aber gut zu einer Fantasy-Welt passt!

ELEMENTARGEISTER

Diese mächtigeren Wesen sind nicht so flüchtig wie Mindergeister, da sie aus der Mitte eines einzelnen Elements entstehen, nicht aus den ›Randbereichen‹ zweier Elemente. Ein Elementargeist kann sehr verschiedene Gestalt annehmen und muss keineswegs als Geist erkennbar sein, genauso wenig, wie er sich als besonders reine Form des Elements manifestiert.

Seine Erscheinung kann lustig oder gar albern sein, aber auch beängstigend, gefährlich oder geisterhaft, sein Verhalten kann ängstlich oder neugierig, aufbrausend oder faul, begriffsstutzig oder gewitzt sein – aber menschlich wirkt der Geist dabei nie!

Ein Elementarist braucht viel Erfahrung und Einfühlungsvermögen, um einem Elementargeist seine Bitte verständlich zu machen, denn dieser erfasst menschliche Belange nur in sehr begrenztem Maße und ist nicht in der Lage sprachlich zu kommunizieren. Ein Wunsch muss deshalb präzise formuliert sein und wird auch wortgetreu ohne Aufwendung von praktischer Intelligenz ausgeführt.

Deshalb braucht ein Elementargeist auch kaum Gründe für seinen Dienst – moralische Erörterungen von Gut und Böse, Richtig und Falsch sind ihm unverständlich, ebenso wie diffizile Kausalketten. Das Elementarwesen kann dafür sehr wohl entscheiden, ob die Bitte des Beschwörers dem Element gerecht wird und ihm zugute kommt, denn dies sind die Dinge, die das gesamte Dasein des Elementars ausmachen.

Am ehesten können diese mächtigen Geister mit (intelligenten) Tieren verglichen werden: sie haben sehr starke Instinkte, aber logisches Denken oder langfristig geplante Handlungen sind ihnen wesensfremd, jenseits ihres Zuständigkeitsbereichs wissen sie kaum etwas. Was immer im Wesen ihres Elements liegt, macht ihnen Freude, und so können sie auch zu Handlungen überredet werden, die anderen Wesen schaden.

Allenfalls gravierende Störungen des Gleichgewichts mit anderen Elementen beunruhigen einen Elementargeist wirklich und Bitten, die solche Auswirkungen haben, können ihn gar dazu bringen, die Beschwörerin aus der Gegend zu vertreiben.

DSCHINNE

Im Gegensatz zu den tierähnlichen Elementargeistern sind Dschinne vollbewusste Wesen, die sich oft in vage menschlicher Gestalt manifestieren, auch wenn sie nicht menschlich sind und nicht menschlich denken. Die aventurischen Elementaristen spekulieren darüber, ob in dieser Manifestationsweise eine bewusste Annäherung *der Dschinne* an die Beschwörin zu sehen ist, als freundschaftliche Geste sozusagen, oder ob die Gestalt sich nach den (unbewussten) Wünschen und Bedürfnissen *der Beschwörerin* richtet und bereits in der Zauberhandlung geprägt wird.

Dschinne sind intelligent und können auch komplexe Erklärungen oder Aufgaben verstehen – sie können dabei je nach Charakter ihres Elements naiv und relativ unkümmert sein, was subtile Details angeht, oder akribisch und kritisch jede Kleinigkeit des Wunsches auf seine Würdigkeit, erfüllt zu werden, prüfen.

Als Spielleiterin (und auch als Spielerin einer Elementaristin) muss man bedenken, dass Dschinne erst durch die Beschwörung aus dem Kontinuum ihres Elements herausgeholt, ›erweckt‹ werden und einen Menschen zunächst einmal als fremdes Wesen betrachten müssen. Wie im Kapitel über *das Wesen der Elemente* dargelegt wurde, ist ›Dschinn‹ unsterblicher Teil des Elements und hat einen vergleichsweise großen Einblick in das elementare Weltgedächtnis. Dies verschafft ihm eine schwer nachzuvollziehende Perspektive auf alle sterblichen Wesen und das individuelle Leben selbst.

Allein individuelle Dschinne von hohem Alter, die schon oft mit Menschen gesprochen und vielleicht gar eine Elementarmeisterin zur Freundin haben, können die menschliche Denkweise, ihren Lebenswandel und ihre Motivationen ein wenig nachvollziehen.

Charakter der Dschinne

Pflichtbewusstsein oder Eile sind ob ihres unzeitlichen Horizonts keine natürlichen Eigenschaften von Dschinnen: einen Luft-Dschinn sollte man tunlichst bitten, die Nach-

richt an den Prinzen *sofort* zu überbringen, ansonsten wird er den Botendienst zu einem Zeitpunkt verrichten, der ihm selbst gelegen kommt – und vielleicht fällt ihm dann erst ein, dass er gar nicht weiß, *welchen* Prinzen der Beschwörer meinte ...

Von einem Dschinn des Erzes wiederum kann man Eile überhaupt nicht erwarten, dafür ist er aber auch sehr zuverlässig. Auch sind Dschinne prinzipiell fröhliche oder zumindest wohlmeinende Wesen, die viele Dinge (je nach Element) und alle Lebewesen *interessant* finden (während Elementargeister lieber ihre Ruhe haben und fremde Wesen und Dinge mit Skepsis betrachten) und sich allen Wesen intuitiv verbunden fühlen. Sie tragen schließlich große Verantwortung für den Zusammenhalt der Welt! Von anderen Elementaren und von Mindergeistern werden sie mit größtem Respekt betrachtet. (Zu den spezielleren Charakter-Eigenschaften der Dschinne eines jeweiligen Element steht in den elementaren Kapiteln mehr geschrieben.)

Dschinne hegen also eine starke *Sympathie*, d.h. ein generelles Mitgefühl, für alle Wesen, weswegen sie auch besonders gern einem Notleidenden helfen oder einer, die aus starken Gefühlen heraus handelt. Dem kühl berechnenden Kopf gegenüber, für den der Dschinnendienst nur einer von vielen Trittsteinen auf dem Weg zur Vollendung seines Plans ist, werden sie sich eher reserviert verhalten. (Eine Ausnahme in dieser Hinsicht machen vielleicht die Eis-Dschinne.)

Alle Dschinne außer denen der Luft sind sehr ortsverbunden, sie verlassen nicht gern den Landstrich, dem sie sich zugehörig fühlen. Das hat den einfachen Grund, dass die Beschwörung sie aus der lokalen Essenz des elementaren Kontinuums geformt hat, sie sind diesem Ort gewissermaßen zugehörig und ihre Abwesenheit schwächt das lokale Elementargefüge.

Linguistische Nachbemerkung

Das Wort *Dschinn* entstammt dem Tulamidya, in welchem man für einen einzelnen ›männlichen‹ Dschinn (das Geschlecht ist natürlich eine Zuschreibung der Elementaristen) *Djinn* sagt, für einen ›weiblichen‹ *Djinni*. Die Pluralformen sind *Djinnim* und *Djinnim*, allerdings kennt das Garethi diese Feinheiten nicht und verwendet die Mehrzahl *Dschinne* für beide Geschlechter.

BESCHWÖRUNG VON ELEMENTARWESEN

Elementarwesen sind punktuelle Zusammenballungen der elementaren Struktur, die die Welt konstituiert. Eine elementare Herbeirufung ist ein Eingriff in diese Struktur mittels astraler Kraft, sie bestimmt die Art und die Machtfülle der Ausformung. Es ist dem elementaren Kontinuum durchaus möglich, eigeninitiativ Elementarwesen zu manifestieren, dies geschieht allerdings sehr selten, da in dem Fall nicht auf die astrale Kraft einer Beschwörerin zurückgegriffen werden kann.

Man könnte es also auch so betrachten, dass die Beschwörerin dem Element ein Stück ihrer Kraft *opfert* – diese Handlung allein stimmt die meisten Elementare wohlgesonnen, denn sie fördert das Element und stärkt den elementaren Zusammenhalt,

vergleichbar mit der wohltuenden Wirkung des BALSAMSALABUNDE auf einen Menschen!

Elementare sind zwar oft naive Wesen, die Gut und Böse eines Wunsches nicht in menschlichen Kategorien verstehen können, doch sie sind auch empfindsame Wesen, die niedere Motivationen und zerstörerische Absichten spüren können: sie reagieren dabei auf die Ausstrahlung, auf das Gebaren, auf die Worte und die Taten ihrer Beschwörerin, so dass sie für die Gewährung eines Wunsches ihre gesamte Überzeugungskraft einbringen muss.

VORBEREITUNG, GESCHENKE UND OPFERGABEN

Eine Elementar-Beschwörung fällt bekanntlich an bestimmten Orten mit prägnanter elementarer Ausprägung leichter, als an anderen. Genauso kann auch eine gute Kenntnis der Gegend oder des Landstrichs, in dem ein Elementarwesen herbeigerufen werden soll, nützlich sein. Je vertrauter die Elementaristin sich mit dem elementaren Profil ihres Beschwörungsortes gemacht hat, desto leichter wird es ihr fallen, einen passenden Elementar zu beschwören. (Ggf. eine Probenerleichterung wert.)

Es kann weiterhin helfen, dem Element neben der eigenen Astralkraft auch einige ›Paraphernalia‹ zu opfern: wenn ein in der Wüste umherirrender Zauberer dem Element Wasser die letzten Tropfen aus seiner Feldflasche opfert und um Hilfe bittet, wird ihm das sicherlich das Mitleid eines Dschinns einbringen.

Auch die elementare Reinheit eines Geschenks oder der schiere Umfang spielen hier eine Rolle: Ein Erz-Elementar ist wohl beeindruckt, wenn man ihm einen kleinen Diamanten zum Geschenk für seine Dienste macht, während man einen Humus-Geist mit dem Versprechen, einen exotischen Garten für seine Hilfe anzulegen, sicherlich in Verzückung versetzen kann! (Was angemessene Geschenke an die einzelnen Elemente sind, ist in den jeweiligen Kapiteln ausführlicher nachzulesen.)

INDIVIDUALITÄT BESCHWORENER ELEMENTARE

Dieser Abschnitt versucht, auf der Grundlage der im Kapitel *Das Wesen der Elemente* vorgestellten Kontinuitätskosmologie einen Kompromiss zu schaffen: nämlich zwischen dem offiziellen **MWW**-Diktum einerseits, dass Elementarwesen nicht-individuell sind, sondern nur geistlose Zusammenballungen von AsP und ZfP*, und der aventurisch viel stimmungsvolleren Konzeption andererseits, dass Elementare an bestimmten Orten bei bestimmten Namen gerufen werden und entsprechend stabile Individuen mit eigenen Charakterzügen sind.

DAS PROBLEM

»Pah! Nicht einmal die Gelehrten dieser Barbaren verstehen ihr Handwerk. Welcher Barbarenkämpfer kann sich schon im ehrlichen Zweikampf mit einem Tulamiden messen, der selbst seinen eigenen Schatten besiegt? Keiner!

Und ebenso verhält es sich mit ihren Zauberern. Oder könnt Ihr mir einen mittelreichischen Magus nennen, der nicht nur einfach draufloszaubert, sondern seine Invokationen auch wirklich kontrolliert? Dämonen, ja mit denen können sie umgehen. Denn die sind genauso teuflisch, chaotisch und weltzerstörerisch wie sie selbst. Aber was ist mit den Königen der Elemente? Hm?

Können sie vielleicht bestimmen, ob sie nun Wolkenflug, die lieblichste aller Luftdjinnim, oder Windreiter, den Vater der Stürme herbeirufen? Sie wissen ja noch nicht einmal, dass die Djinnim sich in Wesen und Macht ebenso unterscheiden wie die Vielzahl der gehörnten Ifritim. Hier, im Land der ersten Sonne, kennen wir ebenso viele Djinnim von ihrem Namen und ihrem Wesen her, wie sie im Norden Daimonen kennen!

Welche? Hört nur gut zu, das will ich Euch gleich sagen, wenn wir von den einzelnen Elementen handeln!«

—Khadil Okharim, *Ay ad-Djinnim* – Vorlesung über die Dschinne

Insbesondere die Tulamiden glauben, dass die Dschinne in ihren eigenen Dschinnenwelten leben und nur von kundigen Elementaristen beim richtigen Namen herbeigerufen werden können. Zu diesem Zweck führen die Akademien zu Rashdul, Khunchom und Mherwed gewaltige und zum Teil in die Jahrtausende zurückgehende Namenskataloge und Kompendien, in denen die Vielzahl der beschworenen Elementarwesen genauestens mit ihrem Charakter, ihren Fähigkeiten und den Orten verzeichnet sind, wo man sie beschwören kann.

Auch die Druiden kennen eine Vielzahl von Legenden über mächtige Naturgeister, die einen Berg oder einen Fluss, eine Wüste oder einen Wald nicht nur bewohnen – sie sind das *Wesen* dieser Landschaft. So sprechen sie von ›Väterchen Bärnwald‹ oder von ›Mütterchen Alavi‹, vom ›Alten Pandlarik‹ oder von den ›Eiszinnen-Schwestern‹. Auch die Sagen vom Flußvater in Albernia, vom Sprechenden Berg bei den Nivesen oder vom Baumvater im Weidener Blautann gehen auf die Verehrung personifizierter Elementargehalt zurück – und nicht von ungefähr werden die Sieben Winde des Westens mit Eigennamen gerufen ...

Dass Elementargeister keine Individuen sind, also auch nicht mit Namen gerufen werden können und kein mit einem Landstrich identifizierbares Wesen besitzen, sondern nur temporäre elementare Formungen durch astrale Macht sind, könnte ein Konzept Puniner Studierstuben-Elementaristik sein – mit den allermeisten aventurischen Elementartraditionen verträgt sich diese Ansicht nicht. Genau dieses Konzept ist aber das der offiziellen Regeln.

Ich finde das denkbar trocken und unromantisch. Es hat zur Folge, dass man als SpielerIn die Elementarwesen schnell als flüchtige, austauschbare Einheiten betrachtet, nicht mehr als Wesenheiten mit Charakter und eigenem Willen.

Trotzdem kann man beide Ansichten sowohl auf spieltechnischer, wie auch auf aventurisch-kosmologischer Ebene vereinbaren, die Grundlage dafür wurde in der elementaren Kontinuitätstheorie bereits geschaffen, die davon ausgeht, dass Elementarwesen zwar prinzipiell nicht-individuell sind, aber durchaus Teil eines wachen und aktiven elementaren Weltgeistes sind.

DIE LÖSUNG

Im Falle der tulamidischen Tradition ist die die Tatsache hilfreich, dass sich Dschinne nach den Erwartungen ihrer Beschwörer formen: Wenn die tulamidischen Elementaristen also seit Jahrhunderten lehren, dass an der Quelle Mira Chuftu eine wunderschöne Dschinni des Wassers namens Halîba wohnt, die vornehmlich um Heilung von schweren Wunden und seelischen Verletzungen gebeten wird, dann wird erstens kein Zauberkundiger dieser Tradition auf die Idee kommen, Halîba an anderer Stelle oder für andere Dienste zu rufen, oder an der gleichen Stelle einen anderen Dschinn zu beschwören. Und zweitens wird seine Vorstellung von der Dschinni so detailliert sein, dass das gerufene Elementarwesen genau diese Gestalt annimmt.

Dabei spielt es kaum eine Rolle, ob Halîba eine individuelle Dschinni ist, die permanent in der entsprechenden Quelle manifestiert ist, oder ob die elementare Ausformung nur immer dem gleichen Muster folgt, weil die Beschwörer es so erwarten.

Geht man noch einen Schritt weiter, dann wäre es durchaus nicht unplausibel, dass die ›Halîba-Beschwörungen‹ der Tulamiden über die Jahrhunderte als feste Größe ins elementare Gedächtnis des Wasser-Kontinuums eingeflossen sind: das Wasser erinnert sich und lässt ›Dschinn‹ daher bei einer Herbeirufung an der Quelle Mira Chuftu schon von allein die Gestalt der Dschinni Halîba annehmen (auch wenn ein fremdländischer Beschwörer es gar nicht erwartet!). Ein Nebeneffekt wäre zudem, dass die Dschinni sich durch ihren Anteil am elementaren Gedächtnis recht gut erinnert, um welche Dienste frühere Beschwörer-Generationen sie gebeten haben, etc.

Nichtsdestotrotz wäre der Name Halîba kein ›echter‹ oder gar Wahrer Name, er hat für die Beschwörung keine Relevanz und die Dschinni ist auch nur quasi-individuell, ihre Charakterzüge sind schablonenartig, soweit dies das elementare Gedächtnis erlaubt.

Das gleiche Prinzip greift natürlich auch bei den Naturgeistern, die Druiden bestimmten Orten zuschreiben, etc. Diesen Ansatz kann man nun fortführen:

Es ist damit maßgeblich von der Ausbildung und den Kenntnissen der Elementaristin abhängig, ›welchen‹ Dschinn sie beschwört! Als junge Adepta ohne ausgeprägte Verwurzelung in ihrer Tradition wird sie zunächst meist ›Dschinn‹ beschwören – eine gewöhnliche, undifferenzierte und vergleichsweise charakterlose Ausformung des Elements. Je mehr sich aber ihre Vorstellungen festigen und ausdifferenzieren und je mehr sie ihren Willen darauf richtet, einen bestimmten Dschinn zu einem bestimmten Zweck zu rufen, desto ausgeprägter werden ›Dschinns‹ Gestalt und Charakterzüge, und

desto mehr Erinnerungen über ihre Taten als Elementaristin fließen zurück ins elementare Gedächtnis.

So steht ihr später als erfahrene Elementarmeisterin vielleicht ein großer Kanon von verschiedenen Dschinnengestalten zur Verfügung (die eigentlich natürlich nur verschiedene Ausformungen von ›Dschinn‹ sind), und der Eindruck, den sie als große Elementaristin über die Jahrzehnte auf die Elemente gemacht hat, spiegelt sich darin wieder, dass ›ihre‹ Dschinne ihr nun jeden Wunsch bereits von den Augen ablesen oder ihr gar auf Weisung des elementaren Gefüges von selbst und ohne Beschwörung beistehen!

Auch möglich ist aber, dass sie sich so sehr an eine einzelne Dschinnengestalt gewöhnt hat, dass alle ihre Dschinnenrufe dieser speziellen Ausformung gelten: auch ohne echte Individualität besteht damit für mächtige Elementaristen die Möglichkeit eines lebenslangen elementaren Gefährten!

Beispielhaft seien hier Sultan Hasrabal, Dschelef ibn Jassafer, Xenos von den Flammen oder Kailäkinnen genannt, die ob ihres lebenslangen Diensten an den Elementen eine große ›Reputation‹ im elementaren Kontinuum besitzen, und Elementare Diener quasi auf Fingerschnippen zur Seite gestellt bekommen. Namentlich kann auch das Flämmchen Biiiszal erwähnt werden, welches Archon Megalon auf seiner Schulter reitend begleitet.

Wie gesagt: es besteht keine *Notwendigkeit* für diese Form der Elementaristik, die eben auch sehr von einer starken Persönlichkeit und der Magietradition abhängig ist, der man angehört. Vorstellbar ist durchaus, dass Puniner oder Festumer Elementarbeschwörer immer ›irgendein‹ Elementarwesen von relativ neutraler Gestalt herbeirufen – es erfüllt halt die Dienste so, wie jedes andere auch.

Aber: mit diesem Konzept wären zumindest die persönlichen Dschinne, die befreundeten Elementare und die Bewohner uralter Traditionsstätten gerettet, ohne dass man gleich mit dem Regelwerk brechen oder auf die mächtigen individuellen Elementarwesen ausweichen müsste.

WIRKLICH INDIVIDUELLE ELEMENTARE

Über diese mächtigen Elementarwesen wurde bereits im Kosmologie-Kapitel geschrieben. An dieser Stelle sei noch erwähnt, dass individuelle Elementare sich nicht beschwören, durchaus aber um die Erfüllung von Wünschen bitten lassen, die sie dann nach Gutdünken gewähren.

Dazu muss man sie an dem Ort aufsuchen, den sie zu ihrer Heimstatt gewählt haben, und wenn man Geschenke und Opfergaben bringt oder einen Gegendienst anbietet, können diese Wesen (Dschinne meist) den Wunsch durchaus erwägen. Sie sind dabei zu machtvollen Taten in der Lage (die man nicht in Wunschkpunkte umrechnen braucht), schließen aber mit Vorliebe einen strengen Pakt, der dem Bittsteller viel abverlangt.

Einige dieser Dschinne besitzen (oder erhalten mit der Zeit?) sogar einen Wahren Namen, mit dem sie geknechtet werden können. Man kann vermuten, dass Borbarad die Dschinne in seiner Schwarzen Feste in der Gorischen Wüste auf diese Art an sich band, und möglicherweise wurde auch der würdige Erz-Dschinn Ramanlyr mit seinem Wahren Namen an die *Pentagramm-Akademie Rashdul* gebunden, deren Majordomus und Spektabilitäten-Berater er seit vielen hundert Jahren ist.

Wenn wir aber auf die anfangs angesprochenen Naturgeister zurückkommen, so mag es durchaus auch sein, dass einige uralte Druiden tatsächlich in jahrzehntelanger Meditation und Forschung die Wahren Namen von Alavi-See, Bärnwald oder Steppenwind erkennen – allein: solche Naturgewalten anzurufen erzeugt große Erschütterungen im elementaren Gefüge, die eher das Leben des zerbrechlichen Menschleins gefährden, als Macht versprechen. Spirituelle Erhebung und Erkenntnis kann solches Wissen aber allemal vermitteln.

ELEMENTARE TRADITIONEN

PHILOSOPHIEN UND SCHULEN DER ELEMENTARISTIK

EINLEITUNG

Elementaristische Zauberei gehört zu den ältesten Magieformen Aventuriens und hat entsprechend viel Zeit gehabt, in den verschiedensten Kulturen die verschiedensten Ausprägungen zu finden. Dabei ist zu betonen, dass Elementarzauberei an sich immer auch eine bestimmte philosophische Perspektive auf die Welt voraussetzt, eine *Weltanschauung* – denn die Elemente sind nun einmal der Stoff, aus dem die Welt besteht!

Im folgenden werden die Traditionen der menschlich-gildenmagischen Elementaristik nachgezeichnet, um ein Bild davon zu vermitteln, wie verschieden die Herangehensweisen sein können. Wichtig dabei ist, dass alle diese Theorien und Weltansichten aventurisch unüberprüfbar sind, selbst Dschinne und Elementare Meister können schließlich nicht das elementare Bewusstsein selbst oder gar das Mysterium von Kha über die Geheimnisse ihres Elements befragen.

Gänzlich zu kurz kommen in diesem Abriss leider die elementaristischen Philosophien und Betrachtungsweisen von (Hoch-)Elfen und Geoden, Hexen und Druiden, Schamaninnen und Alchimistinnen, Orks und Echsen. Ich hoffe aber, dass die Spielhilfe als ganze schon einen tieferen Blick in die Strukturen verschiedener Elementartheorien ermöglicht, um für entsprechende Charaktere prägnante Eigenheiten zu entwerfen.

DAS ARCANE INSTITUT ZU PUNIN

WISSENSCHAFT UND KOSMOLOGIE

»... 6 auf 6 auf 3 Spann maß der Block grüner Jade, welche die *Creatura Archo-Elementorum* auf Geheiß manifestierte, ohne äußerliche Verunreinigung und außergewöhnliche Merkmale. Die *arkano-alchimistische Examinatio der Materia Pura* resultierte einen Reinheitsgrad von 8 auf der *Archomagus-Robak-Skala* ...«

–Ergebnisprotokoll eines ›praktischen‹ elementaristischen Experiments am Institut der Arcanen Analysen

Das renommierte *Institut* von Punin beschäftigt sich vor allem in theoretischer Hinsicht mit Elementaristik und Elementarkosmologie. Dschinne werden nicht als Wesen beschworen, sondern als repräsentative Manifestationen ihres Elements, die zumeist eine bestimmte Funktion in einem Experiment erfüllen soll.

Die Puniner Magier könnten am ehesten das theoretische Modell der Elementarbe-schwörung entwickelt haben (und es philosophisch vertreten), wie es regeltechnisch in **MWW** niedergelegt ist. Dschinne und Elementargeister sind für sie nur astrale Hüllen mit einem Kern elementarer Macht – zwar haben sie Charakter und Bewusstsein, beide sind jedoch nebensächliche Ausformungen des Elements (oder gar Imperfektionen der Beschwörungsformel), das Ziel einer Beschwörung kann jedoch nur die Nutzbar-machung der elementaren Macht sein.

Entsprechend dieser Vorstellung und Erwartung sind die in Punin bzw. von Puniner Elementaristen beschworenen Elementare oft wirklich nur geistlose Wesen ohne Enga-gement und Kontur, von unauffälliger Gestalt und oberflächlichem Charakter. Sie wer-den vor allem zu experimentellen Zwecken unter halbwegs sterilen Bedingungen in den Laboren der Akademie beschworen, um ihre Fähigkeiten auszuloten, um Erkenntnisse über Reinheitsgrade elementarer Manifestationen zu gewinnen und gelegentlich auch, um profane Bau- oder Laborarbeiten zu verrichten.

Die zweite große Forschungsrichtung, die auch in Festum oder Belhanka praktiziert wird, ist die Beeinflussung der elementaren Struktur der Welt – also Zauberei mit den Merkmalen *Umwelt* oder *Objekt*. Diese dienen in Punin oft als Nahrung für magietheo-retische und kosmologische Spekulationen, werden aber selten als wirklich elementare Zauber im Sinne der Verbundenheit mit ihrem Element wahrgenommen.

Vielleicht ist das insgesamt der Grund, warum Punin zwar viel Wissen aus verschie-denen Quellen besitzt, aber kaum elementaristische Forschungsdurchbrüche vorzuwei-sen hat: die Elemente selbst mögen den indifferenten Zugang der Puniner nicht sonder-lich, die Dschinne genauso leidenschaftslos beschwören wie Dämonen, und verhalten sich deshalb ihrerseits indifferent gegenüber den Laborzauberern, die kaum Ahnung vom wirklichen lebendigen Wesen der Elemente haben ...

HALTUNG ZU ANDEREN TRADITIONEN

»Ihre praktische Erfahrung ist unbestritten, jedoch fehlt ihnen die rechte wis-senschaftliche Sorgfalt und Einsicht. Aber was will man erwarten: der merkan-tile Geist der Tulamiden bestimmt auch hier die Forschung und ein schnelles Re-sultat ist da mehr wert als langfristige Absicherung und Verifizierung. Auch ist die Kooperation mit der Gilde ebenso schlecht wie die Olports – was hätten wir für Fortschritte machen können, wenn Rashdul weniger geheimniskrämerisch und arrogant wäre.«

–Die Puniner über Rashdul

»Man kann nicht umhin zu glauben, dass die Konzilanten gar nicht wissen, auf was für großartigen Schätzen für die Wissenschaft sie sitzen! Ihre For-

schungen sind im Vergleich zum vorhandenen Potential erstaunlich wenig fortgeschritten, was möglicherweise am naivistischen Einfluss der örtlichen Druiden liegt – der Forschergeist in Drakonia scheint jedenfalls der esoterischen Kontemplation arg hinterher zu hinken. Es wird also Zeit, dass sich das Konzil für vernünftige Arkano-Analysten öffnet, dann werden die Drako-Glyphen ihre Geheimnisse schon offenbaren.»

–Die Puniner über Drakonia

»Es ist ja nicht so, als wollte irgendjemand Olport ›auf Difar komm raus‹ aus der Gilde werfen, aber wer sich seine elementaristischen Kenntnisse aus dem Fundus von Elfen und anderen Naturzauberern zusammenstückelt und sich störrisch weigert, bestimmte standesgemäße Konventionen anzuerkennen, der verfehlt seinen Auftrag als Lehrstätte. Diese infantilen Segelpuster und Eisschollenreiter als ›Elementaristen‹ zu bezeichnen wäre jedenfalls etwas zu viel des Guten.»

–Die Puniner über Olport

DIE PENTAGRAMM-AKADEMIE ZU RASHDUL

URALTE TRADITION

»... und so berichtete mir Mahud ibn ad'Dschadir, wie man zur Stunde der Fledermaus am Tag der Sonnenwende am höchsten Punkt des Berges Raschtul Amrahu den Erzenen Meister Grashnadir zu rufen vermag – so wie er es von Mudarris al'Awija erfuhr, der das Wissen der Mudarrisa Taramyla saba Ramliha verdankte, die lange bei Ustadh Marwan az'Zurki studierte, welcher ihrer Erzählung nach für 3 mal 9 Jahre auf dem Gipfel des Raschtul Amrahu gelebt hat, bis ihm der Erzene Meister schließlich Gehör schenkte ...«

–Dschelef ibn Jassafer in der ›Chronik der Meister‹, deren Fortschreibung zu den Amtspflichten jeder Rashduler Spektabilität gehört

Die tulamidische Elementaristik ist im Gegensatz zu theoretischen in Punin eine durch und durch praktische. Kosmologische Spekulation spielt in Rashdul keine große Rolle, das Wesen der Elemente wird weniger theoretisch erschlossen (und auch nicht kontemplativ, wie es in Drakonia üblich ist), als viel mehr im Alltagsleben beobachtet, in der persönlichen Auseinandersetzung mit den elementaren Gewalten erlebt und durch das Studium tradierter Lehrmeinungen erlernt.

Diese Tradition geht weit in die Jahrtausende der tulamidischen Geschichte zurück und nichts ist wichtiger für die Rashduler Dschinnenmeister, als ihre Überlieferungen genau zu studieren und fortzuschreiben: Die Verzeichnisse und Kompendien über machtvolle und mindere Elementarmanifestationen, über einst gewährte Dschinnendienste und elementar-affine Beschwörungsorte, über legendäre Meister der Beschwö-

rung und über märchenhafte Dschinnenwesen sind das Herzstück der elementaristischen Bibliotheken.

Die Memorierung dieser gewaltigen Berge von Erfahrungswissen und philosophischer Bearbeitungen nimmt einen genauso großen Teil in der Ausbildung ein, wie die praktische Ausführung des Erlernten und die Begegnung mit den Elementarkräften in häufigen Exkursionen (die oft nicht ungefährlich sind – »Übung macht den Meister« ist wohl ein tulamidisches Sprichwort). Denn das hohe Ziel jeder Beschwörungskunst ist letztlich die Herrschaft über das Element und die Kontrolle seiner Diener. Wer dabei Schwäche und Furcht zeigt, wer faul oder leidenschaftslos ist, hat in einer Wissenschaft, die sich mit den Grundfesten der Welt befasst, nichts verloren!

Die Dschinnen selbst leben nach tulamidischer Philosophie in ihren eigenen Dschinnenwelten und man muss genau wissen, an welcher Stelle man welchen Dschinn dazu bewegen kann, sich zu zeigen und einen Wunsch zu erfüllen. Die größten Dschinnenmeister sind jene, die viele solcher Dschinne und ihre Orte, ihre Vorlieben und Dienste kennen.

Zwar wissen die Rashduler durchaus von der gegenseitigen Ergänzung der Elemente im Sechskreis, doch die Theorie der Gegenelemente ist traditionell bestimmend und ein Gleichgewichtsgedanke, wie er in Drakonia gepredigt wird, ist den Tulamiden recht fremd – man wäre eben kein guter Feuer-Elementarist, wenn man nicht auch dem eigenen Element einen Herrschaftsanspruch über die anderen zuschreiben und es nach Möglichkeit fördern würde! Denn gerade die Dschinne können bekanntlich eifersüchtig und sprunghaft sein, ihre Gunst will mit Kompetenz, Feingefühl und tulamidischem Verhandlungsgeschick umworben werden.

HALTUNG ZU ANDEREN TRADITIONEN

»Ah, diese Garbistanis: Emporkömmlinge, die glauben, sie könnten uns Vorschriften machen und über die Elemente belehren! All ihr Wissen über die elementaren Mächte haben sie doch aus den Schriften unserer Väter, die sie uns geraubt haben. Chalas! Schluss damit! Die Elementaristik ist die ureigene und angestammte Zauberkunst der Söhne und Töchter Tulams und wenn jemand die Zukunft dieser Disziplin bestimmen wird, dann sind wir das. Mit ihren zaghaften Methoden werden die Puniner niemals wahre Herrschaft über die Elemente erlangen.«

—Die Rashduler über Punin

»Soso, 6 mal 100 Jahre lang haben sie in diesem Kloster gelebt? Das ist respektabel, aber nicht umsonst nennt man Rashdul ›die Uralte‹ – vor über 3 mal 6 mal 100 Jahren gründete Rashtul al-Sheik höchstselbst diese Schule! Und von den Drachen selbst wollen sie ihre Kunst gelernt haben? Nun, vielleicht waren das die Söhne und Töchter jener Geschuppten, die wir vor Jahrtausenden aus unserem Land vertrieben haben. Nein, eine echte Konkurrenz können diese Mönche uns nicht sein.«

–Die Rashduler über Drakonia

»Ulbourt? Nie gehört ... Ach, im Hohen Norden – Ihr meint aber nicht dieses haarige Barbarenvolk, oder etwa doch?«

–Die Rashduler über Olport

DIE ADEPTEN DER PENTAGAMM-AKADEMIE IM ROLLENSPIEL

In Rashdul werden seit jeher handfeste Praktiker ausgebildet, die unabhängig von ihrem gesellschaftlichen Hintergrund eine harte Schule durchlaufen haben. Denn für die Ausbildung selbst zählen nur Talent und Fleiß, auch wenn für das leibliche Wohl der SchülerInnen entweder durch reiche Verwandte oder durch anstrengende Nebenverdienste gesorgt wird, weswegen die Studienzeiten sehr variieren können.

Aber ob Bettlersohn oder Sultanstochter, ob hesindegläubig, rastullahtreu oder der Magierphilosophie anhängend: von früh morgens bis abends spät lernen die Zöglinge der Akademie die Namen der tulamidischen Dschinnenkunst auswendig zu rezitieren, studieren Dschinnenregister und lange Ritualformeln im typisch tulamidischen Sing-sang, der zu allen Zauberhandlungen gehört, wie im Mittelreich die Bosparano-Formel.

So verlassen die frischgebackenen Adepten nach einer harten Abschlussprüfung die Pentagramm-Akademie im Wissen, das Erbe einer mehrtausendjährigen Tradition zu vertreten – und dessen würdig zu sein! Mitleid und Verständnis für schwächere Geister, als sie selbst es sind, haben sie selten: Schließlich haben auch sie sich ihren Rang und ihr Wissen erarbeitet, und im Tulamidenland sind Zauberer gesellschaftlich höchst angesehen (dass das in anderen Ländern anders sein könnte, mögen die Rashduler sich kaum vorstellen).

Die praktische Ausbildung und ihr Selbstbewusstsein machen die Rashduler zu tatkräftigen GefährtenInnen, die kein Problem kennen, welches sich nicht mit Dschinnenmacht und Herrschaft über die Elemente lösen lässt. Das zu beweisen ist ihnen Ehre und Pflicht und viele Rashduler ElementaristInnen zögern nicht, missliebige Konkurrenten von anderen Schulen kurzerhand zum magischen Duell zu fordern, um ihre Überlegenheit zu beweisen, was im Tulamidenland eine lange Tradition hat. Wie sie überhaupt die verweichlichte und verkopfte Ausübung der Zauberkunst an den meisten nördlichen Akademien mit Erstaunen, Entsetzen und Verachtung betrachten werden.

Man kann grob folgende **Charaktertypen** unter den Rashduler AbgängerInnen unterscheiden, ohne dass diese Liste natürlich vollständig sein kann. Anbei wurden Besonderheiten aufgeführt, die vor allem bei der Generierung betont werden können.

Die Aristokratin

Sie stammt aus dem uralten Hochadel der Tulamidenreiche – Emiras und Beyrounis aus Aranien, Erhabene aus Fasar und Sheykhs aus dem Kalifat, vielleicht gar selbst einer Magierdynastie entstammend, schicken ihre magiebegabten Töchter und Söhne nach Rashdul, um die traditionsreichste Zauberkunst zu lernen.

Die Aristokratin trägt ihre Nase hoch, sie ist persönliche Diener, sofortigen Gehorsam und einen hohen Lebensstandard gewohnt und lässt nichts auf ihr Volk und seine Tradition kommen. Es ist ihr Ehrgeiz und ihre dynastische Pflicht, sich im Land ihrer Ahnen einen Namen zu machen und Ruhm zu erreichen, weswegen auch die Aristokratin sich gelegentlich zu gefährlichen Abenteuerfahrten herablassen wird. Sie kennt die dynastischen Verwirrungen in Aranien, Mhanadistan oder dem Kalifat sehr genau und verfügt sogar über die eine oder andere Beziehung – allein ihr Name wird ihr schon so einige Türen öffnen.

Spezielle Fertigkeiten

Erhöhter SO; Adliges Erbe, vielleicht gar ein Diener; Beziehungen; Etikette, Staatskunst. Niedrige Natur-Talente, hohe Arroganz.

Der Händler

Aus nicht unbedingt weniger reichem und einflussreichen Hause wie die Aristokratin wurde der Händlersohn in anderem Geiste und ohne die Aura der Macht alten Adels erzogen. Seine Erfahrung ist, dass man mit List und Bakschisch all seine Ziele erreichen kann, und die erlernte Zauberkunst ist seine wertvollste Ware, welche er niemals unter Wert verkaufen wird. Seine Familie hat nicht selten Handelsabkommen mit der Akademie geschlossen, um ihm die Ausbildung zu finanzieren – ob sie zauberkräftige Materialien liefern, Luxusgüter wie Seide und Teppiche, oder Datteln aus Keft ist dabei irrelevant.

Dieser Verantwortung gegenüber der eigenen Familie muss sich der Händlersohn während und nach dem Studium würdig erweisen, weswegen er sich im Geschäft seiner Eltern oder Verwandten oft zusätzliche Qualifikationen in merkantilen Angelegenheiten erarbeitet, um später eine lukrative Karriere als Berater einer Karawanserei oder Begleiter von Handelszügen zu beginnen, sind seine Fähigkeiten doch sehr hilfreich für den sicheren Transport durch gefährliche Lande.

Spezielle Fertigkeiten

Feilschen, Menschenkenntnis, Überreden, Schätzen, Geographie; Beziehungen zu Handelshäusern; Wissen über Handelsrouten, Karawansereien, Logistik und Hauswirtschaft. Goldgier, höhere Schulden, niedrigere Wissens-Talente.

Die Gelehrte

Rashdul ist eine Akademie, die letztlich viele Adepten in den eigenen riesigen Hallen beschäftigt und so gibt es nicht wenige Magier-Dynastien, die manchmal seit Jahrhunderten den selben Gebäudetrakt bewohnen und nur sporadisch die Akademie verlassen oder gar andere Städte besucht haben! Die Gelehrte stammt aus diesem Zaubereradel und betrachtet die Welt aus akademischer Distanz und ganz aus dem elementaristischen Blickwinkel – mit Menschen (insbesondere Nichtmagiern, von Dienerschaft einmal abgesehen), Tieren und Städten hat sie meist nicht viel Erfahrung.

Die Gelehrte kennt alle großen Namen der letzten 3.000 Jahre tulamidischer Zauberei, nicht wenige davon tauchen vielleicht in ihrem eigenen Stammbaum auf. Sie glaubt daran, dass letztlich die wissenschaftliche Gemeinschaft Zugriff auf die Wahrheit hat, die in der Welt zu finden ist – und borbaradianische Freiheitstheorien oder Magierphilosophisches Gedankengut liegen ihr nicht notwendigerweise fern, solange sie nur mit der Tradition vereinbar sind. Wenn sie in die Welt hinaus zieht, dann aus Interesse an elementaren Phänomenen und Mächten, die man eben nicht in der Enge der Studierstube erforschen kann. Ihre Erfahrungen wird sie akribisch katalogisieren und verzeichnen, um vielleicht schließlich eigene Theorien über die wahre Beschaffenheit des Kosmos niederzuschreiben und den Ruhm ihrer Dynastie zu mehren.

Spezielle Fertigkeiten

Erhöhter SO in der tulamidischen Gelehrtenschaft; gute Wissenstalente; spezielle und seltene Zauberei, die ausschließlich innerhalb der eigenen Gelehrten-Dynastie überliefert werden. Weltfremdheit, niedrige Natur- und Gesellschafts-Talente

Der Bettlerssohn

Auch die Ärmsten der Armen (also nicht nur Bettler, sondern auch Sklaven und Wanderarbeiter) achten bei ihren Kindern darauf, ob sie nicht vielleicht mit der Sternekraft gesegnet sind, denn jeder kennt die Geschichte vom Gassenmädchen Nahema, das zur größten und schönsten Zauberin Aventuriens werden sollte! Der Bettlerssohn muss sich in Rashdul seine Ausbildung sehr hart verdienen und verlässt die Akademie in der Regel erst nach langen zusätzlichen Lehrjahren mit einer Unsumme an Schulden. Die wenigen Stunden des Tages (und der Nacht), die ihm neben dem Studium bleiben, nutzt er für Sklavendienste an der Akademie, handwerkliche Aushilfsarbeiten in Betrieben der Stadt oder als Gehilfe einer Basar-Händlerin. Bei körperlicher Schönheit oder überragendem Talent kann er im besten Fall einen Leibdienerposten bei den LehrmeisterInnen erhalten und dabei sogar noch etwas dazulernen.

Der Bettlerssohn verlässt die Akademie in der Regel mit einem brennenden Stolz und dem Wunsch, es der ganzen Welt zu zeigen. Seine ärmliche Herkunft wird er verschweigen, solange es geht, und Zechine für Zechine wird er sorgsam sparen, um einst seine Schulden abbezahlen zu können – schenken lässt er sich nichts und für Almosen spuckt er jedem Gönner ins Gesicht. Manche solcher Charaktere bleiben dabei innerlich mitfühlend mit den Armen, die es nicht so weit geschafft haben, wie sie selbst, und wollen auf ihren Reisen Gutes tun. Andere entwickeln eine um so größere Abscheu vor denen, die in jenem Schmutz und Dreck leben, den sie selbst hinter sich gelassen haben und streben nach immer mehr Reichtum für sich selbst.

Spezielle Fertigkeiten

Geringer SO; verbesserte Körperliche Talente; Etikette-Malus oder -Bonus, Menschenkenntnis, einige Natur-, Handwerks- oder Berufstalente, dafür schlechtere Wissenstalente; ggf. einige seltene Kenntnisse aus dem Dienst bei LehrmeisterInnen.

DAS KONZIL DER ELEMENTE ZU DRAGONIA

WAHRUNG DES GLEICHGEWICHTS

»... wird die Versenkung in die Kraft des Blauen Gletschers euch spüren lassen, wie die Geschichte dieses Ortes mit den elementaren Schwingungen von Eis und Erz verwoben ist. Großmeisterin Wengenholmer und Flocke vom Kalten Gipfel haben uns ja bereits gelehrt, dass die Technik ›Im Herzen kristallene Regentränen‹ uns gefährlich nah an das Wesen von Blauer Gletscher heranbringen kann, wir wollen nun aber versuchen ...«

—Ein fortgeschrittener Adeptus zu einigen Schülern

Im elementaren Konzil hat sich auch durch die klösterliche Abschottung von äußerer Gesellschaft und Wissenschaft, sowie durch die ausschließliche Beschäftigung mit der Elementarzauberei eine tief spirituelle Elementaristik entwickelt, die stark auf meditativen Übungen und konzentrativen Versenkungen basiert, aber durchaus auch den Charakter einer religiösen Lehre mit rituellen Handlungen und gewissen Dogmen besitzt.

Dabei steht die Förderung des elementaren Gleichgewichts an oberster Stelle, was durchaus auch einmal auf Kosten eines Einzelements gehen kann. Im Gegensatz zu den tulamidischen Elementaristen geht es den Konzilanten nicht darum, Macht und Herrschaft über die Elemente auszuüben und sie sich nutzbar zu machen, und im Gegensatz zur kühl-distanzierten Ausbildung in Punin müssen die Konzilsmagier lernen, voll und ganz in das Wesen ihres Elements einzutauchen.

Die Elemente sind hier nicht so sehr Mächte, die man beeinflussen könnte, sondern Prinzipien, deren Sinn das untrennbare Miteinander ist. Diesen Prinzipien kann man im Leben nur *näher kommen*, kann ihnen dienen, sie fördern und den Zustand ihres optimalen hexalogischen Gleichgewichts zu erkennen versuchen. Dabei ist die Theorie der Gegenelemente in Drakonia eher verpönt, viel eher würde das schon im Kosmologie-Kapitel verwendete Bild des Welt-Tuches aus ineinander verwobenen elementaren Fäden zum Konzil passen: die Fäden stoßen sich nicht ab, Feuer und Wasser sind gerade in ihrer Gegensätzlichkeit am stärksten aufeinander angewiesen, etc.

Dieser ganzheitliche und kontemplative Zugang ist natürlich zum Teil auch auf das Zusammenleben mit den drakonischen Druiden zurückzuführen, die die Elemente als Teile der Urmutter SUMU betrachten. Doch auch das Kloster selbst, mit seinen Wundern und uralten Geheimnissen erzeugt in den dort lebenden Menschen religiöse Ehrfurcht und spirituelle Inspiration.

Dschinnen und allen Formen von Elementarwesen gebührt in Drakonia der größte Respekt, als Repräsentanten der Elemente werden sie ernsthaft über den Zustand des Gleichgewichts befragt, um Rat und gegebenenfalls um Hilfe gebeten – genauso, wie ihnen Hilfe bei der Erfüllung ihrer elementaren Aufgaben angeboten wird. Die Konzilsmagier verstehen sich also selbst am ehesten als Botschafter der Elemente, als Pries-

ter und Wahrer uralter Wahrheiten, und ihnen fällt es vielleicht am schwersten, die anderen elementaristischen Traditionen zu verstehen und zu respektieren.

