

AVENTURIEN

WEGE DER ZAUBEREI

ERWEITERUNGSREGELN ZUM FANTASY-ROLLENSPIEL

UMFASSENDE REGELN ZUR AVENTURISCHEN ZAUBEREI

Das Schwarze Auge

12021 PDF

Das Schwarze Auge



AVENTURIEN®

VERLAGSLEITUNG
MARIO TRUANT

REDAKTION
DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

ARTDIREKTION
MELANIE MAIER

UMSCHLAGILLUSTRATION
SLAWOMIR MAPIAK

UMSCHLAGGESTALTUNG UND GRAPHISCHE KONZEPTION
RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN, KARTEN UND PLÄNE
ZOLTAN BOROS / GABOR SZIKSZAI (AGENTUR KOHLSTEDT),
RALF BERSZUCK, CARYAD, EVA DÜNZINGER, JENS HAUPT,
SUSI MICHELS, SWEN PARENBRÖCK, THOMAS RÖMER,
KLAUS SCHERWINSKI, SABINE WEISS

SATZ
TOBIAS HAMELMANN

Copyright ©2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGER, AVENTURIEN und DERE sind
eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere
die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem
oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung
der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Zweite, überarbeitete Auflage

12021PDF



WEGE DER ZAUBEREI

REGELWERK ZUR MAGIE ADVENTURIENS
IN DER WELT DES SCHWARZEN AUGES

REDAKTION: OLAF MICHEL UND THOMAS RÖMER

UNTER MITARBEIT UND MIT ERGÄNZENDEN TEXTEN VON
FRANK W. BARTELS, LUTZ BERTHOLD, PETER DIEHL, TILMAN HAKENBERG, BENEDIKT MEGNER,
ELIAS MOUSSA, CHRISTIAN SABELSCHEIDT, ALEX SPOHR, MARK WACHHOLZ UND ANTON WESTE

MIT HERZLICHEM DANK FÜR KORREKTURAT, REGELPRÜFUNG, TIPPS UND KRITIK AN
RUI COSTA-FRAGA, FLORIAN DOFF-SCHAVEN, STEPHAN FEGER, BJÖRN HINRICHS, MATTHIAS KLANN,
STEFAN KÜPPERS, FRANK MÜLLER, CHRISTINE OELRICH, KATHARINA PIETSCH, PIKLAS REIPKE,
STEPHANIE VON RIBBECK UND MICHAEL UNTERBERGER

DANK AUCH AN DAS TEAM VON WIKI ADVENTURICA
FÜR DAS ZUSAMMENTRAGEN DER FEHLERMELDUNGEN ZUR ERSTEN AUFLAGE

BASIEREND AUF DEN DSA4-REGELN ZUR MAGIE AUS DEN BOXEN ZAUBEREI & HEXENWERK
VON FLORIAN DOFF-SCHAVEN UND THOMAS RÖMER (RED.) SOWIE GÖTTER & DÄMONEN VON MOMO EVERS (RED.)

 **ULISSES
SPIELE**

INHALT

Die Quelle der Magie.....	5
Magie in Aventurien.....	6
Die Astralenergie.....	7
Regeneration von Astralpunkten.....	8
Zauberfertigkeiten und Zauberprobe.....	10
Die Regeln zur Spruchzauberei.....	12
Der Zauberfertigkeiten-Wert.....	12
Die Zauberprobe.....	12
Thesiskern und Repräsentation.....	17
Spontane Modifikationen.....	18
Merkmale.....	24
Die Magieresistenz.....	28
Bann des Eisens.....	31
Verbotene Pforten.....	32
Die Magie des Blutes.....	34
Magiedilettanten.....	35
Magisches Meisterhandwerk.....	36
Der Schutzgeist.....	37
Übernatürliche Begabungen.....	37
Weitere Zauberwirkungen.....	38
Zauberwerkstatt.....	38
Metamagische Methoden.....	38
Metamagische Forschung in Aventurien.....	40
Kleine Modifikationen.....	40
Große Modifikationen.....	42
Magische Artefakte.....	46
Herstellung.....	47
Analyse.....	51
Entzauberung.....	53
Ringe, Reife, Schwarze Augen.....	53
Zauberwaffen, Weihe Schwerter und Dämonendolche.....	54
Magie der Zauberzeichen.....	57
Die Kunst der Alchimie.....	60
Brauen eines Elixiers.....	60
Analyse von Alchimika.....	62
Auswahl bekannter Elixiere, Gifte und Wundermittel.....	62
Tödliche Träume.....	69
Erfahrung und Steigerung für Zauberer.....	73
Besonderheiten der magischen Traditionen.....	74
Die Magische Bibliothek.....	76
Die Magische Bibliothek im Spiel.....	78
Schreiben und Studieren.....	79
Lernen aus magischen Werken.....	80
Auf Pergament gebannt.....	82
Ritualzauberei.....	105
Rituale der verschiedenen magischen Traditionen.....	106
Allgemeine Objektrituale.....	106
Die Stabzauber der Gildenmagier.....	107
Die Kristallkugel.....	111
Die Schale der Alchimie.....	115
Rituale der Hexen.....	117
Die Vertrautentiere.....	121
Die Rituale der Geoden.....	128
Von den geheimen Ritualen der Druiden.....	131
Die magischen Elfenlieder.....	135
Die Rituale der Kristallomanten.....	139
Die magischen Tänze.....	141
Rituale der Zibilja.....	145
Die Mysterien der Schamanen.....	149
Die Magie der Gjalskerländer Tierkrieger.....	168
Die Magie des Blutgeist-Besessenen.....	171
Die Rituale der Derwische.....	173
Die Kunst der Invokation.....	175
Allgemeine Regeln zur Beschwörung.....	176
Dienste beschworener Wesen.....	181