HALTUNG ZU ANDEREN TRADITIONEN

»Wir sollten noch einmal darüber nachdenken, ob wir diesen kindlichen Bürokraten wirklich verstärkten Zugang zu unseren Hallen gewähren wollen. Sie sind blind und taub in ihrem schreienden Bedürfnis, den Grund der Welt zu verstehen. Mit ihrem scharfen Geist sezieren sie die Wirklichkeit, ohne zu bemerken, dass diese daran Schaden erleidet. Ohnehin sind ja nicht die Teile das Geheimnis, sondern ihr gefügtes Ganzes, aber das erkennen sie schon gar nicht. Nein, ihr Wesen wird zu stark von der analytischen Kraft des Eises beherrscht, wir sollten zum Ausgleich einige unserer Freunde der Erde nach Punin schicken. Vielleicht sind sie ja doch im Stande, zu lernen – wer kein Equilibrium in seinem Innern schaffen kann, kann jedenfalls auch das Große Gleichgewicht der Welt nicht erfassen.«

—Die Konzilanten über Punin

»Sie sind uns eher verwandt, denn sie können auf uraltes Wissen und tiefe Weisheit zurückgreifen. Es ist gut, dass die Dämonologie in Rashdul überwunden wurde, auch wenn solche Entwicklungen notwendig mit einem Aufschwung politischer Gestalten wie diesem Hasrabal zusammenhängen, die sich zu sehr um die Pflege ihres Egos mühen. Aber wenn wir ein wenig mithelfen und den Kontakt verstärken, werden die Pentagramm-Magier in 50 Jahren vielleicht an unserer Seite stehen. Von ihrem praktischen Wissen um die Bekämpfung des Dämonischen könnten wir jedenfalls in Zukunft profitieren.«

—Die Konzilanten über Rashdul

»Zu ihnen haben wir unsere druidischen Freunde ausgesandt, denn mit diesen bestehen wohl die größten Gemeinsamkeiten. Die Verständigung jedoch ist nicht leicht, da der Horizont in Olport recht eng ist. Gerade jetzt, wo sie viele niedere Zwistigkeiten mit der Gilde und im eigenen Land austragen zu müssen meinen, sind die eigentlich wichtigen Zusammenhänge schwer zu vermitteln. Aber die Zauberer der Runajasko werden sicher unter den Ersten ihres Volkes sein, die erkennen, dass selbst eine Überfahrt ins Gildenland sie nicht über diese unsere Welt hinausträgt – ihr Engagement gegen die Schergen des Schwarzen Eises stimmt da hoffnungsvoll.«

—Die Konzilanten über Olport

DIE ADEPTEN DES KONZILS IM ROLLENSPIEL

So, wie das Konzil seinen Nachwuchs aus ganz Aventurien rekrutiert, finden sich auch ganz unterschiedliche Charaktere unter den Adepten des Konzils. Da es kaum

strenge Lehrpläne gibt und große Teile der Unterweisung bei wenigen MentorInnen stattfinden, ist die Ausbildung sehr persönlich geprägt.

Manche Lehrmeister sind eher nach Innen gewandt, erforschen Drakonia und die unmittelbare Umgegend, manche streben nach Außen, um mehr Wissen an die Akademie zu bringen. Andere versenken sich in Kontemplation und religiösen Dienst an den Elementen, wieder andere nehmen den Kampf gegen die Widersacher des elementaren Gefüges auf.

Im folgenden sind ein paar solcher **Charaktertypen** unterschieden, ohne dass die Liste vollständig sein will. Dabei sind Besonderheiten aufgeführt, die bei der Generierung und Charakter-Entwicklung betont werden können.

Die Mystikerin

Nur selten würde die Mystikerin auf Abenteuerreise gehen, denn sie hat sich ganz der spirituellen Versenkung ins elementare Gefüge verschrieben. Für sie liegen die größten Wunder der Welt in der Akademie selbst, man braucht eigentlich nicht anderswo danach suchen – und die Rauheit der weiten Welt macht sie schnell betroffen und hilflos.

Neben der tiefen quasi-religiösen Verehrung der Elemente und/oder der Drachen ist der Mystikerin vor allem die Erforschung des inneren Selbsts wichtig. Sie verbringt entweder viel Zeit schweigend und allein, oder sucht die Kommunikation mit anderen Menschen und den Austausch über ihr ›elementares Wesen‹ und den Sinn ihres Daseins. Sie spricht normalerweise mit leiser Stimme, ist bemüht freundlich und lebenswürdig.

Besonderheiten

Menschenkenntnis, Philosophie, Götter&Kulte, Schwerpunkt auf ›schönen‹ Zaubern. Niedrigere Natur- und Kampf-Talente, Vermeidung aggressiver Zauber, Aberglaube.

Der Forscher

Das Konzilsgebäude selbst schürt bei zahlreichen Adepten den Forscherdrang und nicht selten ist unter den vielen Erkenntnissen, die bei der Erforschung Drakonias zu Tage treten, auch jene, dass manche Antworten sich vielleicht nur in der Außenwelt finden lassen.

Ob er nun auf die Suche nach besonders alten Vertretern des Drachenvolkes geht oder nach Relikten anderer Kulturen forscht, die Drakonia einst bewohnten; ob er schamanistisches Wissen über die Elemente bei den Nivesen oder Prophezeiungen verschiedener Völker über den Lauf der Welt sammeln will, oder ob er auszieht um die Ausbreitung der Schwarzen Wälder Trans-Ysiliens zu beobachten – der Forscher hat immer vor, einst ans Konzil zurück zu kehren, um seine Erfahrungen und Erkenntnisse weiterzugeben.

Denn alles Wissen kann hilfreich sein bei der Entschlüsselung der zahllosen Glyphen und anderer Geheimnisse, von denen Drakonia so viele birgt.

Besonderheiten

Spezialisierte Wissens-Talente, Geographie, bessere Natur-Talente. Höhere Neugier, niedrigere Wissens-Talente, wenn nicht spezialisiert.

Die Kämpferin

Nicht umsonst hat Drakonia lange vor den Borbarad-Kriegen vor elementaren Umwälzungen gewarnt: hier gibt es Magierinnen, deren Blick für kosmologische Kämpfe und Entwicklungen scharf ist und die sehen, welche Gefahren die Welt als ganzes bedrohen können. Unter diesen finden sich immer wieder Adepten, die sich nicht mit Beobachter-Rollen zufrieden geben wollen, die den Kampf gegen dämonische Einflüsse und die Anti-Elemente aufnehmen und die Ordnung dort wiederherzustellen und zu stabilisieren versuchen, wo sie gefährdet ist.

Die Kämpferin ist grimmig und hat wenig Verständnis für die wichtigen Probleme der einfachen Menschen in den großen Reichen. Sie tritt schließlich als Streiterin im Kampf kosmologischer Prinzipien an und dass die lokalen Herrscher sich dafür wenig interessieren zeigt bereits die Verkommenheit der Welt. Deswegen ist sie oft stur und verschlossen gegenüber äußeren Einflüssen, aber gute Gefährten, die ihren Kampf – wenn möglicherweise auch unbewusst – unterstützen, wird auch sie schätzen können.

Besonderheiten

Bessere Kampf- und Körperliche Talente, kombattive Zauber. Niedrigere Wissens-Talente, Jähzorn oder Rachsucht, ausgeprägte Prinzipientreue.

DIE HALLE DES WINDES ZU OLPORT**WETTERMEISTERSCHAFT**

»Kommt Kinder, erzählt mir die Saga vom Skolaforradandi Thorkekil Eisbart! Die Geschichte, wo er mit seiner Freundin Dhala Singen-im-Nebel den alten Grimmgeist in den Firnklippen aufsucht, die will ich hören! Ihr wisst doch, wo die Firnklippen liegen, nicht? Na, ich fahr hin mit euch, im kommenden Sommer – oder wenn das Hexen-Eis endlich taut ...

Aber gesehen haben müsst ihr die Klippen schon – und die Nebelzinnen! –, wenn ihr tüchtige Galdsmidren werden wollt, also erinnert euch an die Geschichte, dann kommen wir ihnen schon einen Schritt näher ...«

–Haldrunir Windweiser, beim gemeinsamen Abendmahl zu den Kindern der Runajasko

Die *Halle des Windes* Olport fällt vielleicht am stärksten aus der Riege der elementaristischen Schulen heraus, ist man sich dort doch kaum bewusst, dass man tatsächlich ›Elementaristik‹ betreibt! Stattdessen steht die Wettermeisterschaft im Vorder-

grund, die persönliche Auseinandersetzung mit den Gewalten und Phänomenen, die so hoch im Norden das (Über-)Leben bestimmen.

Die Zauberer der archaischen Runajasko haben wenig Muße, über ›das Eis‹ nachzusinnen, ihr hartes Dasein misst sich daran, wie man dem Wintersturm trotzt, wie man das Einschneien von Scheunen und Ställen vermeidet, wie man die kärglichen Äcker vor Frost und die Boote vor scharfkantigen Eisschollen bewahrt. Die Elemente als Abstraktum spielen kaum eine Rolle: das Meer, der Regen, der Schneesturm, *das* sind die Phänomene, die man kennen muss – und mit ihnen die Geister, die sich im Spiel der Gewalten manifestieren.

Nicht zuletzt wirken auch die firnelfischen Aspekte der Lehre in Olport den gildenmagischen Tendenzen zur Vereinheitlichung und Abstraktion entgegen: haben doch die Elfen überhaupt keinen Begriff von ›den sechs Elementen‹ und sind auch keine Elementarbeschwörer, ihre Zauberei bezieht sich ausschließlich auf die konkreten Unbilden, nicht auf ein Wesen und nicht auf ein Prinzip!

Diese sehr verschiedene Herangehensweise bedeutet auch, dass man in Olport nur wenig philosophischen Bezug zum Elementarkreis hat: Die drei Elemente Wasser, Eis und Wind können im Norden Thorwals nur schwerlich als verschieden betrachtet werden, denn wo frostkalter Nebel vom Meer über das Land und regennasse Wolken vom Land über das Meer ziehen, wo Wasser nur allzuleicht zu Eis gefriert und das Eis vom Wind in Flocken oder Nadeln, Hagel oder Matsch über das Land gepeitscht wird – da fällt die Trennung schwer! Feuer und Humus dagegen werden kaum überhaupt als elementare Mächte angesehen, sie brauchen ja ständige Pflege durch die Menschen, während Fels und Erz allenfalls als Küstenklippen dem Meer trotzen und als Fjorde Sicherheit für Boote bilden – Berge und Gebirge spielen für die Olporter keine Rolle.

Also machen für die Runajasko-Zauberer auch Theorien über im Wettstreit stehende Gegenelemente wenig Sinn, denn was hat das zu umhegende Feuer der Urkraft des Meeres entgegenzusetzen, oder der karge Erdboden dem allmächtigen Winter? Auch ein romantisches Gleichgewicht der Elemente können die Thorwaler nur als verweicheltes Gewäsch abtun, was zählt ist die *Erfahrung* der Elemente, das Ausgesetztsein und die Ausgeliefertheit! Gegenüber der alltäglich präsenten elementaren Macht muss jede begriffliche, schematische oder auch spirituelle Erfassung der Elemente zurückstehen – die Magie der Runajasko ist keine akademische Disziplin, sondern ist existenzielle Notwendigkeit, ist Überlebenskampf.

Das Verhältnis zu Dschinnen und Elementargeistern ist in Olport eher freundschaftlich und kollegial, wie man es auch von den Druiden kennt. Die Elementare sind Personifizierungen der Naturgewalt und können als solche um Schutz oder Beistand im Kampf gebeten werden, sie müssen in ihre Schranken gewiesen werden oder man schafft ihnen eine Heimstatt im eigenen Haus und bewahrt sich so den guten Willen des Elements.

HALTUNG ZU ANDEREN TRADITIONEN

»Was haben die einen Aufstand gemacht: Olport fliegt, Olport fliegt nicht ... Dabei interessiert uns das nun wirklich einen faulen Hering! Wir haben hier jedenfalls dringendere Probleme, aber wie sollen die Puniner das verstehen? Die haben gut reden von ›Wissenschaftlichkeit‹ und ›experimenteller Forschung‹ – schließlich müssen die nicht ständig gegen die elementaren Urgewalten kämpfen und bestehen! Wir sind dieser Macht alltäglich ausgesetzt und oft genug auf Gedeih und Verderb ausgeliefert, da ist ne tolle Theorie so nützlich wie'n Planckenbruch, das wohl! Sollen sie doch ihre laborreinen Zäuberchen alleine proben, unsere Magie ist unser Überleben und das werden wir nicht riskieren.«

–Die Olporter über Punin

»Jau, Rashdul liegt am Mhanadi, stimmt's? Hat nicht die Schule der Hellsicht in Thorwal auch so eine Sonnenanbeterin aus Khunchom als Leiterin? Jedenfalls hat sich noch nie einer von da hier rauf getraut, denen würde wahrscheinlich der Turban abfrieren ...«

–Die Olporter über Rashdul

»Schon witzig, wie die damals aus ihrem tollen Kloster herunter geschwebt kamen, mit Reden von Harmonie und Gleichgewicht – aber ihre Wasser-Magier hatten noch nie das Meer gesehen. Jau, und einen ganz schönen Dünkel tragen die mit sich rum, schauen auf dich runter, wie auf'n Nichtschwimmer. Da verstehen se sich bestimmt prächtig mit den Puniner Schranzen! Kann uns nur recht sein, seekranke Himmelblau-Gucker können wir auf Deck nu echt nicht gebrauchen.«

–Die Olporter über Drakonia

WEITERE TRADITIONEN

WEITERE GILDENMAGISCHE SCHULEN

Natürlich gibt es noch mehr gildenmagische Ausrichtungen, als in den vorherigen Abschnitten vorgestellt, diese lassen sich jedoch halbwegs analog beschreiben: Die *Halle des Quecksilbers* zu Festum und die *Schule der Geistreisen* zu Belhanka haben beide einen elementaren Einschlag, der theoretisch stark von Punin geprägt ist, doch die praktische Ausübung beschränkt sich auf elementare Verwandlungen und Bezauberungen aller Art, und nicht auf Beschwörung elementarer Wesenheiten, weswegen der praktische Aspekt mehr, der eigentlich elementaristische Aspekt aber weniger ausgeprägt ist.

Die *Zauberschule des Kalifen* zu Mherwed und die *Drachenei-Akademie* Khunchom besitzen selbst starke Traditionen, die innerhalb der tulamidischen Tradition mit einander und jeweils mit Rashdul geradezu verfehdet sind, weil jede Schule glaubt, die einzig richtigen Überlieferungen zu bewahren. Methodologisch unterscheiden sie sich

jedoch kaum, die Khunchomer ordnen die Dschinnenbeschwörung jedoch der Artefaktmagie unter, während die Mherweder sich stärker auf die Umwelt-Zauberei konzentrieren und versuchen, auch andere tulamidische Zaubertraditionen einzubinden.

DRUIDEN UND GEODEN

Die geodische und druidische Tradition betrachten die Elemente als Teil von etwas größerem, SUMUs Leib. Der Zugang ist mystischer, weniger wissenschaftlich und nur in Einzelaspekten zu vergleichen mit den gildenmagischen Traditionen. Druiden wie Geoden verstehen die Elementare als Diener der Elemente, die es zu lenken und denen es zu helfen gilt.

Eine Besonderheit der geodischen Elementartradition ist die Sonderstellung des Eises, da dieses im Gegensatz zu den anderen Elementen als völlig lebensverneinend und lebensvernichtend gilt. Der Ursprung des Eises oder der Kälte wird außerhalb der Erdmutter SUMU verortet und ist damit zerstörerischer Antipode ihrer lebensspendenden Kräfte. Jene seltenen dunkel gesinnten Geoden, die sich dem Eis zugewandt haben, ziehen die Kraft für ihre Zauber direkt aus der Lebenskraft der Erde unter ihren Füßen, die daraufhin verdorrt. Tiere in der Umgebung sterben und Pflanzen verwelken, und alles wird von einem Hauch der Kälte und des Todes umweht.

Die Druiden zählen oftmals die Kraft und den Geist ebenfalls zu den Elementen – was verständlich wird, wenn man bedenkt, dass Druiden nach eigener Interpretation nicht mit ›Sternenkraft‹, sondern ›Erdkraft‹ zaubern. Und ebenso wie sich diese Kraft nicht grundlegend von den anderen Kräften unterscheidet, die das Antlitz der Erdmutter prägen, so ist auch der Geist, der alle höheren Lebewesen auszeichnet, nur eine weitere Komponente dieses Gefüges.

HEXEN

»Wie sollte ich Feuer sein, wenn es mich zum Meer hinzieht, um in den Wellen zu spielen. Wenn ich im Regen tanze und mit der Quelle rinne – unstete Schwester.

Wie sollte ich Wasser sein, wenn mich die Berge locken und ich die Felsen lieblose. Wenn ich den festen Grund spüren muss unter den Füßen und unter dem Rücken – alter Vater.

Wie sollte ich Fels sein, wenn ich das weiße Kleid des Winters erwarte und nach Schneeflocken hasche. Wenn ich mich nach kaltem Schweigen sehne und die gefrorene Zeit atme – stiller Freund.

Wie sollte ich Eis sein, wenn ich nach dem Herzen der Urmutter lausche und duftende Blüten pflücke. Wenn ich durch Wälder wandre und die vierpfotigen Fährten meiner Brüder und Schwestern erkunde – große Mutter.

Wie sollte ich Erde sein, wenn ich den Sturm reite und mit den Kranichen fliege gen Süden und in den Westen und die Bäume und Wolken zause – wilder Bruder.

Wie sollte ich Wind sein, wenn die rote Glut in meinem Innern brennt, und ich mit den Funken tanze. Wenn ich die Flammen in den Händen trage und in anderen Augen finde – lustvolle Freundin.«

–Lied zu Ehren elementarer Leidenschaftlichkeit, zuweilen auf Hexennächten in endloser Wiederholung gesungen

Ähnlich wie bei den Druiden und Geoden steht auch bei den Töchtern Satuaris die Urmutter SUMU im Vordergrund, die einzelnen Elemente werden kaum einmal als eigenständige Konzepte betrachtet, denen man größeres theoretisches Interesse entgegen bringen könnte. Die Hexen beschäftigen sich auch nur sehr selten mit der Beschwörung von Elementarwesen, betonen dafür aber zuweilen die charakterlichen und gefühlsmäßigen Aspekte der Elemente, die es zu verinnerlichen und auszuleben gilt, um Einheit mit ihrer Göttin Satuaris und deren Mutter zu erlangen.

ELFISCHE HOLISTIK UND HOCHELFISCHE ELEMENTARPHILOSOPHIE

»Die telora meinen, die Welt mit ihrem Geist erkennen zu können, anstatt sie mit ihren Sinnen und ihrem Körper zu erfahren und zu erleben. Dabei kommen sie natürlich auf merkwürdige Ideen.

Stell dir vor, sie behaupten gar, dass der Bach-der-durch-stilles-Gras wandert das gleiche ist, wie der springende Fluss Kvill in den Salamandra, oder wie der große See Alavi im Norden, oder sogar wie ein Regentropfen auf einem Grashalm oder der Nebel, der sich in den Stunden der Dämmerung über die Au legt. Und sie sagen, dass das Blatt einer Bauschbinse in der Au das gleiche ist, wie eine alte Tanne in den Bergen, oder eine Lilienblüte in einem Garten der telora, oder ein Moosbett auf einer Lichtung – und sogar das gleiche ist wie der Uferschlamm zwischen dem Schilf, oder ein Borkenkäfer in einer Fichte, oder gar ein stolzer ronra [Waldlöwe] aus den Wäldern der Salamandra! Dies kann wohl nur ein telora-Zauberer glauben, der nie einen Fuß vor die steinernen Gebäude seiner Stadt gesetzt hat.

Sie sehen nicht, dass die Welt ein Ganzes ist und an jedem Ort eigen und unverwechselbar, dass es gilt, auf das zu hören, was die Welt selbst mit ihren unzähligen Stimmen zu sagen hat und nicht, was in den Büchern steht oder was ein kluger Geist sich in seiner Studierstube zurecht denkt.«

–Calaya Nachthauch zu ihrem Schüler Lorindion Felerian Sonnentanz, gehört in Gerasim

Die heutigen Elfen kennen keine Vorstellung von den 6 Elementen, und wenn sie sie doch kennen, lehnen sie sie als absurd und schädlich ab. Ihre Vorfahren, die Hochelfen, hatten große Macht über die Elemente und diese Macht verführte sie zu Willkür und zu verderblichen Experimenten. Ihr Fall letztlich war ein Resultat von Zersplitterung und

Uneinheit, von wissenschaftlicher Hybris und Disharmonie mit der Welt – wie kann also die Aufteilung der Welt in getrennte Einzelteile etwas Gutes bringen?

Und überhaupt: welchen Wert hat es, den Fluss als ›Element Wasser‹ zu bezeichnen, den Wald als ›Element Erde‹ und die Au als Gemisch aus beidem? Wo ist der ›Humus‹ in diesem Blatt, in dieser Blüte? All das spielt keine Rolle, ist eher gefährliche Entfremdung von der Welt, in der wir leben, ist der beste Weg in die Verblendung und in Richtung des Niedergangs einer vermeintlich großartigen Zivilisation – den die Elfen bereits erlebt und hinter sich gebracht haben! Insofern widerspricht jede Form von Elementarismus dem ursprünglichen, wie dem heutigen elfischen Wesen, welches ganz auf die ganzheitliche Harmonie der Welt angewiesen ist.

Nach allem, was wir über die Hochelfen wissen, müssen sie eine sehr ausgeprägte Elementarphilosophie besessen haben, in jedem Fall verfügten sie wohl über die virtuoseste Elementarzauberei, deren Ergebnisse uns noch zu einem geringen Teil zugänglich sind. Aber vielleicht ist das auch kein Wunder, beteten sie doch Pyr Drakon, den Herrn über vier der derischen Elemente an.

ELEMENTARE ZAUBER

SPRUCH-HEXALOGIEN UND HEXALOGISCHE SPRÜCHE

EINLEITUNG

An dieser Stelle sollen die bestehenden und vermuteten Zauber-Hexalogien genauer betrachtet, auf ihren elementaristischen Kern geprüft und Vorschläge zu ihren Varianten und ihrer Verwendung im Spiel gemacht werden. Dazu werden ein paar neue Elementarzauber vorgestellt, die vor allem dem stimmungsvollen Rollenspiel dienen sollen.

Zu beachten ist bei vielen der folgenden Ausführungen, dass die meisten ›bekannteren‹ Zauber eigentlich zum Repertoire nur weniger aventurischer Zauberkundiger gehören. Entsprechend wären auch die elementaren Ableitungen aus solchen Sprüchen nur wenig verbreitet, selbst wenn sie prinzipiell einfach zu rekonstruieren sind.

Ich würde jedoch dafür plädieren, dass erfahrene Elementaristen (d.h. Zauberkundige, die sich *vornehmlich*, wenn nicht ausschließlich, mit Elementarzauberei befasst haben) viele dieser Varianten und Kernformeln im Austausch mit anderen Elementaristen oder gar Dschinnen entwickeln können sollten.

Gerade die Öffnung des *Konzils der Elemente* ermöglicht nun wieder das Spiel von ›echten‹ Elementaristen, deren Zauberweise ganz allein auf elementaren Effekten beruhen kann! Das sollte man ruhig zur stimmungsvollen Ausgestaltung dieser Charaktere nutzen und sie mit zusätzlichen Elementarformeln ausstatten – was aber selbstverständlich auf Kosten des traditionellen Magierwissens geht.

MANIPULATIONEN

MANIPULATION DER ELEMENTAREN EIGENSCHAFTEN

Ursprungsvariante: AEOLITUS, der ja keine Erschaffung des Elementes Luft ist, sondern eine ›Verwandlung‹ der elementaren Struktur auf kleinem Raum.

Kommentar: Genauer ist der AEOLITUS eine Verstärkung der Luft-Bewegung, also eine Beeinflussung der Primären Eigenschaft des Elements. Solche Manipulationen sind auch auf die anderen Elemente bezogen möglich und außerdem umkehrbar zu einer Abschwächung der Primären Eigenschaft. Die dem AEOLITUS zugehörige Kern-

formel ist als ELEMENT STÄRKEN, die Umkehrformel als ELEMENT SCHWÄCHEN bei den *Neuen Zaubern* einzusehen!

Varianten: Interessanterweise lassen sich viele der als elementar klassifizierten Zauber (und thesenhaft auch einige nicht-elementare Formeln) auf Manipulationen der Primären oder Sekundären Eigenschaft eines Elements zurückführen. CALDOFRIGO ist vielleicht das prominenteste Beispiel für eine mächtige Manipulationsformel der gegensätzlichen Elementareigenschaften von Feuer und Eis: Wärme und Kälte.

Auch die Erz-Eigenschaften Schwere und Stabilität sind hier zu nennen: ADAMANTIUM ist eine kurzfristige Verstärkung der erz-elementaren Struktur eines Gegenstandes, DESINTEGRATUS dagegen ist eine extreme Verminderung der elementaren Integrität! Weitere Erz-Varianten könnten dann auch EISENROST sein, der gelegentlich als Temporalzauberei betrachtet wird aber der in etwa die Wirkung des ADAMANTIUM umkehrt. Insbesondere der PARALYSIS, aber auch der CORPOFESSO übertragen die Schwere des Erzes auf den Leib eines Lebewesens. Für letzteren als Erz-Zauber spräche, dass ja der (anerkannt elementare) CORPOFRIGO einen dem CORPOFESSO parallelen Effekt hervorruft: er belegt ein Wesen sozusagen mit der Primären Eigenschaft des Eises, der Kälte ...

Man kann diese Gedanken auch *noch* weiter spinnen: BALSAMSALABUNDE und anderen Heilungssprüche als Humus-Zauber, etc. – aber diese elementare Zuordnung ›eigentlich‹ nicht-elementarer Zauber sollte nicht auf der regeltechnischen Ebene geschehen, sondern auf der philosophischen Ebene des gespielten Elementaristen.

NEUTRALISATION/ENTFESSELUNG ELEMENTARER GEWALTEN

Ursprungsvariante: WINDSTILLE.

Kommentar: Auch diesen Zauber könnte man zunächst zu den Manipulationen elementarer Eigenschaften zählen, doch die extreme Wirkung deutet eher auf eine echte Invokation elementarer Eigenschaften hin. Denn der Wind wird ja durch WINDSTILLE nicht nur abgeschwächt, sondern vollständig zu Ruhe gebracht, ein REVERSALIS [WINDSTILLE] dagegen schafft eine Zone völligen Tohuwabohus, in der es heftig stürmt. Hier wird die Primäre Eigenschaft entweder vollkommen neutralisiert, oder vollkommen entfesselt und aufgepeitscht.

Varianten: Es sollte nicht allzu schwer sein (Kenntnis des WINDSTILLE vorausgesetzt), die elementaren Varianten dieser Formel zu entwickeln.

Die Wasser-Variante würde STEHENDES GEWÄSSER erzeugen, Wellenbewegung und sämtliches Fließen wird unterbunden, was zu einem friedlichen Meeresabschnitt, aber auch zur Anstauung von Flüssen führen kann. Die Eis-Variante ist ein wenig schwerer vorzustellen: vielleicht stoppt sie Schneelawinen und befriedet Schneestürme, vielleicht neutralisiert sie aber tatsächlich auch allgemein die Gefahr, die von Eis und Kälte ausgehen, so dass Menschen im Einflussbereich dieses Zaubers nicht erfrieren und keinen Kälteschaden erleiden, die Temperatur wird graduell wärmer.

Die Erz-Variante STILLSTAND AUFHEBEN neutralisiert dagegen die Primären Eigenschaften Schwere und Stillstand, so dass es im Wirkungskreis zu Erderschütterungen, Vibrationen und Verrückungen oder gar sanfter Levitation aller ehernen Gegenstände kommen kann! Schwer vorstellbar, dass es eine solch mächtige Formel tatsächlich gibt.

Die Feuer-Variante dürfte die mächtigste von allen sein: denn jeder Brand im Wirkungskreis wird sofort unterdrückt oder (je nach seinem Ausmaß) sogar gelöscht. Eine Fackel oder ein Kohlebecken sollten einfach ausgehen (wobei Restwärme deutlich schneller verschwindet), ein Herdfeuer etwas langsamer und ein Großbrand könnte sich binnen einiger Spielrunden auf ein Schwelen und kleinere Einzelfeuerchen reduzieren! Auf einem Lavafeld würde der Zauber die Temperatur auf ein erträgliches Maß absenken, bis die ausgekühlte Kruste sogar betreten werden kann.

Am unwahrscheinlichsten ist vielleicht die Humus-Variante – denn was ist eine konkrete »elementare Gewalt« der Erde? Im Hinblick auf die Primäre Eigenschaft könnte man vermuten, dass sich die Aktivität des Lebens im Wirkungsbereich verringert, dass alle Lebenwesen einfach aufhören zu wachsen, was für die recht geringe Wirkungsdauer eigentlich nichts ausmacht. Aber wenn man die extreme Wirkung des WINDSTILLE bedenkt, dann müssten eigentlich alle Lebenwesen und Pflanzen im Umkreis einfach absterben oder zumindest sehr stark geschwächt werden... an die Verwirklichung solch einer Formel sollte man lieber nicht denken!

Insgesamt existiert wahrscheinlich zu jeder dieser denkbaren Varianten eine Umkehrform: Wasser wird in völlige Aufruhr gebracht; Eiseskälte wird extrem harrsch und lebensgefährlich; Erz und Fels werden doppelt so schwer, so dass steinerne Gebäude unter ihrem eigenen Gewicht einstürzen könnten, Lawinen aber verharren und Erdbeben beruhigen sich; bestehende Feuer explodieren förmlich und greifen sofort um sich, ein Vulkan wird von kleineren Eruptionen erschüttert; Wachstum und Leben erfahren plötzliche Schübe, die durchaus zu Verformungen führen können, usw. Bei all dem steht die Beschwörerin natürlich genau im Zentrum dieser elementaren Entfesselung ...

KRAFT DES [ELEMENTS] / ELEMENTARE ANZIEHUNG

Ursprungsvariante: KRAFT DES ERZES, ein druidischer/geodischer Zauber, der eiserne Gegenstände an einen Punkt (größter eiserner Gegenstand) zieht.

Kommentar: Das Problem dieses Zaubers ist, dass er eigentlich nur ein MAGNETISMUS ist (so heißt ja auch das Geodenritual), der eigentlich wenig mit dem Element Erz zu tun hat: Sand, Stein, Kristall, Gold und andere Metalle sind nicht magnetisch – nur Eisen (und Stahl als Verarbeitungsform von Eisen) sind dies. Echte KRAFT DES ERZES hieße aber entweder, dass die Primäre Eigenschaft des Erzes (Schwere) im Wirkungsradius verstärkt wird, oder dass alle Dinge, die dem Element Erz zugeordnet sind, vom Erdboden (oder einer anderen »größten Ansammlung des Elements«) angezogen werden.

Im ersten Fall würden alle Dinge schwerer werden – die Umkehrformel des NIHILOGRAVO sozusagen (der allerdings nicht als elementarer Zauber gilt!). Im zweiten Fall würden alle metallenen Dinge, aber auch Kristalle und Steine vom Boden (oder einem Findling, der Bergwand, etc.) angezogen werden. Wirklich großen Erz-Elementaristen sollten eigentlich beide Varianten zur Verfügung stehen – aber sie müssen vorsichtig eingesetzt werden, um keine Lawinen auszulösen, keine Stollen oder Häuser einzureißen ...

Varianten: Die Varianten machen eigentlich alle nicht sehr viel Sinn: KRAFT DER LUFT würde als plötzlicher Luftstrom auf einen Punkt hin wirken – oder als Verstärkung der Primären Eigenschaft, mit einer zum NIHILOGRAVO analogen Wirkung.

Die KRAFT DES EISES löst einen heftigen Schneesturm aus, wenn Schnee und Eisbrocken in einer Umgebung auf die größte Ansammlung des Elements zustürmen, was allenfalls geeignet ist, die Eisdecke auf einem See durch die Bewegung brutal aufzubrechen.

KRAFT DES HUMUS ist kaum vorstellbar oder sinnvoll, KRAFT DES WASSERS wäre möglicherweise zur Entwässerung eines Stückes Land zu verwenden, während KRAFT DES FEUERS vielleicht alle kleineren Brände, Flammen und Funken auf das größte Feuer in der Umgebung hinzieht. Das mag nützlich sein, um ein Feuer in Sekundenschnelle höher lodern zu lassen oder sogar, um verschiedene Brandherde zu konzentrieren, aber dabei so gefährlich, dass sich sicher einfachere und bessere Mittel finden lassen.

VERWANDLUNG IN [ELEMENT]

Ursprungsvariante: GRANIT UND MARMOR.

Kommentar/Varianten: Zwar sind Verwandlungen in lebende Fackeln o.ä. vorstellbar – aber wie finster muss ein Elementarist sein, um einen solchen Fluch auf ein Lebewesen auszusprechen?! Es mag sein, dass einige Geoden die VERWURZELUNG kennen, und die Konzilsmagier eine alte Form der FLAMMENSÄULE hüten (nicht lehren!), aber ansonsten wird sicher kein ehrenhafter Elementarist daran denken, diese Formeln lernen zu wollen!

Allenfalls zur Verteidigung in allergrößter Not und zur Bestrafung von Frevlern gegen die Elemente könnten die verschiedenen Varianten (vor allem der halbwegs bekannte GRANIT UND MARMOR) an charakterfeste Heldenzauberer weitergegeben werden. Dabei sind die Feuer-, Wasser- und Luft-Varianten sicherlich tödlich und irreversibel, ebenso wie die Eis-Variante in sonniger Umgebung ...

Aber noch ein weiterer Gedanke dazu: es ist unter Aufwendung eines permanenten AsP bekanntlich möglich, das bedauernswerte Opfer des GRANIT UND MARMOR *für immer* in einen Stein zu verwandeln – das erscheint wie ein sehr mächtiger Effekt, wenn man nicht an Stein, sondern an Feuer, Eis oder Wasser denkt! Wenn dies aber im Prinzip möglich sein sollte, dann dürfte es eigentlich nicht schwierig für eine erfahrene-

ne Elementaristin sein, unter Aufwendung eines permanenten AsP z.B. ein MANIFESTO-Flämmchen oder -Schneekristall permanent zu binden!

Das wiederum ist sicher ein netter Effekt in den unterirdischen Gängen (Flämmchen) oder den Kuriositätensvitrinen (Schneekristall) der Akademien von Punin oder Rashdul! Oder für einen Heldenmagier in Not, der in finsternen Katakomben seinen Stab und sonstiges Licht verloren hat und weiß, dass er nicht tagelang mit einem FLIM FLAM in der Hand nach dem Ausgang suchen kann – was ist da schon ein permanenter AsP?!

SELBSTBEZAUBERUNGEN

BEWEGUNG ÜBER/DURCH [ELEMENT]

Ursprungsvarianten: FIRNLAUF, WELLENLAUF, WIPFELLAUF und die ELEMENTAREN LEIBER.

Kommentar: Die Hexalogie der elementaren Bewegungen war schon nach DSA3 ein wenig unbefriedigend und ist im DSA4-System noch seltsamer geworden: denn die drei Formeln, die früher die Hexalogie der LÄUFE komplettiert haben, sind nun Varianten einer *anderen* kompletten Hexalogie: nämlich der der ELEMENTAREN LEIBER. Diese ist nun allerdings konsistenter als früher, denn es handelt sich um eine umfassende Bewegung *durch* ein Element, mit allem, was dazu gehört.

Ich vermute, dass die drei ELEMENTAREN LÄUFE nur deswegen als eigenständige Sprüche bewahrt wurden, weil sie im DSA3-Regelwerk eine große Verbreitung hatten – wenn man sie jetzt bei den Varianten der LEIBER untergebracht hätte (wo sie eigentlich bestens hinpassen), dann hätten diese eine *zu große* Verbreitung erfahren, gemessen an der Mächtigkeit ihrer weiteren Varianten.

Varianten: Entsprechend fällt es wirklich schwer, sich die drei übrigen LÄUFE vorzustellen, ohne immer wieder auf die LEIBER zurück zu kommen – mir erscheint das auch nicht sinnvoll. Am besten betrachtet man die drei bekannten LÄUFE als Tochtersprüche der entsprechenden LEIBER, die sich über die Zeit als einfachere Varianten mit begrenzterer Wirkung herausgebildet haben.

Anmerkung zum LEIB DES WINDES

Ein bisschen schade ist, dass die Variante *Mit dem Wind* gegenüber der gleichlautenden DSA3-Formel arg profanisiert wurde: was früher ein echtes Fliegen und Schweben war, ist nun ein mühsames Herumstapfen und -wandern in der leeren Luft. Das passt zwar logisch zur Wirkung der anderen Hexalogie-Sprüche, mir ist das aber zu unromantisch! Deswegen plädiere ich dafür, die Variante *Mit dem Wind*, wie den MIT DEM WIND aus dem **Codex Cantiones** zu behandeln: man bewegt sich schwebend in der Luft und ist dabei durchaus Luftströmungen und Winden ausgesetzt.

WEISHEIT DES [ELEMENTS]

Ursprungsvariante: WEISHEIT DER BÄUME.

Kommentar: Dieser Zauber ist so wunderschön und rollenspielerisch wertvoll, dass es eigentlich schade wäre, wenn man auf andere Varianten verzichten müsste! Schließlich sollte jede Elementaristin, die etwas auf sich hält, viel Zeit mit der Meditation über und in ihrem Element verbringen – mit dem erklärten Ziel, der WEISHEIT DER ELEMENTE näherzukommen ...

Insofern schlage ich vor, mit dieser Formel recht großzügig umzugehen, gerade weil die Hauptsache dieser Zauberei die mystische Verbindung und nicht die Werte-Verbesserung ist! Man kann die LE/AsP-Boni eigentlich auch ganz weglassen, reduzieren, oder auf die Humus-Variante beschränken – die Verbesserung elementarer Zauberfähigkeiten sollte auch nicht so pauschal geschehen, sondern für einige ausgewählte Zauber gelten, je nach dem Charakter des Zauberers und seinem Verhältnis zum Element.

Varianten: WEISHEIT DER WOLKEN wäre dann die Verwandlung in eine fluffige Wolke, die vom Wind getrieben wird (einigermaßen gefährlich, aber sicherlich ein überwältigendes Erlebnis).

In der WEISHEIT DES WASSERS wird die Zauberin mit einem Teich, einem See, einem Fluss oder einer Quelle. Auf das Meer bezogen wäre dieser Zauber ein Quasi-Selbstmord, denn dass man aus den Weiten des Ozeans jemals wieder in sein winzig kleines Selbst zurückfinden können sollte, erscheint nicht plausibel und dem Element angemessen.

WEISHEIT DES FEUERS – diese Variante wirkt wohl nur an einem Lava-See oder mit der Hilfe von anderen, denn dem Feuer muss ständig Brennstoff zugeführt werden.

WEISHEIT DER STEINE wäre die Verwandlung in einen großen Findling, dessen ›Erfahrungen‹ sich je nach Ort unterscheiden – wenn überhaupt, denn die elementaren Sinne des Erzes nehmen Veränderungen wohl eher im Verlauf von Jahrhunderten wahr, wenn nicht Jahrzehntausenden ... Auf die WEISHEIT DES EISES dürfte ähnliches zutreffen.

ELEMENTARE HELLSICHT

Die bloß vermutete, aber als ›hochwahrscheinlich‹ geltende Hexalogie der elementaren Hellsicht (mit den Vorbildern ODEM, ANALYS und OCULUS für die astrale Struktur der Welt) ist meiner Meinung nach kein wünschenswertes Forschungsergebnis der aventurischen Elementaristik.

Auch wenn die Wirkung analog zum Dschinnen-Dienst *Elementare Hellsicht* vollkommen einleuchtend ist – Fähigkeit zur Aufspürung der jeweiligen elementaren Bestandteile im Wirkungsradius –, kommt sie einer objektiven Atomphysik (ohne Unschärferelation) gleich: es ist damit möglich, die elementare Zusammensetzung der drittsphärischen Gegebenheiten zu erkennen.

Das mag angehen, wenn es sich z.B. um eine Konstruktion handelt, aus der man nur die erzenen oder nur die hölzernen Teile herausfinden will. Aber aventurische Elementaristen zeichnet es ja oft aus, dass sie dem Urgrund der Welt nachforschen, der Zusammensetzung aller Dinge! Wenn sie nun mit einem simplen Zauber Konzentrationen und elementare Anteile in allen möglichen Dingen eruieren könnten, wäre das aventurische Mysterium endgültig futsch, denn dann müsste man ja auch abstufen, wie exakt die Zerlegung der Realität in Elementarteilchen bei wieviel ZfP* gelingt, etc.

WISSEN DER ELEMENTE

Ursprungsvariante: OBJECTOVOCO.

Kommentar/Varianten: Eigentlich sollte es selbstverständlich sein, dass die Elementaristik einen Zauber zur Verständigung mit den Elementen hervorgebracht hat, aber offiziell ist das nicht vorgesehen. Wenn man den OBJECTOVOCO als Erz- oder Humus-Variante annimmt, dann lässt sich daraus leicht eine entsprechende Hexalogie (re)konstruieren. Als eigenständige Kernformel wird der ELEMENTOVOCO bei den Neuen Zaubern im Detail präsentiert.

NEUE ZAUBER

WISSEN DER ELEMENTE / ELEMENTOVOCO

- **Probe:** KL/IN/CH
- **Technik:** Die Elementaristin berührt die Ausprägung des Elements, das sie befragen will, mit beiden Händen (gilt auch für Feuer!) und spricht die Formel.
- **Zauberdauer:** Mindestens 1 SR, manchmal bis zu 1 Stunde
- **Wirkung:** Mit diesem Zauber kann die Elementaristin bis zu $ZfP^*/2$ Fragen an eine Ausprägung eines der sechs Elements stellen. Die Fragen müssen mit ›Ja‹ oder ›Nein‹ beantwortet werden können, und das Element kann nur Beobachtungen, nicht aber Beurteilungen weitergeben. Vergleiche auch die Beschreibung des OBJECTOVOCO (LC 126).
 - **Kosten:** 5 AsP + 2 AsP pro Frage
 - **Zielobjekt:** Einzelobjekt (elementare Ausformung)
 - **Reichweite:** Berührung
 - **Wirkungsdauer:** Das Element ist während der gesamten Zauberdauer bereit, Fragen zu beantworten.
 - **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer

- **Reversalis:** keine Wirkung
- **Antimagic:** kann in einer Zone des VERSTÄNDIGUNG STÖREN nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber beendet werden.
- **Merkmale:** Elementar, Verständigung
- **Komplexität:** C
- **Repräsentationen und Verbreitung:**

Dru, Geo je 5; Mag 4; Hex 2 /// Alle elementaristisch begabten Zauberer kennen die Zwiesprache mit ihrem Element, sei es die Windmeisterin, die sich dem Lachen des Sturmes hingibt, oder der Schiffszauberer, der knietief im Wasser stehend das Grollen des Meeres studiert; sei es die Hexe, die dem Raunen des Waldes zuhört oder der Druiden, der das Fauchen und Knacken des Feuers zu sich sprechen lässt; sei es der Geode, der das singende Knistern des Eises befragt, oder die Fels-Elementaristin, die der Stille der Steine lauscht.

Der ELEMENTOVOCO ist die elementare Kernformel jener Sprüche, von denen der bekannte OBJECTOVOCO wohl die Erz- und/oder Humus-Variante darstellt, die man der elementaristischen Ordnung halber aber besser in GLACIOVOCO (Eis), HUMOVOCO (Humus), ARCHOVOCO (Erz), AEROVOCO (Luft), IGNIVOCO (Feuer) und AQUAVOCO (Wasser) ausdifferenziert.

Die Kernformel ist zwar in allen oben genannten magischen Gemeinschaften bekannt, steht aber nur am *Konzil der Elemente* fest auf dem Lehrplan (Startwert +3), da die Konzilanten Wert auf das zumindest rudimentäre Verständnis aller sechs Elemente legen. Weiter verbreitet sind ansonsten die elementaren Einzelformeln, die man in *Rashdul* (+4), *Punin* (+2), *Olport* (+4) und unter Geoden (+5) passend zur eigenen elementaren Spezialisierung erlernt.

ELEMENT STÄRKEN

- **Probe:** IN/CH/KK
- **Technik:** Der Elementarist berührt kurz das zu verzaubernde Element in möglichst reiner Form und konzentriert seine Willenskraft energisch auf den beabsichtigten Effekt.
- **Zauberdauer:** 1 Aktion
- **Wirkung:** Der Zauber ist eine elementare Kernformel, welche die Primäre Eigenschaft eines Elements (das natürlich bereits vorhanden sein muss) innerhalb des Wirkungsradius' verstärkt. Der Zauberer hat dabei nur begrenzten Einfluss darauf, welche Wirkung in der gegebenen Situation am ehesten der elementaren Natur entspricht. Zu den genauen Wirkungsweisen siehe unten.
- **Kosten:** 5 AsP
- **Zielobjekt:** Zone

- **Reichweite:** maximal ZfW Schritt
- **Wirkungsdauer:** Die Wirkung tritt augenblicklich ein, für die Dauer siehe unten.
- **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Reichweite, Wirkungsdauer
 - *Elementargewalt* (+7; ab ZfW 11). Diese Variante verstärkt die unten beschriebenen Wirkungen und erzeugt einen regelrechten elementaren Aufruhr, die Effekte sind jedoch sehr viel unkontrollierbarer und können so leicht negativ auf den Zauberer zurückfallen. Dabei entstehen mit großer Wahrscheinlichkeit Mindergeister. Kosten: 10 AsP.
- **Reversalis:** Die Umkehrung entspricht dem Zauber ELEMENT SCHWÄCHEN (s.u.), der die Primäre Eigenschaft eines Elements abschwächt.
- **Antimagie:** Hat keine Wirkung auf die Effekte dieses Zaubers, aber unter einem ELEMENTAREN BANN gelten die entsprechenden Erschwernisse.
- **Merkmal:** Elementar, Umwelt
- **Komplexität:** C
- **Repräsentationen und Verbreitung:**

Mag, Dru, Geo je 4, Ach 2 /// Dieser Zauber ist eine Art elementaristische Selbstverständlichkeit, eine noch grundlegendere Zauberei als der MANIFESTO (der ja immerhin eine kleine Elementarbeschwörung ist), da bereits gegebene Strukturen mit einfachen Mitteln verändert werden. Das Prinzip lässt sich also für jeden Elementaristen leicht erfassen, auch wenn er viel Erfahrung mit dem Wesen aller Elemente braucht, um den ELEMENT STÄRKEN so variantenreich zaubern zu können, wie er hier vorgestellt wurde.