Bannung beschworener Wesen.....	185
Feinheiten der Elementarbeschwörung.....	186
Das Rufen von Geistern.....	187
Beschwörung von Dämonen.....	188
Nekromantie – die Erhebung von Untoten.....	192
Die Erschaffung von Chimären.....	194
Der Golembau.....	197
Werte beschworener Wesen.....	199
Elementare.....	199
Geister.....	203
Das Pandämonium.....	205
Thargunitoths verdammte Diener.....	226
Asfaloths Transformationen.....	228
Golems.....	230
Eigenschaften beschworener Wesen.....	231
Im Bund mit den Niederhöhlen.....	236
Der Pakt in Regeln.....	238
Schwarze Gaben.....	241
Besessenheit.....	250
Die magischen Traditionen Aventuriens.....	252
Chronica Magica.....	252
Die Tradition der Gildenmagie.....	258
Die Magie der Scharlatane.....	303
Die Tradition der Alchimisten.....	305
Die Tradition der Töchter Satuaris.....	308
Die Tradition der Geoden.....	313
Die Tradition der Druiden.....	317
Die magische Tradition der Elfen.....	319
Die Traditionen der Echsen.....	322
Die Magie der Schelme.....	326
Die Magie des Tanzes.....	329
Die Tradition der Zibilja.....	330
Die Magie der schamanistischen Völker.....	331
Die Tradition der Derwische.....	344
Andere magische Traditionen Aventuriens.....	345
Die Magie weiterer Völker.....	352
Welt, Sphären und Kosmos.....	354
Weltbilder.....	354
Das Sphärenmodell.....	356
Der Limbus.....	358
Spieltechnik: Limbusreisen.....	359
Globulen und Nebenwelten.....	361
Parallelwelten.....	363
Die Feenwelten.....	363
Spielleitertipps: Kosmologie und Sphärenreisen.....	365
Experte: Kraftlinien und Nodices.....	366
Satinav und das Wesen der Zeit.....	369
Zeitempfinden und Zeitströmungen.....	369
Von Satinavs Frevl.....	369
Gestern, heute, morgen – Zeitreisen in Aventurien.....	370
Zeit für ein paar Spielleiter-Tipps.....	373
Über die edlen Steine und ihre arkane Bedeutung.....	374
Die Magie der Namen.....	377
Die Macht der Elemente.....	379
Affinitäten.....	380
Die Elemente aus Sicht der Traditionen.....	381
Formen elementarer Reinheit.....	382
Elementare Zauber.....	383
Mindergeister.....	385
Die Welt der Geister.....	386
Chaos und Unendlichkeit.....	388
Sechs Fragen an die Siebte Sphäre.....	388
Experte: Schleichender Verfall.....	390
Ordnung im Chaos: Die Hierarchie der Niederhöhlen.....	394
Spielleitertipps zu Dämonen.....	403
Magische Kreaturen.....	407
Legenden der Magie.....	409
Anhänge.....	ab 414

VORWORT

Der Kontinent Aventurien der Welt des **Schwarzen Auges** ist ein Land voller Magie und Zauberei. Magische Kraft durchströmt die Welt und alle ihre Bewohner. Menschen, Elfen, Orks und andere Völker haben gelernt, diese Kraft in Zaubersprüche und Rituale zu lenken. Aber auch Drachen und Einhörner besitzen die Fähigkeit zur Zauberei. Sie alle leben in dieser magischen Welt und dieses Buch soll Ihnen, lieber Leser, die vielen Möglichkeiten und Besonderheiten der aventurischen Zauberei aufzeigen und Ihnen ermöglichen, mit Ihrem Helden Teil dieser 'zauberhaften' Welt zu werden.

Wege der Zauberei ist eine Zusammenstellung der aktuellen Regeln und vieler Hintergründe der Magie Aventuriens. Es werden die aventurischen Magie-Regeln des DSA4-System in kompakter und überarbeiteter Form vorgestellt, die verschiedenen magischen Traditionen näher beleuchtet und auch magische Kreaturen und Phänomene näher betrachtet.

Wie auch in **Wege der Helden**, dem neuen Band zur Heldenerschaffung, und **Wege des Schwerts**, dem Band zu den 'profanen' Regeln zu Talenten und Kampf, werden in diesem Band die *erweiterten* Regeln,

in diesem Falle zur Zauberei, vorgestellt. Die Aufnahme aller aventurischen Zaubersprüche hätte den Rahmen dieses Bandes gesprengt; sie werden in der Spielhilfe **Liber Cantiones Deluxe** beschrieben. Auch die umfangreichen Regeln zur Alchimie und Artefaktmagie werden nur gekürzt dargestellt; ausführlich befasst sich die Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** mit diesem Thema. Die Regeln und Hintergründe zu den aventurischen Religionen und dem Wirken der Götter wird in dem Band **Wege der Götter** beschrieben.

Zum Schluss möchten wir allen danken, die an diesem Werk mitgearbeitet haben, insbesondere den tapferen Testlesern, die mit ihrem Einsatz auch diesen Band so fehlerfrei und verständlich wie möglich gemacht haben.

Nun bleibt uns nur noch, viel Spaß und Erkenntnis beim Lesen im Band der aventurischen Magie zu wünschen.

FLIM FLAM FUNKEL – Licht ins Dunkel!

Bremen und Düren, November 2007

Olaf Michel und Thomas Römer

REGELN ZUR AVENTURISCHEN MAGIE

DIE QUELLE DER MAGIE

»II Und siehe! Nachdem Los Sumu erschlagen hatte und nachdem Er um Sie geweint hatte, und nachdem alle Götter und Drachen und Riesen und Menschen und Tiere aus Ihr entsprungen waren, entschied sich der Höchste, ihnen einen Platz zuzuweisen.

III Und Er trennte die Sphäre der Lebenden von der Sphäre der Toten, und Er trennte die Sphäre der Ordnung von der Sphäre des Chaos und die Sphäre der Sterne von Deres Sphäre.

IV Und Er wies Seinen Erstgeborenen eine Sphäre zu.

V Und Er nannte die erste Sphäre Ordnung und Stillstand und die zweite Dere und Feste und die dritte Leben und Fruchtbarkeit und die vierte Tod und Vergehen.

VI Die fünfte Sphäre ward den Göttern vorbehalten, auf dass die Lebenden sie nur nach ihrem Gang durch das Totenreich schauen konnten.

VII Und die sechste Sphäre hieß Er Sterne und Kraft und die siebte Chaos und Brodem, VIII denn wie die erste Sphäre Eins war und ohne Ausdehnung, so war die siebte Sphäre alles und ohne Grenze.

IX Und Er hieß sie getrennt zu sein, eine von der anderen.

X Und als Er sah, dass es geraten war, da ward Er Zeit und Ewigkeit, XI und Er ward das Gleichgewicht und alle Sphären zugleich, XII auf dass Er ward und doch nicht ward und XIII auf dass Er ist und sein wird.«

—aus der Offenbarung des Nayrakis, Originalversion aus dem Jahre 603 BF, VII 2–13

»Jahrtausende gingen ins Land, während derer die Götter alle Geschicke auf Dere lenkten. Sie wiesen den Gesteinen ihren Ort und auch den Gewässern, sie schufen die Winde und die Jahreszeiten, sie schieden Bäume von Kräutern und Fische von Vögeln, und sie lehrten die Geschlechter der Zwerge und der Menschen – und wohl auch der Orks, Goblins und Elfen – zu jagen und zu sammeln, Stein und Metall zu bearbeiten und Behausungen zu ihrem Schutz zu errichten. So tat ein jeder der Götter seinen Teil, und das Zeitalter ward das Guldene geheißen.«

—aus der zwerghischen Chronik Taten der Altvorderen, übersetzt ins neue Garethi

»Zu den Zeiten, als die Götter noch tagein, tagaus unter den Sterblichen weilten, geschah es also, dass Hesinde ein Kind gebar – und es war eines Sterblichen Tochter. Dieses Kind, Mada mit Namen, war gesegnet mit dem Geiste seiner Mutter und verflucht mit einer sterblichen Hülle. Und als Mada sah, wie die Götter mit den Menschen ihr Spiel trieben, da dauerte sie ihres Vaters Volk, und sie flehte zu den Göttern, sie mögen den Menschen Kraft geben, ihre Geschicke selbst zu lenken. Doch nur Hesinde, Phex und Tsa hörten ihr Flehen.

So geschah es, dass Mada ob ihrer vergeblichen Bitten am Leben verzweifelte und vor Kummer dahinwelkte. Und als der Tag ihres Todes 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 eine neue Kraft floss fürderhin durch alle Sphären.

Als Prais dies sah, verfluchte er Mada dreimal ob ihres Frevels und bannte ihren Geist in einen Stein und warf ihn an den Himmel, damit sie sehe, was sie angerichtet habe, und er schickte Horas, seinen sonnengleichen Sohn, in die dunklen Gefilde der Sterblichen, auf dass er die Ordnung wieder herstelle.«

—aus dem Epos Vom Anbeginn der Zeiten – Annalen des Götteralters, gekürzt

Die 'neue Kraft', von der uns der Chronist berichtet, ist nichts anderes als die aller Zauberei innewohnende und die Sphären durchdringende *Astralenergie*. Ob es sich so zugetragen hat, oder ob es sich bei 'Madas Frevel' um die Zerstörung der 'Zitadelle der Kraft' oder gar um ein völlig unpersönliches, kosmologisches Phänomen handelte, können wir nicht sagen. Fakt aber ist: Die gesamte Welt Dere – und damit der Kontinent Aventurien – ist durchdrungen von Zauberei. Von dieser Kraft in ihren diesseitigen Ausprägungen soll in diesem Buch die Rede sein: wie sie sich manifestiert, wie Lebewesen sie aufnehmen und weitergeben und wie sie sich zu Zaubersprüchen formen

lässt, von der Kraft, die sich in Edelsteinen und Metallen, in Zeichen und Symbolen manifestiert, von den Prinzipien, die alle Zauberei durchdringen – und von all jenen, die sie zu Wohl und Wehe anwenden.

MAGIE IN AVENTURIEN

Bevor wir uns mitten hinein in die aventurische Zauberei stürzen, wollen wir zuerst einige Begriffe klären, die Sie im Folgenden häufiger finden werden. Es handelt sich hierbei um die Kernbegriffe der Magie in Aventurien und deren regeltechnische Umsetzung. Seien Sie nicht verwirrt, wenn die Ausdrücke nicht sofort mit Inhalt gefüllt werden, Sie finden jeweils einen entsprechenden Verweis, wo das angesprochene Thema genauer erläutert wird.

Die gesamte aventurische Zauberei wäre nicht möglich ohne die **Astralenergie**, die zum einen gewissermaßen als 'Treibstoff' für alle magischen Handlungen dient und zum anderen durch die magischen *Muster* (auch: astrale Muster, Zaubermatrix (Mz.: -matrices oder -matrizen) oder magisches Gewebe) die Gestalt aller Zauberei in Aventurien bestimmt. Die Astralenergie kann fest (permanent) in einem Zauber oder Objekt gebunden sein, sich in magischen Mustern (z.B. als Kraftlinie oder astrales Muster eines Zauberkundigen) oder frei dem Fluss der Umgebungskräfte folgen. Regeltechnisch (also als irdisches Konstrukt) unterteilt sich die Astralenergie in einzelne **Astralpunkte**, die sich ein Held beim Zaubervorgang abstreicht und die er durch Ruhe und Schlaf zurückgewinnen kann (Seite 7ff.).

Als **Zauberkundige** (auch: Magiekundige, Magiebegabte, Zauberer) bezeichnen wir all jene Helden und Meisterpersonen, die über ein gewisses Maß an Astralenergie verfügen und/oder in der Lage sind, Astralenergie zu manipulieren. Die Art zu zaubern und die Kenntnis von Sprüchen und Ritualen erwirbt der Magiekun-

dige durch die Ausbildung in einer magischen **Tradition** (dargestellt durch Rasse, Kultur und Profession). Die unterschiedlichen Traditionen werden in Teil 2 dieser Spielhilfe ab Seite 252 behandelt, wo Sie auch eine Übersicht über die verschiedenen Traditionen finden; die Erschaffung magiebegabter Charaktere ist in der Spielhilfe *Wege der Helden* geregelt.

Die Magie der aventurischen Zauberkundigen äußert sich entweder in **Zaubersprüchen** (je nach Situation auch Sprüche, Formeln oder einfach Zauber genannt) oder in **Ritualen**, wobei erstere ohne große Vorbereitung gewirkt werden können, letztere sich meist über längere Zeit hinziehen und allerlei zusätzliche, auch weltliche, Verrichtungen erfordern. Viele Rituale sind zudem so sehr an die Denkstrukturen einer magischen Tradition (Magier, Hexen, Geden etc.) gekoppelt, dass sie für Außenstehende so gut wie niemals erlernbar sind. Zaubersprüche finden Sie vollständig in der Spielhilfe **Liber Cantiones Deluxe (LCD)** beschrieben und im vorliegenden Band ab Seite 414 kurz aufgelistet; die Rituale der verschiedenen Traditionen finden Sie ebenfalls im vorliegenden Band ab Seite 106 (und noch einmal im LCD, wobei bei eventuellen Widersprüchen die hier getroffenen Aussagen Vorrang haben).

Wichtig für die Beschreibung eines Zaubers sind neben 'technischen Daten' wie *Zauberdauer*, *Reichweite*, *Wirkungsdauer* und *Astralenergie-Aufwand* (deren Beschreibung Sie in der Einleitung zum LCD finden) die Zuordnung eines Zaubers zu einem oder mehreren bestimmten **Merkmalen**, zu einer oder mehreren Repräsentationen und zu einer bestimmten Komplexität. Ein Merkmal steht dabei für eine 'Art' des Zaubers: Ob ein Spruch beeinflussend wirkt oder Schaden erzeugt, ob er die Form eines Lebewesens komplett verwandelt oder nur deren Eigenschaften verändert, wird jeweils über ein oder mehrere Merkmale abgehandelt. Diese Einteilung beruht auf Ähnlichkeiten in der Struktur der Zauber, aber allein die Tatsache,

ALLGEMEINE KONVENTIENEN

Regeln: Wenn nicht explizit etwas anders gesagt wird, verwenden wir die Regelmechanismen, die Sie in den Basisregeln präsentiert und in der Spielhilfe *Wege des Schwerts* vertieft finden. Insbesondere sind dies die Regeln zu Eigenschafts- und Talentproben.

Würfeln: Wir verwenden weiterhin die Würfel, die Sie bereits aus den *Basisregeln* oder *Wege des Schwertes* kennen: den W20 (zwanzigseitigen Würfel) für fast alle Eigenschafts- und Zauberproben sowie einige Zufallsentscheidungen, den W6 (den üblichen, sechsseitigen Würfel) für die Bestimmung von Effekten wie z.B. Schadenswürfen. Wenn wir von einem W3 reden, meinen wir einen Wurf mit dem W6, wobei 1 und 2 als 1 gezählt werden, 3 und 4 als 2 und 5 und 6 als 3. Eine Angabe wie 3W6 bedeutet, dass Sie drei sechsseitige Würfel rollen und die Würfelresultate addieren müssen; eine Angabe 2W20+10 bedeutet, dass Sie zwei zwanzigseitige Würfel rollen, die Ergebnisse zusammenzählen und zusätzlich 10 Punkte addieren. Sollten irgendwo Prozentangaben genannt sein, können diese mit dem W20 simuliert werden: Bei einem Ereignis, das 'in 10 Prozent aller Fälle eintritt', können Sie sagen, dass dies geschieht, wenn Sie eine 1 oder 2 auf dem W20 würfeln – grundsätzlich entspricht eine Vergrößerung des Bereichs um 1 einer Vergrößerung der Wahrscheinlichkeit um 5%.