Bedingungen für die vollständige Eigenrekonstruktion: MANIFESTO 10+, außerdem DSCHINN DES... oder MEISTER DER ELEMENTE 10+. Für Druiden und Geoden reicht die meisterliche Kenntnis des letztgenannten Zaubers.

Der ELEMENT STÄRKEN hat erst in den Jahren nach der Offenbarung des elementaren Konzils Verbreitung gefunden. Er wird in der *Pentagramm-Akademie Rashdul* eher nebenbei als Handwerkszeug gelehrt (Startwert +3, seit ca. 20 Hal), während er am *Konzil der Elemente* als sehr wichtig für das wahre Verständnis der Elemente angesehen und entsprechend gut vermittelt wird (Startwert +6). In *Olport* werden die Varianten für Wasser und Eis zusätzlich zum ohnehin bekannten AEOLITUS gelehrt (seit ca. 22 Hal, bei Hauselement Wasser bzw. Eis wird statt AEOLITUS der AQUATUS bzw. FRIGITUS als Hauszauber gelehrt). Der Zauber ist in *Punin* verzeichnet, wird dort aber als minderwertige Zauberei kaum beachtet.

Insgesamt sind die spezialisierten Zauber AEOLITUS (Luft), IGNITUS (Feuer), AQUATUS (Wasser), FRIGITUS (Eis), HUMOTUS (Humus), ARCHOTUS (Erz) stärker verbreitet als die Kernformel.

Anmerkungen zur genauen Wirkungsweise

EIS STÄRKEN / FRIGITUS: Regen wird in kleinem Umkreis zu Schnee, Wasser wird eiskalt und kann sich – je nach Ausgangstemperatur – mit einer dünnen Eisschicht überziehen (die keinesfalls einen Menschen trägt), die Umgebungsluft kühlt spürbar ab. Eine schon bestehende Eisschicht auf einem Tümpel oder See wird im Wirkungsradius so dick, dass sie trägt, eine kleine Eisspalte schließt sich, fallender Schnee wird dichter oder gar zu Hagel, etc.

HUMUS STÄRKEN / HUMOTUS: Die Wirkungen hier sind vielfältig und es scheint, daß die Elfen einige dieser Variante schon von Kindheit an intuitiv beherrschen: Eine Knospe oder Blüte öffnet sich, totes (aber nicht verarbeitetes) Holz und verblühende (aber nicht bereits verblühte) Blumen gewinnen für einen Augenblick wieder an Leben, alte Lebensmittel werden wieder genießbarer, während bereits verdorbene Naturalien endgültig vernichtet werden (Verrottung oder Schimmelfraß werden gefördert).

Gleichmaßen eignet sich diese Variante als schnelle Vorbereitung für einen Balsamsalabunde um den Heilungsprozess zu fördern, wie auch die Wirkung von frischen (nicht getrockneten oder verarbeiteten) Heil- oder Giftkräutern ein wenig gesteigert werden kann. Krankheitskeime jeder Art bleiben vollständig erhalten.

ERZ STÄRKEN / ARCHOTUS: Brüchiger (aber nicht zerbrochener) Stein wird wieder fest, Risse in einem Tonkrug schließen sich für die Zeit der Wirkung, ein rostzerfressenes Schwert zerspringt nicht mehr beim ersten Schlag (natürlich ergeben sich keine Boni wie z.B. durch ADAMANTIUM), ebenso wie Glas an Stabilität gewinnt. Eine Lawine kann zumindest verlangsamt werden, während lawinengefährdetes Geröll nur träge ins Rollen kommt, Treibsand kann kurzfristig begehbar gemacht werden. Edelsteine und -metalle erhalten zusätzlichen Glanz.

Insgesamt gilt aber, dass reines Gold durch den Zauber nicht reiner wird, genausowenig wie Eisen-erz auf einmal eine höhere Qualität erhält oder ein exzellent geschmiedetes Schwert noch stabiler wird.

LUFT STÄRKEN / AEOLITUS: Ein Windhauch wird erzeugt, siehe **LC 12**.

FEUER STÄRKEN / IGNITUS: Ein bereits bestehender Brand lodert höher oder Glut wird neu entfacht. Dabei kann es leicht passieren, dass ein Feuer unkontrolliert auf andere brennbare Materialien in der Umgebung überspringt! Durch MANIFESTO [Feuer] und einen anschließenden IGNITUS kann selbst in strömendem Regen ein Feuer entfacht werden, das zumindest einige Zeit Bestand hat – allerdings sind Mindergeister-Präsenzen hierbei häufig.

WASSER STÄRKEN / AQUATUS: ein Tümpel schlägt kleine Wellen oder bildet einen kleinen Strudel, ein Fass kann zum Überschwappen gebracht werden, Wasser in einem Krug schießt plötzlich als kleine Fontäne heraus, kanalisiertes Wasser fließt schneller, ein Bach schwillt kurzzeitig an, Regen wird heftiger.

Wirkung auf Elementare: Der ELEMENT STÄRKEN kann elementare Wesenheiten stärken, da er die elementare Grundstruktur der Umgebung unterstützt und ihr Energie hinzufügt. Dschinne und Elementargeister erhalten 5 zusätzliche LP, während die Präsenz von Mindergeistern verlängert wird.

Anmerkung zur Wirkungsdauer

Alle beschriebenen Effekte sind kurzzeitig, klingen aber nach Ablauf der Wirkungsdauer natürlich ab. Ein Windstoss oder eine Feuerlohe dauern entsprechend etwa eine Aktion, wobei ein entfachtetes Feuer weiterbrennt. Ein Wellenschlag oder Strudel wirkt sich vielleicht für 5 Aktionen aus und kommt dann recht träge wieder zur Ruhe, ebenso wie Eishauch oder Schnee. Eine geöffnete Blüte schließt sich nach kurzer Zeit wieder, während aufgefrischte Lebensmittel ganz normal wieder verderben (die Wirkung wird bei wiederholter Anwendung jedoch schwächer und lässt irgendwann nach). Die Wirkung auf Erz hält wegen der Trägheit des Elements länger an, etwa bis zu zwei Minuten.

ELEMENT SCHWÄCHEN

- **Probe:** IN/CH/KK

- **Technik:** Die Elementaristin berührt kurz das zu verzaubernde Element in möglichst reiner Form und konzentriert ihre Willenskraft energisch auf den beabsichtigten Effekt.

- **Zauberdauer:** 1 Aktion

- **Wirkung:** Der Zauber ist eine elementare Kernformel, welche die Primäre Eigenschaft eines Elements (das natürlich bereits vorhanden sein muss) innerhalb des Wirkungsradius' abschwächt. Die Zauberin hat dabei nur begrenzten Einfluss darauf, welche Wirkung in der gegebenen Situation am ehesten der elementaren Natur entspricht. Zu den genauen Wirkungsweisen siehe unten.

- **Kosten:** 5 ASP

- **Zielobjekt:** Zone

- **Reichweite:** maximal ZfW Schritt

- **Wirkungsdauer:** Die Wirkung tritt augenblicklich ein und klingt dann natürlich ab (vergleiche auch die Anmerkung zum ELEMENT STÄRKEN).

- **Modifikationen:** Zauberdauer, Reichweite, Wirkungsdauer

- *Elementarbruch* (+7; ab ZfW 11). Diese Variante verstärkt die unten beschriebenen Wirkungen und erzeugt eine regelrechte elementare Austrocknung, die Effekte sind jedoch sehr viel unkontrollierbarer und können so leicht negativ auf den Zauberer zurückfallen. Dabei entstehen mit großer Wahrscheinlichkeit Mindergeister. Kosten: 10 AsP.

- **Reversalis:** Die Umkehrung entspricht dem Zauber ELEMENT STÄRKEN, der die Primäre Eigenschaft eines Elements verstärkt.

- **Antimagie:** Hat keine Wirkung auf die Effekte dieses Zaubers, aber unter einem ELEMENTAREN BANN gelten die entsprechenden Erschwernisse.

- **Merkmal:** Elementar, Umwelt

- **Komplexität:** C

- **Repräsentationen und Verbreitung:**

Mag, Dru, Geo je 3, Ach 2 /// Obwohl sich dieser Zauber mit einiger Selbstverständlichkeit parallel zum ELEMENT STÄRKEN ergibt, haben die meisten Elementaristinnen eine gesunde Scheu davor, ihn zu oft anzuwenden. Zwar ist der ELEMENT SCHWÄCHEN weit davon entfernt, einem Element zu schaden, da er nur in sehr begrenzten Bahnen eine auch natürlich vorkommende Schwäche der elementaren Eigenschaft betont, doch insgesamt greift er eben doch schwächend in die elementare Struktur der Welt ein – und die Konsequenzen einer solchen Handlung sind niemals vollends abzusehen.

Für die Rekonstruktionsbedingungen siehe ELEMENT STÄRKEN. An den dort genannten Akademien ist der ELEMENT SCHWÄCHEN jedoch kaum verbreitet, also insgesamt etwas schwieriger zu erlernen.

Anmerkung zur genauen Wirkungsweise

EIS SCHWÄCHEN: Eisige Winterluft wird ein bisschen weniger frostig, Eis taut langsam ab, eine Eisdecke auf Wasser kann ausgedünnt werden (z.B. damit sie einen Menschen nicht mehr trägt), ein Eisklumpen wird zu pappigem Schnee, eine Gletscherspalte dehnt sich weiter aus. Schnee oder Hagel werden allerdings nicht zu Regen, da dies einer Verbannung des Elements nahekommen würde.

HUMUS SCHWÄCHEN: Die Abschwächung der Primären Eigenschaft des Humus kann keinesfalls Schaden anrichten. Bei lebenden Dingen wird allenfalls das Wachstum ein wenig gemindert, was kaum spürbar ist (eine einzelne Blüte mag vor der Zeit verblühen, o.ä.).

Bei toten organischen Materialien beschleunigt sich dagegen die saubere ›Mumifizierung‹ (nicht der Verfall): geschlagenes Holz erreicht schneller einen abgelagerten Zustand, geschnittene Kräuter oder geeignete Lebensmittel werden schneller trocknen und lagerfähig (Winteräpfel, Trockenobst, etc.). Frische Lebensmittel werden oll und hart.

ERZ SCHWÄCHEN: Die Grundstabilität erzener (gläserner, tönerner, steinerner, metallener) Gegenstände wird ein wenig vermindert: ein altes Schwert bricht leichter, ein Tonkrug wird rissig, ein Spiegel wird blind und eine fragile Phiole mag gar vollständig zerbrechen. Kristallinen, gediegenen oder sehr gut gepflegten Gegenständen oder Waffen kann die Variante nichts anhaben, allenfalls ihr Glanz wird ein wenig stumpf. In den Bergen kann der Zauber durchaus eine kleine Lawine auslösen oder ein Stück Stollen destabilisieren, weswegen man ihn vorsichtig einsetzen sollte.

LUFT SCHWÄCHEN: Ein Wind wird kurzfristig abgeschwächt. Völlige Windstille wie beim STURMGEBRÜLL entsteht dadurch nicht, aber in einem Sturm kann auch der LUFT SCHWÄCHEN ein wenig Sicherheit gewähren.

FEUER SCHWÄCHEN: Ein großer Brand wird eingedämmt, jedoch nicht gelöscht. Ein kleines Lagerfeuer wird bis auf die Glut reduziert und erzeugt kaum noch Licht, eine Fackel erlischt sofort.

WASSER SCHWÄCHEN: Bewegtes Wasser beruhigt sich, eine Stromschnelle oder gefährliche Furt könnte so gefahrloser durchquert, ein stark schlingerndes Boot im letzten Moment noch gesichert werden.

Wirkung auf Elementare: Dieser Zauber ist – je nach Situation – geeignet, elementare Wesenheiten entweder zu besänftigen oder ihnen gar geringen Schaden (5 SP) zuzufügen, da er die elementare Grundstruktur der Umgebung abschwächt. Dschinne und Elementargeister werden eher lethargisch, während Mindergeister recht wirksam vertrieben werden. Bei extremer Anwendung des Zaubers kann es aber auch geschehen, dass ein Elementarwesen darin eine Bedrohung seines Elements wahrnimmt und sich gegen die Elementaristin wendet.

SYMBOLIK & SPRACHE

FORMEN DES ELEMENTARISTISCHEN AUDRUCKS

EINLEITUNG

Der Elementarismus ist eine der ältesten und verbreitetsten Magieformen Aventuriens, da ist es leicht nachvollziehbar, dass sich bei allen praktizierenden Völkern ein Sprachgebrauch und eine elaborierte Symbolik entwickelt haben, die Ausdruck der jeweiligen elementaren Vorstellungen sind. Hier soll zumindest auf einige der historisch jüngeren elementaristischen Traditionen, ihre Symbolik und ihr Vokabular eingegangen werden.

Aventurischen Sprachgebrauch auszugestalten ist dabei immer eine heikle Angelegenheit, weil man einerseits eine Menge neuer Dinge erfinden muss (und sich dabei oft an irdischen Vorbildern orientiert, was nicht immer gut ankommt) und weil andererseits die meisten RollenspielerInnen berechtigterweise kein Interesse daran haben, für ihre Rolle Schriftzeichen, Vokabeln oder gar Grammatik zu pauken, um eigene Sätze produzieren zu können – so stimmungsvoll das auch ist.

Hier soll deswegen nur eine grobe Sammlung stattfinden, die man für das eigene Rollenspiel oder für die Ausgestaltung der Spielwelt nutzen kann, oder auch nicht. Zuverlässige Quellen zu den verschiedenen Sprachen und Vokabeln gibt es ohnehin kaum.

ELEMENTARISTISCHE SYMBOLIK

Man kann sagen, dass sich unter den jüngeren kulturschaffenden Völkern Aventuriens innerhalb der letzten 2.000 Jahre eine Anzahl vergleichsweise einheitlicher Symbole für die Elemente herausgebildet hat. Diese finden natürlich in unzähligen Varianten Verwendung, aber erkennbare Ähnlichkeiten führen zu der Frage nach einem etwaigen gemeinsamem Ursprung. Darüber lässt sich leider nur spekulieren, ohne dabei in die Nähe von wahrscheinlichen Ergebnissen kommen zu können.

ZWERGISCHE WURZELN?

Manche – ihnen voran der Zwergenforscher Tyros Prahe – vermuten, dass die heute gebräuchlichen elementaren Zeichen von den **Zwergen** stammen, genauer: von den zwergischen Geoden. Dies ist allerdings nicht sehr wahrscheinlich, denn die Geoden

waren immer eine extrem kleine Gemeinschaft, deren Kontakt zu menschlichen Zauberern in der Geschichte kaum belegt ist. Außerdem legen sie großen Wert auf die ausschließlich mündliche Weitergabe ihres Wissens, sie verwenden also keine schriftlichen Aufzeichnungen und können in der großen Mehrheit gar nicht lesen und schreiben.

Dabei soll natürlich nicht ausgeschlossen werden, dass die Geoden heute elementare Symbole im rituellen Kontext, für Schmuck und zu Zwecken der Kennzeichnung und Verständigung verwenden. Ob sie allerdings die Erfinder der (angenommenen) ›ursprünglichen‹ Zeichen sind, von denen sich alle anderen ableiten lassen, darf getrost bezweifelt werden – zumal das Element Eis den Geoden Anathema ist und (ebenefalls laut Tyros Prahe) kein Symbol besitzt.

TULAMIDISCHE ZAUBERZEICHEN

Entsprechend muss auch ungeklärt bleiben, ob die **Tulamiden** ihre variantenreichen Elementarzeichen einst von den Zwergen erbtten, ob sie gar Teil ihres echsischen Schrifterbes sind, eine Eigenentwicklung oder ein Konglomerat aus verschiedenen Quellen. Fest steht jedoch, dass der traditionsreiche tulamidische Elementarismus eine äußerst kreative Quelle für elementare Symbolik jeder Form ist und die güldenländisch-gildenmagische Tradition stark beeinflusst hat. Die Spuren der uralten Formen zaubermächtiger Kalligraphie und Ornamentik, welche sich – wenn auch durch kulturellen Niedergang verwischt – durch die tulamidische Tradition ziehen, werden gerade in den gegenwärtigen Bemühungen um die Rekonstruktion der lange verschollenen Arkanoglyphen wieder offengelegt.

Auch die tulamidische Alchimie hat elementaristische Wurzeln, insbesondere die Khunchomer Tradition lehrt, dass sich jeder Stoff in sechs elementare Bestandteile zu unterschiedlichen Quantitäten zerlegen lässt. Dies spiegelt sich in Aberdutzenden von komplizierten Zeichen für ein Element in verschiedenen Aggregat- oder Übergangszuständen zu anderen Elementen wieder, deren Sammlung und Systematisierung ganze Gelehrtenleben füllen kann. (So besteht z.B. das ›Alkahest‹ nach

Zwergische Elementarzeichen

Aus einer Abhandlung von Tyros Prahe, die abgebildeten Zeichen sind jedoch nicht älter als 1.000 Jahre.



Tulamidische Elementarzeichen

1) Aus einer zeitgenössischen Lehrschrift der Zauberschule zu Mherwed:



2) Aus einer alten Abschrift von Die 7 Wahrheiten des menschlichen Geistes:



(Man beachte die tulamidische Schreibweise von rechts nach links!)

dieser Lehre aus 44 Teilen Feuer, 44 Teilen Wasser und je 3 Teilen Eis, Humus, Erz und Luft: Letztere sorgen nur für die stofflichen Qualitäten und die Geruchsbildung, erst der hass-erfüllte Widerstreit zwischen den außergewöhnlich zahlenmystisch ›geladenen‹ Anteilen Feuer und Wasser führt zur gewaltigen Säurekraft des Stoffs.)

GILDENMAGISCHE SYSTEMATIK

»Dies also sind die Regeln der elementaristischen Kalligraphie, welche jede zukünftige Publikation tunlichst anzuwenden hat, um ihre wissenschaftliche Seriösität zu beweisen und allgemeinen publikatorischen Erfolg zu ermöglichen:

Man zeichne das DOPPELKREUZ für das EIS, aufrecht oder diagonal, für die kristallene Form der Schneeflocke.

Man zeichne den DOPPELKREIS für die ERDE, vollkommen rund oder elliptisch, für den Kreislauf des Lebens und des Wachsens.

Man zeichne das QUADRAT für das ERZ, auf Spitze oder Seite stehend, für die Form des geschliffenen Kristalls und die Stabilität des Steins.

Man zeichne die SPIRALE für die LUFT, mit einer oder zwei Windungen, für den Wirbel des Windes und die Flüchtigkeit des Duftes.

Man zeichne das DREIECK für das FEUER, auf der Basis und nie auf der Spitze stehend, für die lodernde Flamme und die aufstrebende Hitze.

Man zeichne die WELLEN für das WASSER, in einfacher oder zweifacher Linie, für den Wandel des Meeres und das Fliesen der Flüsse.«

—Eintrag ›Symbolik, elementaristische‹ aus der aktuellen *Encyclopaedia Magica*

Der eher nüchtern wissenschaftliche Zugang der **Gildenmagie** zu den Elementen spiegelt sich in der meist klaren und schnörkellosen Symbolik wieder. Effizienz und Eindeutigkeit sind wichtige Eigenschaften der verbreiteten Elementarzeichen, welche durch das *Arcane Institut* zu Punin alle paar Jahrzehnte in der *Encyclopaedia Magica* quasi standardisiert werden. (Was immer wieder sowohl für Belusti-

GILDENMAGISCHE ELEMENTARZEICHEN

1) Standard-Variante aus der oben zitierten *Encyclopaedia Magica*:



2) Kunstschrift-Variante, die häufig für rituelle Zeichnungen oder Ornamente verwendet wird:



3) Gebräuchliche Handschrift-Variante, die sich schnell schreiben lässt:



gung als auch für Verstimmung an den tulamidischen Akademien sorgt, die sich auf ihre ältere Tradition berufen, um sich die bürokratische Vereinheitlichungs-Tendenz aus Punin zu verbitten.)

Jedoch hat die Öffnung des *Konzils der Elemente* zu einem Aufschwung der elementaristischen Forschung geführt, der sich auch in einer fortschreitenden Entwicklung von komplexen Ritualglyphen für Herbeirufungen und Bannkreise niederschlägt. Hierbei ist auffällig, dass die gildenmagische Symbolik sich traditionell selten auf einzelne Elemente konzentriert hat, sie besaß eine starke ›Vorliebe‹ für das Elementare Siegel, also das Hexagramm mit eingeschriebenen Elementarzeichen. Dies scheint sich jedoch mit der zunehmenden Spezialisierung entsprechender Ausbildungen langsam zu ändern und die Anzahl von Monographien zu einzelnen Elementen steigt an.

Überhaupt lässt der Einfluss der Konzilanten aus Drakonia neue Entwicklungen erwarten: So ist es dort ähnlich wie im tulamidischen Raum üblich, sich im Fokus auf Elementarzeichen und Glyphenkonstellationen in Meditation zu versenken. Darüber hinaus hat die quasi-religiöse Verehrung, die den Elementen im *Konzil* entgegen gebracht wird, aber auch einen intensiv künstlerisch-spirituellen Zugang zu den Elementen hervorgebracht, der in Aventurien ansonsten seines gleichen sucht.

NOCH ÄLTERE QUELLEN?

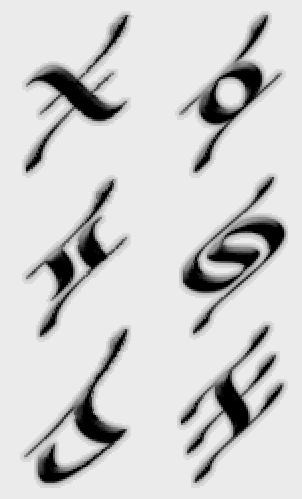
Große elementaristische Kunst ist ansonsten allenfalls bei den **Hochelfen** vorstellbar, deren Affinität zu Elementarmagie groß gewesen sein muss, nach allem, was wir über ihre Zauberkunst wissen. Angeblich haben die ›Alten‹ den sechs Elementen sechs Städte gewidmet und ihr Gott Pyr Daokra war Herrscher über vier dieser Elemente. Dass ihr Elementarismus auch eine einheitliche und hoch entwickelte Symbolik gehabt hat, ist deswegen äußerst wahrscheinlich – zudem das Asdharia auch noch weit komplexer in Sprache und Schrift ist, als das Isdira.

Allerdings sind die größten Geheimnisse der alten Sprache mit den Hochelfen untergegangen und die heutigen Elfen der Auen und Wälder erinnern sich nicht gern an ihre gefallenen Vorfahren. Insofern kann trotz des Wissenszuwachses der letzten Jahrzehnte (durch die Foggwulf-Expedition und ungesicherte Erzählungen über eine Wiederentdeckung Simyalas) nichts Eindeutiges über hochelfische Elementarsymbolik gesagt werden.

Ebenfalls aus Drakonia erfahren wir hingegen mehr über die Magie der **Drachen**, deren Relikte ja gerade in symbologischer Hinsicht extrem bedeutsam sind. Angeblich hat das *Konzil der Elemente* seine mächtigsten Sprüche aus nur einigen wenigen drachischen Glyphen entwickelt, deren Entschlüsselung das Werk von Jahrhunderten war. Insofern kann das elementaristische Potential der drakonischen Zaubersymbole gar

Hochelfische Elementarzeichen

Aus dem unbestätigten Bericht einer angeblichen Expedition in die hochelfische Stadt Simyala.



nicht hoch genug eingeschätzt werden, auch wenn es unwahrscheinlich erscheint, dass sich der menschliche Geist langfristig als groß genug erweisen wird, dieses Potential zu fassen und zu nutzen.

Jedenfalls arbeiten die Konzilanten weiter an der metaphorischen Transition der hochkomplexen Arkanoglyphen in eine für Menschen fassbare Form und möglicherweise dienen ihre Meditationsbilder bereits diesem Zweck: Angeblich hätten sie nämlich nicht nur fokussierende Wirkung, sondern erweiterten nach langer Übung auch das Bewusstsein. Es wird sicherlich noch etwas dauern, bis die traditionelle Gildenmagie diese Idee an- und aufnimmt, aber die Wirkung der drakonischen Elementarzauberei kann schließlich nicht von der Hand gewiesen werden.

DRUIDISCHE SYMBOLE

Bei all dem darf die machtvolle elementare Magie der **Druiden** nicht vergessen werden, die möglicherweise auf geodische Lehren zurückgeht. Da die Hüter des Waldes ihre Geheimnisse gut zu wahren wissen, ist nicht bekannt, ob die Kenntnis und Verwendung von elementaren Symbolen unter allen Hütern des Waldes verbreitet ist und tradiert wird, jedoch scheinen zumindest einige Druiden solche Zeichen zu kennen – die zudem bemerkenswerte Ähnlichkeit zu den in der Gildenmagie gebräuchlichen aufweisen. Hier kann man einen zu früheren Zeiten produktiveren Austausch zwischen den Traditionen annehmen, der mit der zunehmenden Akademisierung der Gildenmagie deutlich abkühlte.

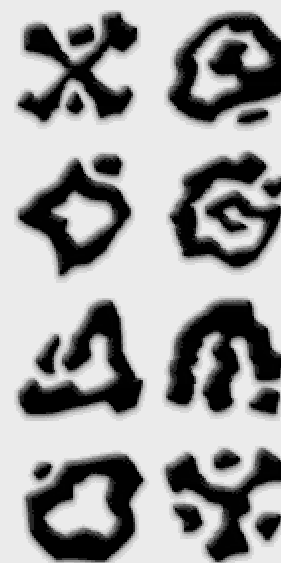
Viele Druiden betrachten zudem noch die Prinzipien ›Geist‹ und ›Magie‹ als Elemente, die wenig bekannten symbolischen Repräsentationen für diese beiden sind ein einfacher Kreis (für die Geschlossenheit des Geistes als Zentrum des menschlichen Wesens, der mit Beherrschungsmagie überwunden und sogar gebrochen werden kann) sowie der Dreistern (für die nach außen strebende Macht und das universelle Vorhandensein der Magie).

EIN ANDERER ZWEIG: DIE HJALDINGA-RUNI

Definitiv nicht verwandt mit allen anderen aventurischen Traditionen der elementaren Symbolik sind die anerkannt wirkungsmächtigen Zauberrunen der **Thorwaler**, die gerade erst jenes alte Wissen wiederentdecken, welches ihre Vorfahren aus dem Gildenland mitbrachten. Hier ist der Übergang von gewöhnlicher Runenschrift zu komplexen Zaubersymbolen recht fließend und nur eine Frage des Wissens und der Kunstfertigkeit.

Druidische Elementarzeichen

Nachzeichnung von ursprünglich in Holz geschnitzten Symbolen:



Notiert an der Schule des Direkten Weges, Gerasim.

Im Unterschied zu den abstrahierenden Elementarzeichen der eher rationalistischen Gildenmagie, die ›nur‹ Symbol sind und maximal ein Fokus der eigenen Konzentration sein können, sind die Hjaldinga-Runi gewissermaßen ›naive‹ Verkörperung und direktes Abbild der Effekte, für die sie stehen, ähnlich einer urtümlichen Matrix, welche in der Niederlegung Macht über die ihr entsprechende Substanz der Wirklichkeit gewinnt. Welche Wirkungen mit dieser Art der Zauberei noch möglich sind, wird sich sicher in den nächsten Jahren zeigen.

WEITERE TRADITIONEN

Diese Abhandlung kann natürlich nicht auf alle elementaristischen Traditionen eingehen, erwähnt sei jedoch noch der schamanistische Elementarismus, wie wir ihn von **Nivesen** und **Orks** kennen, sowie der kristallomantische Elementarismus der **Echsen**. Ob diese Völker Elementarzeichen kennen, muss Spekulation bleiben, haben doch erstere beiden überhaupt keine Schrift, die über Schnitzwerk und Ornamentik hinausgeht, während wir von den komplizierten echsischen Schriften wiederum nur sehr wenig wissen. Insgesamt kann jedoch mit einiger Sicherheit vermutet werden, dass eine etwaige Symbolik dieser Kulturen keinerlei Verwandtschaft zur zwergischen, elfischen oder menschlichen besitzt.

Orkisches Elementarzeichen?

Vermutete Eis-Rune:



Aus einer Schrift über orkischen Schamanismus der *Akademie der Verformungen*, Lowangen.

ELEMENTARISTISCHE SPRACHE

Es ist vorstellbar, dass die Sprache der güldenländisch-gildenmagischen Elementaristik durchsetzt ist von Begriffen und Formeln ganz verschiedenen Ursprungs: einerseits gab es vor Zeiten einen intensiveren Austausch mit Geoden und Druiden, als er heute besteht, andererseits war die Elementarzauberei schon ein tulamidisches Fachgebiet, bevor die Güldenländer überhaupt in Aventurien landeten.

Tulamidya und Bosparano sind insofern, die wichtigsten elementaristischen Sprachen in der gildenmagischen Gemeinschaft und eine gegenseitige Beeinflussung ist durchaus plausibel. Insofern kann man als Spielerin eines kundigen Elementaristen im Prinzip auf alle untenstehenden Begriffe und Wendungen zurückgreifen, um die eigene Rolle ein wenig auszugestalten.

Im Prinzip wäre noch eine Liste von gebräuchlichen Rogolan-Begriffen schön, die muss aber noch etwas warten.

ALLGEMEINE AUSSPRÜCHE UND FORMELN

- *Bei der Sechsfaltigkeit des Weltengefüges!* – Schwurformel oder Ausruf des Erstaunens

- *Ich rufe die Mächte der Zweiten und der Dritten, die sechsfach und gut sind, um mir gegen die Kräfte der Siebten beizustehen, die legionenfach sind und böse!* – Rezipitiver Teil eines großen Rituals (z.B. bei der Beschwörung eines Elementaren Meisters)

- *Kreis der Sechse, steh mir bei!* – Verbreitetes Stoßgebet

BOSPARANO

Sprüche und Formeln

- *Veni, servus elementorum! (glaciei / humi / archontos / aeris / ignis / aquae)* – Komm herbei, Diener des Elements! (des Eises / des Humus' / des Erzes / der Luft / des Feuers / des Wassers) (ELEMENTARER DIENER)

- *Veni, spiritus magnus elementorum! (glaciei / humi / archontos / aeris / ignis / aquae)* – Komm herbei, großer Geist Elements! (des Eises / des Humus' / des Erzes / der Luft / des Feuers / des Wassers) (DSCHINNENRUF)

- *Exsiliium Elementaris!* – Weiche, Element! (ELEMENTARBANN)

Eis

- *glacies* (Gen.: *glaciei*) – Eis; *glacialis* eisig, eiskalt; *glacire* vereisen, in Eis verwandeln.

- *frigus* (Gen.: *frigoris*) – Kälte, Frost, Winter; *frigidus* kalt, kühl; *frigescere* erkalten, erstarren.

- *hiems* (Gen.: *hiemis*) – Winter, Sturm.

Humus

- *humus* (Gen.: *humi*) – Humus, Erde, Boden, Erdreich.

- *terra* (Gen.: *terrae*) – Erde, Erdreich; Land, Gegend.

- *crescere* – wachsen, werden, entstehen.

Erz

- *archos* (Gen.: *archontos*) – Erz, Fels, Urgestein; *archeus* erzen, aus Felsgestein; Archo- Erz-.

- *lapis* (Gen.: *lapidis*) – Stein; *lapideus* steinern.

- *lapillus* (Gen.: *lapilli*) – Edelstein, Gemme.

- *gravitas* (Gen.: *gravitatis*) – Schwere, Gewicht, Härte; *gravis* schwer, gewichtig; *gravare* beschweren, schwer machen.

Luft

- *aer* (Gen.: *aeris*) – Luft, Hauch; *aerius* luftig, dem Luftreich zugehörig.
- *ventus* (Gen.: *venti*) – Wind, Sturm; *ventosus* windig, windreich, windschnell.
- *aura* (Gen.: *aurae*) – Hauch, Lüftchen, Windzug.
- *tempestatas* (Gen.: *tempestatatis*) – Wetter, Witterung; Sturm, Unwetter.
- *flare* – wehen, blasen.
- *levitas* (Gen.: *levitatis*) – Leichtigkeit, Beweglichkeit; *levis* leicht, behende, beweglich; *levare* leicht machen, erleichtern.

Feuer

- *ignis* (Gen.: *ignis*) – Feuer, Flamme, Brand, Wärme, Hitze, Glut; *igneus* feurig, brennend, aus Feuer; *ignescere* sich entzünden, entbrennen, brennen.
- *igniculus* (Gen.: *igniculi*) – Flämmchen, Funke, Glut.
- *calor* (Gen.: *caloris*) – Wärme, Hitze, Glut, Leidenschaft; *calidus* warm, heiß, heißblütig, unbesonnen; *calere* warm sein, heiß sein, glühen.

Wasser

- *aqua* (Gen.: *aquae*) – Wasser, Meer, See, Fluß, Regen, Quelle, Heilquelle; *aquosus* feucht, naß, wässrig, wasserreich.
- *aquula* (Gen.: *aquulae*) – Wässerchen.
- *mare* (Gen.: *maris*) – Meer.
- *unda* (Gen.: *undae*) – Woge, Welle.
- *pluvia* (Gen.: *pluviae*) – Regen.
- *flumen* (Gen.: *fluminis*) – Fluß, Strom, Strömung, Flut; *fluidus* flüssig; *fluere* fließen, strömen, sich ausbreiten, entstehen, zerfließen, vergehen.
- *fons* (Gen.: *fontis*) – Quelle, Quellwasser, Ursprung.

TULAMIDYA

Die Elemente

- *kahdiyar*, *-im* – Element, -e
- *djalid* – Eis
- *zumuh* – Humus
- *chor* – Erz, Sand, Fels
- *hawa* – Luft

- *haz* – Feuer
- *mayy* – Wasser

Sprüche und Formeln

• *Al'kahdiyrimu aalam!* – Die Elemente wissen es besser (als dir/mir zu dienen)! (traditionelle Entschuldigung nach einer misslungenen Beschwörung oder einem ausgeschlagenen Dienst)

• *Ya emir ad'djinniim ay [djalid, zumuh, khor, hawa, haz, mayy], amchallah!* – Oh Fürst der Geister aus [Eis, Humus, Erz, Luft, Feuer, Wasser], ich erbitte eine Gunst. (DSCHINNENRUF)

• *Ya djinn ay [djalid, zumuh, khor, hawa, haz, mayy], amchallah!* – Oh Geist aus [Eis, Humus, Erz, Luft, Feuer, Wasser], ich erbitte eine Gunst. (ELEMENTARER DIENER)

• *Djalid-pa! / Zumuh-pa! / Khor-pa! / etc.* – [Element] erscheine! (MANIFESTO)

• *Zadh haz!* – Flammenstrahl! (IGNIFAXIUS)

• *Fih djalid, fih haz!* – Macht über Kälte, Macht über Hitze! (CALDOFRIGO)

• *Jahfadh ay [djalid, zumuh, khor, hawa, haz, mayy]* – Wand aus [Eis, Humus, Erz, Luft, Feuer, Wasser] (WAND AUS [ELEMENT])

Allgemeine Vokabeln

- *djinn* – Elementargeist, z.B. *hawadjinn* Luftgeist
- *pandjashtra* – Pentagramm
- *sittashtra* – Hexagramm
- *haftashtra* – Heptagramm
- *yinnah* – Zauberspruch, Gesang
- *mudra* – magische Geste oder Glyphe
- *ashtarra* – Sternenkraft, magische Macht

Anmerkung

Die elementaren Begriffe lassen sich auch verwenden, um sprechende Namen für elementaristische Charaktere zu basteln.

MYSTERIA & ARCANA

GEHEIMNISSE UND KLEINODIEN DER ELEMENTARISTIK

EINLEITUNG

Die folgenden Abschnitte befassen sich mit aventurischen Legenden, Mysterien, Artefakten und Kleinodien, die im Kontext elementaristischer Zauberei oder Kosmologie stehen. Zum Teil werden dabei offizielle Informationen aufgegriffen und ausgearbeitet oder ergänzt (dann wird meist auch die Quelle angegeben), zum Teil werden aber auch neue Details erdacht.

Alle diese Informationen sollten aber als **Meisterinformationen** betrachtet werden, da sie vor allem für den Gebrauch von Spielleiterinnen und Meistern gedacht sind. Wenn ihr eigene Ideen zu Artefakten und Mysterien habt, würde ich mich freuen, sie hier ebenfalls aufzuführen.

ELEMENTARE MYSTERIEN

DIE BÜCHER DER ELEMENTE

»Lasst mich Euch eines lehren: Die elementaren Folianten wurden einst vom Hesinde-Sohn Xeledon geschaffen, den wir den Spötter heißen, weil es seine Aufgabe ist, die insgeheime Hybris der Menschen aufzudecken und in ihre Schranken zu weisen, und er schuf sie, um all die Sucher nach der Macht der Elemente zu verdrießen.

Das Buch des Eises schuf Xeledon mit einem Einband aus Silber und reinstem Bergkristall, doch die Seiten sind feinste Tafeln aus Eis, deren feine Schrift kunstvoll eingraviert ist – doch lesen kann man sie nicht, weil die Tafeln durchsichtig sind und bei großer Kälte zusammenfrieren, bei zu hohen Temperaturen aber beginnen sie unwiderruflich zu schmelzen.

Ähnlich ist das Buch des Erzes ein gigantisches Machwerk aus schwarzen Schieferplatten. Sein Text ist gut leserlich eingemeißelt – allein: umblättern lassen sich die schweren »Seiten« nur mit größtem Aufwand und das ganze Buch ist so gewichtig, dass es nicht von seinem Ort auf dem höchsten Gipfel des höchsten Berges fortgeschafft werden kann.

Das Buch des Feuers schließlich ist aus gewöhnlichem Papier gefertigt, nur der Einband ist glosende Kohle und ewig loderndes Zunderholz. Wer mutig genug ist und mit ledernen Handschuhen den Deckel öffnet wird geflammte Buchstaben in brandroter Tinte zu lesen bekommen, allerdings fangen die papiernen Seiten sogleich Feuer und das Werk verbrennt zu einem Häuflein Asche.

Man wird sich denken können, wie es sich mit den anderen Folianten verhält: das Buch der Luft besteht aus ungeordneten Einzelseiten, die, in unsichtbarer Schrift beschrieben, sich ständig selbst verblättern. Das Buch des Wassers ist prächtig geschmückt mit Schätzen des Meeres, doch rinnt aus ihm ein steter Strom mal klaren, mal schmutzigen Wassers, so dass die groben Buchstaben auf Algenpergament kaum lesbar sind. Das Buch der Erde letztlich verwurzelt sich gern an einem festen Ort und seine mit pulsierendem Blut beschriebenen Seiten aus Blattwerk und Rinde sind ständigem Wandel unterzogen, so dass eine Weisheit vergeht, wo eine neue entsteht.

Ihr seht: recht töricht müssen jene Zauberer sein, die dem derben Spaß des Spötters aufsitzen und ihre Macht durch solche Bücher zu mehren können meinen.«

—Prishya von Grangor in einer Vorlesung über theoretische Elementaristik, auf die Frage einer Studiosa nach den elementaren Folianten

»Nein nein, die Bücher der Elemente sind durchaus existent! Sie beinhalten die Geheimnisse der hochelfischen Macht über die Elemente ... große Macht, in der Tat, gefährliche Macht. Wem haben sie denn ihren Aufstieg zu verdanken, hm?! Und wem ihren Fall? Ihr wisst schon, worauf ich anspiele – wer kann wissen, ob nicht die elementare Herrschaft der Hohen bereits SEIN Werk war? Teil des verderbenden Plans. Unwahrscheinlich ist es nicht!

Wo sich die Bücher finden lassen? Oh, ihr würdet es nicht wagen! Pardona, die finsterste, die Verderberin, besitzt das Buch des Eises und verwahrt es tief unter dem Himmelsturm, um mit dem darin enthaltenen Wissen einst die letzten Firnelfen zu vernichten. Das Buch des Erzes aber ist mit Tie'Shianna untergegangen – oder es ruht in Fasar, denn dort ist A'Sar Al'Abastra die letzte große Meisterin des Erzes – und wessen Dienerin? Wer weiß ...! Das Buch des Feuers hat Famerlor im Weltenbrand vernichtet, wie es die Apokryphen von Al'Ahabad erzählen, während das Buch des Wassers mit dem sagemumwobenen Isiriel versank. Das Buch der Erde hätte in Simyala liegen können, aber die närrische Gräfin Quellentanz hat ja nicht daran gedacht ... wie? Ach, nichts.

Oh, habe ich das Buch der Luft vergessen? Hm ... ich will ehrlich mit Euch sein: ich besitze es, habe es gut verwahrt und hüte es gut! Aber niemals würde ich es wagen, einen Blick hinein zu werfen – SEINE Macht ist groß und mein Geist ist schwach und was, wenn er doch seine geketteten Finger im Spiel hatte ...?

Ihr glaubt mir nicht? Das ist gut, sehr gut ...«

–Abdul el Mazar, Zauberer und Forscher über das Namenlose

Meisterinformationen

Was es wirklich mit den elementaren Büchern auf sich hat, könnt ihr als Spielleiter oder Meisterinnen selbst entscheiden, sie sind offiziell nur am Rande in der **Magischen Bibliothek** (S.XXII) erwähnt. Wenn ihr euren HeldInnen wirklich große elementare Geheimnisse – als Aufhänger oder als Belohnung für ein Abenteuer, zum Beispiel – zukommen lassen wollt, dann bietet sich eines dieser Bücher an (wobei natürlich unklar bleiben sollte, ob es weitere elementare Bücher gibt, oder nicht).

Und möglicherweise steckt in beiden oben aufgeführten Zitaten auch ein Quentchen Wahrheit – die elementaren Folianten werden ihr Wissen jedenfalls nicht zu einfach preisgeben!

Als Hintergrund ist die hochhelfische Herkunft der Bücher nicht unplausibel, aber man könnte sie auch als Fakultätschroniken der sechs elementaren Zweige im Konzil von Drakonia anlegen, in welchen die Forschungsergebnisse jeder Generation festgehalten werden (natürlich nur die der gildenmagischen Ausrichtung, nicht der druidischen). Nicht auszudenken, wenn eines dieser Bücher in falsche Hände geriete ...

Vielleicht stammen sie aber auch aus anderen Quellen – etwa dem Diamantenen Sultanat der Tulamiden oder gar aus Pyrdacors Echsenreich.

DIE ELEMENTAREN REITER

»ALMADA/GARETIEN/ARANIEN. *In den letzten Monden häufen sich Erzählungen von seltsamen ›Zauberreitern‹, ›gerüsteten Dschinnen‹ oder ›Rittern der Elemente‹: Bei Punin soll im Morgengrauen ein Reiter mit glänzender Rüstung und wehendem Mantel über die Wogen des Yaquirs geritten sein. Im Darpattal berichtet man von einer kleinen Eskadron von Lanzern, die donnernd über den Himmel geprescht ist! In der Graftschaft Wandleth erzählt ein Apfelbauer, dass er von drei finsternen Räubern überfallen worden ist, die ein feuriger Streiter auf einem brennenden Ross mit seinem flammenden Streitkolben vertrieb. Er sagte ›Gehe weiter deiner Dinge, doch sprich kein Wort von mir.‹ und verschwand. Valnar Yitskok, Hochgeweihter der Hesinde im Tempel zu Gareth, erklärte gegenüber dem Boten: ›In unruhigen Zeiten neigt das einfache Volk dazu, sich alles überstrahlende Retter herbeizuwünschen und ihren Erzählungen viel Garn hinzuzufügen.‹«*

–Aventurischer Bote 98, ING/RAH 32 Hal, S.28

Meisterinformationen

Ob dieser Botenartikel eine Ente ist oder ein Verweis auf die Geschehnisse in zukünftigen Publikationen, kann hier nur spekuliert werden. Solche elementaren Reiter erscheinen zunächst wenig aventurisch, aber warum nicht?

Irgendeine Macht muss sich ja der elementaren Verwüstung in den Schwarzen Lande entgegenstellen – und warum sollte es keine aufrechten Streiter und Kriegsfrauen geben, die sich vollkommen dem Dienst an einem Element verschreiben und gemeinsam mit ihrem Streitross in eine Art elementarer Symbiose eintreten?

Als Ursprung der Reiter könnte man einen geheimen Orden vermuten (wie einfallsreich!), oder das Konzil der Elemente (Pferde in den Bergen?). Am interessantesten würde mir eine kirchliche Herkunft erscheinen:

Ob nun die Hesindekirche bzw. der Draconiterorden sich auf ihre Verantwortung für das elementare Gefüge und auf Hesinde als Schirmherrin der Elemente besinnt, oder ob die Kirchen der Rondra (der der stürmische Wind und das kriegerische Feuer als Elemente zugeordnet werden können), des Efferd (Luft und Wasser), des Firun (Eis), der Peraine (Erde) und des Ingerimm (Feuer und Erz) gemeinsam ein uraltes Ritual vollziehen – eine Verschwisterung göttlicher und elementarer Macht wäre mal ein schöner Kontrast zum arkanen Elementarismus.

DIE HÜTER DER ERDE

»Als die Scheiterhaufen der Priesterkaiser von den Walbergen bis zu den Hohen Eternen loderten, befürchteten viele Druiden, dass die Dienerschaft Sumus vernichtet würde und das Wissen zur Wacht über die Erdmutter verloren ginge. Die jeweils größten Meister eines der Elemente (überliefert sind je einer bis je sechs) hätten sich versammelt und beschlossen, ihr Wissen und ihre Kräfte zu verhehlen, bis wieder ruhigere Zeiten herrschten. Sie verwandelten sich auf immer in Bäume, Felsen, Teiche, Winde, Feuerblitze und Eisberge und warten angeblich darauf, von einem Kundigen erkannt und aus der selbstgewählten Verbannung erlöst zu werden. Sie sollen dem Befreier hexalogisches Wissen schenken können, das selbst dem Konzil der elementaren Gewalten verwehrt ist.«

–Legenden der Magie, **MWW 198**

Meisterinformationen

Die Hüter der Erde sind eine schöne Legende, weil sie allein Druiden und Geoden vorbehalten ist, für die man damit stimmungsvolle Questen und ›Große Ziele‹ ersinnen kann – Gildenmagier wissen nichts von dem Geheimnis (und würden es wohl auch nicht glauben).

Vielleicht erhält ja ein Spieler-Druide Hinweise auf einen besonderen Ort, wo einer der Hüter in Humus-, Wasser- oder Erz-Gestalt (man muss ja nicht zu exotisch beginnen) ruhen könnte, und richtet nun sein Heldenleben darauf aus, irgendwann in der Lage zu sein, mit dem Hüter in Kontakt zu treten oder ihn gar wieder zu erwecken.

Wenn seine Ziele selbstlos sind (z.B. um Mittel zu gewinnen, mit denen man gegen die Schwarzen Lande vorgehen oder den Druiden Weißtobriens helfen kann), sollte das Unternehmen irgendwann gelingen und der Hüter kann dem Helden zu tiefen elementaren Einsichten verhelfen und ihn auf die Spur machtvoller Zaubereien bringen.

Allerdings gehen die Jahrhunderte nicht spurlos an den Hütern vorbei und ihre elementare Gestalt ist für sie mittlerweile natürlicher, als die menschliche. Und so bleibt ihnen nach der Rückverwandlung nur wenig Zeit, bis sie wieder vollkommen (und diesmal endgültig) in ihr Element eingehen. Eine solche Begegnung sollte für jeden Druiden ein Erlebnis höchster Heiligkeit sein und Ergebnis eines langen Lebens im Dienst der Urmutter.

ELEMENTARE ARTEFAKTE

DIE SECHS ELEMENTAREN SCHWERTER

Auf eine ›Hexalogie der elementaren Schwerter‹ gibt es in offiziellen Publikationen keine Hinweise, aber solche Waffen können sehr stimmungsvoll in Kampagnen sein, die einen kosmologischen oder konkret elementaren Einschlag besitzen – als Aufhänger oder als Belohnung.

Jede dieser Waffen repräsentiert den kämpferischen Aspekt ihres Elements, sie steht für die Verteidigung des Elements gegen dämonische Pervertierung oder allgemein für die Förderung ihrer Aspekte. Die elementare Macht der Klingen kommt nicht aus dem Limbus, sondern aus der Essenz Deres, sie sollten also auch nicht leichtfertig eingeführt oder verwendet werden.

Äußere Erscheinung

Alle sechs Schwerter haben die gleiche elegante Gestalt, sie sind einen Schritt lang und hervorragend ausgewogen, die Griffe überlang und mit ausgearbeitetem Knauf. Die zweischneidigen Klingen verjüngen sich vom Heft her leicht, um sich zur Spitze hin wieder zu verbreitern und so eine blütenkelchartige Gestalt zu bekommen. Der Endurium-Anteil färbt das Metall schwarz, doch jede reflektiert das Licht in einer anderen Weise:

Die Klinge des Eises wirft das Licht blitzend und grellweiß zurück, während das Humus-Schwert sanft und grünbraun schimmert. Die Erzklinge ist vollkommen schwarz und dunkel und schimmert nur leicht silbrig, das Schwert der Luft ist im Sonnenlicht fast durchscheinend wie rauchschwarzes Glas. Das Feuerschwert schließlich blitzt kupferrot und orange, das Licht scheint wie Flammen an der Klinge entlang zu lecken, während die Wasserklinge in grünblauen Tönen irisiert, wie in flachem Wasser spielender Sonnenschein.

Auch in der Gestaltung von Heft und Knauf, sowie in den feinen Gravuren auf der Klinge unterscheiden sich die einzelnen Schwerter: Kristalle und Schneeflocken zieren die Eisklinge, ihre Parierstangen sind wie von Eiszapfen befreit, der Knauf ist ein reiner Bergkristall, wie bei allen Klingen zwölfseitig geschliffen. Das Schwert des Humus hat fast lebendig anmutende Ranken- und Blütenmuster eingraviert, Heft und Parierstangen sind Wurzelgeflecht und der Knauf ein Achat.

Das Erzschwert hat kristalline Gravuren in denen verschiedenste edle Gesteinsformen zu erkennen sind, sein Heft ist geformt wie starke Hörner aus gezogenem Stahl, sein Knauf aus Granit. Die Klinge der Luft ist mit so vielen Wirbeln und Spiralen graviert, dass sie beständig das Auge verwirren und gar keine gründliche Betrachtung zulassen, alles scheint sich ständig in Bewegung zu befinden. Ihre Parierstangen sind elegante Schwingen und der Knauf ist ein leuchtender Lapislazuli.

Ganz von einem feurigen Flammenmuster bedeckt ist das Schwert des Feuers, die Parierstangen sind wie grimmige Drachenschwingen geformt, der Knaufstein ist ein irisierender Feueropal. Dagegen sind die wabernden Wellen- und Strudelmuster der Wasserklinge geradezu beruhigend anzuschauen, man sieht Muscheln und Algen darin und auch Heft und Parierstangen sind wie von Meerestümpfen verkrustet. Im Knauf dieser Klinge ist ein Aquamarin eingearbeitet.

Wirkung und Kräfte

Hier ist eine sehr mächtige Wirkungsvariante der Schwerter beschrieben, die davon ausgeht, dass jede Trägerin sich ausschließlich und dauerhaft um den Dienst am jeweiligen Element bemüht und nicht einfach als normale Abenteurerin durch die Gegend zieht (was in unserem Spiel angemessen war, siehe die Meisterinformationen unten). Je nach Bedarf sollte das natürlich geändert werden, indem einzelne der hier genannten Aspekte vermindert oder gestrichen werden.

Die ›normalen‹ Werte jeder Waffe sind: 1W+6 TP, TP/KK 11/4, Gewicht 80 Unzen, Länge 1 Schritt, BF -4 – sofern unten nicht anders angegeben gilt INI +1 und WM +1/+1.

Daneben richtet jede elementare Klinge elementaren »Sekundärschaden« je nach Element an – die Regeln im **LC 80** hierzu können bei jedem Angriff Anwendung finden, mit folgenden Modifikationen und Einzelheiten:

Eis: Voller Sekundärschaden (siehe **LC 80**). Im Kampf überzieht sich die Klinge mit Reif und verströmt eine Aura der gnadenlosen Kälte. Die Trägerin der Eisklinge erleidet ebenfalls Kälteschaden und zwar 1 SP pro 10 KR.

Humus: Voller Sekundärschaden. Im Kampf mit dem Humus-Schwert kann der RS von gegnerischen Rüstungen aus Leder-, Holz- und Stoff (Tuchrüstung, normale Kleidung) zur Hälfte ignoriert werden. Die Trägerin erleidet jedoch einen Punkt AU-Verlust pro 5 KR. Für die Humusklinge gilt INI -1 und WM 0/+2.

Erz: Voller Sekundärschaden. Im Kampf klingt jeder Kontakt von Metallwaffen erstaunlich laut und es sprühen silberne Funken. Da die Erzklinge schwerer als ihre Schwesterklingen ist eine KK von 14 vonnöten, um sie effektiv zu führen, außerdem gilt TP/KK 12/3 und WM +1/0.

Luft: Voller Sekundärschaden, doch es werden TP gegen den anderthalbfachen RS statt nur TP(A) angerichtet. Alle Manöver zum *Entwaffnen* der Gegnerin sind um die Hälfte erleichtert (alternativ sind *Ausweichen*-Proben um einen Punkt erleichtert), allerdings ist die Trägerin im Kampf so leichtfüßig, dass sie leichter *niedergeworfen* werden kann (KK-Probe automatisch um 2 erschwert). Für die erstaunlich leichte Luftklinge gilt INI +2 und WM 0/+2.

Feuer: Voller Sekundärschaden. Im Kampf lodert die Feuerklinge in elementaren Flammen und verströmt große Hitze. Die Trägerin erleidet dadurch ebenfalls Hitzeschaden und zwar 1 SP pro 10 KR. Für die Feuerklinge gilt WM +2/0.

Wasser: Voller Sekundärschaden. Im Kampf ist die Klinge von einem Wasserfilm überzogen und versprüht bei jedem Angriff Gischt und Meerwasser. Das Manöver *Windmühle* ist um die Hälfte erleichtert, die Trägerin kann außerdem beim *Kampf im Wasser* alle Vergünstigungen der gleichnamigen Sonderfertigkeit nutzen, ohne sie erlernt zu haben. Die Trägerin erleidet jedoch einen Punkt AU-Verlust pro 5 KR.

Jede Klinge verfügt zudem über die Macht, einmal in der Woche die Kraft ihres Elements lokal zu stärken oder zu mildern – es werden die Wirkungen der Zauber ELE-

MENT STÄRKEN und ELEMENT SCHWÄCHEN zugrunde gelegt, die sich im Kapitel zu den *Neuen Zaubern* finden. Einmal im Monat kann die Trägerin einer Klinge zudem in höchster Not den ZORN DES ELEMENTS auf ihre Gegner herabrufen (LC **190**, es können 10 ZfP* angenommen werden). In allen Fällen werden die Kosten dieser Zauber entweder in voller Höhe mit AsP bezahlt (bei einer magiebegabten Trägerin) oder voll von der AU und halbiert von der LE abgezogen!

Der ZfW von Elementarzaubern gilt als um einen Punkt erhöht, wenn das jeweilige elementare Schwert als Fokus für die Zauberhandlung verwendet wird. Gegen Dämonen des Antielements und gegen Elementarwesen des Gegenelements richten die Waffen doppelten Schaden an, allerdings lässt eine Verwendung gegen Elementare möglicherweise die Loyalität der Klinge zur Trägerin schwinden.

Die sechs Klingenträgerinnen

Jede Trägerin einer der elementaren Klingen ist auserwählt, dem jeweiligen Element zu dienen, für seinen Schutz (z.B. vor dem dämonischen Antielement) und die Verbreitung seiner Prinzipien zu sorgen. Dafür sollte eine grundlegende Affinität zum Element vorhanden sein – also ein entsprechender Charakter, eine passende geographische Herkunft oder bestimmte Fähigkeiten und Eigenschaften.

In der Regel widmen diese elementaren Kriegerinnen sich voll und ganz dem Kampf für ihr Element und dem Studium ihrer Waffe, um damit eins zu werden. Dadurch erhalten sie – für die Dauer ihres Besitzes der jeweiligen Klinge oder permanent – besondere Fähigkeiten und Vorteile, aber auch Einschränkungen und Nachteile, die im folgenden ein wenig aufgeschlüsselt werden:

Eis: Die Trägerin der Frostklinge bekommt den Vorteil *Kälteresistent* und den Nachteil *Hitzeempfindlichkeit*, solange sie das Schwert bei sich trägt. Die Sonderfertigkeit *Eiskundig* kann (und sollte!) für die Hälfte der normalen Kosten erworben werden. Nach mindestens 3 Jahren im Besitz der Klinge erhält sie zudem einen zusätzlichen Punkt *Klugheit*.

Geeignete Charaktere: Firnelfen, Gjalsker, Nivesen, Thorwaler, Runajaski, Firun- und Ifirngeweihete, Draconiter, kühl berechnende Kämpferprofessionen wie Söldner oder manche Schwertgesellen, Eis-Elementaristen.

Humus: Die Trägerin der Humusklinge erhält den Vorteil *Hohe Lebenskraft* (5 Punkte) oder *Tierfreund* und den Nachteil *Prinzipientreue* (*Schutz jeder Form von Leben*), was sich in vernünftigem Rahmen auf die Essgewohnheiten, verstärkt aber auch auf die Kampfstrategie auswirken sollte (Bevorzugung defensiver Manöver). Nach mindestens 3 Jahren im Besitz der Klinge erhält sie zudem einen zusätzlichen Punkt *Konstitution*.

Geeignete Charaktere: Auelfen, Waldelfen, tobrische oder bornische Waldläufer, Jäger, Firungeweihete, maraskanische Krieger aus dem Shikanydad, Echsen-Krieger, Humus-Elementaristen.

Erz: Die Trägerin der Erzklinge erhält den Vorteil *Ausdauernd* (5 Punkte) und die Nachteile *Platzangst 6* und *Goldgier 6*. Die Sonderfertigkeit *Bergkundig* kann (und sollte!) für die Hälfte der normalen Kosten erworben werden. Nach mindestens 3 Jahren im Besitz der Klinge erhält sie zudem einen zusätzlichen Punkt *Körperkraft*.

Geeignete Charaktere: Zwerge, Rondra- oder Ingerimm-Geweihte, Söldner, Gjalsker, Orks, Hadjiinim-Krieger, Krieger und Ritter der ›alten Schule‹ (Weiden, Tobrien, Bornland), Kampfmagier, Erz-Elementaristen.

Luft: Die Trägerin der Luftklinge erhält den Vorteil *Balance* (kommt jedoch im Kampf nicht zum Tragen!) und die Nachteile *Raumangst 6* und *Neugier 6* oder den Nachteil *Unstet*. Nach mindestens 3 Jahren im Besitz der Klinge erhält sie zudem einen zusätzlichen Punkt *Gewandheit*.

Geeignete Charaktere: Auelfen, Firnelfen, Waldelfen, Thorwaler, Runajaski, Niveesen, Efferd- oder Aves-Geweihte, liebfeldische Krieger oder Schwertgesellen, leichtlebige und elegante Kämpfernaturen, Hadjiinim-Krieger, Brillant-Zwerge, Luft-Elementaristen.

Feuer: Die Trägerin der Feuerklinge erhält den Vorteil *Hitzeresistenz* und den Nachteil *Kälteempfindlich* (wie *Kältestarre* nur ohne Verfall in Kälteschlaf). Nach mindestens 3 Jahren im Besitz der Klinge erhält sie zudem einen zusätzlichen Punkt *Mut*.

Geeignete Charaktere: Zwerge, Auelfen, Orks, Rondra-, Ingerimm-, Praios- oder auch Rahja-Geweihte, Kampf- oder Antimagier, Hadjiinim-Krieger, Söldner, Krieger, Feuer-Elementaristen.

Wasser: Die Trägerin der Wasserklinge erhält den Vorteil *Innerer Kompass* und den Nachteil *Jähzorn 6* oder *Rachsucht 6*. Die Sonderfertigkeiten *Kampf im Wasser* und *Meereskundig* können für die Hälfte der normalen Kosten erworben werden. Nach mindestens 3 Jahren im Besitz der Klinge erhält sie zudem einen zusätzlichen Punkt *Intuition*.

Geeignete Charaktere: Auelfen, Efferd-Geweihte, Thorwaler, Runajaski, albernsische Schwertgesellen, alle Seefahrer oder Seesöldner, Echsen-Krieger, Wasser-Elementaristen.

Natürlich kann man all das noch weitertreiben: Der mehrjährige Besitz und Einsatz einer dieser Waffen beeinflusst das ganze Wesen der Trägerin, die beschriebenen Effekte verstärken sich bis ins Extrem, so dass sie zunehmend selbst einem Elementarwesen ähnelt – vielleicht wird sie ja gar zu einer Elementaren Reiterin, wie in den *Elementaren Mysterien* beschrieben.

Meisterinformationen zur Borbarad-Kampagne

In meiner eigenen Gruppe haben die Gezeichneten das in Maraskan eroberte Endurium unter vielen politischen Komplikationen, nach vielen Intrigen und Abenteuern zu den besten Schmieden Aventuriens gebracht, den Zyklopen, und von ihnen diese sechs Schwerter schmieden lassen.

Nach einem Jahr und einem Tag haben die Helden die Waffen abgeholt und später ins Konzil der Elemente gebracht, wo in großen Ritualen an besonderen elementaren Orten Meister der sechs Elemente beschworen wurden, die die Waffen mit den genannten Wirkungen ›weihen‹. In der Folge

mussten dann geeignete Personen gesucht und zu Trägern der Waffen erwählt werden, die im Auftrag der Gezeichneten den elementaren Verwüstungen in den Schwarzen Landen entgegentreten sollten.

Auch wenn dieser Hintergrund nur für sehr hochstufige Charaktere denkbar ist, so war es doch einer der stimmungsvollsten Nebenplots unserer Borbarad-Kampagne, ich kann das nur empfehlen!

Meisterinformationen: Alternativer Hintergrund

Alternativ dazu kann man sich verschiedene Hintergründe für die Schwerter überlegen, die Stoff für Kampagnen oder einzelne Abenteuer ergeben – in allen diesen Fällen sollte man sie wahrscheinlich aus einer hochwertigen Legierung bestehen lassen, aber nicht gleich aus Endurium.

Das Konzil der Elemente von Drakonia könnte die Schwerter selbst hergestellt oder als Relikt alter Völker im Konzil gefunden haben, und sie nun an Helden verteilen, die damit gegen die Schwarzen Lande kämpfen sollen. Natürlich müssen diese Helden sich zunächst als würdig erweisen, zu Trägern zu werden.

Möglicherweise sind die sechs Klingen (oder vielleicht nur vier, ohne Erz und Eis) Relikte der elementaristisch begabten Hochelfen und die Helden kommen auf die Spur (oder werden darauf gesetzt) von zunächst nur einem der Schwerter, das sie finden und erobern oder gegen den Zugriff von Heptarchen und Finsterlingen verteidigen müssen. Je nachdem, mit welcher Macht man die hochelfischen Klingen ausstattet, eignen sie sich als stimmungsvolle aber nicht welterschütternde Artefakte in Heldenhand oder gar als Aufhänger einer epischen Kampagne auf einer Ebene mit den elementaren Schlüsseln oder ähnlichem.

Letztlich kann man natürlich auch die Hexalogie vollkommen ignorieren und nur ein einziges elementares Schwert in einem Drachenschatz oder als passende Belohnung für eine geeignete Spielfigur auftauchen lassen. Dabei sollte entsprechend die Macht und die elementare Bedeutung des Schwertes nicht allzu groß sein.

DIE EHERNE DSCHINNENRÜSTUNG

Dieses Artefakt kann verschiedene Gestalt haben: ein kunstvoller Helm aus Bronze und Silber, ein edelsteingeschmückter Brustpanzer oder ein breiter Gürtel aus metallenen Gliedern. Im Gegenstand ist ein Dschinn des Erzes gebannt, der sich nach der Auslösung des Artefakts wie eine lebende Rüstung um den gesamten Körper der Anwenderin legt.

Die Dschinnenrüstung schützt wie eine echte Vollrüstung mit Helm, behindert aber kaum zusätzlich, da sie sich ›intelligent‹ um den Leib schmiegt und auf jede Muskelbewegung wie die beste Maanfertigung reagiert. Auch wenn Erz-Dschinnen normalerweise nicht gesprchig sind, kann die Rüstung durchaus mit ihrer Trgerin kommunizieren, falls dies ntig sein sollte, und auch auf verbale Befehle reagieren, sofern diese im Rahmen des Dschinnen-Dienstes liegen (z.B. »Gib mich frei!« trotz tobender Schlacht).

Die genaue Gestalt der Rüstung ist abhngig von den Wnschen des Beschwrers (nicht denen der Anwenderin) und kann sehr variabel sein: von einer blinkenden Gestechrüstung oder einem eleganten Lamellenharnisch ber einen flieenden, feingliedrigen Kettenpanzer bis hin zu eindrucksvollen Extravaganzen wie einem Stachelpanzer aus stahlhartem Rauchglas oder einem fugenlosen »Anzug« aus spiegelnd-schwarzem Kristall.

Meisterinformationen

Die Rüstung hält solange, wie die empfangenen SP die LE des Dschinns nicht übersteigen, danach zerfällt sie komplett zu Staub. Gegen elementaren Erz-Schaden ist die Trägerin vollkommen immun, dafür richten elementare Kampfzauber der Luft normalen Schaden an und verursachen doppelten Schaden gegen den Dschinn.

Die genaue Wirkung kann man recht variabel festlegen, ein Blick in die Zauberbeschreibung des LEIB DES ERZES (**LC 104**) mag hilfreich sein. Der gewährte RS liegt bei 8 (RS des Dschinns), bei einer BE von 0 bis maximal 2 Punkten – beide Werte addieren sich zu bereits vorhandener Rüstung. Desweiteren könnte die Rüstung KK +1 gewähren, was einen INI- oder GE-Malus von 1 mit sich bringen dürfte. Die LE des Dschinns beträgt etwa 30, sein RS wie erwähnt 8 (vgl. **MWW 111**).

Die Rüstung wird immer für einen Kampf aktiviert. Wenn sie nach dem Kampf noch LE besitzt, reduziert sie sich auf die Artefakt-Gestalt und kann in der nächsten Schlacht wieder aktiviert werden – solange bis die LE aufgebraucht ist (der gebannte Dschinn regeneriert sich nicht).

Dieses machtvolle Artefakt ist ein eindrucksvolles Beispiel für den Einfallsreichtum der tulamidischen Elementaristik und sollte sparsam eingesetzt werden: sei es, dass es den Helden für eine besonders gefährliche Mission von ihrem Auftraggeber überlassen (und ggf. zurückgefordert) wird; sei es als besondere Belohnung für eine kämpferische Heldin, die aus Respekt nur selten davon Gebrauch macht; sei es als Teil eines ur-tulamidischen Schatzes, den die Helden für die Akademie Khunchom heben sollen, etc.

Man kann die Rüstung auch als Stimmungselement einsetzen, ohne den Helden Zugriff darauf zu gewähren: so könnte der Kalif von Mherwed seine engste Leibgarde mit jeweils einer Dschinnenrüstung ausgestattet haben, oder die hochelfischen Wächter Tie'Shiannas besitzen noch einige wenige dieser Artefakte, welche die Helden der **Phileasson-Saga** in Aktion beobachten können.

Denkbar sind natürlich auch Dschinnenrüstungen anderer Elemente – doch bis auf die Humus-Rüstung (ein Holzarnisch oder Knochenpanzer) dürften solche für die Trägerin recht unangenehm sein ...

Anmerkung

Die Idee der Dschinnenrüstung stammt aus dem Abenteuer **Berge aus Gold** von J. Raddatz.

DAS AMULETT DER ELEMENTAREN VERSTÄNDIGUNG

Dieses recht unscheinbare Schmuckstück aus Mondsilber und Kupfer zeigt ein simples Hexagon, das von der Rückseite des Amuletts ins Metall geprägt und nachgeschliffen wurde. Die Innenfläche ist leicht nach Innen gewölbt, aber ungraviert. Zwei sich gegenseitig in den Schwanz beißende Schlangen aus Kupfer umrunden das Hexagon. Das Amulett kann an einer Kette um den Hals getragen werden.

Das Artefakt ermöglicht die sechsmalige Kontaktaufnahme mit jeweils einem der Elemente. Dabei kann die Anwenderin laut oder im Geiste eine Frage stellen, welche von der dem Element zugeordneten Erscheinung – sofern möglich – wahrheitsgemäß mit ›Ja‹ oder ›Nein‹ beantwortet wird.

Befragt werden kann zum Beispiel ein Kamin- oder Schmiedefeuher, möglicherweise auch eine Fackel oder Kerzenflamme (Feuer), ein kleiner See, ein Bach oder Brunnen (Wasser), eine lebende Pflanze oder auch ein Beet oder eine Wiese (Humus), ein großer Findling, ein reiner Kristall oder ein größerer metallener Gegenstand (Erz), eine

Schneewehe oder Eisdecke (Eis) oder ein Luftzug, ein steter Windhauch oder auch ein Sturm (Luft). Eine gewisse Reinheit sollte die elementare Erscheinung jedoch besitzen.

Dabei ist zu beachten, dass die jeweilige Erscheinung nur einen begrenzten Horizont hat, der passend zum entsprechenden Element ist: ein Feuer weiß, wer es entzündet hat und kann den Bereich ›einsehen‹, den es selbst beleuchtet; ein Windhauch kennt den Weg, den er z.B. in einer Burg durchzogen hat, ein Edelstein kann den Schatz wiedererkennen, aus dem er stammt, etc. Zieht zum Vergleich auch die Beschreibung des OBJECTOVOCO heran (LC 126).

Meisterinformationen

Das Amulett trägt sechs Ladungen desselben Zaubers in verschiedenen Varianten: offenbar handelt es sich um die elementare Kernformel ELEMENTOVOCO, der auch die Basis des OBJECTOVOCO bildet. Mehr zu diesem Zauber könnt ihr bei den [Elementaren Zaubern](#) nachlesen.

Das Amulett kann als Belohnung für einen erfüllten Auftrag oder als Teil eines gefundenen / eroberten Schatzes verwendet werden. Möglicherweise ist es auch der Schlüssel zu einem hesindegeligen Hort und muss sechsmal an richtiger Stellen eingesetzt werden, um Zutritt zur finalen Kammer zu erhalten.

Oder es handelt sich schlicht um ein Artefakt, welches tiefere Einsicht in das Wesen der Elemente ermöglichen soll – denn eine ausgesprochen reine elementare Manifestation verfügt bestimmt über einen erweiterten Horizont und über gewisse interessante Erkenntnisse.

Anmerkung

Die hier beschriebene Wirkung stammt nicht aus dem Abenteuer **Zyklopenfeuer**, dem das Bild entnommen ist, sondern ist frei erfunden.

DAS GEWAND DES GEFLÜGELTEN BOTEN

»Sprich ›Shamahtu aranu, tom ash-Shamayim ve-et Ha-aretz!‹ und so du die Bahnen aus goldener Seide geflochten und mit Borten von Mondlicht versehen und mit dem Duft der Limone bestäubt und mit den Federn des Adlers geschmückt und mit den Zeichen von Sarraf und Rondara bemalt [...] hast, werden die Winde dir gewogen sein und das Gewand des Geflügelten Boten wird dir Schwingen verleihen und dich tragen über die Himmel und die Erde, deinen Dienst zu erfüllen. Also spricht Sulman al-Nassori, Sultan des Diamanten von Yashelay.«

–Aus einem 1019 BF durch die Rekonstruktionsversuche von Bastrabuns Bann wiederentdeckten Tontafel-Fragment aus der Zeit der Diamantenen Sultane

Im heutigen Tulamidenland sind die legendären Schwingenträger des ersten Diamantenen Sultans Sulman al-Nassori ein mythisches Symbol für Glück und frohe Botschaften, die unverhofft ›vom Himmel fallen‹. Dabei waren die Geflügelten Boten wohl eher eine Institution für Notfälle, um wichtige Nachrichten schnell wie der Wind über die Lande tragen zu lassen.

Dass sie dabei Flügel trugen, kann man wohl wörtlich verstehen: das oben zitierte Fragment gibt eine detaillierte Anweisung zur Herstellung eines Ritualgewandes, welches aus kompliziert gewickelten und gefalteten Stoffbahnen besteht und aufwendig geschmückt werden muss. Der Zauber, welcher dabei durch arkane Gesänge und langwierige rituelle Handlungen in das Gewand eingewebt wird, scheint ein Verwandlungszauber zu sein, der jedoch durch eine luft-elementare Komponente gestützt und verstärkt wird.

Meisterinformationen

Die Rezitation der Aktivierungsformel lässt dem Träger des Gewandes ein paar Flügel zwischen den Schulterblättern wachsen, deren Spannweite etwa die dreifache Körpergröße beträgt (ob es Adler-, Schwanen-, Drachen- oder sonstige -flügel sind, sei dem meisterlichen Gefühl für Stimmung überlassen). Die ›Bedienung‹ der Flügel erfordert einiges Geschick, schwierige Manöver sind nur mit viel Übung und Gewöhnung möglich (*Fliegen*-Proben, o.ä.).

Das Gewand des Geflügelten Boten könnte Teil eines ur-tulamidischen Schatzes sein, oder eine wertvolle Belohnung für wirklich verdiente Recken sein – vorzugsweise verliehen durch die Drachenei-Akademie Khunchom.

Besser aber lässt es sich wohl für ganz bestimmte Dienste einsetzen, die die Heldengruppe im Auftrag der Akademie erfüllen sollen. Diese Dienste können große Eile erfordern oder einen nur durch die Luft zugänglichen Ort betreffen – vielleicht brauchen die Khunchomer aber auch nur hartgesottene Probanden für ihre neuen Flügelartefakte.

In jedem Fall sollte einem Träger des Gewandes klar sein, dass es sich um ein extrem wertvolles und fragiles Artefakt handelt, das sorgfältig behandelt sein will – wie eine Beschädigung oder Verunreinigung sich auf den innewohnenden Zauber auswirkt, kann jedenfalls nicht vorausgesehen werden.

Anmerkung

Das Artefakt beruht auf der Idee des Zaubers SCHWINGENFLÜGEL PEGASUS aus dem inoffiziellen **Liber Carminis**. Der Zauber stammt von Christoph Fladda und Anton Weste.

DAS 7. ELEMENT

AUF DER SUCHE NACH DER HEPTESSENZ

EINLEITUNG

Es ist auffällig, dass in den großen DSA-Foren und Mailinglisten immer wieder über die Magie als Siebtes Element diskutiert wird – mit einer erstaunlichen Zahl an SpielerInnen, die mit großer Begeisterung *für* den elementaren Charakter der Magie auf aventurischer wie auf regeltechnischer Ebene argumentieren.

Einer der ersten Gästebuch-Einträge hier im Hexalogicon und gleich zwei Emails, die mir geschickt wurden, enthielten direkt die Anfrage, ob ich mich nicht auch mit dem ›Element Kraft‹ befassen wolle – das *fehle* in meinen Ausführungen noch.

Genug Anlass also, um ein paar Quellen zusammenzutragen, ein paar Theorien zu wälzen, Untersuchungen anzustellen: *Ist* die Magie tatsächlich das 7. Element, die Heptessenz der Legenden, war sie es einmal und welche Konsequenzen folgen aus den jeweiligen Lesarten? Lassen sich kraft-elementare Zauber deduzieren, oder lassen sich gar Heptalogien aus bekannten Hexalogien kreieren? Das sind die Fragen, die im folgenden erörtert werden sollen, um letztlich eine hoffentlich fundierte Position zu beziehen ...

Danksagung

Dank für die anregende Diskussion zum Thema gebührt Katharina, Yakuban ay Fasar, Bandit, Tsarabella, dem Mönch und Jantur Prem.

KOSMOLOGISCHE ÜBERLEGUNGEN

»Am mächtigsten aber von den Kindern, die nur aus Sumu sind, sieht man die Elementarherren an, welche nach dem Götterpakt das Mysterium von Kha, das Gesetz der Welt, bewachen. Sieben waren es, und sechs sind es, denn Madanahm dem Siebten die Kraft, die er bewahren sollte, und ließ sie in die Sphären fließen.«

—aus den Chroniken von Ilaris (MWW 98)

»Und als der Tag von Madas Tod nahte, da bot sie all ihre Kraft auf, und ihr Geist durchstieß alle Sphären, auf dass sie wieder eins würden. Aber wehe! Sie

war schon zu schwach, ihr Vorhaben zu Ende zu bringen. Und so vermischten sich die Kräfte der Sterne mit Deres Kräften, und sie wurden vereint durch die alles erneuernde Kraft des Lebens – und die neue Kraft floss fürderhin durch alle Sphären.»

–aus den Annalen des Götteralters (MWW 5)

Die beiden Positionen, welche diesen Zitaten zu entnehmen sind, bilden die Grundpfeiler einer theoretischen Diskussion über die ›Kraft‹ als das Siebte Element: Nach der ›Ilaristischen‹ Position hat es vor vielen Äonen eine elementare Zitadelle der Magie gegeben, die das ordnende Zentrum des Elements darstellte, aber durch Madas Einwirken zerstört wurde. Nach der Position der Annalen war dagegen die Sechste Sphäre Zentrum und Heimstatt der Magie, wo die Sterne und Wandelsterne sich befinden – Mada hat die ›Sternenkraft‹ in diesem Fall unabsichtlich entweichen lassen, ihr eigentliches Ziel war weit bedeutender.

Die Ilaristen sind zwar gewöhnlich als Ketzer verrufen für ihre gewagten kosmologischen Thesen, doch dem oben stehenden Absatz würden sich wahrscheinlich die meisten Instanzen der aventurischen Magiekunde anschließen – allen voran die Magierakademien grauer Prägung, da diese sich am ehesten mit sphärenkundlichen und magietheoretischen Themen befassen, während der Absatz in den Annalen des Götteralters eher zur verbreiteten aventurischen Kirchenlehre zählt.

Doch auch die Tulamiden nennen die Astralkraft schließlich *ashtarra* ›Sternenkraft‹ und die Zwerge sehen die Sterne als blinkende Karfunkelsteine ihrer toten Erzfeinde und ziehen die Verbindung zur Magie als ›Drachennacht‹, die vom Himmel ausgeht (allerdings sprechen die zwergischen Geoden wiederum von der Magie als ›Erdkraft‹ aus SUMUs Leib).

Als wichtige Quelle zum Thema ist noch der Roman **Blutrosen** von J. Raddatz und H. Kamaris zu nennen, in welchem der letzte *Dschinn der Magie* eine Rolle spielt, der aus einem alten Artefakt befreit wird und letztlich vergeht. Allerdings ist das Buch natürlich keine regeltechnische Quelle, was bedeutet, dass allein der im Buch mit dem ›Dschinn‹ zusammentreffende Protagonist vor seinem (gildenmagischen!) Bildungshorizont das Wesen als Dschinn bezeichnet, ohne für die Korrektheit dieser Bezeichnung weitergehende Anhaltspunkte zu besitzen!

Letztlich deutet also außer der unter Magiern weit verbreiteten, aber aus dubiosen Quellen stammenden Sage von Madas Zerstörung der Zitadelle der Magie nichts auf einen genuin elementaren Charakter der Astralkraft hin! Zumindest kann keinesfalls – weder irdisch nach dem Regelwerk noch aventurisch aus der Magietheorie – final entschieden werden, welche der beiden Theorien aventurisch-kosmologisch wahr ist (und ich meine, dass es auch viel interessanter ist, wenn diese Frage offen bleibt).

Im folgenden Abschnitt wollen wir uns nach diesen zusammenfassenden Vorüberlegungen trotzdem genauer mit eben diesem – angenommenen – elementaren Charakter befassen.

MAGIE ALS ELEMENT

Aus der im vorhergehenden Abschnitt genannten ›ilaristischen‹ Kosmologie schließen immer wieder aventurische Zauberer (bzw. ihre irdischen SpielerInnen) auf einen elementaren Charakter der Magie – und damit auch gleich auf die Deduzierbarkeit elementarer Heptalogien bzw. heptelementarer Kernformeln, sowie auf die Zugehörigkeit bestimmter Zauber zum Element ›Kraft‹.

Doch wenn man die Sage um Madas ›Frevel‹ wirklich ernst nimmt, dann muss man doch davon ausgehen, dass sich das Element Magie nach der Zerstörung seiner elementaren Zitadelle gravierend verändert hat! Was zeichnet denn die anderen sechs Elemente *als Elemente* aus, als Grundstoffe der Welt? Ihre elementare *Ordnung*, wäre eine naheliegende Antwort: dass sie fest an den Urgrund gebunden sind, dass sie ihr Zentrum in einer Zitadelle haben, dass sie gepflegt werden von einer Unzahl von Elementaren Wesen, dass sie ein lebendiges elementares Gedächtnis besitzen.

All diese Eigenschaften hat Mada der Magie genommen, was letztlich bedeutet, dass zwar die Magie als Stoff noch vorhanden ist (der darüber hinaus durch alle Sphären fließt, wie es die anderen Elemente nicht tun), doch ihren elementaren Charakter in allen relevanten Belangen verloren hat!

Wie die Welt vor der Zerstörung der Zitadelle der Magie ausgesehen hat, als die Kraft noch in geordneten, elementaren Bahnen floss, als astrale Elementarwesen noch existent und die Zauberkunst noch nicht eine relativ freie Gabe war, wie sie es jetzt ist – das ist bereits nur schwer vorstellbar. Wie die Welt jedoch aussehen würde, wenn Mada nicht die Zitadelle der Magie, sondern die der Luft oder des Erzes oder eines der anderen sechs verbliebenen Elemente zerstört hätte – das ist noch weit schwerer vorzustellen, so gravierend anders müssten sich die Sphären nach einem solchen Ereignis gestaltet haben.

Im Analogieschluss müssen wir umso mehr annehmen, dass die Magie nach dem Verlust ihrer elementaren Ordnung auch wirklich nichts elementares mehr an sich hat – dass sie kein Stoff mehr im elementaren Sinne ist und auch keine Attribute mehr zugeschrieben bekommen kann, wie sie den sechs Elementen zu eigen sind. Selbst wenn es also einst eine elementare Heptalogie der Elemente gegeben hat, sie ist nicht mehr und kann nimmer mehr sein.

Was in der Konsequenz auch bedeutet, dass es keine ›kraft-elementaren‹ Zaubersprüche geben kann, dass aus einer elementaren Spruch-Hexalogie niemals eine Heptalogie werden kann, und dass man aus Sprüchen mit elementaren Merkmalen keine Sprüche mit dem Merkmal Kraft ableiten kann, weil letztere nunmal keine elementaren Sprüche sind ...

Ein interessanter Aspekt bleibt jedoch noch, das Stichwort lautet ›Elementarwesen‹ – denn ist es nicht freie Astralenergie, aus der Dschinne und andere Elementarwesen sich manifestieren? Erst diese Freiheit der Magie scheint es möglich zu machen, dass sich Elementare formen, und auch manifestierte, aber mit ihrem Element verschmolzene Elementare sind ja mittels ODEM ARCANUM zu erspüren, haben also eine astrale

Signatur. Ist es also erst Madas Frevel gewesen, der die Elemente mit einer Form des Lebens beseelt hat, indem die Magie auch sie durchströmte und ihnen Autonomie gab?

Dann hätte es vor Madas Frevel keine Form von Elementarwesen gegeben – allein: die Legende der Ilaristen spricht ja durchaus bereits von Elementarherren, und es erscheint wirklich unwahrscheinlich, dass die Elemente erst durch den Fluss der Astralkraft ihre Eigenschaft des Bewusstseins bekommen haben sollen! Aushilfe schafft hier die Annahme, dass die Kraft vor ihrer ›Befreiung‹ tatsächlich ein *übergeordnetes* Element war, sozusagen das Zentrum der Heptalogie, und dass sie zumindest die anderen sechs Elemente in der Zweiten Sphäre bereits in einer wohlgeordneten Form durchfloss. Als diese Ordnung aufgehoben wurde, schränkte das die Möglichkeiten der verbliebenen Hexalogie durchaus nicht ein (das hätte ja auch nicht Madas Intention entsprechen), sondern erweiterte sie im Gegenteil noch – auf die Dritte Sphäre, wo die Elemente seitdem durch Dschinne und andere Wesen repräsentiert werden können.

All dies ist selbstverständlich reine Spekulation – und es ändert nichts daran, dass letztlich nichts dafür spricht, dass die Magie (noch) ein Element ist oder dass die Astralkraft einen elementaristisch nutzbaren Charakter hat.

KRAFT ALS MERKMAL

»Kraft ist das Merkmal für die Manipulation und Wahrnehmung roher astraler Kräfte und Strömungen und der ungebundenen Astralenergie (also der ›Kraft als Energieform‹ bzw. des ›Elements Kraft‹). Beispiele sind FULMINICTUS (Schaden, Kraft), ODEM (Hellsicht, Kraft) oder GARDIANUM (Antimagie, Kraft).«

–Merkmalsbeschreibungen, MWW 33

Auf den ersten Blick kann man sich vorstellen, dass das Zauber-Merkmal Kraft tatsächlich ein elementares Merkmal ist, aber das Regelwerk zeichnet es sicher absichtlich und wohlbedacht nicht als Elementar (Kraft) aus. Der zitierte Beschreibungstext bemüht zwar die Analogie des »Elements Kraft«, doch ist das eben nur ein Vergleich in Anführungszeichen.

Und diese Vorsicht ist nach unseren vorherigen Ausführungen ja durchaus auch geboten: Astralenergie lässt sich als Stoff zwar manipulieren und in seinen Strömungen auch wahrnehmen, doch dafür braucht es Sprüche von extrem simpler und dazu oft brachialer und kraftraubender Natur: AUGES LIMBUS, DESTRUCTIBO, FULMINICTUS, GARDIANUM, INVERCANO, MAGISCHER RAUB, OCLUS ASTRALIS, ODEM ARCANUM und UNITATIO sind bereits sämtliche Sprüche mit dem Merkmal Kraft.

Eine differenzierte Kraft-Elementarmagie mit subtilen elementaren Effekten, wie sie durch echte hexalogische Zauber erreicht werden, ist dabei keinesfalls denkbar – und

das liegt wohl weniger daran, dass sie schwieriger zu erlernen wäre (schließlich meistert die aventurische Zauberkunst ganz andere Dinge), sondern dass das ›Element Magie‹ eben als solches nicht existiert! Die mangelnde Manipulierbarkeit der Magie als Stoff ist jedenfalls mein abschließendes Argument gegen eine Heptalogie der Elemente.

Ob sie kosmologisch jemals existiert hat oder nicht, ist dabei von keinerlei praktischer bzw. regeltechnischer Bedeutung, sondern nur von philosophischer Konsequenz – wobei sich ein philosophischer Heptelementarismus im Charakterspiel natürlich gut eignet, um abendfüllende spekulative Disputationen zu führen ... ;)

DJINNAYAT AY RASHDUL

EINE SPIELHILFE FÜR ELEMENTARISTEN AUS DEM LAND DER ERSTEN SONNE

von Uli Lindner (dochaegen@web.de) © 2006

EINLEITUNG

Diese Liste exemplarischer Djinne soll es Elementaristen-Spielern aus den Tulamidenlanden (und ihren Meistern) ermöglichen, den Vorgaben aus der Regional-Spielhilfe **Land der Ersten Sonne** gemäß Djinne ins Spiel einzubringen, die von dem gewöhnlichen Standardschema abweichen. Für die Tulamiden hat jeder Djinn eine eigene Persönlichkeit, die meist über Generationen von Elementaristen hinweg durch die Gedanken und Wünsche der Beschwörer geformt wurde. Mit dieser Spielhilfe haben Sie eine Hilfe an der Hand, um das Besondere an jedem einzelnen Djinn stärker in den Vordergrund zu rücken und so intensiveres und schöneres Rollenspiel im Zusammenhang mit Elementargeistern zu ermöglichen.

Hierbei sind jedoch explizit keine Werte für besondere Dienste, Wunschvolumen und Ähnliches angegeben, da ich das Aushandeln eines Wunsches als Sache der Interaktion zwischen Spieler und Meister betrachte, bei der die Würfel nur bedingt etwas zu suchen haben. So können die meisten der unten aufgeführten Djinne (sofern nicht anders angegeben) auch die gewöhnlichen Dienste aus **MWW** verrichten, in den bevorzugten Diensten weisen sie allerdings besondere Qualitäten auf.

Beachten Sie ebenfalls, dass die 40 aufgeführten Djinne nur ein exemplarisches Beispiel bieten können, da jeder einzelne Elementarist im Rahmen seiner Ausbildung hunderte Djinnennamen auswendig lernt. Scheuen Sie daher nicht davor zurück, weitere Djinne für die Verwendung in Ihrer Spielrunde zu ersinnen und diese in Ihr persönliches Djinnayat nachzutragen.

EIS

KRISTALLGLANZ

Die Djinni Kristallglanz, die einer Eisstatue mit ebenmäßigen, fast perfekten Zügen gleicht, strahlt keinerlei Liebreiz aus, viel eher werden ihre Züge von kühler Eleganz und eiskalter Logik beherrscht. Ihre Augen sind von furchinflößendem, pupillenlosem

Weiß und kaum ein Magier vermag es ihrem Blick lange standzuhalten. Viele Magier rufen Kristallglanz nicht etwa, um von ihrer elementaren Macht Gebrauch zu machen, sondern um ihre logischen und analytischen Fähigkeiten in Anspruch zu nehmen, die von keinem Menschen übertroffen werden. So wird sie ebenfalls von kühlen Strategen vor einer Schlacht gerufen, wie sich verwöhnte Potentaten mit ihr im Kamelspiel messen. Doch Kristallglanz hat noch nie verloren.

Ort: Balash zwischen Mherwed und Khunchom

Bevorzugte Dienste: Ratschlag und Diskussion

EISESHAUCH

Nur selten wird Eiseshauch im Land der Ersten Sonne gerufen, ist das Eis doch ein Element, das den meisten Tulamiden fremd ist. So kommt es auch meist dann vor, dass der Djinn gerufen wird, wenn ein dekadenter Potentat unbedingt eisgekühltes Essen oder Getränke zu einem Fest servieren will. Der gänzlich aus klirrend kalter Luft mit sirrenden Eiskristallen bestehende Elementar zeigt sich über derlei »Kindereien« zwar wenig erfreut, kommt diesen Wünschen aber meist dennoch nach. Viel eher aber erfüllt der Djinn solche Wünsche, die seinem Element zur Herrschaft über andere verhilft. Wer die flimmernde Hitze eines Sommertages vertreiben möchte, oder aber ganze Gärten mit Rauhreif überziehen will, der hat in Eiseshauch einen willigen Vollstrecker gefunden. In solchen Momenten scheint man fast so etwas wie grimmige Freude in den beiden weißglänzenden Augen zu erkennen.

Ort: ganze Tulamidenlande (bei Dunkelheit)

Bevorzugte Dienste: Kälte verbreiten

STURMKIND

Sturmkind mag wohl für viele Tulamiden die einzige Möglichkeit sein, jemals im Leben einen Schneesturm mit eigenen Augen zu sehen, denn der Eisdjinn wird bevorzugt gerufen, um Schneestürme und Hagelschauer zu verursachen. Dabei ist es dem Elementar egal, ob er damit die Ernte eines Dorfes vernichtet oder aber ein feindliches Heere aufreibt, solange dabei möglichst viel Zerstörung angerichtet wird. Der übellaulige Djinn mit der schneidenden Stimme erscheint meist als schrittgroße und grob menschenähnliche Gestalt aus Schnee, von dessen Nase Eiszapfen herabhängen. Doch sollte ein Elementarist sich über diese drollige Erscheinung möglichst nicht amüsieren, da Sturmkind keinerlei Spaß in solchen Fragen versteht.