Rundungen: Generell gilt auch im Bereich der Zauberei (wenn nicht ausdrücklich etwas anderes gesagt wird): Alle Rundungen von Brüchen sind sogenannte 'echte' oder 'kaufmännische' Rundungen, d.h., bis zu einem Wert von ...,49 wird abgerundet, aber einem Wert von ...,50 wird aufgerundet.

Verweise: Wenn wir auf andere Regelwerke verweisen, verwenden wir üblicherweise die folgenden Abkürzungen: **Basis** steht für das *Basisregelwerk*, **WdH** für die Spielhilfe *Wege der Helden*, **WdS** für das Werk *Wege des Schwertes*, **WdG** für den (derzeit – Ende 2007 – noch nicht erschienenen) Band *Wege der Götter*, **SRD** für die Spielhilfe *Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen* und **ZBA** für die *Zoo-Botanica Aventurica*.

DIE DREIFACH-STAFFELUNG

Auch bei der Präsentation der Zauber-Regeln haben wir uns wieder für das bereits in *WdS* präsentierte System entschieden, die Regeln in Basiswissen, Optionale Ergänzungen und Expertenwissen zu unterteilen und es Ihnen zu überlassen, welche Regelteile Sie in Ihrer Gruppe umsetzen wollen. Wie auch bei den bisherigen Regeln gilt, dass Sie für den Spieleinstieg erst einmal nur die Basisregeln benötigen – dies sind in diesem Band all jene Regeln, die nicht besonders gekennzeichnet sind.

Die Optionalregeln vertiefen das System an vielen Stellen, erfordern aber auch die ein oder andere zusätzliche Überlegung oder Rechnung. Diese Regelstufe ist es auch, die von uns in fast allen Abenteuern und Hintergrundbänden präsentiert wird. Die Expertenregeln schließlich sind dafür gedacht, nur in wenigen speziellen Situationen zum Einsatz zu kommen; sie sind als 'erprobter Regelvorschlag' zu verstehen, aber meist mit etwas mehr Aufwand verbunden. Wenn Sie diesen Aufwand nicht scheuen – nur zu!

dass es Zauber mit mehreren Merkmalen gibt, zeigt, dass diese Art der Zuordnung nicht die einzig gültige ist. Diese Merkmale schlagen sich auch in den magischen Mustern des Zauberspruchs nieder, sind also erkennbar und (z.B. durch Antimagie) manipulierbar. Ein zauberkundiger Held kann sich auf ein oder mehrere Merkmale spezialisiert haben, womit er entsprechende Zauber leichter erlernen kann. Näheres zu Merkmalen finden Sie ab Seite 24.

Die magischen Traditionen unterscheiden sich nicht nur in ihrem Verständnis der Magie, sondern auch im handwerklichen Teil des Zaubersprechens. Diese Unterschiede finden ihren Ausdruck in den so genannten **Repräsentationen**. Hier zeigt sich, dass ein und dieselbe grundsätzliche Wirkung (wie z.B. die Versteinigung eines Lebewesens) auf ganz unterschiedliche Arten und mit unterschiedlichen 'technischen Daten' erfolgen kann: Zaubergesten und Randbedingungen mögen sich unterscheiden, Reichweite und Wirkungsdauer sind eventuell unterschiedlich, die eigentliche Wirkung des Zaubers (der von den Gildenmagiern so genannte *Thesiskern*) bleibt jedoch immer gleich. Eine Repräsentation ist immer einer der magischen Traditionen zugeordnet (bzw. von dieser entwickelt worden): Eine Gildenmagierin wird üblicherweise Sprüche in gildenmagischer Repräsentation erlernen, ein Druiden in druidischer Repräsentation usw.; das Erlernen eines Zauberspruchs in einer Fremdrepräsentation ist ungleich schwieriger. Die Mehrzahl der Zaubersprüche existiert zwar in mehreren Repräsentationen, eine große Zahl von Sprüchen ist aber auch nur in der Repräsentation bekannt, in der sie ursprünglich entwickelt wurde, und daher auch nur bei den Zauberern der entsprechenden Repräsentation verbreitet. Mehr zu den einzelnen Repräsentationen finden Sie bei den Beschreibungen der Traditionen.

Die **Komplexität** schließlich zeigt an, wie schwierig – unabhängig von Merkmalskenntnissen oder Repräsentationen – ein Zauber zu wirken, vor allem aber zu erlernen ist: Dass der Verwandlungsauber SALANDER MUTANDER ungleich komplexer ist als der einfache Lichtzauber FLIM FLAM FUNKEL, versteht sich von selbst.

Details zu allen drei genannten Begriffen finden Sie in der grundsätzlichen Erklärung der Struktur von Zaubersprüchen – wiederum im **Liber Cantiones Deluxe**.

Um einen Zauberspruch oder ein Ritual zu wirken, muss ein Zauberkundiger zum einen Astralenergie aufwenden und zum anderen unter Beweis stellen, dass er genügend Kenntnisse in dieser besonderen magischen Handlung besitzt. Ein Maß für die Kenntnis in einer Formel ist die **Zauberfertigkeit** oder die **Ritualkennntnis**. Um zu prüfen, ob ein Zauber gelungen ist, legt der Spieler für den magiekundigen Helden eine **Zauberprobe** auf diesen Wert ab, die regeltech-

nisch wie eine Talentprobe gehandhabt wird: drei Eigenschaftsproben und eine Verrechnung mit der Fertigkeit sowie eventuellen Modifikatoren (Seite 12ff.).

Einer der wichtigsten Einflussfaktoren auf die Zauberprobe ist die **Magieresistenz**. Dies ist ein Maß für die Fähigkeit, den Geist beeinflussender oder den Körper verändernder Zauberei zu widerstehen. Die Magieresistenz gründet sich vor allem auf die Willensstärke und die Konstitution des Helden oder der Meisterperson (Seite 28ff.).

Es ist möglich, bestimmte Komponenten eines Spruchs (wie Reichweite, Zauberdauer etc.) noch während des Sprechens zu verändern, wenn man sich nur genügend konzentriert (regeltechnisch: sich die Zauberprobe selbst erschwert). Diese Methode nennt man **Spontane Modifikation** eines Zaubers. Welche Spontanen Modifikationen es gibt, ist auf den Seiten 19ff. aufgeführt; welche davon bei einem bestimmten Zauber möglich sind, findet sich bei der Auflistung der einzelnen Zauber auf Seite 414 und im **LCD**.