Ort: Gebirge der Tulamidenlande (bis zu 20 Meilen Umkreis)

Bevorzugte Dienste: Schneestürme verursachen

AL'BARRAD

»Der Kalte« ist ein geborener Kämpfer, besteht sein zwei Schritt großer Körper doch aus tausenden von Eiszapfen, mit denen er einen jeden Gegner mühelos aufzuspießen vermag. Doch ist dies nicht die einzige Gefahr, die Al'Barrads Opfern droht, da er auch eine Kälte ausstrahlt, die einem fast das Blut in den Adern gefrieren lässt. Dies ist einer der Gründe, warum Al'Barrad nur so selten gerufen wird, da schon manch vorwitziger Adept seine eigenen Fähigkeiten überschätzt hat und dem Djinn gegenüber zu unverschämt aufgetreten ist – die Unglücklichen wurden meist erst am nächsten Tage erfroren aufgefunden. Doch scheint der Eisdjinn dennoch einen seltsamen Ehrbegriff zu kennen und so ist schon häufig beobachtet worden, dass er solchen Elementaristen besonderen Respekt entgegenbringt, die hart zu sich selbst sind und seine Präsenz ohne ein Zittern ertragen. Warum er aber Menschen immer als »Glatthäute« bezeichnet und mitunter von der Zeit spricht, »als Rsch'Rr mich zum Duell riefen«, konnte bisher niemand in Erfahrung bringen.

Ort: Tulamidenlande südlich des Barun-Ulah

Bevorzugte Dienste: Kampf

UMM LAYLA

Umm Layla, die Nachtmutter, ist eine im wahrsten Sinne des Wortes finstere Gestalt, besteht sie doch aus reinster Dunkelheit – einer nur wenig beachteten Ausformung des eisigen Elements. Kein Lichtstrahl vermag ihre schemenhafte Gestalt zu durchdringen und auf Bitten ihres Beschwörers kann sie sogar einen Mantel der Dunkelheit über kleinere Gebiete legen. So hat sie schon manchem Elementaristen gute Dienste geleistet, wenn es darum ging ungesehen zu verschwinden, sich zu verstecken oder aber seine Feinde zu verwirren. Umm Layla sollte jedoch nicht bei direktem Sonnenlicht gerufen werden, da sie es als mangelnde Respektsbekundung betrachtet, wenn nicht zumindest ansatzweise Vorkehrungen getroffen werden, um eine ihr angemessene Umgebung zu schaffen. In so einem Fall ist es sogar schon vorgekommen, dass Umm Layla einem Elementaristen für kurze Zeit seinen Schatten geraubt hat. Bevorzugt wird sie daher in dunklen Kellerräumen oder des Nachts gerufen.

Ort: ganze Tulamidenlande

Bevorzugte Dienste: Dunkelheit verursachen

HUMUS

BLUMENKIND

Die Djinni Blumenkind ist bei Potentaten in allen Landen südlich der Gorischen Wüste als Gartemeisterin geschätzt, vermag es doch kaum jemand solch prachtvolle Gärten zu schaffen wie sie. Selbst Sultan Hasrabal und Fürst Selo Kulibin sollen mitunter auf die Dienste der Elementarin zurückgegriffen haben, um ihre Palastgärten zu

gestalten. Ihr Leib gleicht dem eines Menschen, doch ist er über und über mit Blumen bedeckt, sodass sie schon aus der Ferne in den schillerndsten Farben leuchtet. Ihr Wesen ist dabei von Herzlichkeit geprägt und man sagt Blumenkind sogar nach, dass sie etwas schwatzhaft sei. Ruhig wird sie erst, wenn man sie darauf anspricht, warum sie sich nie nördlich von Samra oder der Gor aufhält. In solchen Momenten wirkt sie sehr traurig, lässt sich allerdings auch rasch wieder aufheitern, wenn man andere Themen anspricht. Zornig wurde die Djinni bisher selten erlebt, nur gewissenlose Zertrampelung und Zerstörung von Blumen mag ihr fröhliches Wesen ins Gegenteil zu verkehren.

Ort: Tulamidenlande südlich der Gor

Bevorzugte Dienste: Gartenarbeiten

ARANGASSUQ

Viele menschliche Elementaristen fürchten sich, Arangassuq zu rufen, ist er doch eigentlich ein Relikt vergangener Zeiten. Der Humusdjinn wurde bereits zu Zeiten des alten Yash'Hualay von dessen Echsenherrschern gerufen, wenn sie Hilfe im Sumpf benötigten, denn dort ist das ureigenste Terrain Arangassuqs. Das »Ewige Wesen der Sümpfe«, wie des Rssah kundige seinen Namen übersetzen können, sieht wie ein besonders groß gewachsener Achaz aus, der gänzlich aus den Pflanzen des Mhanadi-Deltas besteht: Blattwerk sind seine Schuppen, Borke sein Rückenrücken und eine Liane seine Zunge. Der Humusgeist kann die letzte Rettung im Sumpf sein, denn er hat Macht über die dortige Pflanzenwelt und kann Verirrten einen Weg aus dem unwegsamen Gelände weisen, ja sogar selbst Sumpflöcher gangbar machen. Nie hat er jedoch Abenteurer in die Nähe der Ruinen von Yash'Hualay geführt und es wird gemutmaßt, dass er bereits seit Jahrtausenden eine Wächterfunktion erfüllt, um ungebetenen Besuch von dort fernzuhalten. Trotz seiner befremdlichen Gestalt ist Arangassuq Menschen gegenüber nicht feindselig eingestellt, schätzt er doch jedes Leben.

Ort: Mhanadi-Delta

Bevorzugte Dienste: Hilfe im Sumpf

KRÄUTERKOPF

Seinen Namen hat dieser Humusdjinn daher, dass sein Körper zwar zur Gänze aus Blattwerk besteht, sein Kopf aber von duftenden Heilkräutern gekrönt wird. Der Elementargeist wird bevorzugt gerufen, um einen Kranken oder Verletzten zu heilen – eine Aufgabe der er mit wahrer Hingabe und Fürsorglichkeit nachkommt. So mancher Abenteurer in Eile musste sich schon mit dem Pflichtbewusstsein des Djinn rumschlagen, wenn er seine 'Patienten' wieder einmal nicht vor ihrer vollständigen Genesung weiterziehen lässt. Kräutertopf ist von mütterlicher und bodenständiger Art, was bei einem Wesen, dessen Beine direkt im Boden wurzeln auch nicht weiter verwundern dürfte. Als hinderlich hat sich bisher einzig erwiesen, dass Kräutertopf sich um jedes Lebewesen sorgt und daher auch schon die Feinde des Elementaristen verarztet hat –

oder aber diesem schwere Vorwürfe gemacht hat, wenn diese nicht mehr zu retten waren.

Ort: Tulamidenlande nördlich des Ongalo

Bevorzugte Dienste: Heilung

RINDENFREUND

Schon viele Menschen haben diesen Humusdjinn fälschlicherweise für einen Baum gehalten, wenn sie ihn erblickt haben und so mancher Nachkomme güldenländischer Einwanderer hat ihn gar schon als Waldschatz bezeichnet. Rindenfreund hat für all solche Missverständnisse jedoch meist nur ein tiefes knarrendes Lachen über, wie er auch generell von freundlichem Wesen ist. Der einer dicklichen, nur drei Schritt großen Bosparanie gleichende Djinn wird meist gerufen, wenn ein Elementarist auf schnellem und einfachen Weg durch einen Wald gelangen will, doch auch auf die Wesen des Waldes scheint Rindenfreund einen gewissen Einfluss zu besitzen. Die einzige Möglichkeit, Rindenfreund wütend zu machen, besteht darin, Bäume und Sträucher achtlos zu verletzen und keinerlei Respekt vor der belebten Natur zu zeigen. Gegen solche Waldfrevler geht der Djinn mit grimmiger Wut und voller Entschlossenheit vor.

Ort: Tulamidenlande südlich des Mhanadi

Bevorzugte Dienste: Hilfe im Wald

RÜBENNASE

Eine gar lustige Gestalt hat dieser Djinn, der sich selbst gerne als »Meister Rüben-nase« bezeichnen lässt: Arme und Beine bestehen aus Gurken, sein Torso wird von einer großen Melone und sein Kopf von einer reifen Tomate gebildet. Mandeln sind seine Augen, Bohnenkraut seine Haare und eine große Karotte trägt er als Nase – letzteres zeichnet auch für den ungewöhnlichen Namen des Djinns verantwortlich. Rübennase wird meist gerufen, wenn es gilt ein Festmahl zu kreieren, doch war er auch schon die letzte Rettung für manch hungernde Abenteurergruppe, da er sich nicht nur exzellent auf die Zubereitung von Essen versteht, sondern auch Nahrung aus dem nichts zu schaffen vermag. In letzterem Fall kann man sich aber des beständigen Gezeters des kleinen Djinns sicher sein, da er es bevorzugt mit erlesenen Zutaten in einer gut ausgestatteten Küche zu arbeiten.

Ort: ganze Tulamidenlande (keine Trockengebiete)

Bevorzugte Dienste: Nahrung zubereiten oder erschaffen

SCHWARZENGRUND

Dieser Humusdjinn ist von den meisten Menschen nichtmal als solcher zu erkennen, erscheint er doch meist nur als etwa schrittgroßer Haufen schwarzer Erde. Schwarzengrund wird meist gerufen, um dem Boden neue Nährstoffe zuzuführen, damit exoti-

sche und anspruchsvolle Pflanzen dort gedeihen oder um Brachezeiten zu verkürzen. Schon manch exellenter Weinjahrgang eines einzelnen Bauern ging auf Schwarzengrund Dienste zurück und die Fellachen einzelner Dörfer in Mhanadistan erzählen sich noch nach Generationen Geschichten über »die schwarzen Jahre, als Hunger und Arbeit unbekannt waren«. Natürlich übertrieben sie damit gehörig, muss die Feldarbeit doch immer noch selbst verrichtet werden, doch ist zumindest die Nahrungsversorgung gesichert, wenn Schwarzengrund gerufen wird.

Ort: Mhanadistan und Balash

Bevorzugte Dienste: Erde anreichern

ERZ

AL'DHAMACHT

»Der Glänzende«, dessen Körper vollständig aus Opalen, Almadinen und anderen Edelsteinen besteht, wird seit den Zeiten der Diamantenen Sultane gerufen, um Gemmen von unvergleichlicher Pracht zu schaffen oder edlen Steinen einen überderischen Schliff zu verleihen. Seine Augen sind glühende Smaragde, mit denen er die Strukturen der edelsten Ausformung seines Elements zu durchschauen scheint, sodass seine Kunstfertigkeit selbst unter den Djinnen seinesgleichen sucht. Doch hat Al'Dhamacht seine Dienste noch nie umsonst gewährt, sodass stets eine Gegenleistung in Kristallen und Edelsteinen fordert, die seinem Können angemessen ist. Weiterhin arbeitet der Erzelementar nach seinem eigenen Zeitplan, sodass es mitunter Wochen und Monate dauert, bis er sein Werk vollendet hat. Doch wie er schon manchem ungeduldigen Elementaristen gesagt hat: »Wer das Element formen will, der muss ihm lauschen.«

Ort: Awalakim

Bevorzugte Dienste: Edelsteine bearbeiten

SCHMETTERKOPF

Kaum ein Djinn im Land der Ersten Sonne dürfte so zerstörerisch und impulsiv sein wie Schmetterkopf, der als erzener, aufrechtgehender Stier erscheint. Es scheint dem Elementar eine rechte Freude zu sein, all das zu zerstören, was Menschen oder andere Völker aufgebaut haben, besonders wenn sie dazu sein Element in feste Strukturen zwingen mussten. Doch sollte kein Elementarist den Djinn leichtfertig rufen, musste doch auch schon mancher vorwitzige Adept vor den spitzen Hörnern des Elementars reißausnehmen, wenn eine Bitte allzu vorwitzig oder der Beschwörer nicht stark genug war. Dennoch wird Schmetterkopf gerade dann mit Freuden gerufen, wenn es gilt eine Festung zu belagern oder ein Haus schnell und effektiv einzureißen. Eine interessante Anekdote ist hierbei, dass ein Ferkina-Stamm nahe Fasar einmal für einige Zeit einen Erzelementaristen zu ihrem Häuptling erklärt hatten, nachdem sie ihn bei der Herbei-

rufung Schmetterkopfs beobachtet hatten. Die Wilden schienen den Magier für eine Art gottgesandten Streiter und Schmetterkopf für einen Diener ihrer Götzen zu halten.

Ort: Mhanadistan zwischen Raschtullswall, Erkin, Terchab und Naggilah

Bevorzugte Dienste: Steingebäude zerstören

KRISTALLSTAUB

Ein wahrhaft aussergewöhnlicher Erzdjinn ist Kristallstaub, der sich nur in der Nähe des Cichanebi-Salzsees in der südlichen Khom rufen lässt. Der menschenähnliche Körper des misshütigen Djinns besteht zur Gänze aus dem Salz des Sees, sodass er unter der Glutsonne der Wüste wunderschön schimmert – doch ist dieser Anblick häufig das letzte, was seine Opfer zu sehen bekommen. Der liebste Dienst des Djinns ist der Kampf gegen Mensch oder Echs und stets lässt er nach gewonnener Schlacht vertrocknete, leblose Hüllen zurück. Woher Kristallstaubs Abneigung gegen Kulturschaffende stammt ist ungewiss, doch hatte bisher noch kein Elementarist gesteigerte Lust, mit dem Djinn darüber zu diskutieren. Erwähnenswert ist noch, dass so manch Unauer Alchemist Kristallstaub gerufen hat, um eine besonders potente Form der aventurienweit bekannten Salzlake zu schaffen. Seit jedoch der bekannte Mussab al'Baruk nach einem solchen Versuch vertrocknet in seiner Werkstatt gefunden wurde, sind nur noch wenige Alchimisten dieses Wagnis eingegangen.

Ort: Cichanebi-Salzsee

Bevorzugte Dienste: Kampf

TODESFLUCH

Ein nur selten gerufener Djinn ist Todesfluch, der aus dem roten Staub der Gor besteht. Wie diese Wunde in Sumus Leib tot scheint, so ist auch der Erzdjinn innerlich tot und scheint keinerlei Emotionen und Regungen zu haben, wie es doch den meisten anderen Djinnen zu eigen ist. Er ist ein stiller Vollstrecker von Befehlen, der meist gerufen wird, wenn man einen unliebsamen Konkurrenten stilvoll aus dem Weg räumen möchte. Die von ihm getöteten werden stets mit rotem Staub in den Lungen gefunden, doch haben mitunter schon designierte Opfer seine Attacken einige Zeit standgehalten, bis er sich still zurückgezogen hat. Todesfluch' Preis hoch, sodass nur wenige Elementaristen bereit scheinen diesen zu bezahlen. Was genau der Djinn für seine Dienste verlangt ist nicht bekannt, doch mag sein Name hierfür einen Anhalt bieten.

Ort: rund um die Gor

Bevorzugte Dienste: Suchen und Vernichten

SICHERTRITT

Ein treuer Begleiter der Karawanen durch die Khom ist Sichertritt, ein aus dem Sand der Wüste bestehender Erzdjinn. Er erscheint als menschenähnliche Gestalt mit spit-

zen Ohren und mandelförmigen Augen, sein Unterleib jedoch geht direkt in das umgebende Gelände über. Sichertritt wird häufig gerufen, um Handelszüge von Oase zu Oase zu geleiten, vermag er doch Sandstürme fernzuhalten und selbst Treibsand gangbar zu machen, indem er in das Gebiet einfährt. Gerade bei letzterem Dienst kann sich der Elementarist jedoch sicher sein, dass sich der Djinn den Rest der Reise darüber beschweren wird, dass Kamele und Menschen ständig über ihn trampeln, was schon so manchen entnervten Karawanenführer dazu veranlasste den Djinn aus seinen Diensten zu entlassen. Die getragene Art zu sprechen und die Ausdauer des Djinns vermögen fast jeden Geist zu zermürben, auch wenn Sichertritt es eigentlich gar nicht darauf anlegt.

Ort: Khom-Wüste

Bevorzugte Dienste: Karawanen geleiten

AL'RUCHÂMIYYA

Kein menschlicher Baumeister wird von den mächtigsten Potentaten der Tulamidenlande gerufen, wenn sie einen prachtvollen Palast oder ein ehrfurchtgebietendes Denkmal errichten wollen, denn für solch wichtige Aufträge ist ihnen nur Al'Ruchâmiyya (»die Marmorne«) gut genug. Die vollständig aus dem grünen Marmor des Raschtullswalls bestehende Djinni ist hierbei allerdings eine schwierige Bedienstete, hat sie doch häufig sehr spezielle Vorstellungen, wie sie Baupläne umzusetzen hat. Selten ist es vorgekommen, dass Al'Ruchâmiyya ein Gebäude genau so gebaut hat, wie ein Auftraggeber es gewünscht hat, denn sie findet immer irgendwelche verbesserungswürdigen Stellen – schade nur, dass diese Verbesserungen nicht immer nach dem Geschmack der Potentaten sind. Ein weiteres Problem mit »der Marmornen« ist, dass sie nur mit den edelsten Materialien arbeitet und sich mit minderwertiger Qualität nicht zufrieden gibt. Weiterhin lässt sie sich mitunter recht viel Zeit mit ihrer Arbeit, da sie sich »auf das Gestein einstimmen« müsse. Doch nehmen die Reichen und Mächtigen des Lands der Ersten Sonne solche Probleme gerne auf sich, wenn sie danach einen echten Ruchâmiyya-Palast ihr eigen nennen können.

Ort: ganze Tulamidenlande (aus einem Block Marmor von mindestens 100 Stein)

Bevorzugte Dienste: Errichtung von Prunkbauten

TAUSENDHAUS

Gänzlich andere Wege geht der Djinn Tausendhaus, der zwar auch als Baumeister gerufen wird, dabei jedoch jegliche Kunstfertigkeit vermissen lässt. Der wie ein unförmiger Haufen Steine ausschauende Elementargeist vermag über Nacht dutzende Häuser und Hütten zu bauen, dicke Mauern und trutzige Festungsanlagen zu errichten oder aber schlicht Ausbesserungen an bereits bestehenden Häusern vorzunehmen. Tausendhaus' Vorteil ist dabei, dass er stets die Vorgaben seiner Auftraggeber haargenau ausführt und vor allem in Rekordzeit neue Gebäude errichten kann. Es heißt, dass ganze Stadtviertel in Fasar und Rashdul von Tausendhaus errichtet worden sind, doch

rühmt sich kein reicher Tulamide eines solchen Heimes. Wozu auch, gibt es doch tausende Häuser wie seines im ganzen Tulamidenland?

Ort: Tulamidenlande zwischen Palmyramabad bis Brucken

Bevorzugte Dienste: Errichtung von einfachen Gebäuden

IMMERWACHT

Kaum ein Erzdjinn entspricht so dem gängigen Bild der Bevölkerung, wie Immerwacht. Sein Leib besteht zur Gänze aus schwarzem Vulkangestein, an seiner hängt ein aus dem selben Material bestehender Doppelkhunchomer. Wie ein kräftiger Haremswächter wirkt der Elementar, wenn er regungslos und mit verschränkten Armen vor einer Tür oder vor einem Gegenstand Wache hält. Selbst für einen Erzdjinn hat Immerwacht erstaunlichen Gleichmut und eine schier endlose Geduld und die Geschichten der Haimamudim über ihn sind legendär. So soll er einst von Sultan Sheranbil V. in dessen ersten Regierungsjahr gerufen worden sein, um den Haupteingang seines Palastes »bis zum Ende meiner Regierungszeit« zu bewachen. Diesen Dienst führte Immerwacht ohne zu murren aus – über 90 Jahre lang! Bekannter sind in letzter Zeit jedoch die Geschichten geworden, wonach Kalif Abu Dhelrumun Immerwacht auf seiner Flucht gerufen habe, um eine Truhe voller Edelsteine zu bewachen. Dabei scheint er jedoch nicht die Standorttreue des Djinns bedacht zu haben, denn nach der Einwilligung des Elementars ließ sich die Truhe auf einmal nicht mehr fortbewegen und Abu Dhelrumun musste ohne seine Schätze weiterziehen.

Ort: Tulamidenlande nördlich des Aschubim

Bevorzugte Dienste: Wache

ÄONENFAUST

Dieser gänzlich aus verschiedensten Metallen bestehende Djinn lässt sich nur aus reinstem Eisenerz beschwören. Meist wird er gerufen, um mit seiner blanken Faust Meisterwerke der Waffenschmiedekunst zu schaffen, denn kein Mensch kommt an die Kunstfertigkeit Äonenfaust heran. Wenn er auf den Amboss einhämmt und dem Stahl eine Form verleiht, dann ist schon so mancher Schmied in Tränen ausgebrochen, da ihm in diesem Moment klar wird, dass er niemals eine solche Perfektion wird erreichen können. Bisweilen wird der Erzdjinn jedoch auch gerufen, um bei der Verhüttung von Stahl zu helfen, oder aber wertvolle alte Klingen wieder neuen Glanz zu verleihen. Für all diese Dienste verlangt Äonenfaust jedoch die fünffache Menge des eigentlich benötigten Materials (das zudem von bester Qualität sein muss) und kein Elementarist weiß, wohin dieses Metall verschwindet. Äonenfaust hat auf diese Frage bisher immer nur geantwortet, dass er noch Äonen lang schmieden werde, bis seine Klingen endlich benötigt werden.

Ort: zwischen Khunchom und Al'Ahabad

Bevorzugte Dienste: Schmieden

RAKSHAZ

Einen gar treffenden Name trägt dieser knapp vier Schritt große, trollisch ausschauende Djinn aus Sandstein, bedeutet er doch übersetzt schlicht »Riese«. Die Gestalt sollte jedoch nicht etwa über Rakshazs sanftes Wesen hinwegtäuschen, konnte bisher doch kaum ein Elementarist den sanftmütigen Erzdjinn zu einem Kampf bewegen. Rakshaz versteht sich selbst vielmehr als Künstler und es erstaunt immer wieder, welche feine Reliefs und wunderschöne Statuen er mit seinen groben Händen zu schaffen vermag. Dies hat viele Gelehrte schon mutmaßen lassen, dass der Djinn seine Werke mit dem Geist formt und seine Handarbeit nur den Geist der Zuschauer täuscht, mit dem fertigen Kunstwerk aber nicht in Verbindung steht. In Wut kann man Rakshaz nur dann versetzen, wenn man Witze über seine wenig filigrane Gestalt macht, doch selbst in solchen Fällen tendiert er lediglich dazu, seinen eigenen Werke zu zerstören – noch nie aber hat er einem Menschen Schaden zugefügt.

Ort: Tulamidenlande zwischen Barun-Ulah und Thalusim

LUFT

WINDREITER

Vor Windreiter sollte sich ein unbedarfter Beschwörer in acht nehmen, denn er ist unglaublich aufbrausend und jähzornig, und dabei völlig unberechenbar. Mal erfüllt er einen großen Wunsch ohne jedes Murren, mal fährt er den Elementaristen schon wütend an, wenn er nur um ein frisches Lüftchen gebeten wird. Doch wird Windreiter dennoch häufig gerufen, da sich kaum einer seiner Brüder oder Schwestern derart darauf versteht den Siral zu regelrechten Stürmen anzufachen, die Staub des Landes der Ersten Sonne mit sich tragen. Die Erscheinung des »Vaters der staubbringenden Stürme« ist die eines schlanken, muskulösen Mannes mit spitzen Ohren und mandelförmigen Augen. Sein Unterleib ist ein rechter Wirbelsturm, der je nach Laune sehr beeindruckende Ausmaße annehmen kann. Aus der launenhaften Kraft des Sturms zieht Windreiters seine Kraft: Wirbel- und sonstige Stürme sind sein ureigenes Terrain, doch nur selten wird er auf die Bitten eines Elementaristen einen Sturm abschwächen.

Ort: wo der Siral weht

Bevorzugte Dienste: Wind verstärken

SAUSEWIND

Der geschwätzige Sausewind ist einer der schnellsten bekannten Djinne im Land der Ersten Sonne. Er erscheint stets als etwa drei Spann langer Falke, der aus einer Wolke geformt zu sein scheint und seine helle Glockenstimme ist ein wahres Vergnügen. Doch selten wird er zur Konversation gerufen, meist schicken Elementaristen ihn aus um

eilige Botschaften zu überbringen, die dann in überderischer Geschwindigkeit an ihren Bestimmungsort gelangen. Dort wiederholt Sausewind die ihm aufgetragene Botschaft wortwörtlich – nicht allerdings ohne seine Meinung zur Nachricht, zu seinem Auftraggeber und zu eigentlich allem um ihn herum abzugeben. Gerade in eiligen Situation führte dies schon häufig zu entnervten Magiern und einem über die Ungeduld der »Kurzlebigen« verwunderten Sausewind.

Ort: an freiem Himmel in den Tulamidenlanden

Bevorzugte Dienste: Nachrichten übermitteln

STINKTOPF

Nur selten nimmt ein Elementarist die beschwerliche Reise in das unwegsame Marschland der Bruckener Sümpfe auf sich, um diesen gänzlich aus Faulgasen bestehenden Luftdjinn zu rufen. Gelegentlich suchen Alchimisten ihn auf, um ihr Wissen über stinkende Gase zu mehren, doch auch als Verursacher von Krankheiten kann Stinktopf gute Dienste leisten. Hierbei hat der Djinn sich dennoch ein fröhliches Wesen bewahrt, wenn er auch seinen Beschwörern häufig seine Einsamkeit geklagt hat. Nicht selten ist es vorgekommen, dass er als Gegenleistung für größere Dienste verlangt hat, dass ein Mensch ihm einige Tage Gesellschaft leistet. Wahrlich keine Aufgabe, für zarte Gemüter ...

Ort: Bruckener Sümpfe

Bevorzugte Dienste: Alchimie, Krankheiten verursachen

ROSE DES BALASH

Aus einer Wolke reinsten Wohlgeruchs scheint hingegen diese Djinni zu bestehen, doch kaum ein Mensch vermag zu sagen, wonach genau der Elementargeist duftet. Die Rose wird häufig in die Paläste der Potentaten gerufen, um dort einer Festivität ihr unvergleichliches Aroma zu verleihen. Hierbei vermag ihr Duft Tänzerinnen bis zur Ekstase zu treiben und auch die Lust so mancher Feiernden zu wecken. Es verwundert daher wenig, dass Feiern mit dieser Djinni nicht selten ein radschagefälliges Ende nehmen. Diesem Effekt verdankt die Rose übrigens auch ihre Beliebtheit bei Damen der Oberschicht, denn kaum ein Mann vermag seine Gefühle für eine Frau zu unterdrücken, wenn sie in den Duft der Djinni gehüllt ist. Der Elementargeist achtet hierbei jedoch penibel darauf, dass sie nicht für unrechtmäßige Zwecke missbraucht wird, ist es ihr doch ein Graus, selbstsüchtigen Menschen zu dienen.

Ort: Balash

Bevorzugte Dienste: Feste versüßen, Liebreiz verstärken

ABD-AS'SIRAL

Geradezu klassisch ist dieser Djinn zu nennen, denn meist wird er gerufen, wenn ein oder mehrere Personen auf seinem Rücken durch die Lüfte reiten wollen, um an fremde Orte zu gelangen. Der Elementarist sollte sich jedoch tunlichst überlegen, wie er von dort wieder zurückkommen will, denn der einer Wolke ähnelnde »Diener des Siral« folgt stets seinem Herren – und dieser weht nunmal nur in eine Richtung. Dennoch wird Abd-as'Siral oft gerufen, da er eine der schnellsten Möglichkeiten darstellt, um von der Küste ins Landesinnere zu gelangen und so wird man im Land der Ersten Sonne wohl auch in Zukunft noch häufig eine einzelne Wolke mit schneller Geschwindigkeit Richtung Osten fliegen sehen.

Ort: wo der Siral weht

Bevorzugte Dienste: Lufttransport

REGENBRINGER

Wie der Name schon vermuten lässt, wird dieser Djinn hauptsächlich gerufen, wenn ein Elementarist Regen herbeirufen will. Hierbei erschafft er jedoch nicht etwas Wasser, sondern bringt vorhandene Wolken zum abregnen oder schafft gar Wolken aus fernen Gebieten herbei. Regenbringer war dadurch in der Trockenzeit schon die Rettung für so manche Ernte und in einzelnen Dörfern in Mhanadistan hat man ihm bereits Schreine errichtet und betet ihn als Diener Rahandras und Gegenspieler des Dürredämons Praios an. Wie der Djinn selbst dazu steht, konnte bisher nicht in Erfahrung gebracht werden, da er selten einmal lange genug bei einem Thema bleibt, um größere Erklärungen abzugeben – er ist schlicht zu sprunghaft für ausufernde Konversation. Der Djinn erscheint stets als drohende Gewitterwolke, erst nach verrichteter Arbeit nimmt er eine hellere Färbung an.

Ort: Mhanadistan und Gorische Steppe

Bevorzugte Dienste: Regen verursachen

BLÜTENWIRBEL

Eine liebreizende Gestalt ist diese Luftdjinni, die einer gutaussehenden Menschenfrau gleicht, deren Unterleib aber von einer Windhose gebildet wird. Sie trägt ein Kleid aus tausenden Kirschblüten und auch ihr Haupt ist von Blüten bekrönt, die beständig einen angenehmen Duft nach Frühling verbreiten. Doch erst wenn die Musik aufspielt und die Djinni beginnt sich sanft im Takt zu wiegen, um kurz darauf wie der sanfte Frühlingswind den Schleiertanz mit einem Schleier aus reinsten Blüten zu vollführen, kann ihre wahre Pracht erahnt werden. Es heißt, dass keine Sharisad der Tulamidenlande es vermag, so leichtfüßig und elegant wie Blütenwirbel zu tanzen, und selbst der Kalif in Mherwed soll die Djinni gelegentlich rufen lassen, um sich an ihrem Anblick zu erfreuen. Noch nie aber konnte sich ein Mensch für ihr sinnebetörendes Schauspiel bedanken, denn wenn die Musik aufhört zu spielen, zeugen nur tausende im Raum verteilte Kirschblüten davon, dass die Djinni überhaupt anwesend war.

Ort: Mhanadistan, Balash und Aranien

Bevorzugte Dienste: Tanz

FEUER

TAUSENDGLANZ

Gänzlich aus reinstem Licht, einem häufig vernachlässigten Aspekt des elementaren Feuers, besteht der Djinn Tausendglanz und kaum ein Beschwörer vermag seine überderisch leuchtende Gestalt, die entfernt an einen schwebenden Menschen erinnert, anzusehen. Doch ist kaum einem Elementaristen nach Gesprächen zu Mute, wenn er den Feurdjinn ruft, denn der einzige Dienst den Tausendglanz erfüllt ist der Kampf gegen heptasphärische Entitäten. Diesen führt er voller Wut und Kraft aus, wie auch sein ganzes Gebaren herrisch und fast schon arrogant zu nennen ist. Sollte ein Beschwörer ihm nicht voll Demut und bittend entgegentreten, so ist es auch schon vorgekommen, dass Tausendglanz den Elementaristen selbst angegriffen hat, nachdem er seinen eigentlich Auftrag erledigt hat. Die Haimamudim des Tulamidenlandes kennen viele Geschichten über Tausendglanz, von denen einige erzählen, dass der Djinn einst Teil der Sonne gewesen sei, bevor er aufgrund eines nicht näher definierten Unrechts nach Dere verbannt wurde. Der Wahrheitsgehalt solcher Geschichten ist jedoch zweifelhaft und gerade der Wahrer der Ordnung zu Fasar geht entschieden gegen solche Legenden vor.

Ort: Tulamidenlande von Baburin bis Thalusa (nur bei Sonnenlicht)

Bevorzugte Dienste: Kampf gegen Dämonen

ANGARARADUSH

Ein häufig gerufener Djinn in den größeren Städten der Tulamidenlande ist Angararadush, der »Herr der steten Glut«. Er wird gerufen, um ein Feuer in perfektem Ebenmaß brennen zu lassen oder um eine Glut gleichmäßig Hitze abgeben zu lassen. Dieser Dienst macht ihn besonders unter Alchimisten beliebt, wenn sich auch nur wohlhabendere Meister den Djinn leisten können, verlangt er doch nur das beste Brennmaterial. Die Bedeutung des Namens des Djinns, der nicht tulamidischen Ursprungs ist, liegt im Dunkeln der Geschichte, doch wird Angararadush schon in den alten Chroniken der Khunchomer Alchimisten erwähnt. Der Djinn erscheint stets als flackernder Schemen in dem Feuer, aus dem er beschworen wurde und es ist ihm nicht möglich diesen Ort zu verlassen. Manche Elementaristen munkeln jedoch auch, dass der Djinn einfach zu bequem sei um sich zu bewegen – eine These, die man nicht in Angararadushs Nähe äußern sollte, ist er doch auch äußerst wankelmütig und vermag die Werkstatt seines Meisters jederzeit einzuäschern. So wird er meist mit ausgesuchter Höflichkeit behandelt, sodass er seinem Dienste pflichtbewusst nachkommt.

Ort: ganzes Tulamidenland

Bevorzugte Dienste: Regulierung von Flammen

STEPPEBRAND

Einen gar passenden Namen trägt Steppenbrand, ein todbringender Feurdjinn aus den nördlichen Tulamidenlanden, der gerufen wird, wenn ein Elementarist tödliche Feuerstürme und große Flächenbrände verursachen will. Der Djinn gleicht einer lodernden, geflügelten Flammensäule, die von einem Drachenkopf aus schwarzem Rauch gekrönt wird und die Menschen fliehen in Scharen, wenn der Feuer-Elementar in dieser Gestalt über die Steppen fliegt. Seltsamerweise scheint Steppenbrand sich allerdings von größeren Ansiedlungen (besonders entlang der großen Flüsse) fernzuhalten, auch wenn noch kein Elementarist den herrischen und stolzen Djinn über den Grund für diese Sache befragen konnte. Vielleicht liegt der Schlüssel hierzu ja in alten Märchen, in denen Steppenbrands Kopf auch noch aus Feuer bestand – Märchen, in denen der Elementar entsandt wurde, um ganze Städte entlang des Mhanadi zu vernichten.

Ort: Mhanadistan und Balash (abseits großer Ortschaften und Flüsse)

Bevorzugte Dienste: Brände entfachen

FLAMMENSPEER

Der knapp zwei Schritt große, stets brennende Feuersalamander mit dem flammenden Speer ist eine wahrlich furchteinflößende Erscheinung, wenn er wutentbrannt auf die Feinde seines Beschwörers zurennt. Wo er hintritt hinterlässt er flammende Spuren und auch die von seinem Speer geschlagenen Wunden brennen sofort aus – eine Tatsache, die die nachfolgende Wundversorgung schon häufig erschwert hat. Noch nie hat ein Elementarist Flammenspeers Stimme vernommen, da der Djinn sich stets voller Eifer ins Gefecht stürzt, sobald ihm sein Ziel gewiesen wird. Für andere Dienste als den Kampf scheint er jedoch nicht zu gebrauchen zu sein, doch hat ehrlich gesagt auch noch niemand versucht das Gegenteil zu beweisen – zu heiß könnte Flammenspeers Zorn brennen, wenn er sich beleidigt fühlt.

Ort: ganze Tulamidenlande

Bevorzugte Dienste: Kampf

KHOMGLUT

Keinerlei Flammen sind zu sehen, wenn dieser Feurdjinn auftaucht, denn er erscheint stets als schemenhafte Gestalt aus hitzeflimmernder Luft. Sein Name kommt nicht etwa daher, dass er nur in der Wüste gerufen werden könnte, sondern von der unglaublichen Hitze, die der Djinn verbreitet. Während ein kurzer Aufenthalt in Khomgluts Nähe für hartgesottene Elementaristen noch erträglich ist, vermag niemand lange in einem Gebiet zu verharren, das der Djinn willentlich und auf Wunsch seines Beschwörers hin erhitzt. Gelegentlich wird Khomglut gerufen, um die Temperatur in Schmelzöfen zu erhöhen oder gar den Khunchomer Glasbläsern zur Hand zu gehen,

doch auch übelwollende Elementaristen haben ihn schon gerufen, um Feldfrüchte verdorren und Bäche vertrocknen zu lassen. Dem Djinn ist es dabei gleich, wozu er gerufen wird – hauptsächlich es ist schön warm.

Ort: ganze Tulamidenlande (bei Temperaturen von mindestens 10°)

Bevorzugte Dienste: Temperatur erhöhen

SADIQ-AR'RASCHTUL

Dieser Feurdjinn lässt sich nur im und am Raschtulswall beschwören, was bei seinem Namen (»Freund Raschtuls«) auch nicht weiter verwundert. Sadiq-ar'Raschtul sieht zwar menschenähnlich aus, besteht aber aus stets fließender Lava, die der Legende nach Raschtuls Blut sein soll. Der impulsive Djinn ist sehr darauf bedacht, die Ruhe des Gebirges zu bewahren, sodass Goldgräber und Edelsteinschürfer davon Abstand nehmen sollten, ihn zu rufen. Wer ihm jedoch mit Respekt oder gar Ehrerbietung gegenübertritt, dem verweigert er seine Hilfe nur selten. Sadiq-ar'Raschtul vermag einen Beschwörer geradewegs durch die Gebeine des Giganten zu führen, indem er glühende »Tunnel« im Gestein schafft und den Elementaristen und etwaige Begleiter sicher durch diese Tunnel geleitet. Interessanterweise scheint der Fels von dieser Prozedur keineswegs angegriffen zu werden, da das Gestein danach stets wie vorher aussah und keinerlei Veränderungen festzustellen waren. Der Feurdjinn war auf diese Weise schon die Rettung für so manche Abenteurergruppe, die in einer eingestürzten Höhle festsaß.

Ort: Raschtulswall

Bevorzugte Dienste: Transport durch Fels

WASSER

HALIBA

Die Wasserdjinni kann entlang des ganzen Flusslaufes des Mhanadi beschworen werden, doch scheint sie besonders aus dem Weißen Mhanadi ihre Kraft zu ziehen, sodass ihre Kraft dort besonders groß ist. Sie erscheint als wunderschöne Frau von der Farbe weißen Alabasters, deren Unterleib direkt in die sanften Wellen des Flusses übergeht. Die »milchhäutige Tochter des Mhanadi« wird zwischen Samra und Khunchom für ihre einfühlbare und ruhige Art und die seelenheilende Kraft ihrer sanft plätschernden Stimme gelobt, sodass sie gerne gerufen wird um seelischen Schmerz zu lindern. Doch auch wer an nicht verheilenden Wunden leidet wird zu Haliba geschickt, da kaum eine Wunde dem heilsamen Wasser der Djinni widerstehen kann.

Ort: Mhanadi (besonders Weißer Mhanadi)

Bevorzugte Dienste: Seelenheilung, Wundheilung

QUELLTRINKER

Dieser aus klarstem Quellwasser bestehende Djinn ist schon die letzte Rettung so manches Khom-Wanderers gewesen. Aus den letzten Trinkwasserresten (schon wenige Tropfen genügen) in einem zweitägigen Ritual beschworen, kann Quelltrinker den Weg zu einer Nahen Quelle oder Oase weisen oder aber gar selbst Wasser aus dem kargen Sand sprudeln lassen. Seine Gestalt erinnert an einen Menschen, doch sein Körper gleicht wahrlich einer reinen Quelle, ständig strömend und doch nie versiegend. Kein Gesicht ist zu erkennen, und auch noch nie hat ein Mensch seine Stimme vernommen.

Ort: Khomwüste

Bevorzugte Dienste: Wasser suchen oder erschaffen

SÄUREFRAß

Der unheimliche Djinn besteht aus einer nur selten natürlich vorkommenden Ausprägung seines Elements: purer Säure. Er lässt sich einzig am Schott-el-Haz, einem Säuresee im westlichen Mhanadistan beschwören, doch pilgern Alchimisten nicht selten an das stinkende Ufer, da sie sich von Säurefraß große Hilfe in ihren Studien versprechen. Seine Gestalt ist die einer etwa 2 Schritt hohen Säule aus Säure, ein einzelnes Loch in der Mitte des »Leibes« dient dem Djinn als Mund. Doch sollte ein Elementaristen acht geben, da der Djinn mitunter beim Sprechen Säure in alle Richtungen verspritzt. Zwar wird Säurefraß, der »brodelnde Zersetzer des Seins«, hauptsächlich von Alchimisten gerufen, doch soll er auch im Kampf ein fürchterlicher Gegner sein. Säurefraß ist von eher ruhigem Gemüt, doch wird ihm bisweilen auch beißender Spott nachgesagt.

Ort: Schott-el-Haz

Bevorzugte Dienste: Alchimistische Hilfe

AL'CHARAKA

»Die Blaue« erscheint stets als Efferdstümmeler aus blauschimmerndem Tiefseewasser, dass sämtliches Licht aufzusaugen scheint. Wenig verbindet diese Djinni mit der Oberflächenwelt und so wird sie auch nur von solchen Elementaristen gerufen, die in die Tiefen von Efferds Element eintauchen wollen. Wer ehrliches Interesse zeigt und lautere Motive vorzuweisen hat, den begleitet Al'Charaka gerne in das lichtlose Dunkel des Meeres. Dort vermag sie sowohl kundige Führerin zu sein, als auch Landbewohnern die Fähigkeit zu geben, Wasser zu atmen. Man sagt der Djinni eine leicht melancholische Art nach und mitunter bedauert sie offen, dass heutzutage nicht so viel Leben in den Meeren ist wie »damals, als Wasser über Land herrschte«. Nur wer wirklich Interesse an Al'Charakas Geschichten zeigt und lange Zeit mit ihr verbringt, mag das Glück haben, mit ihr verlorene Tempel und Hallen unter den Fluten aufzusuchen oder ein Kleinod aus Muschelkalk von ihr zu erlangen.

Ort: Perlenmeer zwischen Jergan und Thalusa

Bevorzugte Dienste: Wasseratmung und Führung Unterwasser

DJAMILLA

Gänzlich aus der flüchtigsten Form des Wassers – dem Nebel – besteht diese Djinni, die sich nur an den ruhigen Ufern des Mhanadi im mittleren Balash rufen lässt. Einem Elementaristen erscheint sie dabei als wabernde, stets die Form wandelnde Nebelbank von einigen dutzend Spann Durchmesser. Ihre flüsternde Stimme scheint von überall gleichzeitig zu kommen und es wurde bereits von Beschwörern berichtet, die ihre Stimme in ihrem Kopf gehört haben wollen. Djamilla, die »Tochter des Morgennebels«, wird gerufen, um sich im Schutze des Nebels ungesehen bewegen zu können. Doch auch als Spionin eignet sie sich, da sie selbst in kleinste Ritzen und Spalten zu gelangen vermag. Sie fürchtet allerdings Djinne der Luft und Luft-Elementaristen aufgrund der Flüchtigkeit ihres Körpers sehr, sodass sie nur ungern Dienste für diese Beschwörer erfüllt.

Ort: Mhanadi zwischen Bagfua und Temphis

Bevorzugte Dienste: Verhüllung, Spionage

WOGENSCHAUM

Kaum ein Djinn wird wohl von den Schiffsmagiern des Perlenmeers häufiger gerufen, als der gänzlich aus weißer Gischt bestehende Wogenschaum. Dem Wasserdjinn ist es ein leichtes, die Strömung zu ändern oder gefährliche Strudel verschwinden zu lassen, es heißt sogar, dass er begrenzte Macht über die Gezeiten habe. In jedem Fall kann sich ein Schiff glücklich schätzen, wenn es von der reinweißen Wellengestalt begleitet wird, muss er doch kaum noch eine Gefahr fürchten. Seit die Blutige See sich aber immer weiter ausbreitet, hört man nur noch selten das gurgelnde Lachen des Djinns, es scheint fast als würde er einen inneren Kampf ausfechten, dessen Ergebnis noch nicht feststeht. Wann immer er jedoch seine Augen über das pervertierte Wasser schweifen lässt, packt ihn der unergründliche Zorn der Tiefe und so ist auch jeder Elementarist gut beraten, der Wogenschaum gegen Wesen aus dem Reich der Nachtblauen Herrin zur Hilfe ruft.

Ort: Perlenmeer südlich von Elburum

Bevorzugte Dienste: Schiffe begleiten

DIE ELEMENTE

ÜBER DIE GRUNDSTOFFE DER WELT

»Wir benennen als ELEMENT oder auch HEXESSENZ einen jeden der sechs bekannten und wohlgeordneten Urstoffe, als da seien das EIS, der HUMUS oder die Erde, das FEUER, das WASSER, das ERZ oder der Fels, und schliesslich die LUFT, und Elemente – also ›Teile‹ oder ›Bausteine‹ – heißen wir eben diese, da aus ihnen nach Weisung der Götter und Bestimmung des Mysteriums von Kha die bekannte Welt sich fügt und aus nichts sonst. (...)

Ob die vis astralae vulgo MAGIE zu den Elementen gerechnet werden darf, ist philosophisch höchst umstritten und konnte bislang auch nicht praktisch nachgewiesen werden (vgl. den Eintrag ›Heptessenz, die‹).

Von einigen Collegae – insbesondere Vertretern der Magica Combattiva – gelegentlich vorgebracht, muss die Vermutung, der BLITZ sei ebenfalls Manifestation einer elementaren Kraft, mangels laboratorischer Erforschungsmöglichkeiten selbigen Phänomens zunächst zurückgewiesen werden.«

–Eintrag ›Element, das‹ in der aktuellen Encyclopaedia Magica

EIS

EINE STUDIE IN KÄLTE UND FROST

DAS WESEN DES EISES

VON PRIMÄREN UND SEKUNDÄREN EIGENSCHAFTEN DES ELEMENTS

»Das Zeichen Eis umfasst Kälte, Dunkelheit und Klugheit. Sein Zeichen ist das Doppelkreuz, seine Farbe violett, sein Wandelstern Marbo, sein Gestirn Uthars Pforte, seine Gemme Onyx, sein Metall Meteoreisen, sein Tier der Silberfuchs, sein Kraut Talaschin und sein Wochentag der Eistag (seit dem 4. Jh. v. Hal in Rohalstag umbenannt – der Übersetzer). Das duodecime Pantheon bezeichnet Firun als Herrn über das Eis, im hesindianischen Glauben gilt die Schrift, er-sonnen von Nandus, als Kunst des Eises«

–Das große Elementarium, 11. Jh. v.H., Exemplar an der Puniner Akademie, Übersetzung aus dem Bosparano (FA 10). Nach Paramanthus ist dem Eis übrigens der Bergkristall als Edelstein zugeordnet.

Die Primäre Eigenschaft des Elementes Eis ist die **Kälte**, im konkreten, wie im über-tragenen Sinne. Das heißt, dass die elementare Kraft nicht nur im hohen Norden und auf Berggipfeln wirkt, sondern auch in Wüstennächten und in den Tiefen des Meeres – nicht von ungefähr ist auch die Dunkelheit mit dem Element Eis assoziiert! [1]

Kälte ist also eine elementare Eigenschaft, die – im Gegensatz zum stofflichen Element Eis – *überall* existiert, weil sie eine Relation, ein Verhältnis zwischen zwei Temperaturen ist. Nach dieser etwas technischen Betrachtungsweise wäre ihr elementarer Gegensatz durch die Primäre Eigenschaft des Feuers, die Wärme, gegeben – aber wichtiger in der elementaristischen Metaphorik ist, dass Kälte ein **lebensfeindlicher Aspekt** unserer Welt ist und damit im Gegensatz zum lebensspendenden Element Humus steht:

»Wo das Leben danach strebt, zu blühen und zu sprießen, zu wachsen, aus dem Grund hervorzubrechen und zur Wärme der Sonne zu streben, da ist es die Kälte, die alles in sich zusammenfallen lässt, den Boden mit Schnee bedeckt, ihn erstickt und seine Fruchtbarkeit erfriert, ihre eisigen Finger noch nach den tiefsten Wurzeln im Erdreich ausstreckt. Das mag uns grausam scheinen – viele Menschen fürchten und hassen den Winter. Doch ist es denn nicht minder grausam, wenn im Frühling die Keime ihren kalten Mantel sprengen, mit Urgewalt durch Frost und Schnee sich kämpfen und schon bald keine Spur von reinem

Weiß mehr lassen, die Welt ebenso unter sich begraben in Wachstum und Wucherung? Das Leben braucht Grenzen, um angenehm zu bleiben – der Winter bringt diese Grenze mit sich.»

–Frenja ›Eisauge‹ Sifsdottir von der Halle des Windes zu Olport, in einem Gastvortrag an der Halle des Lebens zu Norburg

»Die Welt des Werdens kann nicht sein ohne das Vergehen, und das Vergehen gäbe es nicht, wenn nichts geworden wäre. Werden und Vergehen vergelten sich beständig die Kränkung, die jedes am anderen nach der Ordnung der Zeit begeht, doch stammen beide aus demselben Grund ...«

–Dschelef ibn Jassafer, als Spektabilität der Pentagramm-Akademie Rashdul in einer Vorlesung über Kosmologie

Die Sekundären Eigenschaften des Elements sind **Gedankenschärfe** und **Klarheit des Geistes**, wie sie sich bei denen finden, die einen ›kühlen Kopf‹ bewahren. Auch **Reinheit** ist eine Eigenschaft des Eises, wie sie sich zum Beispiel im vollkommenen Weiß einer frischen Schneedecke offenbart. Ein Merkmal dieser Reinheit ist auch, dass sie nicht von allein vergeht, sondern zerstört wird durch den Tau oder die Fährte eines Lebewesens.

Zu allen diesen Aspekten gehört immer auch **Gefühlskälte** oder **Distanziertheit**, denn sowohl braucht der scharfe Denker gehörige Distanz zu seinem Objekt, um es in allen Details erfassen zu können, als auch ist vollkommene Reinheit selten dazu angeht, Nähe und Vertrautheit, Gemütlichkeit und zwischenmenschliche Wärme zu erzeugen – wird sie doch von jeder Berührung beschmutzt! Deswegen ist **Unbarmherzigkeit** auch nicht die geringste der Sekundären Eigenschaften des Eises.

Weitere wichtige Eigenschaften sind **Dunkelheit**, die im Ewigen Eis allgegenwärtig ist und allen Völkern als bedrohlich und lebensfeindlich gilt, sowie **Zeitlosigkeit**, die zu **Stillstand** gerinnt – die ›gefrorene Zeit‹ ist Symbol für alle Temporalmagie und mächtige Zaubereien wie den INFINITUM. Diese Aspekte insbesondere sind es, die das Eis für wissenshungrige Elementaristen immer wieder so verlockend erscheinen lässt: die Macht der Ewigkeit, der Unveränderlichkeit, Macht über Vergänglichkeit und ewige Jugend ...

Anmerkungen

[1] In der irdischen Physik existiert ›Kälte‹ eigentlich nicht, da 0 Kelvin die absolute Tiefsttemperatur ist - gemessen an dieser Temperatur sind alle Dinge ›warm‹! Aventurisch müsste man grob den Gefrierpunkt als Übergang zwischen ›warm‹ und ›kalt‹ definieren, aber wichtiger in der Elementaristik ist sicher der Unterschied zwischen einem bestimmten Temperaturzustand (der Umgebung oder eines Gegenstands) und *kälter* bzw. *wärmer*, was rein subjektiv am menschlichen Wärmeempfinden gemessen werden kann – in einer Fantasy-Welt reicht das aus!

EIS-ELEMENTARE

VON ELEMENTAREN WESENHEITEN DES ELEMENTS UND IHREM CHARAKTER

Elementarwesen des Eises sind oft seltsame und fremdartige Geschöpfe: stolz und unbeugsam, ohne Gefühlsregung und kalt wirken sie, grenzenlos überlegen gegenüber jedem lebenden Wesen, das mit einem einzigen eisigen Hauch in Starre und Erfrierung versetzt werden kann.

MINDERGEISTER

Die kalten Mindergeister sind dabei oft griesgrämige Eisbärte und Graupelköpfe, die schimpfend an Hausdächern oder vereisten Wasserfällen kleben (Eis/Wasser), rücksichtslose Spaltenhocker, Wächtenbolde und Schneepustler, die gefährliche Eisspalten unter dünnen Schneedecken verstecken (Eis/Luft), gemeine Schneewirbler und Firnlinge, die dem Wanderer unter die schützenden Felle fahren und der Erfrierung nahe bringen (Eis/Luft), oder Schneewichte, die im Gebirge gar Lawinen auslösen (Eis/Erz).

ELEMENTARGEISTER

Noch deutlich unnahbarer sind die eisigen Elementargeister: sie lieben den wilden Schneesturm und das Bersten des Packeises, das Rollen der Eisberge und der gewaltigen Schollen in schäumender See, das Donnern pfeilschneller Schneelawinen und das urtümliche Stöhnen, wenn sich die Gletscher bewegen! Erbarmen und Rücksicht gegenüber den wenigen Wesen, die sich im Eis-Reich am Leben zu erhalten versuchen, kennen sie nicht – allenfalls Respekt vor Firunsbären und Firnelfen, die selbst Jäger sind und den Gewalten des ewigen Winters ein wenig zu trotzen vermögen.

Eis-Elementare manifestieren sich in verschiedenster Gestalt: als bitterkalte Schneewehe oder als messerscharfe Eiszapfen, die aus dem Boden oder einer Höhlendecke wachsen, als blendendes Funkeln und Glitzern oder als konturloses Gesicht in der Gletscherwand. Immer jedoch sind sie eisige Naturgewalt und lassen ihre Beschwörerin nie verschont von ihrem tödlichen Hauch – so kann es geschehen, dass ein schlechtgelauntes Elementarwesen sich als Panzer aus Eiskristallen an Kleidung und Haut des Elementaristen manifestiert!

DSCHINNE

Eis-Dschinne nehmen dagegen oft eine schlanke und hochaufschießende Gestalt aus glänzendem Eis und glitzerndem Reif an: nur vage humanoid strahlen sie eine schrecklich-schöne Eleganz aus, die langgezogenen Köpfe oft ohne Gesicht, die langen, dünnen Arme laufen statt in fünf Fingern in zwei spitzen Eiszapfen aus! Manchmal manifestie-

ren sie sich aber auch in einem einzigen trockenen Kältehauch als knisternd-filigranes Gewebe aus feinstem Raureif und wunderschönen Eiskristallen.

Sie reden nur das Nötigste mit fremdartig singend-klingenden oder knisternd-wispernden Stimmen und scheinen alles Leben und alles, was Vergänglichkeit ausstrahlt, mit gleichmütiger Indifferenz oder gar Verachtung anzuschauen. Doch wie diesen Dschinnen Humor oder Ironie fremd sind, so auch Zorn und Abscheu.

Von einem Bittsteller erwarten sie Präzision und Ehrlichkeit, und sie leiden nichts weniger als Druckserei und Duckmäsertum. Wenn ein Eis-Dschinn geneigt ist, den Dienst an seinem Beschwörer zu erfüllen, dann kann dieser das oft nur am leichten Neigen des konturlosen Kopfes erkennen, bevor das Wesen im Eis versinkt – wenn nicht, dann verschwindet es ohne weiteres Wort.

»Kristallglanz ist eine Djinni des Eises. Mag ihr Gesicht zwar ebenso rein sein wie das der Luft-Djinni Wolkenflug, so hat es doch nichts von ihrem Liebreiz. Die Züge von Kristallglanz werden beherrscht von eiskalter Logik und einem undurchschaubaren Wesen. Sagt man, die Augen seien der Spiegel zur Seele, so erweckt Kristallglanz den Verdacht, dass Djinnis keine Seele hätten, denn ihre Augen sind von furchteinflößendem Weiß.

Viele Magier rufen Kristallglanz nicht etwa, um von ihrer elementaren Macht Gebrauch zu machen, sondern um ihre logischen und analytischen Fähigkeiten in Anspruch zu nehmen, die von keinem Menschen übertroffen werden! Chala-walla, noch mein berühmter Urgroßvater liebte es, mit ihr das Kamelspiel zu spielen, weil es unter den Tulamiden keinen würdigen Gegner für ihn gab!«

–Khadil Okharim, Ay ad-Djinnim – Vorlesung über die Dschinne

ELEMENTARE MEISTER

Diese mächtigsten und schrecklichsten Wesen des Eises haben nur sehr wenige Beschwörerinnen jemals anzurufen gewagt, denn die bloße Gegenwart eines solchen Avatars der Kälte lässt die Haut spröde und rissig werden, die Augen erblinden und die Luft zum Atmen gefrieren. Die Gestalt eines elementaren Meisters ist nicht überliefert, wohl weil man sich von ihm abwenden muss, um überhaupt bestehen zu können, und auch etwaige Bitten, die er zu gewähren bereit wäre, sind nicht bekannt.

Doch unter den mächtigsten Elementaristen munkelt man von Eiskristallen, die ewige Jugend schenken, solange man sie vor dem Schmelzen bewahren kann, oder von Mänteln aus schwarzblauer Dunkelheit, die klare Winternacht über ganze Landstriche zu bringen vermögen. Am mächtigsten aber sollen jene Dienste sein, die Macht über die Zeit gewähren ...

EIS-ELEMENTARISTEN

VON DIENERN UND HERRSCHERN DES ELEMENTS UND IHREM CHARAKTER

»Kaltklirrend seien deine Glieder, Brust berste, Atem gefriere, Tränen gerinnen. Dein Leben sei nicht mehr, dein wirres Wälzen sei keine Bürde mehr für die Sterbende. Der Herr des Eises wird dich empfangen.«

–Fluch der Bruderschaft der Kälte (FA 10f.)

Das Element Eis erwählen sich nur die mutigsten und körperlich stärksten Elementaristen als Hauselement, denn wenig ist schwerer zu ertragen, als der eisige Atem eines Dschinns und die unbarmherzige Macht eines Elementars des Eises! Nähe zu ihrem Element finden diese Männer und Frauen nur auf wagemutigen Streifzügen durch die Tundren des Nordens, in die grausame Grimmfrost-Öde oder auf die höchsten Berggipfel des Raschtulswalls, wo die Luft dünn und der Kopf leicht wird – und einige kommen von diesen Wanderungen nicht zurück.

Doch diejenigen, die den Kampf mit der Urgewalt des Schneesturms aufnehmen und ihn überleben – seien es Druiden, Geoden, Zauberer der Runajasko, Raschtulswaller Konzilmagier oder einige wenige Tulamidenzauberer – sind geistig und körperlich so gestählt, wie man es bei Zauberkundigen sonst nicht kennt. Man sieht ihnen an, dass sie die Grenze allen Lebens gesehen haben und vor dem Überschreiten der Todeschwelle kehrt machen konnten, dass sie um den Kampf des Daseins wissen und in diesem Kampf Demut gelernt haben – denn einen Sieg gegen die Kälte kann es nicht geben!

Eis-Elementaristen sind seltsame Menschen, ebenso wie ihr Element fremdartig ist: in sich gekehrt und mit wenig Mitleid für die Wehwehchen gewöhnlicher Menschen, mit klarem Blick und unbestechlichem Verstand, wenn sie sich auch lieber ihren Teil denken, als Bedenken oder Missfallen laut auszusprechen.

In der Begegnung mit diesen unterkühlten Charakteren mag man jedoch auch erkennen, dass ihre Erfahrungen ›im Eis‹ sie auch den wahren Wert des Lebens gelehrt hat, so wie sie wahre Lebensfeindlichkeit kennengelernt haben. Auch haben sie große Einsicht in den Willen und die Willkür der Elemente – denn sie können nicht einmal daran denken, ihr eigenes Element ›beherrschen‹ zu wollen. So bleibt ihnen oft neben dem Kampf ›nur‹ der Dienst an dem wenigen Leben, das im Eis bestehen will und muss. Auch dies ist ein Zeichen der Demut.

Doch darf nicht verschwiegen werden, dass es unter den Eis-Elementaristen auch einige gibt, die ihr hartes Leben zu grausamen und unerbittlichen Menschen gemacht hat (wobei man auch die finsternen zwergischen Eis-Geoden nicht vergessen darf). Sie haben eben keine Demut gelernt, sie hat der Schneesturm im Innern gebrochen, wenn auch äußerlich heil gelassen. Sie wurden von ihrem eigenen Siegeswillen korrumpiert, von dem Wunsch, die eisigen Elementargewalten nicht nur ertragen, sondern beherrschen und meistern zu können. Dieser Wunsch mag harmlos begonnen haben, aber gepaart mit Ungeduld und immer neuen Niederlagen wurde eine Gier daraus, eine Gier nach Macht und nach Rache für das Erlittene und ihre Unbarmherzigkeit wandelt sich zu Grausamkeit ...

Noch andere wenden sich dem Eis zu, weil sie nach ewiger Jugend und Schönheit suchen, nach einem Mittel, die Zeit einzufrieren und sich selbst frisch und unverbraucht zu halten – die Hexe Glorana wird hier hinter vorgehaltener Hand genannt.

Neben all diesen ›harten‹ und ›kalten‹ Charaktereigenschaften dürfen die großen intellektuellen Tugenden und Begabungen nicht vergessen werden, die Eis-Elementaristen ebenfalls oft ausmachen. Am *Konzil der Elemente* sind es vornehmlich die Diener des Eises, die sich um die mühsame Übertragung und Analyse der uralten drachischen Glyphen kümmern – ist doch eine weitere Affinität, die man dem Eis zuschreibt, die Schriftkunst. Und so verwundert es auch nicht, dass die wenigen Eis-Elementaristen im Tulamidenland allesamt gesuchte Kalligraphen sind, und gefürchtete Gegner im Garadan- oder Kamelspiel zudem.

Meisterinformationen: Eis-Elementaristen

Der alte **Kailäkinnen** ist nicht nur ein Vertrauter der Steppenwind-Geister, sondern weiß auch um das Wesen des Winters Bescheid, wie kein zweiter. Insbesondere nach seinen eigenen Prophezeiungen über das Ewige Eis, das die Tundren der Nivesen auffressen solle, zog der Schamane einige Male weit in den Norden und ins Eherne Schwert, um die Winde und Eiskuppen dort zu befragen, wie man der Gefahr begegnen könne.

Als Meister des Eises muss wohl auch **Schirr'Zach** gelten, der älteste Frostwurm seiner Art. Er hat schon Hunderte von Sterblichen in Eisstatuen verwandelt, weil sie einen schwarzen Gegenstand trugen, und hortet sie nun in seinem schroffen Eispalast.

Unter den Eis-Geoden gab es einige, die sich hinter Borbarad und seine Schergen stellten: **Atogar Frostgrimm** z.B., der zum ärgsten Feind Xenos Sohn des Xoniosch wurde, oder **Jolnorx Eisschaft**, der die Heptarchin Glorania in ihrem Bemühen unterstützen will, den gesamten Leib der sterbenden Sumu mit Eis zu bedecken. Doch sind solche Ausnahmen in ihren Heimatkreisen durchaus umstritten und werden nicht selten unerbittlich gejagt.

DIE KRAFT DES EISES

VON BESCHWÖRUNG UND DIENSTEN DER ELEMENTAREN WESENHEITEN

Eine Eis-Elementaristin ruft ihr Element allermeist an, um Schutz vor den Gefahren von Schnee, Eis und Frost zu erbitten, sie sicher über einen gefährlichen Gletscher zu geleiten, eine Spalte im Eis zu schließen, eine kuppelförmige Schlafstatt zu errichten oder ihr Nachtlager vor den anderen Jägern im Eis zu beschützen. Aber auch in Gefilden, die nicht so vollkommen vom Eis beherrscht werden, wie der Hohe Norden, kann ein dienstbares Elementarwesen Flüsse oder kleine Seen, Sümpfe oder Geröllfelder so überfrieren, dass die Zauberin darauf laufen kann.

Mächtige Elementare können von den wirklich großen Elementaristen dazu bewogen werden, große und wunderschöne Eispaläste zu erbauen, aber auch ihre zerstörerische Kraft einzusetzen: sie können Meeresküsten vereisen, fischreiche Gewässer abtöten, Schneestürme über fruchtbares Land schicken, oder gar Mensch und Tier mit tödlichem Kältehauch angreifen! Denn all dies sind Aspekte des Elementes selbst und ein

Dschinn kennt keine menschlichen Skrupel – doch kennen die Eis-Dschinnen mehr als alle anderen Elementare Stolz und Unbeugsamkeit und es mag daher sehr wohl sein, dass sie den Beschwörer selbst aus ihrem vernichtenden Tun nicht ausnehmen, seine Standhaftigkeit und Stärke prüfen.

Denn dies benötigt eine Beschwörerin des Frostes dringender als Charisma und angenehme Züge: die Fähigkeit, Kälte und Schmerz zu ertragen, den Winter zu überleben und genügsam zu sein, für sich selbst zu sorgen und das Leben hoch zu achten, weil dies das einzige ist, was ihr bleibt. Um dies zu beweisen und einen Elementar des Eises gesonnen zu machen, nehmen viele Beschwörer harte körperliche Proben auf sich, denn Geschenke oder Opfertgaben bedeuten dem Eis nichts:

Sie verbringen einige Zeit nackt und in Meditation auf einem Gletscher (die Konzilsmagier tun dies regelmäßig), tauchen von einem Eisloch zum nächsten durch das eisige Wasser eines Sees (üblich bei den Nivesenschamanen), lassen sich auf einer Eisscholle ins Meer hinaustreiben (nur den Allermutigsten anzuraten), schaffen dem Elementar zu Ehren eine Skulptur aus Schnee und Eis (in Olport ein festes Ritual zur Wintersonnenwende) oder versprechen ihm ihrerseits, einen Dienst im Namen des Elements zu erfüllen.

Durch solche Handlungen gewinnt ein Elementarist den Respekt der Eismächte und seiner Bitte wird eher nachgekommen. Doch selbst wenn er seine Härte beweisen kann und dem Eis-Dschinn mit dem gebotenen Stolz gegenübertritt, sollte der Beschwörer ehrlich sein und ihm die Notwendigkeit des erbetenen Tuns erklären – wenn er den Dienst aus Bequemlichkeit oder übersteigter Selbstsucht fordert, aus Hass oder ungerechtem Zorn, so wird der Dschinn unbeeindruckt bleiben und den Beschwörer seinem Schicksal überlassen.

Positiv wiederum ist eine Bitte, in der Kalkül und scharfe Überlegung steckt: wünscht sich der Beschwörer z.B. eine sanfte Schneedecke auf steinigem Boden um seinen eigenen Fußtritt zu dämpfen, oder um die Spur einer dringend benötigten Jagdbeute verfolgen zu können, so ist das eine schlaue Idee, die ein Elementar gern honorieren wird!

(Übrigens denken wir, dass es ein Fehlglaube ist, dass der Elementarist zur Beschwörung der Macht des Eises tatsächlich eine bestimmte Menge des stofflichen Elements bräuchte – auch eine eiskalte Wüstennacht genügt, um aus Kälte und ein wenig Feuchtigkeit einen Eis-Elementar herbeizurufen!)

EIS IN DER HEXALOGIE

VOM VERHÄLTNIS DES ELEMENTS ZU DEN ANDEREN FÜNF ELEMENTEN

(langsame, melodisch-traurige Stimme) »Ich fürchte dich, mein weißglitzernder Freund, mein fremder Liebhaber hinter der Maske aus Firn: den eisigen Hauch deines klirrenden Atems auf meiner erstarrenden Haut, das sanfte Strei-

cheln deiner frostigen Finger, deine zärtliche Grausamkeit... den kalten Kuss deiner eisblauen Lippen, der mir die Stimme nimmt... wie du mich schläfrig und träge und frieren machst... mich schweigend in deinen unbarmherzig-starken Armen wiegst... das ewige Lied meiner Wellen verklingen lässt... mir das Licht, die Luft... und das Leben nimmst... meine Tiefe vor der Welt verschließt in... Schwärze... und Traum...«

—>Und das Eis bleibt stumm...«, Klagelied in der Brecheisbucht (erklingt bei Wintereinbruch für mehrere Wochen)

Gegenüber den meisten anderen Elementen verhält sich das Element Eis... nun ja... kühl. Die Launen der Luft erträgt es wie die eines unreifen Kindes, manchmal spielt der Winter mit dem Balg im Schneesturm, manchmal aber auch nicht. Wasser und Humus fürchten ihrerseits das Eis, doch der Frost selbst schätzt beide als das, was sie sind – unterlegen und wehrlos – und kümmert sich ansonsten wenig um ihre Belange. Allein den Fels bewundert das Eis (ein wenig), denn härter als Stein kann es selber nicht sein – und unwandelbare Ewigkeit haben sie gemeinsam!

Feuer hingegen ist dem Eis suspekt und ein irritierendes Ärgernis, kann es als einziges Element doch seine Kristalle vernichten, zu Wasser und Luft gar verdampfen, was es als Frevel empfindet! Andererseits kämpfen die Flammen unbeugsam bis zum letzten Funken, was der Frost mit mildem Respekt wertschätzen kann. Im Wissen, dass Wärme allzu flüchtig ist ...

»Wird denn die ERSTE nicht STILLSTAND und EWIGKEIT geheißen? Und ist nicht der Stillstand eine Eigenschaft des EISES? Muss also nicht das EIS der ERSTEN am nächsten sein – ewiglich das erste der Elemente? Und HÄRTE und URGRUND sind FELS und folgen darauf als zweites der Elemente. LEBENDIGES TREIBEN aber folgt darauf – so heißen wir ERDE und WASSER, die sich um die Knochen der Erde schmiegen. Machtvoll aus dem tiefsten Grund in höchste Höhen aber stoßen RAUCH und BRAND – FEUER ist das fünfte der Elemente. Das letzte aber und sechste ist die LUFT, und gleich dem Wind, den Wolken, dem Wetter ist sie unbeständig, ohne DAUER und ohne RELEVANZ!

Vergesst also das Hexagramm der Elemente! Das EIS des schneidenden Scharfsinns und des kühlen Geistes ist das erste und höchste, während luftiger Wankelmüt zuletzt steht, nur Schall und Rauch!«

—aus einer seltenen Schrift der Ilaristen

HUMUS

EINE STUDIE IN WACHSTUM UND LEBEN

DAS WESEN DES HUMUS

VON PRIMÄREN UND SEKUNDÄREN EIGENSCHAFTEN DES ELEMENTS

»Schnee und Frost vernichten wohl die Blumen, aber ihre Samen können sie nicht versehren.«

—Spruchgut der PERaine-Kirche

Die Primäre Eigenschaft des Humus ist das **Leben** selbst, das **Wachsen** und **Werden**, aber auch das natürliche **Vergehen** und der langsame **Verfall** organischer Stoffe. Beides findet man im Menschen symbolisiert in seiner Kindheit oder **Jugend**, in der die Kraft des Lebens in ihm ungeheuer stark ist, er jedoch Schutz und Behütung braucht. So, wie auch im hohen **Alter**, das von Lebenserfülltheit und der Fähigkeit zu überdauern zeugt, aber gleichzeitig auch schon im Fortgang begriffen ist.

Diese beiden Extreme bilden in vielen Varianten die unzähligen Sekundären Eigenschaften des Humus: **Lebendigkeit** ist auch im übertragenen Sinne eine Eigenschaft des Humus, aber auch eine **erdige Gesetztheit**, die man als **gemütlich** bezeichnen könnte. Die Erde steht für **Schaffenskraft** und **schöpferische Kreativität** mehr als jedes andere Element; wenn auch nicht so sehr im Sinne des schöpferischen Geistes (wie das Feuer), so doch in einer sehr **praktischen** und **organischen** Weise – wie das Leben halt!

Aber das Leben ist auch hart, und so gehören zu den Eigenschaften des Humus **Durchhaltevermögen** und **geduldige Durchsetzungsfähigkeit**, das Wissen darum, dass man mit kleinen Schritten oft mehr erreicht, sowie eine innere **Zuversicht und Hoffnung**, die man allgemein als **Lebensmut** fassen könnte. Da zur Einsicht in die Konstanten des Lebens auch das **Wissen um Vergänglichkeit** gehört, hängt der Humus sein Herz nicht über Gebühr an seine Schöpfungen, sondern gibt gern Altes auf, um gleich darauf Neues zu beginnen und genauso liebevoll zu pflegen, wie alles andere!

Insofern sind auch alle Ausformungen des Humus **von gleicher Schönheit** und jede Kreatur hat ein Recht auf ihre Existenz – die jedoch auch gleichzeitig stetig verdient werden muss. Denn **Lebensfähigkeit** will bewiesen sein und **Gnade** kennt die Erde nur bedingt, im Zweifelsfall hat die Vergänglichkeit Vorrang und die Versicherung, dass der Lebenssame, aus dem alle Wesen und Pflanzen hervorgehen, für immer tief in der Erde bewahrt ist und selbst niemals vergeht ...

HUMUS-ELEMENTARE

VON ELEMENTAREN WESENHEITEN DES ELEMENTS UND IHREM CHARAKTER

Humus-Elementare sind oft freundliche und gutmütige Wesen, die gern die Bitten eines Beschwörers anhören aber immer sehr gründlich erwägen, ob sie sie erfüllen oder nicht.

MINDERGEISTER

Mindergeister des Humus gibt es in zahllosen verschiedenen Formen – am häufigsten sieht man sie als Wipfelwisperer, die dem Jäger oder Holzfäller im Wald mit blätterrauschelnden Stimmchen irreführende Ratschläge erteilen (Humus/Luft); als Kornbolde oder Schlammwichtel, die die Bauern bei der Ernte auf dem Feld oder im Garten foppen (Humus/Luft bzw. Humus/Wasser); oder als Köhlerweiblein, das im Herdfeuer Funken spuckt und sich keifend über die Hitze beschwert (Humus/Feuer).

ELEMENTARGEISTER

Die Elementargeister der Erde sind mächtige Kreaturen, auch wenn sie oft bescheiden auftreten und sich in harmlosen Formen manifestieren: als Astloch mit knorrigen Augen zum Beispiel, oder als kleiner Erdhügel, als Blätterball oder als schöne Blume – oder gar als aufmerksame Spitzmaus oder als flinker Waldhase...

Diese Elementare sind sehr ortsverbunden und selten lassen sie sich um Dienste außerhalb der näheren Umgebung bitten. Dafür sind sie über alle Geschehnisse in dieser Umgebung bestens informiert und sie lauschen auch interessiert dem Wispern des Windes in den Blättern der Bäume, den Berichten der Tiere und dem Murmeln der Bäche und Flüsse in ihrer Gegend, wodurch sie durchaus einen Eindruck von der Welt bekommen, wie sie andernorts ist. Auch haben sie große Heilkräfte und Macht über das Wachstum der Pflanzen. Sie wägen aber vor jedem Dienst gut ab, wie dieser andere Lebewesen im Umkreis tangiert.

DSCHINNE

Meist ebenfalls sehr freundlich, aber deutlich fremdartig sind die Dschinne des Humus: sie erscheinen meist humanoid mit einem Leib aus duftender Erde, tragen Kronen und Gewänder aus Blättern und Blumen, ihre Finger sind lange geschlossene Knospen und ihre Augen hölzerne Knollen oder gar rotwangige Äpfel! Ihre Stimmen erklingen vieltönig, als ob die Schöpfung selbst in all ihren Varianten zugleich spräche, und es scheint oft, als ob sie beständig in alle Richtungen lauschten, um den Kontakt zu ihrer Umgebung nicht zu verlieren.

So wird jede Beschwörerin der Erdmächte im Angesicht eines solchen Dschinns schnell die Einsicht erlangen, wie gering das Fünkchen ihres eigenen Lebens im Vergleich zu der prachtvollen Vielfalt all der Lebensformen in ihrer Umgebung ist. Doch gleichzeitig strahlen die kraftvollen Humus-Dschinne auch die vernichtende Macht des Überlebenskampfes aus, der beständig in der Welt tobt und in dem auch die sterblichen Menschen ihr Leben lang befangen sind. So wird die Beschwörerin schon ganz von allein überdenken, ob ihr Anliegen wichtig und würdig genug ist, um es den Dienern des Lebenskreises selbst vorzutragen.

Trotz ihrer gewaltigen und fremden Ausstrahlung sind auch die höchsten Elementare des Humus immer geduldig und freundlich mit allen Wesen, sie lauschen ernst, aber lachen auch gern über einen Scherz – kurz: wenn die Elementaristin zeigt, dass sie *zu leben weiß* und auch das Leben anderer Kreaturen würdigt, dann wird ihr ein Humus-Dschinn gern einen Wunsch erfüllen und sie zudem mit Beeren und Früchten nähren oder ihre kleinen Verletzungen versorgen.

*»Chalawalla! Als ich den **Erdling** das erste Mal beschworen hatte, zweifelte ich arg an meinen Fähigkeiten! Was da vor mir erschien mochte vielleicht so ein Elementargeist sein, wie ihn die Naturpriester des Nordens beschwören sollen, aber ein Angehöriger des edlen Dschinnenvolks? Dazu sah er mit seinen kaum zwei Spann Körpergröße und den dünnen Beinchen doch etwas zu schwächlich aus! Doch der Erdling belehrte mich eines besseren: Seit damals verehrt mich das kleine Dorf Rakim als Heiligen, denn in Jahrhunderten wurde den Leuten nie auch nur eine annähernd so gute Ernte gegeben, wie in dem Sommer, als ich ihr Gast war!*

Doch nehmt euch in Acht: der Erdling bleibt nicht allein, wenn er einmal einen Dienst zu erfüllen bereit ist, nein, er ruft sogleich seine Brüder, die vielzählig sind, und sie alle zusammen machen sich ans Werk – das ist ein rechtes Schauspiel! Und die Männlein sind lustige Gesellen zudem, die sich gelegentlich einen Scherz auch mit ihrem Meister erlauben, hihi. Fast ist man gemahnt, an Kobolde zu denken – doch haben sie zweifellos große Macht über die Erde ...«

–Khadil Okharim, Ay ad-Djinnim – Vorlesung über die Dschinne

ELEMENTARE MEISTER

Die mächtigsten Humus-Elementare, mit denen allein die ältesten Geoden und Druiden jemals von Angesicht zu Angesicht gestanden haben, sind urtümliche Wesenheiten: als Urwaldriesen und knorrige Bäume von gewaltigem Durchmesser erheben sie sich, als kleine Hügel mit Kronen aus Hecken und Wurzelgeflecht. Um sie herum wuselt es beständig von tierischem Leben, gleichzeitig finden sich an ihren Leiber alle Stadien des Werdens und Vergehens und so geht ein erstickender Geruch von Fäulnis und Blütenduft, von Frühlingshauch und herbstlicher Feuchtigkeit von ihnen aus.

Angeblich besitzen sie die Macht, mit einem Wort Junge vergehen zu lassen und Tote wieder zum Leben zu erwecken, jede erdenkliche Krankheit zu heilen und jedes erdenkliche Kraut an ihrem Leib wachsen zu lassen.

HUMUS-ELEMENTARISTEN

VON DIENERN UND HERRSCHERN DES ELEMENTS UND IHREM CHARAKTER

»Wenn du wissen willst, wie die große, weite Welt aussieht, so beug dich einmal nieder und betrachte deinen Garten aus der Nähe.«

–Spruchgut der Diener Sumus

»Du hast noch keinen Stein auf den anderen gesetzt, noch keinen Winter hier verbracht und noch keine Kinder am Bach dort spielen sehen – und du sagst schon, dass dies ein schlechter Ort sei, um dein Heim hier zu errichten?«

–Spruchgut der Diener Sumus

Vielleicht die meisten der Elementaristen, das heißt der menschlichen und zwergischen Diener der Elemente, haben sich dem Humus verschrieben, denn alle Druiden, Hexen und Geoden, sowie die meisten Schamanen, beschäftigen sich letztlich mit den Kräften der Urmutter SUMU und der Erde in all ihren Varianten – ob sie ihnen nun dienen oder sie zu beherrschen und zu leiten versuchen.

Den namensgebenden Richtungen unter den Geoden – den ›Dienern Sumus‹ und den ›Herren der Erde‹ – kann man auch die meisten menschlichen Elementaristen zuordnen, denn diese beiden Weltanschauungen greifen sich jeweils einen Teil aus der Gesamtheit der elementaren Aspekte heraus:

Die **Diener Sumus** haben tiefe Einsicht in die Vielfalt und den Wert des Wachstums erlangt, sie sehen das Leben als etwas unschätzbar ›Gutes‹, das in jedem Fall bewahrt und gefördert werden muss. Verletzte Tiere und verdorrte Pflanzen werden von ihnen gehegt und sie fühlen sich verantwortlich für einen ›guten‹ Fortgang des lebendigen Kreislaufs.

Die **Herren der Erde** dagegen haben ein größeres Verständnis der Vergänglichkeit aller Dinge und der Härte des Lebens erlangt, gut und böse gelten ihnen nichts. Mitleid bedeutet für sie potentiell Unverständnis des Weltenlaufs und auch Gerechtigkeit ist ihnen kein wünschenswertes Kriterium des Handels (und wenn doch, so vertreten sie die austeilende Gerechtigkeit nach ihren persönlichen Maßstäben).

Natürlich ist diese Zweiteilung sehr allgemein und umfasst keinesfalls alle Humus-Elementaristen, aber sie spiegelt wohl ein wenig die Erkenntnisse wieder, die ein Mensch (oder Zwerg) aus der Beschäftigung mit dem Leben häufig erlangt.

Die Elementaristen der erstgenannten Richtung (um bei diesem Schema zu bleiben) sind oft gemütliche und bodenständige Menschen, die gern guten Rat und handfeste

Hilfe geben, sich fürsorglich für andere Menschen interessieren und genauso vertrauenswürdig erscheinen, wie sie ohne weiteres einem Fremden Vertrauen schenken. Sie besitzen einen ausgeprägten Sinn für Humor und eine lebenskundige Schläue, die leicht mit Weltgewandtheit zu verwechseln ist. Ihre Herangehensweise an unbekannte Dinge ist zumeist gefühlsbetont, intuitiv und erfahrungsbezogen, während ihnen trockene Theorie weniger liegt: man muß einmal selbst mit beiden Händen in frischer Erde gegraben haben, wenn man wissen will, wie ein Garten gedeiht!

Die Humus-Beschwörer der anderen Richtung dagegen sind oft strenge Realisten, die sich verschlossen oder einfach nur indifferent geben und oft betonen, dass alle menschlichen Belange letztlich vergänglich und unbedeutend sind. Sie verlangen erst gar kein Vertrauen und sind auch nicht bereit, ihres zu geben, denn schließlich wissen sie, dass Menschen auch ihren besten Freund verleugnen, wenn es um ihr eigenes Überleben geht. Das bedeutet nicht, dass sie unfreundlich wären, Gäste nicht angemessen aufnehmen und bewirten oder eine Bitte um Hilfe ausschlagen würden, aber da sie menschliche Wärme oft als Schwäche betrachten, wirken sie distanziert und unnahbar.

»Wenn die Erde atmet, leben wir. Wenn sie ihren Atem verhält, sterben wir.«

—Spruchgut der Herren der Erde

»Gerechtigkeit? Frag einmal das Kaninchen, ob der Adler gerecht ist. Das Leben kennt keine Gerechtigkeit.«

—Spruchgut der Herren der Erde

Beide Arten von Humus-Elementaristen jedoch sind außerordentlich naturkundig in den Landstrichen, die sie bewandern: sie kennen die Namen aller Pflanzen und fürchten kaum ein Tier, von dem sie wissen, wie sie ihm begegnen müssen. Oft wohnen sie in grasbewachsenen Hütten oder gemütlichen Erdhöhlen, die sie machmal gar mit der Hilfe von Elementaren bauen und schmücken – einige ziehen es auch vor, beständig unter freiem Himmel zu nächtigen. Manche der ihnen sind gute Jäger und Fallensteller, während wieder andere sich nur von Beeren und Wurzeln ernähren, um keinem Tier zu schaden ...

Unter den Humus-Zauberern der Tulamiden, der Konzilsmagier und auch der Hexen finden sich oft sehr kundige Heiler und auch viele künstlerische Talente, denn die Malerei gilt der Erde zugehörig. Die ›Seherin der Erde‹ unter den Inrah-Karten steht dagegen für große Eingebungskraft und intensive prophetische Erlebnisse.

DIE KRAFT DES HUMUS

VON BESCHWÖRUNG UND DIENSTEN DER ELEMENTAREN WESENHEITEN

Humus-Geister werden oft gebeten, eine schwere Verwundung zu heilen oder ein Nachtlager in der Wildnis mit ihrem Schutz zu segnen, Nahrungsmittel bereitzustellen oder Pflanzen essbar zu machen – alles Wünsche, die sie immer gern erfüllen. Auch

sicheres und schnelles Geleit durch wildes Dornengestrüpp, einen Sumpf oder Dschungel kann leicht erbeten werden, wenn Geschwindigkeit Not tut, wobei die Bittstellerin natürlich auch unbehelligt von den etwaigen unliebsamen Bewohnern dieser Landschaften bleibt.

Mächtige Dienste hingegen, die jedes Elementarwesen gründlich erwägen muss, sind die Rücknahme von Ackerland oder kultivierten Gärten oder andersherum die Bereitstellung eines Landstrichs für Siedelung und Bewirtschaftung oder die Fruchtbarmachung eines unwirtlichen Landstrichs.

Die Fähigkeit zu solch gewaltigen Veränderungen in einer Gegend zeugt von der großen Macht der Humus-Elementare, aber für solche Dienste nehmen sie immer auch den Beschwörer in ihre Pflicht – er muss ihnen bei dem Werk tatkräftig zur Hand gehen, muss seine Kraft spenden und sich für das angestrebte Ziel aufopfern. Denn Fleiß und Einsatzbereitschaft sind wichtige Tugenden für Humus-Elementaristen, ohne die sie kaum das Wohlwollen der Elementare erlangen können.

Um zu zeigen, dass sie es ernst meinen und um ihre Tatkräftigkeit zu beweisen, beginnen Humus-Elementaristen vor der Beschwörung eines hilfreichen Geistes oft selbst das Werk, welches sie vorhaben, legen den Grundstein und bitten dann die Elementarkräfte, ihnen zu helfen:

Sei es, dass sie selbst heilkräftige Kräuter sammeln und eine Wunde sorgfältig behandeln und verbinden, bevor sie schließlich die Erde bitten, die Verletzung gänzlich verheilen zu lassen; sei es, dass sie nächtens über Wochen die Gärten und Felder, die ihnen ein Dorn im Auge sind, in Unordnung bringen, bevor sie einen Dschinn bitten, das Gelände endgültig der Wildnis zuzuführen (während sie natürlich die Bauern schon vorher zur freiwilligen Aufgabe des Landes aufgefordert haben sollten); sei es, dass sie den Beginn einer Reise durch die Wildnis so lange ohne Hilfe bestreiten, bis die Gegend gar zu unwegsam und das Unterholz zu dicht wird ...

Um die Elementargeister anzulocken und ihre Gunst zu erwerben, machen die Elementaristen ihnen oft schönes Pflanzenflechtwerk zum Geschenk (Strohgestecke, Blumenkränze, Blätterkronen, ...) oder fertigen feines Schnitzwerk aus Holz oder Bein an. Andererseits kann ein Elementar auch leicht in einen frischgepflanzten Schößling beschworen werden, der ihm zur zeitweiligen Wohnstatt angeboten wird, oder in einen mächtigen alten Baum, der zuvor angemessen geschmückt werden sollte – auch ein ihnen zu Ehren liebevoll angelegter Garten ist vielen Dschinnen eine Freude. Oft versenken sich die Humus-Beschwörer aber auch in lange Meditationen im Zentrum eines Waldes, die sie trotz aller Witterung aufrecht zu erhalten versuchen, und versenken sich so in den Wandel des Lebens und die Wildheit der Naturkräfte, bevor sie diese anrufen.

In den tulamidischen Gebieten sollen die Geister der Erde übrigens auch gelegentlich darum gebeten werden, für die Gaumen der Potentaten ausgefallene Gerichte zu kreieren und bei Festlichkeiten die Küchenstäbe zu befehligen ...

HUMUS IN DER HEXALOGIE

VOM VERHÄLTNIS DES ELEMENTS ZU DEN ANDEREN FÜNF ELEMENTEN

(sanfte, androgyne Stimme) »Oh, Bruder Frost! Bruder Eisbart! Seid mir willkommen. Ich übergebe euch dieses Land und diese Felder, meine Wiesen und Wälder, auf dass ihr über sie wacht einen Winter lang, meinerstatt. Denn nach eifrigem Werk bin ich schläfrig nun und mich fröstelt und zur Ruhe will ich mich legen, bald. Denn der Sommer war reich und schön und das Land erblühte, so dass es mir eine große Freude war – doch nun ist mein Gutteil getan und ich habe das Werden und Wachsen verhalten, damit es nicht Übermaß werde und die Welt nicht mit Wuchern bedecke ...

Breitet also nur eure weißen Laken über mich aus, wenn ich schlafe werden sie mich zudecken und gleichzeitig schmücken. Und nehmt euch auch die gefallenen Wildäpfel und die schönsten Herbstblätter und die größten Tannzapfen – als Geschenke für euch habe ich einige aufbewahrt! Doch bitte habt Acht, dass ihr mich weckt aus dem Schlaf, wie jedes Jahr, und gewisslich zur rechten Zeit. Denn die Samen der Bäume und Blumen sind stark nach dem schönen Sommer und voller Drang nach der Sonne, doch wenn sie zu früh hervorkommen, voller Ungeduld und Sehnsucht nach Leben, dann werden sie eingehen und sterben in eurem Atem kalt, ohne ihre Kraft entfalten zu können.

Aber ja, ihr habt Recht, ihr schweigenden Brüder: meine Zeit ist vorbei und ich sollte nun gehen, werde schweigen wie ihr, der Herbst geht mit mir – lebt nur wohl und wahret den Winter ...«

–Herbstlicher Abschied, Weiden

Die Erde fürchtet das Eis, seine kalte Unnahbarkeit, sein Schweigen und die Stille, die es bringt – aber sie weiß auch, dass die Welt den Winter braucht, dass sie ohne den Frost Mühe hätte, ihre Schaffenskraft zu zügeln: an einigen Orten würde sie überquellen und Wachstum ohne Grenzen werden, an anderen würde sich ihre Kraft schnell vollkommen erschöpfen... Dichtester Dschungel und fruchtlose Wüsten wären die Folge.

Mit dem Wasser ist die Erde seit eh und je verschwistert: auch wenn das Meer den ›bodenständigen‹ Charakter des Humus oft als provinziell empfindet und die Erde sich von den wilden Emotionen des Wassers schnell bedrängt und verletzt fühlt, lieben doch beide das Leben der Kreaturen sehr und arbeiten Hand in Hand, um ihr Wachstum zu nähren.

Auch mit Erz und Fels verbindet die Erde eine vetterliche Freundschaft, denn die Knochen der Erde geben ihr Halt und Kraft und helfen ihr, das Wachstum zu ordnen und der Vielfalt Struktur zu verleihen.

Während der steinige Bruder jedoch missbilligend zum ungestümen Wind hinaufschaut, so ist der Humus stets bemüht, der Luft ein Freund zu bleiben – auch wenn er

weiß, dass der blätterwirbelnde Sturm den behäbigen Wandel auf dem Antlitz der Erde oft ungeduldig und gelangweilt betrachtet. Aber letztlich weiß die Welt selbst oft noch ein wenig besser als der wandernde Wind, was in der Welt geschieht, und im Tausch gegen Neuigkeiten von fernen Orten ist es diesem immer eine Freude, die Samen und Pollen zu verteilen und zu verbreiten!

ERZ

EINE STUDIE IN HÄRTE UND DAUER

DAS WESEN DES ERZES

VON PRIMÄREN UND SEKUNDÄREN EIGENSCHAFTEN DES ELEMENTS

Die Primären Eigenschaften des Erzes sind natürlich die **Schwere** und der **Trägheit** als Gegensatz zu den Primären Eigenschaften der Luft: Leichtigkeit und Bewegung. Alle diese vier Eigenschaften kommen jedem Körper, also allen Gegenständen und Lebewesen, zu – ›Gewicht‹ ist also ein erz-elementarer Anteil *in allen Dingen*, der dafür sorgt, dass die Dinge eine Tendenz haben, an ihrem Platz zu verharren. (Wenn Dinge *nur* die Eigenschaft der Schwere besäßen, wären sie vollkommen unverrückbar; wenn sie sie aber *gar nicht* besäßen, würden sie auf ewig herumschweben und niemals zur Ruhe kommen.)