Als **Magische Wesen** bezeichnen wir all jene Wesenheiten, die in irgendeiner Form durch Zauberfähigkeiten oder ähnliche übernatürliche Merkmale ausgezeichnet (und dabei nicht göttlichen Ursprungs) sind; sprich: Entitäten, die ein eigenes magisches Muster aufweisen. Insbesondere sind dies körperliche magische Wesen wie Einhörner, Drachen, Kobolde oder Feen und auch Chimären, Elementare (Elementargeister, Dschinne, Elementare Meister), Geisterwesen, Golems, Dämonen und Untote. Ihre Beschreibungen finden sich in Teil 3 dieses Werkes (Seite 407ff.) bzw. im Kapitel **Kunst der Invokation** (ab Seite 175).

Ebenfalls häufig gebraucht wird der Begriff des **Artefakts**. Hierbei handelt es sich um einen verzauberten Gegenstand, in dem eine oder mehrere Formeln oder magische Wirkungen gespeichert sind und der häufig auch von Nichtzauberern genutzt werden kann. Artefakte werden im Rahmen der sogenannten 'Hohen Alchimie' erschaffen, die auch die Herstellung der (ebenfalls von allen Helden und Meisterpersonen nutzbaren) Tränke und Elixiere umfasst, während die sogenannte 'Profane Alchimie' ohne den Einsatz von Zaubern oder roher Astralenergie arbeitet und sich auf die Kräfte und Mischung der Zutaten verlässt. Eine kurze Beschreibung dieser Vorgänge finden Sie auf den Seiten 46–68, eine detaillierte Beschreibung findet sich in der Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**.

Erwähnenswert sind ebenfalls noch die sechs magischen **Elemente Feuer, Wasser, Fels/Erz, Luft/Wind, Humus** und **Eis**, die oftmals in Beziehung zu einzelnen Zaubern stehen und zu denen sich Zauberkundige geistig hingezogen fühlen können (Seite 379).

DIE ASTRALENERGIE

»Siehe! Von Madas Frevel kam die Kraft, und sie ist stärker als die Götter, denn diese vermochten nicht, sie zu bannen, obwohl doch Praios den Horas sandte zu ordnen. So ist es wohl LOS zu Willen, dass die Kraft ist, wie sie ist: bisweilen ohne Sinn und Ziel, und dann wieder in geordnetem Gefuege, ja, höchster Geometrie, dem Kundigen ein Wohlgefallen. Und es mag wohl auch Sein Wille sein, dass wir die Kraft nutzen zu Wohl und auch zu Wehe, denn Seine Wege sind unerforschlich und Sein Sinn undurchdringbar, wie die Kraft, die Mada uns gab. Ja, ist nicht gar die Kraft ein Spiegel LOS' und die Zauberei Seine höchste Verehrung?«
—aus den Chroniken von Ilaris, der Hauptschrift einer ketzerischen He-sinde-Sekte, die um 800 BF in Aranien und auf Maraskan wirkte

»Wie ich meine 'astralen Kräfte' fließen lasse? Wie meint Ihr das, Magister? Nein, ich brauche kein Brimborium wie Ihr studierten Herren – ich wackel' mit den Ohren, drehe Euch eine Nase oder winke einfach mit der Hand, etwa so ... oh, verzeiht, war Euer Gürtel nicht fest? Ihr müsst

Euch nicht der Kleidung entledigen, aber dieses Muttermal am Nabel ist einfach zu niedriglich!«

—Schelm Plaquatsch bei einer Befragung durch Magister Airon Sunderwick vom Informations-Institut zu Rommily; um 1008 BF; aus dem Vernehmungprotokoll getilgt

Die Kraft, von der oben die Rede ist, ist die **Astralenergie**, auch **Astralkraft**, **Sternenkraft** oder **Sphärenkraft** genannt, die aller Zauberei innewohnt, ja, die die ganze Welt durchströmt und in allen magischen Wesen, Objekten und Vorgängen in den sogenannten magischen Mustern vorhanden ist – ganz so wie die Lebensenergie auch (die ebenfalls Teil des Sikaryan, der allumfassenden Energie der Wirklichkeit, ist) alle Wesen durchströmt. Hexen, Druiden und Geoden sehen die Astralenergie als **Erdkraft**, als 'Sumus Atem', was bei einer so allumfassenden Kraft aber keinen Widerspruch zu den Ansichten der anderen Zauberkundigen darstellen muss (und es spieltechnisch auch nicht ist).

Alle Lebewesen, Gegenstände und Vorgänge sind durch Muster charakterisiert, die ihre elementare Zusammensetzung, ihr seelisches Befinden, ihre Herkunft und ihren Zweck (und vielerlei Dinge mehr) charakterisieren, jedoch nur *magische* Lebewesen, Gegenstände und Vorgänge weisen auch *magische* Muster auf. In diesen Mustern sammelt sich die Astralenergie eines Wesens oder Zaubers – die Muster existieren also unabhängig von der Astralenergie selbst. (Ein Zauberer hat auch dann noch ein erkennbares magisches Muster, wenn er 'leergezaubert' ist.) Neben der rein fleischlichen, von Lebensenergie erfüllten Existenz (dem Körper) und der Seele (auch 'Wahre Seele' oder 'Geistseele' genannt) existiert mit der Lebensseele (auch 'Astral Leib') ein feinstoffliches Gewebe, das als Sitz der Persönlichkeit und der Erinnerungen angesehen wird, das teilweise den Leib widerspiegelt und das – dies ist hier wichtig – auch die astralen Muster (und damit die Astralenergie) trägt und genau wie der Körper mittels Zauberei beobachtet und beeinflusst werden kann. Unlebende Objekte haben üblicherweise nur einen Körper (ein 'beseeltes Artefakt' kann aber durchaus eine Lebensseele und damit eine 'künstliche Persönlichkeit' haben), Lebewesen (Tiere wie auch Pflanzen) verfügen über einen Körper und eine Lebensseele – wer oder was jedoch alles eine Wahre Seele trägt, darüber streiten sich die Geweihten und dies soll auch nicht Thema dieses Buches sein.

Das oben genannte Gewebe bildet ein Muster, das für das jeweilige Wesen, Objekt oder Vorgang typisch und einzigartig ist, obwohl natürlich ähnliche Wesen ähnliche Muster besitzen. Die Kunst der Zauberei besteht nun darin, an den Fäden des Gewebes anzugreifen, sie zu entwirren, neu zu verknüpfen, Teile zu zerreißen oder Fäden hinzuzufügen. Diese Veränderungen übertragen sich sodann auf den Leib und Geist derjenigen Person bzw. auf die Struktur und Erscheinungsform der Sache, die verzaubert wird – so weit die Theorie. Die Astralenergie liegt jedoch nicht nur an Muster gebunden vor. Vielmehr befindet sich ein großer Teil ständig im Fluss in und zwischen den Sphären, ohne jemals konkrete Formen anzunehmen, nur um sich bisweilen spontan zu ballen und zu verwirren, sich wieder aufzulösen und einem Nicht-Ziel zuzueilen. Zauberkundige stellen in diesem Rahmen eine Besonderheit dar: Zum einen besitzen sie, wie alles, was existiert, ein für sie spezifisches Muster. Darüber hinaus verfügen sie (wie oben schon erwähnt) über ein magisches Muster. Schließlich haben sie Zugriff auf ein mehr oder weniger großes Maß an frei verfügbarer Astralenergie, mit der sie ihre magischen Manipulationen durchführen können. 'Frei' heißt in diesem Rahmen, dass das magische Muster ein 'Gefäß' bildet, das mit Astralenergie gefüllt werden kann, die eben nicht das Muster nachbildet, sondern in diesem 'Netz' gefangen ist. 'Verfügbar' heißt, dass der Zauberer auf diese Astralenergie Zugriff hat, um sie für Zaubervorgänge einzusetzen: Diese Astralenergie können die Zauberer in roher Form auf einen Gegner schleudern (die klassische Schadenszauberei), sie dazu zu nutzen, ein Muster zu verändern (die

Spielarten der Verwandlungszauberei) oder ein komplett neues Netz zu weben (Illusions-, Beherrschungs- oder Beschwörungsmagie). Viele Hellsichtzauber schließlich ermöglichen es, bestimmte Aspekte der weltlichen und/oder astralen Muster zu erkennen.