In Übertragung sind diese Eigenschaften auch **Ruhe** und manchmal gar **Trägheit** als Charakterzüge, aber auch **Bodenständigkeit** und **Gesetztheit**. Wenn diese Ruhe andererseits gestört und die elementare Gewalt aufgerührt wird, dann ist das Ergebnis immer gewaltig.

Die Sekundären Eigenschaften sind **Festigkeit** und **Stabilität**, das kann äußerlich gemeint sein – eine harte Schale, mit vielleicht weichem Kern –, aber auch innerlich: Dinge sind strukturell äußerst **dauerhaft** und **beständig**, Menschen sind **unerschütterlich**, **zuverlässig** und ihrem Lebenswandel **gefestigt**. Wichtig für das Erz sind deswegen auch **Traditions-** und **Pflichtbewusstsein** sowie Wertschätzung der **Überlieferungen**, denn der Stein ist **ewig** und stolz darauf. Neuerungen dagegen sind ihm fremd, obwohl er **geduldig** allen Wandel erträgt.

Der Sand, der ja auch dem Element Erz zugeordnet ist, symbolisiert weitere Eigenschaften: er ist anpassungsfähig und **subtil**, aber **unnachgiebig** und er durchdringt alle Äußerlichkeiten oder reibt sie in langer Feinarbeit ab, bis er den Kern einer Sache erreicht hat! Das Erz steht in dieser Hinsicht auch für sorgfältige **Planung** und die **Einsicht in die Struktur von Dingen**, für jeden Baumeister und Stollengräber, der täglich mit Stein und Fels zu tun hat, sind Baupläne nicht umsonst unabdingbar!

Auch nicht vergessen werden dürfen die blinkenden Edelsteine und die blanken Metalle – denn in ihnen tritt die **Schaffensfreude** des Erzes und die **Liebe zum Veredeln und Verbessern** zutage. **Handwerkliches Geschick** ist dem Erz allgemein eine Freude.

Anmerkung

Die im ersten Absatz präsentierte Theorie der elementaren Nicht-Gravitation, die auf den Konsequenzen der Theorie der Primären Eigenschaften aufbaut, widerspricht den offiziellen Aussagen, die zu Zaubern wie NIHILOGRAVO und OBJECTOFIXO im **Liber Cantiones** (S.123 bzw. 125) gemacht werden und die implizieren, dass Gravitation im irdischen Sinne existent und eine Eigenschaft der Zweiten Sphäre ist.

Diese offizielle Deutung vermeidet, dass Zauber wie MOTORICUS, die beiden zuvor genannten und viele weitere auf einmal einen erz- bzw. luft-elementaren Aspekt erhalten, der zuvor nicht vorhanden war. Andererseits wird die kosmologische Rolle dieser beiden Elemente dadurch ein wenig unklar.

Für das Rollenspiel ist es weitgehend irrelevant, wie es sich ›tatsächlich‹ verhält: man kann beide Positionen in einem hochgeistigen Disput unter Magiern und Kosmologen anführen, ohne dass sich eine von beiden als wahr herausstellen könnte.

ERZ-ELEMENTARE

VON ELEMENTAREN WESENHEITEN DES ELEMENTS UND IHREM CHARAKTER

Die Elementare des Felses lieben schönen Gegenstände, seien sie nun von geschickter Hand hergestellt, oder natürlich aus dem Stein gewachsen – nur mit den lebenden Wesen und den wachsenden Pflanzen haben sie es nicht so.

MINDERGEISTER

Die steinernen Mindergeister kennen wir z.B. als Geröllheimer, die in Geröllfeldern und Steinwüsten herumtollen (Erz/Humus oder Erz/Luft), als Schlackenwirrlinge, die im Schmiedefeuer auftauchen und grauslige Fratzen ziehen (Erz/Feuer), als Höhlengriesgrame, die knirschend und klopfend ihren Unwillen über die luftigen Kavernen im Fels ausdrücken (Erz/Luft), oder als Sandkobolde, die an Stränden ihren Spaß mit Fischerskindern oder Krebsen treiben (Erz/Wasser).

ELEMENTARGEISTER

Die Elementargeister des Erzes sind sehr zurückgezogen und äußerst schwer von den Wurzeln der Berge fortzurufen – am ehesten vielleicht noch in der Wüste, wo sie mit den Dünen wandern oder versuchen, den wenigen Oasen mit Sandstürmen beizukommen (für die sie zunächst die Geister der Lüfte ein wenig provozieren müssen).

Wenn es aber gelingt, dann erscheinen sie oft als kleine Türmchen oder Pyramiden aus Steinen und Geröll, als unförmige Sandgebilde mit groben Gesichtern oder sie manifestieren sich mit quecksilbernen Augen und klaffendem Steinmaul einfach in einem nahegelegenen Fels. Diese Geister sind oft sehr ernst und mürrisch, denn mit den lebenden Wesen haben sie selten und ungern Kontakt – diese haben es einfach immer

eilig, ob ihrer kurzen Lebensdauer, sie wuseln herum, lassen gebührende Umgangsformen vermissen und können nicht geduldig zuhören.

Allein mit den Zwergenzauberern würden die Erz-Elementare sich wohl bestens verstehen, wenn diese nicht dummerweise ihre ›eigentliche Bestimmung‹ verleugnet und die Nähe zum Humus gewählt hätten ...

DSCHINNE

Auch die Erz-Dschinne sind ernste und gravitatische Wesen, die oft auch äußerlich majestätisch und würdevoll wirken, da sie es lieben, sich mit Edelsteinen und glänzenden Metallen zu schmücken. Ihr Charakter aber ist meist bescheiden und besonnen, wenn auch nicht sonderlich freundlich oder gar herzlich.

Mit Menschen sind sie generell geduldig und nehmen ihre Belange ernst, wenn es auch sehr schwer ist, ihre Stimmungen und Gedanken zu erraten – und man sollte darauf achten, die Etikette zu wahren und bei den alten Formeln zu bleiben, die von Erzbeschwörern überliefert werden.

Erz-Dschinne sind Meister aller Baukunst und durchschauen auch komplizierte mechanische Gerätschaften schnell. Bei Bitten, die solcherlei Dingen betreffen, sind sie oft gnädig und erklären geduldig, wie sich eine Konstruktion verbessern ließe – überhaupt gefallen sie sich in der Rolle des erfahrenen Ratgebers und überwachen auch gerne die Arbeiten, die auf ihren Rat hin begonnen werden, während sie auf Belehrungen und erst recht auf Aufforderungen zu eiligem Handeln übellaunig reagieren. In echte Rage sind diese Dschinne nur schwer zu versetzen, wenn aber ihr Zorn entflammt ist, dann kommt er aus gewaltiger Tiefe und kann im wahrsten Sinne des Wortes Berge erschüttern!

»Der Goldene ist ein mächtiger und alter Djinn des Felses, der sich jedoch auf jenen Teilaspekt seines Elements fixiert hat, den auch sein Name symbolisiert. Seine Gestalt ist die eines über 2 Schritt großen und überaus muskulösen Menschen (er hat jedoch keine Ohren). Sein Körper besteht – wie könnte es anders sein – ganz aus dem edelsten aller Metalle und er glänzt und blinkt! Mehr als all die Schätze, die er bewacht – so dass diese von den Dienern des Kalifen tagelang poliert werden müssen, um dem Goldenen gleich zu erstrahlen, hihi!

Sein Gesicht ist eine Maske aus versteinerten Zügen und man weiß nie, ob er einen Wunsch gut oder schlecht heißt – bittet man ihn aber, Gold zu erschaffen, zu bewachen oder dergleichen mehr, so wird er diese Bitte kaum abschlagen.«

–Khadil Okharim, Ay ad-Djinnim – Vorlesung über die Dschinne

ELEMENTARE MEISTER

In neuerer Zeit geht vor allem das Gerücht von Sultan Hasrabal, dass er gar der Freund eines Elementaren Meisters des Erzes sei – und man sollte sich hüten, diese Geschichte allzu leicht als Phantasie abzutun. Die Gestalt eines solchen Wesens ist

massig und gewaltig: ein Leib aus glitzerndem Erz und halbflüssigem Magma erhebt sich säulengleich aus dem Boden, der erschüttert und von Rissen durchzogen wird, die sich sogleich mit flüssigem Zinn füllen.

Die Augen eines Elementaren Meisters können große Scheiben aus lauterem Gold oder einfach tiefe Löcher sein, in denen Edelsteine glühen. Statt Zähnen blinken Diamanten im breiten Mund und eine Zunge aus Rost spricht scheppernd und knarrend zum Beschwörer hinab. Die riesigen Hände sind klobig und grob, können aber feine Werkzeuge aus Stahl und Mondsilber ausprägen.

Meisterinformationen: Erz-Elementare

Weniger bekannt als der Goldene, der die Schätze des Kalifen in Mherwed hütet, ist der Erz-Dschinn **Ramanlyr ay al-Pandjashtra**, der Haushofmeister der Pentagramm-Akademie Rashdul. Er dient schon seit Generationen den Spektabilitäten und hat höchstselbst in der Priesterkaiserzeit die gewaltigen Tore des Akademie-Gebäudes versiegelt. Über die Jahrhunderte unter Menschen ist er sehr menschlich geworden und einige Spektabilitäten – zuletzt Dschelef ibn Jassafer – haben ihn als Vertrauten und Berater sehr geschätzt.

Ramanlyrs Leib ist der eines muskulösen, bärtigen Mannes mit sanften, goldenen Augen. Er trägt nur einen bodenlangen Kilt aus kostbarem Silberbrokat, der auf den ersten Blick verbirgt, dass der Dschinn im Boden selbst wurzelt und statt Beinen einen säulenartigen Unterleib besitzt. Seine glatte, anthrazitfarbene Haut ist über und über mit ornamentalen Reliefs geschmückt, die wie Hautmalereien wirken.

Angeblich soll ein Treibsand-Dschinn aus der lebensfeindlichen Gorischen Wüste, den alte Rashduler Manuskripte unter dem Namen **Ssaabaash** verzeichnen, Sultan Hasrabal von Gorien den STAUB WANDLE! gelehrt haben – doch mag es auch sein, dass Hasrabal diese Geschichte selbst in die Welt gesetzt hat.

ERZ-ELEMENTARISTEN

VON DIENERN UND HERRSCHERN DES ELEMENTS UND IHREM CHARAKTER

»Sei ein Stein. Sei ein Berg.

Denn nur die Teile schaffen Gesamtheit.

Sei eine Wüste. Sei ein Sandkorn.

Denn das Ganze steckt in jedem Einzelnen.

Sei ein Vulkan. Sei ein Gletscher.

Denn sie sind nicht Ewigkeit und Equilibrium.

Sei.

Denn Sein ist Bedingung für Erkenntnis.

–Lau Zana, Hüterin der Quellen von Eryn Echyl, ›Perlenbuch‹, Vers 42

Es gibt erstaunlich wenige Erz-Elementaristen in Aventurien – vor allem im Tulamidland folgt man diesem Zweig, wie es den altehrwürdigen und sehr traditionsverbundenen Akademien Mhanadistans gut ansteht. Entsprechend dem Wesen ihres Elements sind Erz-Elementaristen aber auch sehr ortsverbunden und reisen nicht viel, insofern haben sich vielleicht einfach nur wenige Druiden und nördliche Gildenmagier dieser elementaren Tradition einen großen Namen gemacht.

Die Beschwörerinnen des Erzes sind praktisch veranlagte Menschen und wenn auch beileibe nicht jede solche Druidin oder Maga eine Mechanikerin oder gar Steinmetzin ist, so sind sie doch meist (kunst-)handwerklich begabt, wissen sich handfest zu helfen und scheuen auch Staub und Schmutz an den Händen nicht.

An den tulamidischen Akademien gibt es die Tradition, dass die ehrenwerten und verantwortungsvollen Aufsichtsämter über thaumaturgische Werkstätten und gesicherte Werkstofflager immer einer Elementaristin des Erzes zugeteilt werden. Denn auch gute Artefaktmagierinnen sind oft der elementaren Erzbeschwörung zugetan, da sie die astralen Eigenwerte von allerhand Erzen, Metallen, Legierungen und Kristallen bestens kennen.

Einen Erz-Elementaristen zum Freund zu haben, sollte man sich glücklich schätzen, seine Feindschaft jedoch fürchten: denn niemals vergisst er Wohl oder Übel, das man ihm getan hat, und er wird mit aller Geduld auf seine Gelegenheit warten, Ausgleich oder Vergeltung herzustellen. Er ist außerdem kaum aus der Ruhe zu bringen und wenn man ihm auch einen einmal gefassten Entschluss so leicht nicht austreiben können wird, so könnte es doch kaum einen zuverlässigeren und im Anblick von Gefahr besonneneren Gefährten geben! Doch Sturheit, Perfektionismus und die Überzeugung, dass der eigene Weg der beste sei und am sichersten zu guten Ergebnissen führe, können auch zu Untugenden werden – manche Erz-Beschwörer sind sauertöpfische Einzelgänger, die sich unverstanden fühlen und jedes freundliche Wort als hintergründigen Spott oder tumbe Anbiederung auffassen.

Ein besonderes Mysterium für viele Erz-Elementaristen ist der Sand und manche verbringen ihr Leben am Rande der Wüste, um zu erfassen, in welcher Hinsicht er elementare Manifestation des Erzes ist. Andere suchen die Berge und besteigen die höchsten Gipfel, um an die Grenzen der elementaren Macht zu gelangen und ihr dadurch näher zu kommen, wieder andere dagegen steigen zum selben Zweck in die tiefsten bekannten Stollen hinab, oder suchen ihr Leben lang nach neuen Edelsteinen und Metallen ...

Meisterinformationen: Erz-Elementaristen

Der zur Zeit sicher bekannteste Meister der Erzes ist **Dschelef ibn Jassafer**, die ehemalige Spektabilität der Pentagramm-Akademie zu Rashdul, dem der Geschichte nach der Herr des Erzes persönlich lange vor der Rückkehr Borbarads die bevorstehenden elementaren Erschütterungen prophezeite. Doch wie auch der berühmte **Sultan Hasrabal**, der mit seinen elementaren Sand-Golemiden einen Durchbruch in der Elementaristik erreicht hat, ist der mittlerweile zum Erzmagus erhobene Dschelef über eine echte elementare Spezialisierung hinaus.

Ebenfalls aus dem Tulamidenland stammt die mysteriöse **A'Sar Al'Abastra**, eine weißhaarige Schönheit, der in Fasar ungeahnte Macht über Erz und Fels nachgesagt wird. Angeblich war sie einst Werkzeug eines Alten Drachens und wird seit Jahrtausenden wiedergeboren.

Seit der De-Borbaradianisierung des HARTES SCHMELZE! (die ja auch eine ›Elementarisierung‹ auf erzelementarer Basis ist) scheint sich an der Akademie Mirham gemächlich ein neuer, erzelementaristischer Forschungszweig zu entwickeln – angeblich hat Seine Spektabilität Salpikon Saver-tin bereits in Rashdul Interesse an einem kundigen Gast-Lehrmeister angemeldet.

Laut einer Sage der Geoden wurde **Brendan der Begründer**, der erste aller Zwergendruiden, durch den Elementarherren des Erzes entrückt und steht als einer der wichtigsten Hüter der elementaren Essenz seit 5.000 Jahren in ehrenvollem Dienst am ehernen Element.

DIE KRAFT DES ERZES

VON BESCHWÖRUNG UND DIENSTEN DER ELEMENTAREN WESENHEITEN

Erz-Elementare sind nicht leicht zur Gewährung eines Wunsches zu bewegen, sie gebärden sich stur und störrisch und fühlen sich meist in ihrer Ruhe gestört. In ihren Augen triviale Wünsche erfüllen sie mürrisch und ohne Kommentar – in ihrem eigenen gemächlichen Arbeitstempo. Wenn es sich aber um wirklich anspruchsvolle und interessante Aufgaben handelt (eine architektonische Herausforderung oder eine diffizile mechanische Konstruktion), dann kann ein Dschinn durchaus Gefallen an dem Projekt der Beschwörerin finden. In einer Mischung aus gewichtig klingenden Ratschlägen und formalen Floskeln wird er sich dann ganz auf die effiziente Bewältigung der gemeinsamen Arbeit konzentrieren.

Solche ›interessanten‹ Dienste können durchaus verschiedener Art sein: ein Erz-elementar hilft auch beim Schmieden einer kostbaren Waffe, beim kunstvollen Verhüten oder Legieren von edlen Metallen, beim perfekten Schleifen von wunderschönen Edelsteinen, etc. Deswegen lieben gerade die tulamidischen Beschwörer und Thaumaturgen das Erz: für den effizienten Rat und die exzellenten Materialien, die man durch die Gunst der Fels-Dschinne bekommen kann! Auch kann ein Dschinn des Erzes Gegenstände in die Materialien zerlegen, aus denen sie gefertigt wurden, was sparsamen Thaumaturgen bei misslungenen Artefakten oft zugute kommt.

Als Gegenleistung und Opfergeschenk überreichen die Erz-Elementaristen ihren Elementaren oft besonders kunstvoll gearbeitete Gegenstände oder hochwertiges Werkzeug und schöne Steine, die nicht einmal edel sein müssen. In den Geschenken muss sich zeigen, dass der Elementarist verstanden hat, was erz-elementare Schönheit ausmacht, die nicht immer etwas mit Güte und Reinheit zu tun hat.

Im Konzil der Elemente wurde auch die tulamidische Tradition zur Perfektion gebracht, riesige und vielschichtige Mandalas aus buntem Sand oder Mosaiksteinen zu schaffen, welche nach festem und ungeheuer präzisiertem Plan von mehreren Magiern über Tage, Wochen oder gar Monate zu Ehren des Erzes angelegt werden. Die druidi-

sche Schule lehrt dagegen eher, wie man Menhire zu Steinkreisen errichtet, um der Kraft des Elements zu huldigen, oder sich über lange Zeit in tiefste Meditation versetzt, um einem Stein so ähnlich wie möglich zu werden.

Natürlich kann ein Erz-Elementar auch einfache Aufgaben erfüllen: eine einfache Brücke über eine Schlucht zu errichten, eine kleine Felsspalte zu schließen oder einen brüchigen Stollen zu sichern, wird ihm ein Leichtes sein. Vor allem auch für Dienste, die viel Geduld erfordern, wird ein Erz-Elementar oft beschworen: als Schatz- oder Gruftwächter eignet er sich hervorragend, aber auch in das Amt eines Leibwächters, eines Majordomus', Schatzmeisters oder Archivars lässt er sich für einige Zeit bitten.

Sein ›Dienstherr‹ kann dann sicher sein, dass ihm nie etwas entgeht und dass er ihn mit eherner Zuverlässigkeit vor Gefahren schützen wird – Trickreichtum im Kampf ist dem Erz allerdings fremd und einmal in Rage gebracht kann es die Macht einer Lawine offenbaren. Dabei muss jeder Beschwörer bedenken, dass ein Erz-Elementar weniger als alle andere Elementare einschätzen kann, wieviel Kraft ein Körper aus Fleisch und Blut aushalten kann – da hat es schon sehr unglückliche Unfälle gegeben, die von keiner Seite beabsichtigt waren ...

ERZ IN DER HEXALOGIE

VOM VERHÄLTNIS DES ELEMENTS ZU DEN ANDEREN FÜNF ELEMENTEN

(tiefe, knirrschende Stimme) »Harummm ... Du wirst mich nie erreichen, nie meine Festen einreißen mit deinen Wellen, wirst nie meine Füße benetzen, nie wird dein Donnern bis in die ruhende Stille meiner Tiefen klingen.«

(weiche, singende Stimme) »Du meinst ich will dich bedrängen, will dich abtragen, zerreiben, zerstören – aber warum? Wenn ich doch nur deine rauhe Haut streichle, mein alter, einsamer Freund, dir Gesellschaft leiste, vielleicht selbst einsam bin ... Hier, sieh: wie schön die Steine sind, die ich geschliffen habe, wie bunt sie leuchten im Wasser, gefallen sie dir?«

»Was soll das, du Buhle? Willst mir Geschenke machen, die du zuvor von mir selbst genommen hast! Respekt solltest du lernen, wenn du mir schmeicheln willst – und meine Zehen von den Algen befreien, die sie beschmutzen.«

»Beschmutzen? Aber sieh doch, du Ungnädiger, wie sanft und schön sie sich wiegen im Tanz meines ewigen Liedes! Hörst du es nicht auch? Sogar die Menschen hören es, hören wie die Wale mir zu Ehren singen, wie der Wind meine Melodie über das Land trägt ... Wenn du selbst auch immerzu schweigst, lauschst du nicht wenigstens?«

»Deine Musik bedeutet mir nichts, denn wenn jedes Lied schon verklungen ist, werde ich noch so sein, wie ich immer war – und was der Wind bringt, kann ohnehin zu nichts Dauerhaftem beitragen.«

»Oh, Lieber, Alter, wie traurig du mich machst! Denk doch: wenn keine Lieder mehr in der Welt erklingen, dann kann auch kein Wandel mehr sein. Dann liegt alles so still und stumm da wie du selbst es bist, dann wird alles Leben zu Stein – selbst ich werde starr und hart sein und mich nie mehr weich an deine Seite schmiegen ...«

»Nana...«

»Werde dir nie mehr angenehm über den Bergrücken fließen, nie mehr die Kostbarkeiten deiner versteckten Schatztruhen freiwaschen und säubern, werde nie mehr für dich singen ...!«

»Aber ich...«

»Und wer soll deinen Häuptern Kühlung bringen unter der Sonne, oh Ewiger, wer deine Wurzeln wärmen in der Tiefe, wenn nichts mehr ist, außer dir? Wer soll deine blanken Knochen bedecken und mit fruchtbarer Erde schmücken, dass du nicht in Ewigkeit nackt und entblößt liegen musst, wer? Wenn nichts mehr ist, außer dir!«

»...«

»Nun, Lieber, Alter, Einsamer?«

»Harummm ... Deine Algen dort sind tatsächlich recht schön anzusehen, wenn ich's genauer bedenke ...«

—Gespräch an der albernischen Steilküste

Der Fels fühlt sich keinem Element wirklich Widerpart oder besonders befreundet: eher nimmt es in der Hexalogie gern die Position des uralten, weisen Oberhauptes ein, das vor allem anderen war und alles überdauern wird.

Denn letztlich kann keine elementare Gewalt der Schwisterelemente das Erz tangieren: die Erde lässt sich tragen und ist auf die Berge als Knochen angewiesen; das Wasser in seinen unbeständigen Launen wird nie wissen, was Ruhe ist; das Eis hat sein vergleichsweise kleines Reich im Norden und wird die Härte des Steins immer nur nachahmen können; das Feuer ist ein alter Bekannter aus den Tiefen am Urgrund der Berge, aber mit seinem Temperament muss man väterlich-geduldig sein – und die Luft ist ohnehin nicht ganz ernst zu nehmen in ihrer kindlichen Flatterhaftigkeit ...

LUFT

EINE STUDIE IN BEWEGUNG UND FLÜCHTIGKEIT

DAS WESEN DER LUFT

VON PRIMÄREN UND SEKUNDÄREN EIGENSCHAFTEN DES ELEMENTS

Die Primären Eigenschaften der Luft sind **Bewegung** und **Leichtigkeit** im physikalischen Sinne, sie stehen in direktem Gegensatz zu den Primären Eigenschaften des Erzes: Trägheit und Schwere. Dabei ist es aventurisch-kosmologisch betrachtet durchaus nicht so, dass die Ruhelage der *natürliche* Zustand eines Objekts wäre: jedem Körper kommt nach der Ordnung der elementaren Welt auch Leichtigkeit zu, die das Potential für Bewegung schafft! Bewegung ist dann der Impetus, der unbelebte und belebte Körper aus ihrem Ruhezustand herausbringt und sie unendlich weit fort tragen würde, wenn nicht der Trägheits-Anteil die Bewegung behinderte. (Vergleiche zu diesem Thema auch den Abschnitt *Das Wesen des Erzes*)

In dieser Hinsicht ist der Luft auch die *Magica Movimenta* zugeordnet, welche Teile der Merkmale *Eigenschaften* und *Form*, vor allem aber *Telekinese* umfasst.

In den übertragenen Bedeutungen der beiden Primären Eigenschaften lassen sich auch die Sekundären Eigenschaften der Luft finden: Bewegung ist hier ganz im Sinne des bosparanischen Wortes *motus* zu verstehen, das neben der Bewegung von Körpern auch die **Gemütsbewegung**, die **Leidenschaft** und den **Trieb** von Mensch und Tier meint. In gewisser Weise umfasst der Begriff auch **Aufregung** und **Unruhe**, was ja für den böigen Wind passend ist, aber wichtiger noch: rege **Geistestätigkeit** und **Ideenreichtum**.

Auch die Eigenschaft der Leichtigkeit lässt sich auf viele Weise verstehen: nicht nur als Gewichtslosigkeit von Gegenständen, sondern auch als Leichtigkeit im Leben, als **Lebensfreude**, **Fröhlichkeit** und **Freigeistigkeit** – auch als **Leichtsinnigkeit** oder **Leichtfertigkeit** im eher negativen Sinne.

Ein wichtiger Aspekt des luftigen Elements ist seine **Unstetheit**, die sich in geistiger Hinsicht sowohl in blühender **Phantasie** und staunender **Träumerei** niederschlägt, als auch in stürmischen **Gemütsausbrüchen** überschwenglicher Freude oder auch Wut.

Die Luft ist weiterhin das Element, dem die Sprache zugeordnet wird: **Redegewandtheit** und eine spottende Zunge sind die Merkmale des Elements, das damit auch eine Verwandtschaft zur *Magica Communicatia* besitzt. Doch zählt hierzu auch

die **täuschende Rhetorik** genauso wie die **Sinnentäuschungen** und also die *Magica Phantasmagorica!*

Man sieht, dass das Element Luft in diesen seinen vielen Aspekten im wahrsten Sinne des Wortes **flüchtig** ist, und **unfassbar**, es entzieht sich einer Festlegung und bewahrt dadurch seine **Freiheit**, die hier als eines der wichtigsten Charaktermerkmale des Elements genannt werden soll – sie ist auch Zeichen der hintergründigen Macht des Elements, die sich gegen Determination und feste Ordnung richtet.

Anmerkung

Die im ersten Absatz präsentierte Theorie der elementaren Nicht-Gravitation, die auf den Konsequenzen der Theorie der Primären Eigenschaften aufbaut, widerspricht den offiziellen Aussagen, die zu Zaubern wie NIHILOGRAVO und OBJECTOFIXO im **Liber Cantiones** (S.123 bzw. 125) gemacht werden und die implizieren, dass Gravitation im irdischen Sinne existent und eine Eigenschaft der Zweiten Sphäre ist.

Diese offizielle Deutung vermeidet, dass Zauber wie MOTORICUS, die beiden zuvor genannten und viele weitere auf einmal einen erz- bzw. luft-elementaren Aspekt erhalten, der zuvor nicht vorhanden war. Andererseits wird die kosmologische Rolle dieser beiden Elemente dadurch ein wenig unklar.

Für das Rollenspiel ist es weitgehend irrelevant, wie es sich ›tatsächlich‹ verhält: man kann beide Positionen in einem hochgeistigen Disput unter Magiern und Kosmologen anführen, ohne dass sich eine von beiden als wahr herausstellen könnte.

LUFT-ELEMENTARE

VON ELEMENTAREN WESENHEITEN DES ELEMENTS UND IHREM CHARAKTER

Die elementaren Manifestationen der Luft sind oft lustig-stürmische, laut spottende Gören und ironisch säuselnde Kerle, die wild um ihren Beschwörer herum schwirren. Respekt, geduldiges Zuhören und Zuverlässigkeit gehören nicht zu ihren Stärken, aber wer mit ihnen flaxen und spaßen kann und es versteht, seine Worte kunstvoll und ansprechend zu setzen, dem sind sie oft gewogen.

MINDERGEISTER

Luftige Mindergeister fahren mit lautem »Huibuh!« durch Kamine und Schlote, tanzen als Blätterwirbel um Wanderer herum, erschrecken als Schulterhocker würdige Herrschaften durch wispernde Stimmchen oder verscheuchen als Sumpfstinker mit keckerndem Kichern und üblen Düften einen armen Torfstecher.

Nicht selten sieht man sie jauchzend und jubelnd als Gischtböcke auf schäumenden Wellenkämmen reiten oder lustig-purzelnd vor einer Schneelawine hetzen. Auf hohen Türmen oder in finsternen Kellern spielen sie gern Gargoylen-Gesichter und ärgern die Dachtauben oder Gruftasseln.

ELEMENTARGEISTER

Wirklich in Acht nehmen sollte man sich vor den Elementargeistern der Luft, die mit ein wenig Blähen der Backen eine Sturmböe entfesseln können! Denn an solchem Treiben haben sie Freude: sie sind die rauhesten und größten der luftigen Schar und sie lieben es auch, in großer Höhe die Adler zu foppen, die Winde gegeneinander antreten zu lassen, die Wolken zu scheuchen und die Bergspitzen zu umtosen.

Eine menschliche Elementarbeschwörerin ist für sie nur ein Käfer, der sich drunten auf der Erde abmüht, voran zu kommen – interessant wird sie erst, wenn sie im Wettstreit um das gewaltigste Lachen und das gemeinste Spotten mithalten kann oder Standfestigkeit und Einfallsreichtum beweist.

»Schon mal auf dem Sturm geritten? / Sieht wie eine Schlange aus, / schleudert Blitz und Hagel mitten / auf des Walddruiden Haus, / denn der weiß, wie man ihn bannt, / flicht um seine Hörner Zügel. / Steig nur auf, es geht rasant / über Berge, Wälder, Hügel!

Auf zum Ritte deines Lebens! / Aber Sturmwind fliegt so schnell, / und du klammerst dich vergebens / in sein graues Wolkenfell. / Er nimmt deinen Sturz nicht wahr, / fliegt mit gleicher Schnelle weiter. / Erst viel später wird ihm klar: / Hatte ich nicht einen Reiter?«

–Lehrgedicht ›Sturmritt‹ an der Halle des Windes zu Olport, mit Anspielung auf druidische (und möglicherweise durchaus nicht elementaristische) Traditionen

© by Coppélia

DSCHINNE

Die Luft-Dschinne dagegen sind subtiler: schlaue und anmutig schöne Wesen, die sich gern mit Federn, Blättern oder wehenden Bändern und bauschigen Stoffen schmücken. Die Dschinne der Luft wissen um viele Dinge in der ganzen Welt, denn ihr Element ist ungebunden und frei, es reist weit mit dem Wind und den Wolken – und ist außerdem ziemlich wissbegierig.

Sie tun deshalb oft geheimnisvoll oder besserwisserisch – aber von solchem Gebaren darf man sich nicht beeindrucken lassen! Wenn man dem Dschinn durch geschickte Worte andeuten und schmackhaft machen kann, dass man selbst ein Geheimnis weiß, dann wird er es oftmals für einen Dienst eintauschen, denn neugierig bis zum Zerplatzen sind sie alle. Auch wenn man bei dieser Feilscherei betrügt, nehmen die Dschinnen dies leicht (und als Betrogener sollte man selbst ebenfalls tunlichst sein Lachen bewahren), doch vor Spottreden und Streichen ist man dann eine Weile nicht sicher!

Luft-Dschinne lieben auch Gesang und die Musik von Flöten, Trompeten und Orgeln sehr und sind selbst exzellente Sänger und Musikanten – doch wird ihnen jedes Werk schnell langweilig und sie machen sich auf zu neuen Taten, weswegen man auch Zuverlässigkeit und Pflichtbewusstsein nicht von ihnen erwarten kann.

»Ah, Ihr sprecht **Windreiter** an – ojeoje, bei dem muss man aufpassen! Denn er ist unglaublich aufbrausend und jähzornig, und dabei völlig unberechenbar. Mal erfüllt er dir einen großen Wunsch ohne jedes Murren, mal fährt er dich schon wütend an, wenn du ihn nur um ein frisches Lüftchen bittest. Angeblich ist er unsterblich verliebt in Wolkenflug – und je nachdem wie sie sich gerade zu ihm verhält, wechselt auch seine Laune, hihi.

Seine Erscheinung ist die eines schlanken, muskulösen Mannes mit spitzen Ohren und mandelförmigen Augen. Sein Unterleib ist ein rechter Wirbelsturm, der je nach Laune sehr beeindruckende Ausmaße annehmen kann. Aus der launenhaften Kraft des Sturms zieht Windreiters seine Kraft: Wirbel- und sonstige Stürme sind sein ureigenes Terrain, aber seht Euch vor, wenn Ihr mit ihm anbandelt!«

–Khadil Okharim, *Ay ad-Djinnim* – Vorlesung über die Dschinne

ELEMENTARE MEISTER

Die höchsten Elementare der Luft sind furchteinflößende Wesen von großer Macht, der auch erfahrene Elementaristen und Beschwörerinnen nicht leicht standzuhalten vermögen – im wahrsten Sinne des Wortes, denn die Luft-Meister entfesseln Stürme und Orkane in ihrer näheren Umgebung, die jeden Menschen wie Herbstlaub herumwirbeln können. Im Herzen dieser Wirbel haben sie Augen und Münder aus Wolkenfetzen, mit denen sie Grimassen schneiden, um die Menschlein zu verspotten oder zu ängstigen.

Doch die tulamidischen Elementaristen erzählen auch von Manifestationen Elementarer Meister, welche die Gestalt von Schlössern, Türmen und Bergen aus Wolkenge-spinst besaßen, in welchen man lustwandeln und sich geborgen fühlen konnte. Derart sollen sich die mächtigsten Windmeister wie Könige weit über die Lande tragen lassen können – Sultan Hasrabal sagt man gar nach, dass seine Palaststadt Al’Ahabad ein solches ‘Luftschloss’ sei (und die Doppeldeutigkeit des Ausdrucks ist hier sicherlich beachtenswert).

LUFT-ELEMENTARISTEN

VON DIENERN UND HERRSCHERN DES ELEMENTS UND IHREM CHARAKTER

Jene Beschwörer, die sich dem Element der Lüfte verschrieben haben, sind oft von anderem, tieferen Charakter, als die Luft-Elementare: sie sind scharfsinnig und weit-sichtig, große Planer mit Ambitionen und dem Willen, in ihrem Leben historische Stürme zu entfesseln. Diese Menschen sind die wahren Wind-Magier des Inrah-Spiels: sie bleiben unsichtbar im Hintergrund, sind brillante Täuscher und Schöntuer mit lis-

tigen Absichten, die mit Leichtigkeit große Geschenke machen, aber auch über die Opfer ihrer Strategien unbekümmert hinwegsehen.

Doch gibt es unter ihnen auch den Schlag Mensch, der das Leben genießt und einen feinen Sinn für die Künste, für Geschichten und Verse hat. Diese sind oft Träumer, die viel lachen und die Welt mit unbekümmerten Augen sehen – sie bringen viel Frohsinn auf ihren Wegen, denn sie sind auch passionierte Weltenbummler. Doch manchmal fehlt ihnen wiederum der Blick für die Beschwerlichkeiten, die das Leben bereithält, sie fühlen wenig mit anderen und machen lieber noch einen Scherz, als ernsthaft zuzuhören.

Auch schmieden sie viele Pläne, beginnen viele Projekte und beenden nur wenige davon. Wenn diese Charaktere in Krieg oder großer Not mit dem Ernst des Lebens konfrontiert werden, verstört sie das manchmal so sehr, dass sie die Flucht nach vorn in einen wütenden Orkan und wildes Sturmgebrüll antreten und dabei den Schaden noch vergrößern ...

Beide Charaktere lieben nichts mehr als ihre eigene Freiheit und hassen nichts mehr, als Einschränkungen ihres Wesens – das macht sie manchmal zu Einzelgängern und ziellosen Wanderern, die nirgendwo wirklich geduldet werden, aber auch zu Visionären, Neuerern und Propheten, die vielerorts hoch geachtet werden. Vor allem macht sie das aber zu Lieblingen der Winde und Wolken, denn ihnen sind Freiheitsliebe und Rastlosigkeit nur allzu gemein!

Meisterinformationen: Luft-Elementaristen

Sultan Hasrabal ist der typische Wind-Magier, der aus sicherem Abstand wie aus luftiger Höhe das Geschehen in der Welt betrachtet und dabei seine eigenen subtile Pläne verfolgt, um im richtigen Augenblick den Sturm seiner Macht zu entfesseln und seine Voraussicht zu beweisen.

Ein anderes Extrem ist dagegen der alte Nivesen-Schamane **Kailäkinnen**, der große Macht über die Geister des Windes und des Wetters hat. Ihm ist weniger die Subtilität des Elements eigen, als vielmehr die visionäre Hellsichtigkeit und die Kraft für Verständigung zu sorgen. Er hat die Fähigkeit, Kunde von weit her im Wind zu erlauschen.

Ein weitgehend unbekannter, aber erwähnenswerter Name ist **Brobyn Krabant** vom Elementaren Konzil im Raschtulswall: ein eher fülliger kleiner Mann mit flinken Augen, der als linguistisches Genie schon in kindlichem Alter zur Erforschung der Glyphen in Drakonia hinzugezogen wurde und über die Sprache sein Element entdeckte.

DIE KRAFT DER LUFT

VON BESCHWÖRUNG UND DIENSTEN DER ELEMENTAREN WESENHEITEN

Die Hilfe des Windes wird oft für alle Arten von Fortbewegung erbeten: seien es Botsendienste über weite Entfernungen, die ein Dschinn in buchstäblicher Windeseile ausführen kann, seien es Transporte von Habseligkeiten oder dem Zauberer selbst – ein Dschinn kann auch in die Stiefel der Elementaristin fahren und ihr »7-Meilen-Schritte«

oder weite Sprünge ermöglichen! Ein Dschinn im Rucksack kann diesen wunderbar leicht machen – zu echten Lastenschleppern lassen Luft-Elementare sich aber nur selten degradieren.

Natürlich können die luftigen Elementarwesen auch angerufen werden, um ein Dorf oder ein Schiff vor dem vernichtenden Sturm zu bewahren, ein Boot sicher zur Küste zu geleiten, kräftig in die Segel zu pusten oder die Windrichtung über längere Zeit zu ändern. Auch Wolken kann ein Luftelementar vertreiben, kontrolliert abregnen lassen oder gar formen.

Aber prinzipiell entfesseln die Luftelementare lieber Sturm und Unwetter, als dass sie sie bändigen – und sie können dabei in ihrer Begeisterung durchaus einigen Schaden anrichten, weswegen der Beschwörer diese Dienste mit Vorsicht in Anspruch nehmen sollte.

Die Schamanen der Nivesen oder der Mohastämme des Regengebirges schätzen die klugen Luftgeister auch, weil sie ihnen Wissen über ihre Lebenswelt mitteilen können: Wie weit ist die Karenherde noch vom sicheren Lager entfernt? Ist der Purpurnur zur Zeit auf Beutejagd? Steht ein Unwetter bevor, das man noch nicht sehen oder spüren kann? Wo hat der räuberische Adler seinen Hort? – All dies sind Fragen, deren Antworten in bestimmten Situationen wichtig für einen ganzen Stamm oder eine Sippe sein können.

Insgesamt mögen die Elementare der Luft Standhaftigkeit und Ideenreichtum: wer sich einem Sturm entgegenstemmt, dem werden sie gern und lachend einen Dienst erfüllen (aber nicht, bevor sie ihn schließlich doch umwehen konnten), ebenso dem Beschwörer, der feine Spottreden oder gedrechselte Verse in den Wind zu rufen weiß, den Wolken zu Ehren ein Musikstück oder einen Tanz mit wehenden Bändern und flatternden Tüchern aufführt. Traditionelle Opfergaben aller Völker sind schöne Federn und Räucherwerk, Windspiele und Glöckchen oder gar wohlklingende Flöten aller Art aus Bein, Holz, Ton, Bambus oder gar Silber.

Luft-Dschinne sind neben den freundlichen Humus-Elementaren auch die besten Gesellschafter, wenn man auf einem Empfang nicht ohne Begleiter oder Tanzpartnerin dastehen will: ihre natürliche Musikalität macht sie zu ausgezeichneten (wenn auch etwas wilden) Tänzern, sie verstehen es als geborene Schauspieler und Imitatoren ausgezeichnet, sich menschlichen Gepflogenheiten anzupassen und haben einen ausgeprägten Sinn für schöne Kleider, Wohlgerüche und angenehme Konversation (wobei gelegentliche derbe Späße oder bissig-ironische Kommentare unbedingt sein müssen).

Insofern eignen sie sich auch als Haushofmeister in edlen Villen, wo sie nicht als Staubwedel missbraucht werden sollten, sondern für den Schmuck und den Glanz des Hauses zuständig sind – allerdings wird ihnen diese Aufgabe auf Dauer langweilig. Für einen festlichen Abend lässt ein Luftelementar sich aber sicher auch dazu bringen, für die musikalische Untermalung auf allerlei Blasinstrumenten (gleichzeitig gespielt), begleitet von sphärischem Gesang, zu sorgen ...

*»Die Schönste unter den Luftdjinniim, wenn nicht gar im ganzen Dschinnenreich, ist **Wolkenflug**. Ihre Bewegungen sind geschmeidiger als die einer Ge-*

pardin, ihr Körper anziehender als der aller Sharisadim des Sultans. Da, wo wir die Beine haben, spielt bei Wolkenflug ein kleiner Herbstwind mit seinen Blättern, deren Farbenvielfalt ihre Schönheit noch unterstreicht. Ihr Gesicht ist weiß wie die reinste Milch, keine Falte trübt ihre vollkommene Schönheit. Ihr Haupt wird umweht von silberweißem Haar, unter dem kleine, spitze und allerliebste Ohren hervorlugen.

Ihre Haare sind ihre einzige Bekleidung, sie umspielen ihren Körper schöner, als es jeder Schleier könnte. Und immer, wenn ich versuchte, einen Blick auf ihre sicher schier unbeschreiblichen Brüste zu werfen, wurden sie von den Haaren bedeckt. Doch ich wurde trotzdem reicher belohnt, als es sich je ein Mann zu träumen wagte. Denn ihre kristallklaren Augen fingen belustigt an zu funkeln und auf ihrem Gesicht zeigte sich ein kleines Lächeln, kaum erkennbar, doch lieblicher als die Schöpfung selbst.

Hm? Was sie außergewöhnliches kann? Ach so ...

Nun ja, sie ist eine unglaublich lebenswürdige Person – was? Nein, ich gerate nicht schon wieder ins Schwärmen. Hört mir doch erst einmal zu! Sowas, tsts.

Also, wie gesagt eine besonders lebenswürdige Persönlichkeit. Das bedeutet, dass sie, wenn man sie – was mir nie in den Sinn käme, was Ihr aber offensichtlich wollt – völlig auf das Praktische reduzieren würde, sehr schnell Vertrauen fasst – sofern ihr Beschwörer dieses verdient hat, versteht sich. So erfüllte sie mir nach mehrmaligen Begegnungen immer extravagantere Wünsche und sie erschien schon bei dem leisesten Gedanken an ihre Schönheit.

Sie würde sich natürlich nie auf einen Kampf einlassen, aber auf einer ihrer Wolken zu reisen ist die schönste Art zu fliegen, die ich mir vorstellen kann ...!«

–Khadil Okharim, Ay ad-Djinnim – Vorlesung über die Dschinne

LUFT IN DER HEXALOGIE

VOM VERHÄLTNIS DES ELEMENTS ZU DEN ANDEREN FÜNF ELEMENTEN

(helle, singend-spottende Stimme) »Haha! Du nennst dich Stein und willst schwer sein, willst fest und beständig sein? Sieh doch nur, wie ich diesen Sand mit Leichtigkeit in die Höhe trage, verwehe, wie's mir gefällt! Und überhaupt: was ist denn Sand mehr, als ein armseliges bisschen Fels mit vielvielviel Luft dazwischen, he? Und überhaupt: endet nicht jeder Stein und jeder Berg einmal so? Zerrieben unter meinen Fingern, ja sag's nur, gib's zu!«

(dunkle, grollend-raspelnde Stimme) »Harummm, das hättest du gern, Lüftchen, aber weißt wohl nicht, dass du nur mir zum Gefallen den Sand weiterträgst, damit mein Reich vergrößerst und beständig machst! Und, Windchen, du erinnerst dich nicht, weil Geduld und Weisheit nicht deines sind, wie meine Ber-

ge vor Zeiten aus dem Boden gewaltig erhoben sich haben – ohne dass deine zarten Fingerchen daran hätten rühren können. Und, Stürmchen, ich fühle mich nur zu wohl bei dir in der Höhe, wo dein Blasen meine Häupter kühlt – aber folge du mir doch in die Tiefen, in denen ich gründe!

Na, da bist du ganz still geworden, wie? Harummm ...!«

—Gespräch im Wüstensturm

Das Element Luft hat eigentlich gute Beziehungen zu den anderen Elementen – jedenfalls hat der unbekümmerte Wind selbst keine wirklichen Antipathien. Genug zu spotten gibt es dafür allemal: über die gravitatische Würde des Felses, den humorlosen Ernst des Eises, die seufzende Schwermut des Wassers, die tumbe Gemütlichkeit des Humus' und das säbelrasselnde Großtun des Feuers.

Mit dem Feuer allerdings teilt der Wind seine Flüchtigkeit und Sprunghaftigkeit – obwohl man von einer Freundschaft da nicht sprechen kann. Mit dem Wasser verbindet die Luft seit Urzeiten eine Hassliebe, die beide vorzugsweise in Kämpfen auf offenem Meer austragen – die eine wirft dem anderen Gefühlsduselei und übertriebenen Pathos vor, das andere der einen Oberflächlichkeit und mangelnde Einsicht in die Tiefe der Welt.