Der Aufwand an Astralenergie, den eine solche Manipulation oder Erkenntnis erfordert, hängt davon ab, wie weit die Veränderung geht, ob sie sich von selbst wieder auf den Ursprungszustand einstellt, wie lange sie andauern soll, und von vielen anderen Faktoren mehr – ohne die bereits vorhandenen, veränderbaren Muster jedoch wäre die Kraft nur ein Tropfen auf den heißen Stein und zu keiner größeren Veränderung des Gefüges der Welt in der Lage.

Im Lauf ihres Lebens verändert sich das Muster eines Lebewesens natürlich, um die Vorgänge des Alterns, aber auch Zugewinne an Erfahrung zu reflektieren. (Manche sagen gar, die Veränderung der Muster würde die Veränderung des Leibes erst auslösen.) Bei Zauberkundigen bedeutet dies zumeist, dass sie in der Lage sind, mehr freie Astralenergie in ihrem astralen Muster aufzunehmen und für ihre Zwecke einzusetzen. Ins Spiel umgesetzt heißt dies: Helden, die einen der Vorteile *Vollzauberer*, *Halbzauberer* oder *Viertelzauberer* (siehe **WdH 258, 252, 257f.**) besitzen, verfügen über ein bestimmtes Maß an freier Astralenergie, die sie dazu verwenden können, magische Manipulationen, vor allem Zaubersprüche, in Gang zu setzen und aufrechtzuerhalten.

Diese **Astralenergie (AE)** ist spieltechnisch der Einfachheit halber genau wie die Lebensenergie in Punkte unterteilt, die **Astralpunkte (AsP)**. Ein bestimmter Zauber erfordert den Einsatz einer gewissen Menge von Astralpunkten, die bei diesem Vorgang verbraucht werden und nur mittels *Regeneration* (siehe unten) oder speziellen Tränken und Ritualen wiedererlangt werden können. Allgemein gilt auch: Wenn der Spruch aus bestimmten Gründen nicht gelingt, d.h., wenn die *Zauberprobe* misslingt, wird im Allgemeinen nur die Hälfte der benötigten AsP-Anzahl verbraucht.

Zauberkundige können jedoch nicht unbegrenzte Mengen von Astralenergie speichern. Ihr magisches Muster bietet nur Raum (oder besser: Halt) für ein bestimmtes Maß an AsP. Diesen Vorrat, der von den Eigenschaften des Helden, von einigen Vor- und Nachteilen, seiner magischen Ausbildung und von umgesetzter Erfahrung abhängt, nennen wir den **Astralenergie-Grundwert** oder die **Basis-AE**, die Unterteilung dieser Gefäßgröße in einzelne Einheiten wird durch die sogenannten **permanenten AsP (pAsP)** ausgedrückt. Dieser Wert kann im Laufe des Lebens ansteigen, sei es, dass sich das magische Muster des Helden durch Verbesserung der Eigenschaften ändert, sei es, dass er die Speicherfähigkeit seines Gefäßes durch Rituale erhöht. (Mehr hierzu finden Sie auf Seite 73ff. bzw. in **WdH 162f.**) Er kann jedoch auch durch bestimmte magische Manipulationen, den Einfluss von Dämonen oder Götterwirken sowie durch schwerwiegende Zaubereinfälle sinken.

REGENERATION VON ASTRALPUNKTEN

Die für einen bestimmten Zauber verbrauchten Astralpunkte sind jedoch nicht auf immer verloren und müssen auch nicht durch langwierige Rituale oder den Aufwand an Abenteuerpunkten zurückgeholt werden.

Die Tatsache, dass die gesamte Welt einen großen Fluss aus den Kräften des allumfassenden Sikaryan bildet, führt dazu, dass jedes Wesen verlorene Lebenskraft (LE) allein dadurch zurückgewinnen kann, dass es sich ausruht und somit – wenn auch unbewusst – mit dem Kraftfluss der Umgebung in Einklang kommt. Mindestens ebenso wichtig für alle Anwender der arkanen Künste ist jedoch, dass sich auch verlorene oder verbrauchte Astralkraft (AE) regenerieren lässt, indem man sich dem Fluss der Kräfte hingibt. Dieser Fluss ist an verschiedenen Orten unterschiedlich stark, wie auch die Aufnahmefähigkeit des Körpers für Lebensenergie und der magischen Muster (des Astralleibes) für Astralenergie unterschiedlich stark sein kann. Einige Zauberkundige sind zudem in der Lage, durch die Kraft ihres Geistes die Lebens- in Astralkraft zu verwandeln (die ja beides Aspekte des Sikaryan sind); ein Prozess, den man *Astrale Meditation* nennt (siehe die entsprechende Sonderfertigkeit auf Seite 10). Regeltechnisch bedeuten die obigen Ausführungen folgendes:

Helden mit den Vorteilen *Voll-*, *Halb-* oder *Viertelzauberer* gewinnen im Lauf einer erholsamen Nacht (generell: einer Ruheperiode von mindestens 6 Stunden Dauer, also immer dann, wenn sie auch verlorene LeP regenerieren) Astralpunkte zurück. Zusätzlich zu dem W6, den sie für die Regeneration der LE würfeln, können sie einen weiteren W6 zur Regeneration ihrer Astralenergie würfeln. Wenn ihnen

Helden mit den Vorteilen *Voll-*, *Halb-* oder *Viertelzauberer* gewinnen im Lauf einer erholsamen Nacht (generell: einer Ruheperiode von mindestens 6 Stunden Dauer, also immer dann, wenn sie auch verlorene LeP regenerieren) Astralpunkte zurück. Zusätzlich zu dem W6, den sie für die Regeneration der LE würfeln, können sie einen weiteren W6 zur Regeneration ihrer Astralenergie würfeln. Wenn ihnen

nach einer gut durchschlafenen Ruheperiode auch noch eine IN-Probe gelingt, haben sie sogar einen zusätzlichen Punkt regeneriert.