FEUER

EINE STUDIE IN WÄRME UND LICHT

DAS WESEN DES FEUERS

VON PRIMÄREN UND SEKUNDÄREN EIGENSCHAFTEN DES ELEMENTS

Die Primäre Eigenschaft des Feuers ist die **Wärme**: sowohl die verzehrende Eigenschaft der Flamme, die verbrennt, als auch die heimelige Wärme des Herd- oder Lagerfeuers, das Sicherheit gewährt, die Hitze der Wüste, die schwer auf Mensch und Tier lastet und sie dürsten macht, aber auch die Wärme des Sommertages, die die Gemüter erhebt, Freude bringt und das Leben fördert. Nicht zuletzt ist es ja auch Wärme, die Kranken und Siechen Heilung und Linderung verschafft, und die in der Kälte des Winters das Überleben ermöglicht.

Im übertragenen Sinne fassen wir unter Wärme einerseits die charakterlichen Eigenschaften der **Herzlichkeit**, **Gemütlichkeit** und **Zuneigung** – andererseits aber ein **feuriges, aufbrausendes Gemüt**, **Streitlust** und **Handlungsfreude**.

Unter den Sekundären Eigenschaften des Feuers wäre vor allem das **Licht**, d.h. die **Helligkeit** zu nennen. Wie die Wärme des gezähmten Feuers hat auch sein Licht für alle Menschen und Pflanzen (und die meisten Tiere) lebensfördernden Charakter, für die Kreaturen der Dunkelheit jedoch, für wilde Bestien und lichtscheues Gesindel, Geister und Dämonen, ist es eine Bedrohung! Das elementare Feuer steht deswegen auch für **Schutz**, **Wehrhaftigkeit** und **Verteidigung** gegen Übel und ihm ist daher die *Magica Combattiva* zugeordnet.

›Licht in eine Angelegenheit bringen‹ meint weiterhin, einen Sachverhalt in allen Details *aufzuklären*, so dass wir **Ehrlichkeit** und **Wahrhaftigkeit** mit zu den Sekundären Eigenschaften des Feuers rechnen wollen. Andererseits ist das Feuer auch **ungezügelt**, **unstet** und **wild** – und seine **Gefährlichkeit** und **Aggressivität** dürfen nicht unterschätzt werden, denn das Feuer, das alles Leben einäschert, kann ebenso zerstörerisch sein, wie das Eis, das alles Leben erfriert!

In allen diesen Eigenschaften steckt das Prinzip der **Stärke**, denn Schwachheit kennt das Feuer nicht: selbst leicht glosende Glut kann verbrennen und aus ihr kann schnell ein Waldbrand entstehen! Auch steht das Feuer alchimistisch für jede Form von **Energie** und **Aktivität**.

FEUER-ELEMENTARE

VON ELEMENTAREN WESENHEITEN DES ELEMENTS UND IHREM CHARAKTER

Die Diener des elementaren Feuers sind mächtige Kreaturen, vor deren verzehrender Nähe sich jedes sterbliche Wesen hüten muss: aufbrausend und laut, fröhlich aber auch leicht zu erzürnen, voller Ungeduld und Tatendrang – man muss stark sein im Umgang mit ihnen, doch man darf keinen Zwang ausüben!

MINDERGEISTER

Die Mindergeister des Feuers sind selten zu sehen und meistens ein Zeichen für Unglück: Feuerteufelchen reiten auf den rasenden Flammenwänden, die einen Wald oder eine Steppe verzehren können (Feuer/Humus), oder sie fluchen aus einem brennenden Haus auf die hilflosen Menschlein hinab (Feuer/Luft). Aber auch im Schmiedefeuer sind sie manchmal zu sehen und in den Funken, die der Hammer auf dem Ambos oder das Schwert auf dem Schleifstein erzeugt (Feuer/Erz) – am häufigsten aber sicherlich dort, wo die Feuerlanze eines Zauberers oder der Flammenatem eines Drachen ihr Ziel finden (Feuer/Luft)!

ELEMENTARGEISTER

Die Elementargeister des Elements nehmen oft die Gestalt eines fauchenden Flämmchens an, das über ihre wahre Macht hinwegtäuscht, denn in einem Lidschlag können sie einen wahren Flammensturm und einen großen Brand entfachen! Oft manifestieren sie sich auch als kleine Salamander, die eine Spur aus züngelnden Flammen hinterlassen.

Diese Elementare sind fügsamer als die stolzen Feuer-Dschinnen, denn sie haben Freude an ihrem Dienst, der Abwechslung und Vergnügen verheißt: vor allem Kampf und Wettstreit gelten ihnen viel, besonders gegen die verhassten Dämonen kämpfen die Feuer-Elementare mit weniger Furcht und größerer Inbrunst, als alle anderen Diener der Sechse!

DSCHINNE

Grimmig und schroff, herablassend und furchteinflößend, aber auch fröhlich und neugierig können die in jedem Fall ehrfurchtgebietenden Feuer-Dschinnen sein, die sich als lebende Flammengestalten mit feurigen Drachenköpfen, übermannshohe Feuersäulen oder aufrecht schreitende, brennende Salamandertiere manifestieren. Doch auch reine Lichtgestalten oder Wesen aus hitzeflimmernder Luft hat man schon gesehen, die sich offenbar nicht aus elementarem Feuer, sondern aus seinen Eigenschaften bilden.

Sie alle fordern den ihnen gebührenden Respekt ein, aber Unterwürfigkeit ist ihnen noch mehr zuwider, als den Eis-Dschinnen! Dabei ist zwischen Schwächlichkeit oder Willensschwäche und echter Not zu unterscheiden, denn ein Feuer-Elementar fühlt sich schutzbefohlen gegenüber den Notleidenden, die um Hilfe und Schutz bitten.

Dschinne des Feuers reden frei heraus und sind dabei oft polternd und laut – wenn einer der ihnen aber schweigsam und mürrisch ist oder gar drohend und verschlagen dreinblickt, dann muss man sich sehr in Acht nehmen, denn die Wahrscheinlichkeit, ihn durch eine Kleinigkeit verärgert zu haben, ist groß ... Ist der Feuer-Dschinn aber geneigt, der Beschwörerin einen Dienst zu erfüllen, dann wird er dies ohne Umschweife und auf direktestem Weg tun – für Heimlichkeit oder ausgetüftelte Pläne hat er wenig Verständnis. Sehr wohl kann er sich aber als Feldmarschall eignen ...

*»Ein beeindruckender Djinn von gar seltsamem Aussehen ist **Flammenschwinge**. Er hat die Gestalt eines riesigen, glosenden Mantikors, dessen Schwingen und Krallen heißer lodern als jedes derische Feuer und sein Haupt wird umrahmt von einer lodernden Mähne, die ihm jeder Löwe neiden würde. Flammenschwinge kann vom Kundigen angeblich nur in einem geheimen Tale im Raschtulswall gerufen werden, wo ein seltsames Völkchen von Feueranbetern über seine Heimat wacht.*

Unter allen bekannten Djinnim bildet dieser eine Ausnahme, denn im Gegensatz zu seinen Artgenossen ist Flammenschwinge bei weitem kampeslustiger und erfüllt einen entsprechenden Wunsch mit sehr viel größerer Wahrscheinlichkeit und größerer Kampfkraft. Allerdings musst du dich als würdig erweisen und Flammenschwinge beweisen, warum er gerade für dich kämpfen sollte – außerdem kannst du dir nie sicher sein, ob der mächtige Djinn auch genauso lange kämpft wie du es willst ...«

–Khadil Okharim, Ay ad-Djinnim – Vorlesung über die Dschinne

ELEMENTARE MEISTER

Mit einem Leib aus heißestem Feuer, fauchend-verschlingender Flamme, glühender Lava und flirrend-versengender Hitze steigen die Elementaren Meister des Feuers vom Urgrund der Dritten herauf, wenn sie von einer wagemutigen – oder lebensmüden – Elementaristin gerufen werden. Ihre Arme sind mehrere Schritt lange Flammenzungen, die über alles Brennbare in der Umgebung lecken und von denen nicht verlöschender Brand zu Boden tropft. Wo ihre Füße stehen, birst Stein und beginnt Erdreich zu glühen, ihr Leib erneuert sich ständig spritzend und zischend in flüssigem Gestein, und ihre Augen sind Flammen von solcher Weißglut, dass man ihren Blick nicht ertragen kann. Die Stimme eines solchen Wesens gleicht dem Donner eines Vulkanausbruchs und dem Zischen von Drachenfeuer.

Wegen der Tödlichkeit ihrer bloßen Erscheinung, die alles gewöhnliche Leben im Umkreis zu Staub verbrennen kann, ist die Herbeirufung eines feurigen Elementaren Meisters fast ausschließlich in groß angelegten Ritualen vieler Beschwörer und unter

umfangreichen Sicherheitsvorkehrungen magischer und profaner Natur möglich – in einem geodischen oder druidischen Steinkreis, auf einer großen Hexennacht oder einer Zusammenkunft erfahrener Elementaristen an einem Vulkan.

Meisterinformationen: Feuer-Elementare

Der noch heute in Mhanadistan verehrte **Charmyjdjahir** vom flammenden Berg Kandscha Rumrat befahl für zwei Jahrhunderte Eliteeinheiten im Dienst der Magiermogule vom Gadang (herrschaften 2602-2319 vor Hal über Groß-Tulamidien), wendete sich im Skorpionkrieg aber gegen seine Herren und kämpfte gegen den Großen Schwarm, der Gorien zu einer Wüste machte.

Flammenschwinge dagegen, von dem Khadil Okharim oben berichtet, ist nur noch eine Legende.

In Albernien erinnern sich viele Menschen noch an den Elementargeist **Biiszal**, der in Form eines grinsenden Flämmchens als ständiger Begleiter über der Schulter des Hofdruiden Archon Megalon schwebte. Was den Elementar dazu bewogen haben könnte, in den sinistren Angst-Experimenten des mittlerweile verstoßenen Zauberers mitzuspielen, wird wohl sein Geheimnis bleiben ...

FEUER-ELEMENTARISTEN

VON DIENERN UND HERRSCHERN DES ELEMENTS UND IHREM CHARAKTER

Nicht von ungefähr haben sich viele der weithin bekannten Elementaristen – seien es Geoden, Druiden, Magier oder gar Hexen – dem Element Feuer verschrieben: Feuer-Elementaristen sind oft starke Charaktere, die von sich reden machen und nach einflussreichen Positionen streben. Sie tun dies freilich nicht aus reiner Machtgier, sondern weil sie von sich glauben, von allen am besten dafür geeignet zu sein, andere Menschen anzuführen und Gemeinschaften zu vertreten.

Passivität und Gehorsam sind ihnen unangenehm, sie wollen überall dabei sein und eingreifen, wollen handeln, statt zuzusehen. Und da ihnen nicht nur die gute Ausführung eines Plans am Herzen liegt, sondern auch seine grundsätzliche Effizienz, lassen sie sich ungern Befehle geben, ohne mit jedem Teil des Plans vertraut und einverstanden zu sein ...

Man kann gewiss sein, dass eine Feuer-Beschwörerin immer ihr bestes gibt, um einer Unternehmung zum Erfolg zu verhelfen – bedachtsam und diplomatisch wird sie dabei aber selten vorgehen. Das heißt nicht, dass sie dumm ist: sie sieht schnell, wann die Änderung eines Plans oder einer Taktik notwendig ist, und wird sie sofort durchführen – am Trickreichtum des Elements Luft sowie an der Einfühlungsgabe des Elements Wasser mangelt es der Feuer-Elementaristin aber oft.

Auch Ehrlichkeit und Direktheit sind ihr wichtig: sie hält sich oft für berufen, anderen Menschen ihre Schwächen aufzuzeigen und versteht meist nicht, warum viele Menschen darauf abweisend reagieren. Sagt man ihr selbst andererseits ehrlich ins Gesicht, wo sie sich zum Guten ändern sollte (und stellt sich damit über sie), so provoziert man schnell ihren hitzigen Zorn ...

Denn Feuer-Elementaristen sind leidenschaftliche Menschen mit feurigen Emotionen: schnell und leicht in Freude, wie in Wut zu versetzen – aber sie wissen um die verzehrende Heftigkeit ihres inneren Feuers und bemühen sich, es zu kontrollieren, um anderen nicht zu schaden. Deswegen wirken manche Beschwörer des Feuers bemüht ausgeglichen oder sogar verkniffen. Auf eine Lebensspanne gesehen kann diese Selbstkontrolle einem Charakter jedoch genauso schaden, wie das schrankenlose Ausleben der Gefühle: Feuer schadet, wenn es wild um sich greifen kann, aber es verlischt auch, wenn man es zu klein hält und nicht nährt.

In jedem Fall ist Mut eine klare Tugend dieser Menschen: sie betrachten jede Gefahr als Herausforderung, wie in einem lebenslangen Wettkampf, in dem sich der Stärkere beweisen muss. Verlieren sie einmal (und überleben), so sind sie zunächst am Boden zerstört, nehmen gleich darauf aber mit scheinbar unerschöpflichem Elan den Kampf wieder auf!

Meisterinformationen: Feuer-Elementaristen

Pyriander di Ariarchos trat 18 Hal auf dem allaventurischen Konvent in Punin als Vertreter des Konzils der Elementaren Gewalten auf, demonstrierte den bis dato verschollen geglaubten IGNISPHAERO und warnte die versammelten Gelehrten vor um sich greifenden elementaren Veränderungen. Seitdem tritt der Großmeister immer wieder als Sprecher des Konzils auf, ist aber auch ein wenig ernüchtert von dem mangelnden Verständnis für elementare Zusammenhänge, welches andere Gilde magier oft mitbringen. Di Ariarchos ist ein energischer Mensch mit großem Elan.

Der 800 Jahre alte Geode **Xenos Sohn des Xoniosch** ist wohl der fähigste Feuer-Beschwörer Aventuriens, er reist gemeinsam mit der Elfe Ayalamone Siberstreif durch Aventurien, ist aber fast nur unter Geoden, Druiden, Hexen und bei einigen Elfensippen bekannt. Man darf annehmen, dass er in seiner Lebensspanne alle nur denkbaren – bekannten, unbekannten und vergessen geglaubten – Ausformungen der elementaren Feuer-Beschwörung gemeistert hat.

Der ehemalige albernische Hof-Druide **Archon Megalon** ist ebenfalls ein Feuer-Elementarist hoher Güte – doch das Gleichgewicht der Elemente liegt ihm wenig am Herzen, sein Verhalten ist herrisch und skrupellos und er verwendet seine Kräfte allein um seiner eigenen Ziele Willen.

DIE KRAFT DES FEUERS

VON BESCHWÖRUNG UND DIENSTEN DER ELEMENTAREN WESENHEITEN

Elementare des Feuers werden am häufigsten für zwei Dienste gerufen: Wärme und Licht zu spenden, oder dem Beschwörer im Kampf beizustehen. Beide Aufgaben erfüllen sie gern, denn sie schätzen die Kälte und die Dunkelheit nicht – aber häufig mögen sie den Kampf mit gleichwertigen Gegnern. Insofern ist es auch nicht selten, dass Druiden oder Geoden des Feuers einen Elementargeist als dauerhaften Begleiter auf längeren Reisen haben: denn die Wildnis des aventurischen Nordens ist gefahrvoll und seine Nächte sind kalt – ein wärmender Feuer-Geist, der zudem in der Not zu Hilfe sein kann, ist da ein formidabler Weggefährte!

Doch Feuer-Elementare werden auch zu subtileren Diensten gebeten: sie sind beliebte Helfer in den Werkstätten der Magierakademien, wo sie Metalle schmelzen oder verarbeiten helfen und genau die richtigen Temperaturen unter köchelnden Tinkturen und Tränken erzeugen können. (Angeblich dient ein Dschinn des Feuers gar in der Palaststadt Sultan Hasrabals als dessen persönlicher Küchenmeister ...)

Die Beschwörung von Feuer-Elementaren ist allerdings eine aufwendige und gefährliche Angelegenheit: muss der Elementarist doch ein großes Feuer entfachen um dem flüchtigen Element eine dauerhafte Manifestation zu ermöglichen – dass dabei allzu leicht Gefahr nicht nur für die nähere Umgebung der Beschwörung, sondern auch für Leib und Leben des Elementaristen besteht, ist sicherlich verständlich!

Zweifellos sind diese Invokationen aber auch äußerst beeindruckende Schauspiele, denn zu Ehren des Feuers werden häufig donnernde Hymnen gesungen und wilde Tänze um das Beschwörungshexagramm aufgeführt. Sinneverwirrende Düfte gehören ebenfalls zu dem Schauspiel, denn in die lodernden Flammen werden Kräuter und Hölzer geworfen – auch Musik von blechernen Trommeln und schallenden Hörnern lieben die feurigen Elementare! Wenn dann aus gleißender Glut der Dschinn erscheint, darf der Beschwörer keine Furcht zeigen – umso besser, wenn er die eigenen Schmerzen niederkämpft und die Hände zur Begrüßung in die Flammen reckt!

Auch der Schutz vor den elementaren Gewalten selbst ist ein Dienst, den ein Feuer-Geist einem Menschlein gern gewährt – und ein besonders mutiger Elementarist, der aus einem um sich greifenden Wald- oder Häuserbrand unter Lebensgefahr einen Dschinn herbeiruft, kann diesen oft sogar zur Eindämmung der Flammenwut überreden!

Es sind auch Fälle bekannt, in denen aus dem flirrenden Wüstenwind Feuer-Elementare aus Licht und Hitze gerufen wurden – doch diese fremdartig-grausamen Wesenheiten sollen unbarmherzig sein und nur selten willens, Hilfe oder Linderung der Hitze zu gewähren ...

FEUER IN DER HEXALOGIE

VOM VERHÄLTNIS DES ELEMENTS ZU DEN ANDEREN FÜNF ELEMENTEN

(aus tiefer Kehle fauchend-grollende Stimme) »SIEH MICH AN, MENSCHLEIN! Du willst der Herrscher über diese Lande sein?! Du zitterst in Furcht vor meinem flammenden Atem, vor meinen sengenden Schwingen, vor meinem glühenden Blick! Du fliehst voll Grauen vor dem ascheversprühenden Tritt meiner Tatzen – UND DU WILLST, DASS ICH FÜR DICH KÄMPFE?!

SIEH MICH AN, MENSCHLEIN! Siehst du nicht, dass die Feinde, die dein Land erobert haben und die ich vernichten soll, im Schatten deiner Wälder rasten und die Früchte deiner Felder zur Nahrung nehmen, in den Scheunen deiner Bauern ausruhen und das Wasser deiner Brunnen trinken? Glaubst du, von all

dem bleibt mehr als Wüste zurück, wenn ich tue, was du verlangst? WILLST DU ÜBER EINE WÜSTE HERRSCHEN?!

Sprich nur, und ich gewähre dir diesen Dienst, ›Meister‹ – doch es wird dein letzter sein, denn das Fleisch wird dir von den Knochen schmelzen, ehe mein Werk vollendet ist ...«

–Flammenschwinges Rede an Najara ibn Bheraimi, den bedauernswerten letzten Diamantenen Sultan, nach der Schlacht am Gadang, in der die letzte große Tulamidenstreitmacht den bosparanischen Truppen unterlag

Was in Flammenschwinges Rede zutage tritt, ist das Bewusstsein des Feuers für seine eigene vernichtende Macht – und für die Verantwortung, die daraus resultiert.

Insbesondere zum Humus steht das Feuer in einem seltsam ambivalenten Verhältnis von Innigkeit und Abscheu: letztlich braucht auch das Feuer jenes lebensspendende Element zur Nahrung, um zu brennen, aber es muss seinen Hunger zügeln, um nicht irgendwann aus Mangel an Brennstoff zu verlöschen!

Wider Erwarten ist die Antipathie zwischen Feuer und Wasser, die gemeinhin als gegensätzliche Elemente bezeichnet werden, kaum der Rede wert: treffen doch beide Elemente nur höchst selten aufeinander – respektvoll sollte man dieses Verhältnis nennen. Anders ist es mit dem Eis, gegen das das Feuer einen leidenschaftlichen Zorn hegt: sind doch Kälte und Dunkelheit seine ärgsten Feinde.

Mit dem Erz, wie mit der Luft, ist das Feuer jedoch verbündet, wenn man so sagen darf, denn mit dem Fels teilt es die tiefgründigsten Wurzeln an den Grundfesten der Welt, wo die brodelnde Hitze von SUMUs Verteidigungskampf gegen den zornblinden LOS noch immer in ihrem Leib aus flüssigem Feuergestein kocht – mit dem Wind jedoch teilt das Feuer seine Flüchtigkeit und Sprunghaftigkeit, sein Streben nach Veränderung und seine wilde Abenteuerlust.

WASSER

EINE STUDIE IN TIEFE UND WANDEL

DAS WESEN DES WASSERS

VON PRIMÄREN UND SEKUNDÄREN EIGENSCHAFTEN DES ELEMENTS

»Von dero sechs Elementen sey das Wasser am wenichsten ergruendlich, erschöpfbar & erforschbar. Denn sieh! Es gehet und ist in Bewegniss ohn Unterlass, und doch verlasset es seyn Orth nimmer. Man denck sich die grimmich Mahlstroem am Rande der Weldt, so den zu Neersand im Bornlandte gesehen. Er gehet und gehet nit. Man denck sich die Gezeythen. Sie gehen und gehen nit und bleyben immerdar. Und was will man sagen ob dero Sprinkfluthen und dero Jahrhunderthwellen, welch Krafft iene bewircken? Was moeget noch seyn und werden drunter dieser blawen Flaechen, so mild itzt und so grimm dann. Wer weysz?«

—Das große Elementarium, ca. 800 v.H., (SDSA 5)

Das Wasser repräsentiert wie kein anderes Element die **stetige Wandelbarkeit**, **Tiefe** und **Unergründlichkeit** aller Elemente, denn der **Wandel** ist seine Primäre Eigenschaft, in der zugleich auch alle Sekundären Eigenschaften aufgehoben sind – denn Wandel ist viel mehr als Bewegung (die ja der Luft zugeordnet ist)!

Wasser kann vieles gleichzeitig sein und wirft sich doch immer wieder von einem Extrem zum nächsten, es vereint die größten Widersprüche in sich: mal ist es **anpassungsfähig** und **weich**, mal nimmt es sich **rücksichtslos**, was es will, und **vernichtet gedankenlos** alles, das sich widersetzt.

Wasser kann **klar** und **rein** sein, aber auch **faul** und **giftig** – all dies liegt in seinem Wesen. Hinter diesen oberflächlichen Eigenheiten aber wohnen tiefe **Emotionen**, mit denen das Element auch assoziiert wird: das **murmeln** des Meeres und die **sinnende Stille** eines Sees, das **weise Rauschen** des Stromes und das **tiefgründige Sprechen** der Quelle, das **zornige Brüllen** brechender Wellen und das **unbarmherzige Gurgeln** der Ebbe, die Boote weit hinaus auf das Meer trägt.

Das Element Wasser steht auch für **Versenkung** in unergründliche Tiefen, für **Entrückung** gar und den unwiderstehlichen **Sog des Unbekannten**, aus dem ein wandernder Geist mitunter nicht zurückkehren will. **Melancholie** oder **Weltvergessenheit** sind nur die geringsten Auswirkungen dieser Anziehungskraft, die das Wasser

auf den menschlichen Geist ausüben kann: **Wahnsinn** und **Lebensmüdigkeit** folgen, wenn er sich zu weit hinaustreiben lässt ...

»Einstens erzählte ich einem Bächlein von der Weite des Meeres, doch das Bächlein lachte mich aus und hielt mich für eine einfallsreiche Aufschneiderin. Und einstens berichtete ich dem Meer vom Bächlein, doch das Meer ward zornig und hielt mich für eine abfällige Schlechtmacherin. Und einstens sprach ich zum Regen vom Meer und vom Bach – doch der Regen antwortete nur: Ich weiß.«

–Lau Zana, Hüterin der Quellen von Eryn Echyl, ›Regenbuch‹, 23. Aphorismus

WASSER-ELEMENTARE

VON ELEMENTAREN WESENHEITEN DES ELEMENTS UND IHREM CHARAKTER

Die Elementare des Wassers sind häufig seltsame, unberechenbare und nachdenkliche Wesen, deren Charakterzüge sich unvermittelt ändern können. Ein solches Wesen in einem Sturm an der Küste zu beschwören erfordert Mut und Vorsicht, denn leichter als jedes andere Element vergisst das Meer in seinem Toben die Zerbrechlichkeit des Lebens und die Reue und tiefe Trauer, die ein Elementarwesen ob seines Ungestüms später empfinden mag, macht einen unvorsichtigen Elementaristen nicht wieder lebendig ...

MINDERGEISTER

Mindergeister des Wassers sind oft scheue Wesen, die auf den ersten Blick von ihrer Umgebung kaum zu unterscheiden sind: unscheinbare Sumpfquäker, die einen unvorsichtigen Wanderer in tödliche Schlammflöcher führen können (Wasser/Humus); lustige Schaumschläger, die in Wasserfällen und auf Wellenkämmen herumtollen (Wasser/Luft); freche Wasserspeier, die an Brunnenrändern hocken (Wasser/Fels) oder harmlose Sandkrabber, die an Stränden seltsam asymmetrische Sandgebilde für die Wellen bauen (Wasser/Fels) – sogar Köchelquallen sieht man gelegentlich an heißen Quellen (Wasser/Feuer)!

ELEMENTARGEISTER

Auch Wasser-Elementare sieht man selten. Sie wohnen in reinen Quellbächen und abgelegenen Bergseen, in tiefliegenden Felskavernen und an großen Wasserfällen, in schönen Lagunen und in vom Meer gewaschenen Höhlen – und man braucht viel Geduld und Einfühlungsvermögen, um sie hervorzulocken und davon zu überzeugen, dass man keine Störung ihres Heims beabsichtigt.

Die mächtigeren dieser Wesen kennen ganze Flüsse und Küstenlinien mit allen Nebenarmen und Verzweigungen und erfahren auf ihren Wanderungen viel über die Welt. Doch ist es schwer, dieses Wissen zu erfragen, denn wie das Wasser verharren die Elementare nirgends, sondern sind immer in Bewegung. Und im Wandel ihrer selbst behalten sie nur Eindrücke und Bilder von ihrer Umgebung, die verzerrt und vage erscheinen ...

Elementargeister des Wasser lassen sich meist nur schwer zu einem Dienst bewegen. Sie reagieren mit einer gewissen Ungeduld auf die Wünsche kurzlebiger Wesen, die nur wenige Jahre über die Welt gesonnen haben und deren Erkenntnis gering ist. Hat man ihre Aufmerksamkeit jedoch erstmal errungen, sind die Fische und Pfützen, die Wale und Wellen, als die sich mitunter zu erkennen geben, freundlich, hilfsbereit und sogar kommunikationsfreudig!

Ihre traurigen Geschichten können Tage und Nächte dauern und sie sind meist nicht leicht zu verstehen, dreht sich der Sinn doch oft in diese oder jene Richtung oder versickert gänzlich ... Doch auch die Freundlichkeit kann schnell scheinbar grundlos verfliegen – wahrlich: wenige Wesen sind so schwer zu verstehen, wie die Elementare des Wassers.

DSCHINNE

Die Wasser-Dschinne sind genauso oft überaus edel anzuschauen, wie völlig unscheinbar: sie können sich als Humanoide manifestieren, über zwei Schritt aufragend mit einem stetig im Fluss befindlichen Wasserleib, der angetan ist mit wunderschönen Muschelketten und geflochtenen Seetang-Gewändern, hauchdünnen und grünseiden schimmernden Algenschleiern oder in den Südgewässern gar mit lebenden Fischchen in allerlei irisierenden Farben!

Dann wieder nehmen sie die Gestalt eines Fisches oder Meersäugers an, der mit klugen Augen seine Umgebung mustert, oder sie manifestieren sich einfach in einer seltsam beständigen Welle, einem kleinen Strudel oder einer Wasserpflanze.

Noch stärker als in den Elementargeistern leben in den Dschinnen des Wasser die Extreme des Elements: genauso schnell können sie beruhigend, humorvoll und gemütlich wirken, wie sie aufbrausend und giftig sein können, oder sie ziehen sich auf sich selbst zurück, kokettieren in selbstverliebter Eitelkeit oder suhlen sich in egoistischem Selbstmitleid. In Gesprächen mit einem Beschwörer, dem sie vertrauen, sind Wasser-Dschinne rührend mitfühlend und erstaunlich einfühlsam – und oft kommentieren sie jeden veränderten Sachverhalt mit einer Fülle an Gefühlsbeschreibungen und eigenen emotionalen Eindrücken ...

*»**Quelltrinker** ist ein alter Bekannter meines Vaters, möge Feqz seine Seele zum Sternenhimmel erheben. Als er einst mit einer Karawane auf dem Weg nach Keft war, die große Oase, wurden sie von Wüstenräubern überfallen und ihres gesamten Wassers beraubt. Nur mein Vater konnte eine kleine Feldflasche verbergen und konnte mit dem Opfer seiner letzten Wassertropfen und einem*

Klagelied, das zwei Tage währte, den sagenhaften und undurchschaubaren Quelltrinker rufen! Ein Wink des Djinns und sie befanden sich in der Keft, Ihr werdet doch an meinen Worten nicht zweifeln?!

Der Sage nach soll Quelltrinker seit Ewigkeiten durch die Khom streifen, Oasen erschaffend und zerstörend, nach dem wunderbaren geheimen Plan der Elemente. Seine Gestalt erinnert an einen Menschen, doch sein Körper gleicht wahrlich einer reinen Quelle, ständig strömend und doch nie versiegend. Kein Gesicht ist zu erkennen, und auch noch nie hat ein Mensch seine Stimme vernommen ...«

–Khadil Okharim, Ay ad-Djinnim – Vorlesung über die Dschinne

ELEMENTARE MEISTER

Diese mächtigsten herbeizurufenden Elementarwesen des Wassers manifestieren sich oft als tiefe (und für kleine Boote sehr gefährliche) Strudel oder als gewaltige Fratzen in großen Wasserfällen, in Seen erheben sie sich als klare Wassersäulen viele Schritt über ihre Beschwörerin und in Flüssen sorgen sie für ein plötzlich aufbrausendes örtliches Anschwellen der Fluten. Wenn ein Meister des Wassers Hände braucht, so formen sich strudelnde, vor Oberflächenspannung zitternde Tentakeln aus, in denen lange Bänder aus Algen und Seegrass wehen oder kleine Fischchen schwimmen, die neugierig dem Strom der Gliedmaßen folgen.

Alle diese Manifestationen sind nicht ungefährlich, zumal die Elementaren Meister sich nicht gern aus ihrer Ruhe reißen lassen. Sie sprechen in gurgelnden, blubbernden Worten aus schäumenden Mündern, seufzen abgrundtief und langanhaltend, oder donnern ohnebetäubend wie schwerer Wellengang an einer Steilküste, so dass es einem Menschen Angst und Bange werden kann.

WASSER-ELEMENTARISTEN

VON DIENERN UND HERRSCHERN DES ELEMENTS UND IHREM CHARAKTER

»Die Besten sind wie Wasser / sie bringen jedem Hilfe / ohne zu wettstreiten / wählen frei, was andere vermeiden / und nähern sich darin dem Kha / sie schätzen das Leben / sie denken mit Tiefe / sie helfen mit Güte / sie sprechen mit Wahrheit / sie regieren in Frieden / sie arbeiten mit Sorgfalt / sie wandeln mit der Zeit / und weil sie nicht wettstreiten / nehmen sie keinen Schaden«

–Lau Zana, Hüterin der Quellen von Eryn Echyl, ›Tränenbuch‹ V.8

In der Tat gehören jene Menschen, die sich in die elementaren Tiefen des Wassers versenken, zu den weisesten und erkenntnisreichsten Elementaristen – aber es ist ein schmaler Grad, auf dem sie wandern. Denn man muss stark an Geist und Leib sein, um

dem Sog und der Kraft des Wassers etwas entgegensetzen zu können, sich nicht gänzlich zu verlieren und leiblich oder geistig in die Dunkelheit der bodenlosen Abgründe des Elements fortzugleiten.

Deshalb gibt es viele Diener des Wassers, die zurückgezogen leben und den Menschen entfremdet sind, sie stählen ihren Körper und suchen nach den Geheimnissen ihres Elements. Jahrelang können sie über dem Lauf eines Bächleins meditieren und seinen Erzählungen lauschen, jahrelang eine Quelle hüten und in ihr den Ursprung allen Wassers suchen. Manche Wasser-Elementaristen suchen die Nähe zu ihrem Element auf langen Meeresfahrten – geradezu süchtig sind sie nach der wilden Weite und dem Gefühl des Sich-Auslieferns an die elementare Gewalt ...

Jene Wasser-Zauberer jedoch, die unter Menschen leben, vereinen die sozialen Aspekte des Elements in sich und sind oft eitle, aber freundliche Personen, die immer ein offenes Ohr für die Sorgen der Menschen haben, gern und geduldig nach Lösungen suchen und in ihrem einmal entfesselten Zorn ungestüm und verletzend sind. Wie das Wasser selbst reisen sie weit und haben viel von der Welt gesehen. Sie haben eine besondere Gabe der Anpassung und übernehmen gern neue Bräuche und unkonventionelle Überzeugungen anderer Völker – so dass ihre Freunde an anderen Orten sie mitunter gar nicht mehr wiedererkennen!

Gerade diese Eigenschaft macht die Wasser-Elementaristen zu allerorten geselligen, aber tief im Innern einsamen Menschen, die sich oft unverstanden fühlen und die ihren Weltschmerz auch nicht verbergen. Sie verlieben sich nie zeitweilig, sondern immer unsterblich, denn letztlich streben sie nach einem sicheren Hafen, dem ultimativen Halt, nach Ruhe und Frieden – alles, was die Welt und die Menschen in der Fremde selten bieten können.

Oberflächlichkeit und leichte Emotionen dagegen sind ihnen zuwider, für sie muß jedes Gefühl echt sein und aus dem tiefen Innern kommen, weswegen sie auch alberne Späße und flüchtige Liebschaften vermeiden – und selten kommen sie mit höflichem Zeremoniell und elaborierter Etikette zurecht, die ihnen leer und kalt erscheinen. Musikalisch sind fast alle Wasser-Beschwörer, wenn sie auch die traurigen Weisen bevorzugen, die man auf Muschelhörnern und Flöten spielen kann.

»Im Morgengrauen einzutauchen in das allesumschließende, sanft streichelnde Wasser des Al'Achab, welcher der Schönste ist unter den jadegemeißelten Armen des Mhanadi – den Rücken zum Land, die Brust zu den wogenden Wellen des perlenden Meeres gewandt, sich langsam tiefer in die Fluten gleiten lassend, das ist, wie die Vermählung mit der leibhaftigen Radscha selbst!«

–Rufis ibn Tachtan von der Drachenei-Akademie Khunchom, an einem schönen Sommermorgen

»Sei du, meine Liebste, die Küste, die mich hoch und steil überragt – lass mich das Meer sein, auf dass ich mich hauteng an dich schmiege, dich liebkose mit sanften Wellen und all deine Höhlen und Rundungen erforsche, mit der Flut dich erobere und bei Ebbe verzweifelten Halt an dir suche – doch letztlich im

Sturm Stück für Stück deiner kühlen Schale fortbreche und Stein für Stein die fruchtbare, weiche Erde deines Leibes zutage fördere ...«

–Rufis ibn Tachtan, Brief an eine spröde Geliebte

Meisterinformationen: Wasser-Elementaristen

Die Dichterin **Lau Zana** gehört zu den bekanntesten Vertretern der Gemeinschaft des Wassers, denn ihre Schriften verbreiten sich seit der Offenbarung des Konzils der Elemente auf geheimnisvollem Wege in Mittel- und Südaventurien. Am elementaren Konzil ausgebildet, hütet sie seit über 20 Jahren die unterirdischen Quellen von Eryn Echyl an den Grundfesten des Raschtulswalls, wo sie in völliger Dunkelheit und ständiger Meditation lebt.

Grindelbart vom Eismeer war der Vorgänger von Haldrunir Windweiser als Spektabilität der Runajasko von Olport, und niemand weiß, was für eine Vision es war, die ihn eines Tages ohne ein Wort des Abschieds auf rastlose Reisen hat aufbrechen lassen. Seit seiner Rückkehr setzt sich der riesenhaft-urtümlich wirkende und wettergegerbte Zauberer mit wirren langen Haaren und verfilztem Bart lautstark für eine noch stärkere Abkehrung von der Gildenmagie und eine Rückkehr der Runajasko zu alten hjaldingschen Tugenden ein.

Der **Magister Rufis ibn Tachtan** ist einer der wenigen tulamidischen Vertreter des Wassers – seine Anstellung an der Drachenei-Akademie Khunchom hat er wohl weitgehend deswegen inne, weil er das Mhanadi-Delta so gut kennt, wie ein Schmuggelschiffer, und seine Dschinne ihre Ohren überall in der Stadt haben. Außerdem pflegt er die geschäftlichen Kontakte der phexgefälligen Khunchomer Magier zu den zahlreichen Handelskontoren, die ihre wertvollsten Schiffe nicht selten mit magischen Wind- und Wasser-Artefakten ausrüsten ... Ingeheim wünscht sich Rufis aber einen ruhigeren Platz zum Leben und Forschen, als die Metropole Khunchom.

DIE KRAFT DES WASSERS

VON BESCHWÖRUNG UND DIENSTEN DER ELEMENTAREN WESENHEITEN

Die Elementare des Wassers sind schwierig zu rufen, und ihre Beschwörung kann sehr lange dauern – deswegen rufen Wasser-Elementaristen die Diener des Elements meist nur, wenn es wirklich sein muss. Erstaunlich selten werden Wasser-Elementare auf See gebeten, einen Sturm zu beruhigen oder eine Flut zu zügeln, denn solche Bitten werden nur selten erhört: einmal aufgerührtes Wasser kommt nur sehr langsam wieder zur Ruhe! Genausowenig sind die meisten Elementaren aber auch geneigt, Fluten und Stürme zu entfesseln, wo Ebbe und Flaute herrschen – hier sind Luft-Elementare oft dienstbarer.

Besonders unter Wasser-Elementaristen hat sich eine Vielzahl von Beschwörungsritualen überliefert, die oft viele Stunden oder gar mehrere Tage dauern und natürlich im festgeschriebenen Gesamtrahmen viel Raum für persönliche Improvisation lassen. In diesen Ritualen wechselt sich die Meditation in rauschenden Wasserfällen, auf Steinen in einem See oder Fluss ab mit langsam-wogenden oder stürmisch-wilden Tänzen. Manchmal werden regelrechte Choreographien im Wasser selbst aufgeführt, begleitet von Gesängen, Muschelhorn-Musik und Opfergaben.

Geschenke an das Element können Meeresfrüchte und stolze Fischfänge sein, schöne (vom Wasser geschliffene) Steine und Muscheln oder gar kleine Gwen-Petryl-Bröckchen. Auch zarte Geflechte aus Tang und Algen, verwoben mit Seeschneckenhäusern und allerlei Treibgut gefallen den Elementaren des Wassers sehr.

Eine Elementaristin sollte sich auch Zeit nehmen, um mit dem beschworenen Dschinn oder Elementar zu kommunizieren, sich mit ihm auszutauschen und sich auf ihn einzustimmen – denn eine sofort geäußerte Bitte (womöglich im Befehlston) stößt die wankelmütigen Elementargeister schnell vor den Kopf oder erregt gar ihren gefährlichen Zorn.

Fast immer hilft es dabei, wenn man dem Elementar die eigene Situation erläutert, ihm vielleicht eine passende Geschichte erzählt und ihren Sinn mit dem eigenen Schicksal verknüpft – ihm also genau und einfühlsam darlegt, warum der Dienst (so es denn ein großer sein soll) wichtig ist. Denn mehr als alle anderen Elementare können die des Wassers mitfühlend sein und in einer Notsituation werden sie gern helfen.

Wasser-Elementare lassen sich ebenfalls gern von einer tragischen Geschichte beeindruckt und helfen mit großer Leidenschaft dabei, eine unvollendete Queste zu einem guten Ende zu bringen – aber tiefe Gefühle und unerfüllte Schicksale müssen den Stoff solcher Geschichten bilden! Vorsichtig muss man allerdings sein, wenn man zu einem Elementar von Gerechtigkeit und Vergeltung erlittenen Leids spricht: denn unversehens kann man ihren Zorn auf den Übeltäter so sehr erregen, dass ihre ungestümen Taten weit über das Ziel des Beschwörers hinausschießen und ohne Absicht weiteres Leid erzeugen ...

WASSER IN DER HEXALOGIE

VOM VERHÄLTNIS DES ELEMENTS ZU DEN ANDEREN FÜNF ELEMENTEN

(helle, spöttisch-schimpfende Stimme) »Du weinerliches Geplätscher! Ist das die höchste Welle, die du zustandebringst?! Na komm, versuch mich zu haschen mit deinen feucht-klammen Watschen – zu langsam! – du faules Stück Meer, du Grübel-Pfütze, hast zuviel Küste gefressen heute, wie?! Verebbe, verdunste, versicke, wenn das alles ist, was du kannst! Spaß haben wollte ich mit einer alten Freundin, eine kleine Rauferei, hahaha, aber Flaute und flennende Lieder finde ich nur, hier bei dir!«

(helle, klingend-gurgelnde Stimme) »Wie gemein du bist, wie unverschämt, widerlich, liederlich! Aber wart nur, du stinkendes Düftchen, du oberflächliches Stimmchen: dein Sturm ist schnell, aber die Puste geht dir allzubald aus – ein bisschen schwach in den Backen, wie? Meinen Sturm zu entfesseln hättest du besser nicht dir gewünscht: ich werd dich fangen, verschlucken und nimmermehr ausspucken, werd dich als Schaumkrone tragen, mich mit Luftperlchen

schmücken, dich an die Fische verfüttern – komm nur und kämpfe, du windiges Hemdchen!«

–Streitgespräch vor dem Rondrikan, Perlenmeer

Mit dem Wind verbindet das Meer seit Urzeiten eine Hassliebe, die sich oft zu wilden und vernichtenden Stürmen aufschaukelt – welche jedoch für die Elemente genauso gut ein zorniger Kampf wie ein freundschaftliches Spiel sein können!

Mit Erde und Erz steht das Wasser in einem vertrauten Verhältnis, denn mit beiden teilt es seine Unerschütterlichkeit und Kontinuität, mit ersterem aber dazu auch die Freundlichkeit und Lebensbejahung, mit letzterem dagegen eher die Grübelei und das Zurückziehen auf sich selbst.

Die schweigend-schleichende Gewalt des Eises bringt in den gefrorenen Meeren und Seen des Nordens die urtümliche Schwermut des Wassers zutage – oder besser: schließt sie in schwarz-gurgelnden Tiefen und dumpf-rauschender Dunkelheit ein ... Nichts ist so traurig wie das leise, kaum hörbare Lied der eisbedeckten Fluten und das Wasser hat es längst aufgegeben, dem Winter Vorwürfe zu machen und Streit zu beginnen – denn das Eis erwidert nie etwas darauf.

Der Streit zwischen Wasser und Feuer dagegen ist von geringer Relevanz für beide Elemente: man respektiert sich und geht sich möglichst aus dem Weg, denn eine Begegnung der beiden Elementargewalten geht selten besser für die eine Seite als für die andere aus.

ANHANG

ÄNDERUNGSVERZEICHNIS

LISTE DER BEI JEDEM UPDATE Vorgenommenen Änderungen

05. JUNI 2006: HEXALOGICON 1.5

Herzlichen Dank an Uli Lindner für seine schöne Spielhilfe DJINNAYAT AY RASH-DUL! Darin stellt er eine Sammlung von 40 Dschinnen vor, die tulamidischen Elementaristen als Referenz dienen können.

Ansonsten habe ich kleinere Korrekturen eingepflegt, u.a. wurden die tulamidischen Begriffe im Abschnitt *Elementaristische Sprache* an die offiziellen Setzungen aus Land der Ersten Sonne angepasst.

08. FEBRUAR 2005: HEXALOGICON 1.4

Nach längerer Pause wurden die sechs Elementaren Schwerter im Abschnitt ELEMENTARE ARTEFAKTE des Kapitels **Mysteria & Arcana** ein wenig korrigiert und nachbearbeitet – vielen Dank an Axel Janz für die Kommentare dazu!

In den Ausführungen zu den **Elementaren Traditionen** ist ein Abschnitt DIE ADEPTEN DES KONZILS IM ROLLENSPIEL neu hinzugekommen – gemeint ist natürlich das *Konzil der elementaren Gewalten zu Drakonia*.

Weiterhin hat Coppélia ein neues elementares Fresko beigesteuert: diesmal ist es die ›Erdenmutter‹ im Kapitel zu Humus-Elementaristen (nur *online* zu betrachten). Vielen Dank dafür!

11. NOVEMBER 2004: HEXALOGICON 1.3

In den Ausführungen zu den **Mysteria & Arcana** wurde der Abschnitt **ELEMENTARE ARTEFAKTE** ergänzt um eine ausführliche Konzeption von sechs Elementaren Schwertern, um deren Beschaffung und/oder Einsatz oder Schutz man eine Kampagne oder ein einzelnes Abenteuer erzählen kann.

14. OKTOBER 2004: HEXALOGICON 1.2

In den Ausführungen zu den **Elementaren Traditionen** wurde der Abschnitt **DIE ADEPTEN DER PENTAGAMM-AKADEMIE IM ROLLENSPIEL** ergänzt.

20. SEPTEMBER 2004: HEXALOGICON 1.1

Im Oberkapitel **Elementarismus** ist ein neuer Artikel zum traditionell umstrittenen Thema **DAS 7. ELEMENT** einzusehen, der sich mit kosmologischen, magiethoretischen und elementaristischen Positionen und Erwägungen zum ›Element Kraft‹ befasst.

In den Abschnitten zu **Elementaren Wesenheiten** der Elemente **LUFT**, **FEUER** und **WASSER** wurden kurze Absätze zu Elementaren Meistern des jeweiligen Elements ergänzt.

07. AUGUST 2004: HEXALOGICON 1.0

Erste Version des Hexalogicons.