☞ Für Zauberer gibt es die Vorteile *Astrale Regeneration I, II und III* und den Nachteil *Astraler Block*. Die Sonderfertigkeiten *Regeneration I und II* erhöhen die Regeneration zusätzlich jeweils um einen Punkt, während bei Kenntnis der Sonderfertigkeit *Meisterliche Regeneration* der W6-Wurf durch einen festen Regenerations-Bonus in Höhe von Leiteigenschaft/3 ersetzt wird; außerdem ersetzt ein Bonus von +3 die Boni aus *Regeneration I und II*, so dass ein Magier mit KL 15 und *Meisterlicher Regeneration* jede Ruhephase mindestens 8 AsP regeneriert (KL/3 = 5; 5 + 3 = 8).

☞ Die Regeneration kann noch durch äußere Umstände modifiziert werden – in einem weichen Bett und nach einer ordentlichen Mahlzeit schläft und regeneriert es sich nun einmal besser als schlotternd unter einer dünnen Decke auf frostigem Boden. Die genaueren Umstände werden vom Meister festgelegt und liegen im Rahmen von +2 bis –8 Punkten, die mit dem Ergebnis des W6-Wurfs (oder der beiden W6-Würfe) verrechnet werden; negative Ergebnisse gelten als 'keine Regeneration'.

☞ Verbringt ein Held den gesamten Tag im Bett (und steht er maximal zum Essen oder Verdauen auf, setzt also keine Zeiteinheiten für 'sinnvolle' Zwecke ein), so stehen ihm pro Tag sogar zwei Regenerationsphasen zu. Bei widrigen äußeren Umständen kann der Meister diese zweite Regenerationsphase jedoch untersagen. Die Astralenergie regeneriert sich natürlich nur zurück bis auf den Grundwert, nicht darüber hinaus.

☞ Über die hier genannten Methoden hinaus gibt es noch einige Möglichkeiten, die die Alchimie zur Verfügung stellt: *Zaubertränke*, in denen quasi augenblicklich nutzbare Astralenergie gespeichert ist, und besondere *Schlaftränke*, die nicht nur die LeP-, sondern auch die AsP-Regeneration verbessern.



ASTRALE MEDITATION

Alle magiekundigen Helden, die die entsprechende Technik (die Sonderfertigkeit *Astrale Meditation*, siehe WdH 284) erlernt haben, sind in der Lage, durch reine Willensanstrengung LeP in AsP zu verwandeln. Dafür ist zum einen Ruhe und Abgeschiedenheit (ein Nebenraum oder einige Schritt Entfernung von den lärmenden Kameraden am Lagerfeuer), zum anderen eine Probe auf IN/CH/KO erforderlich, erleichtert um den halben Ritualkenntniswert (RkW) des Helden (bzw. den halben TaW *Musizieren/Selbstbeherrschung* eines Elfen/Schelmen, die ja beide nicht über eine eigene Ritualkenntnis verfügen). Außerdem muss 1 AsP aufgewendet werden, um den Umwandlungsprozess in Gang zu setzen. Der Zauberkundige kann dann pro Spielrunde 1 Lebenspunkt in 1 Astralpunkt verwandeln. Da diese Meditation ein sehr anstrengender Prozess ist, verliert der Held dabei jedoch anschließend nochmals 1W3–1 Lebenspunkte.

Wer diese Meditationstechnik nicht gelernt hat, kann durch Einnahme des in Nordaventurien zu findenden (jedoch seltenen) Krauts Thonnys (**ZBA 269**) ebenfalls LeP in AsP umwandeln: pro Portion (7 Blätter) Thonnys maximal 2W6+2 Punkte.

Wird Thonnys *zusätzlich* zur Anwendung der Sonderfertigkeit eingenommen, so erleichtert das Kraut die Probe um 3 Punkte, erfordert nicht den anfänglichen Einsatz eines AsP und verhindert den abschließenden (s.o.) Verlust von LeP.

REGENERATION VON ASTRALPUNKTEN

Grund-Regeneration für 6 Stunden Schlaf:	1W6 AsP
Erfolgreiche IN-Probe:	+1 AsP
Vorteil <i>Astrale Regeneration I/II/III</i> :	+1 / +2 / +3 AsP
Nachteil <i>Astraler Block</i> :	-1 AsP
Sonderfertigkeit <i>Regeneration I/II</i> :	+1 / +2 AsP
Unter freiem Himmel:	+/-0 AsP
Schlechtes bis extrem schlechtes Wetter:	-1 bis -5 AsP
Schlechter Lagerplatz (misslungene <i>Wildnisleben</i> -Probe):	-1 AsP
Ruhestörung in der Nacht:	-1 AsP
Wache gehalten:	-1 AsP
Magere Lagerstätte (Schlafsaal, Heuboden):	+/-0 AsP
Komfortable Schlafstätte (Einzelzimmer):	+1 AsP
Luxuriöse Schlafstätte (Suite):	+2 AsP
Held ist erkrankt:	regeneriert insgesamt nur 1 AsP
Sonderfertigkeit <i>Meisterliche Regeneration</i> :	1W6-Wurf der AsP-Regeneration wird durch den festen Wert Leiteigenschaft/3 ersetzt; statt der +2 AsP aus <i>Regeneration II</i> erhält der Held einen Bonus von 3 Punkten.

EXPERTE: ARTEFAKTE UND pASP

Einige Zauber, vor allem aber das Erschaffen von Artefakten, verbrauchen permanente Astralpunkte (bisweilen pAsP abgekürzt; s.o.). Dies bedeutet, dass der Zauberer einen Teil seines astralen Musters auf das Ziel seines Zaubers oder ein Artefakt übergehen lässt, wodurch seine maximal verfügbaren AsP sinken. Es ist einfacher, diese 'verlorenen Astralpunkte' zurückzugewinnen, also die 'aktuelle Speicherkapazität' wieder auf die Basis-AE zu erhöhen, als den Astralenergie-Grundwert anzuheben (der Rückkauf eines verlorenen AsP kostet pauschal 50 AP). Mehr hierzu finden Sie in WdS 173.

Anmerkung: Mit dem Einsatz oder dem Ignorieren dieser Regel können Sie vor allem steuern, wie viele magische Artefakte es in Ihrem Aventurien gibt und wie häufig permanente Auswirkungen sind.

SONDERFERTIGKEITEN FÜR DIE ASTRALE REGENERATION

ASTRALE MEDITATION (ZH)

Wer diese Sonderfertigkeit beherrscht, ist in der Lage, die auf Seite 9 genannte Meditation zur Umwandlung von LeP in AsP durchzuführen.

Voraussetzungen: IN 13

Verbreitung: 6, vor allem bei Vollzaubern

Kosten: 100 AP

GEFÄß DER STERNE (ZH)

Der Zauberer ist in der Lage, das 'Gefäß', das die Astralkraft aufnimmt, zu vergrößern, d.h., er ist in der Lage, mehr permanente AE speichern, er wird 'strahlender': In die Berechnung der AE-Basis geht der Charisma-Wert doppelt ein, d.h. $(MU+IN+CH+CH)/2$. Wenn er in der Lage ist, die *Große Meditation* zu vollführen, kann er hierbei auf Wunsch auch Charisma als Leiteigenschaft wählen (anstatt KL oder IN) und so $CH/3$ plus $RkP^*/10$ aus einer $(MU/CH/CH)$ -Probe auf die Ritualkenntnis als AsP hinzugewinnen. Zudem ist er nicht mehr gezwungen, für die Große Meditation bestimmte Orte aufzusuchen, sondern kann das Ritual durchführen, wo es ihm beliebt.

Druiden, Geoden und Hexen sehen die Zauberkraft als 'Erdkraft', weswegen diese SF bei ihnen als 'Sumus Fülle' bekannt ist.

Voraussetzungen: CH 15, IN 13

Verbreitung: 3

Kosten: 250 AP

GROSSE MEDITATION (RITUAL) (Z)

Dies ist der gildenmagische Name für eine Technik, die es Vollzaubern erlaubt, ihre astralen Kräfte (genauer: die Fähigkeit, Astralenergie anzusammeln, also ihren AE-Grundwert) zu verbessern. Die genauen Modalitäten dieses Gewinns werden auf Seite 74 beschrieben.

Voraussetzungen: KL, IN je 12

Verbreitung: 6

Kosten: Das Erlernen des Rituals kostet 100 AP; jede Große Meditation erfordert für die Durchführung 400 AP und einen Monat Vorbereitung und innere Einkehr.

MATRIXREGENERATION I (ZHV)

Wer diese Technik beherrscht, hat einen besonders effektiven Weg gefunden, seine Kraft in dauerhafte astrale Muster fließen zu lassen. Für ihn kostet der Rückkauf permanenter Astralpunkte nur 40 AP; er benötigt nur 20 ZE für die entsprechenden geistigen Übungen.

Voraussetzungen: IN 14

Verbreitung: 3; bei Thaumaturgen verschiedener Traditionen

Kosten: 200 AP

MATRIXREGENERATION II (Z)

Nur wenige menschliche Zauberkundige haben das Geheimnis der schier unerschöpflichen Kraft altechsischer Artefakterstellung entdeckt. Dadurch sinken die Kosten für die Wiedergewinnung permanent investierter Astralpunkte auf 30 AP; er benötigt nur 15 ZE für die entsprechenden geistigen Übungen.

Voraussetzungen: CH 13, IN 16; SF *Matrixregeneration I* und *Regeneration I*

Verbreitung: 2; einige wenige tulamidische Thaumaturgen

Kosten: 500 AP; halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Kraft*

MEISTERLICHE REGENERATION (ZH)

Der Zauberer hat seine Konzentrations-Techniken zur nächtlichen Regeneration so sehr vervollkommen, dass er ohne weiteren Würfelwurf pro Ruhephase *Leiteigenschaft/3+3* AsP (plus/minus eventuelle Punkte aus den Vor- und Nachteilen *Astrale Regeneration* bzw. *Astraler Block*) regeneriert, bei Gelingen einer IN-Probe sogar einen weiteren Punkt. Er muss sich hierzu vor dem Einschlafen nur kurz konzentrieren (und natürlich möglichst ungestört schlafen).

Voraussetzungen: SF *Regeneration II*

Verbreitung: 3

Kosten: 200 AP; doppelte Kosten für Halbzauberer

REGENERATION I (ZHV) UND REGENERATION II (ZH)

Der Zauberer kennt Meditations- und Konzentrations-Techniken, die er vor dem Schlafengehen oder vor einer Ruhephase ausführt (was etwa eine Viertelstunde dauert), um seine Regeneration der Astralenergie zu steigern. Dies bringt ihm 1 bzw. 2 zusätzliche AsP pro Ruhephase ein.

Voraussetzungen: *Regeneration I*: IN 12; *Regeneration II*: IN 15, SF *Regeneration I*

Verbreitung: 6 bzw. 5

Kosten: je 100 AP

ZAUBERFERTIGKEITEN UND ZAUBERPROBE

»Eine Demonstration meiner Macht habe ich nicht nötig, Spektabilität. Ihr habt anscheinend noch immer nicht verstanden, dass Magie sehr viel mit Wissen über die Strukturen und Hierarchien der Welt zu tun hat. Euer rahjagefälliger Hokuspokus mag Euch vielleicht dazu anregen, Eure Kraft ebenso gefällig zu verschwenden, doch für mich bestand das Ziel schon immer darin, an geeignetem Ort und zur geeigneten Zeit den nur dann einzig relevanten Zauber zu wirken.«

—Liscom von Fasar kurz vor seiner Exvocatio aus der Akademie Fasar in einem Disput mit Spektabilität Thomeg Atherion, 994 BF

DER ZAUBERVORGANG ODER: WIE ZAUBERE ICH RICHTIG

Die folgenden Anweisungen zum korrekten Zaubern stammen aus dem *Hilffreychen Leytfaden des Wandernden Adepten*, einem Brevier, das – zumindest ausschnittsweise im *Vademecum* – alle aventurischen Magier-Akademien an ihre Abgänger aushändigen und das viele nützliche Hinweise gibt, wie der Magus sich in der Welt außerhalb der Akademiemauern zu verhalten hat. Auch wenn das Büchlein in

erster Linie für Magi und Magae verfasst wurde, so gelten die besagten Abschnitte doch im Großen und Ganzen für alle Zauberkundigen. Die Texte beziehen sich zwar rein auf die Spruchzauberei, sind jedoch auch auf die Ritualzauberei anwendbar. Bei der überwiegenden Mehrzahl der aventurischen Zaubehandlungen handelt es sich um Spruch- oder Ritualzauberei. Im Gegensatz zu intuitiv ablaufenden oder durch die Körper magischer Lebewesen geformten und beschränkten Zauberkünsten treten die Effekte dieser Zauberei durch einen Akt des Willens und durch eine (wie auch immer gartete) bewusst gestaltete Zaubehandlung in die Welt. Spruchzauberei ist in Ausführung wie in Wirkung meist kurzfristig und wenig von Umgebungsbedingungen, Sternkonstellationen oder Paraphernalia abhängig, während Ritualzauberei meist langfristig ist, viele Einflusskomponenten besitzt und auch meist in einen religiösen oder kulturellen Rahmen eingebunden ist.

»I° AM ANFANG stehe stets und immer die moralische Selbstprüfung des Zauberkundigen. Nur aus ihr folge der Entschluss, in das Walten der Welt magisch bewegend einzugreifen.«

Dies versteht sich eigentlich von selbst. Bevor der Zauberkundige zur Magie greift, muss er sich darüber klar sein, ob ein magischer Eingriff in seine Umgebung wirklich angemessen ist und der Situation entspricht. Gerade dieser Punkt wird gerne von den Töchtern Satuaris ignoriert, und auch Schelmen ist eine solche Vorüberlegung eher fremd. Nur weil das Sprichwort sagt "Zauberer heißen Zauberer, weil sie zaubern", muss noch lange nicht jeder Gildenmagier jegliche Situation mit einer magischen Formel zu lösen versuchen.

»II° ALS NÄCHSTES besinne sich der Zauberkundige auf sein Ziel, auf die magische Formel und Handlung, in welcher die Zauberkraft eingebunden ist, und auf die Verbindung zwischen ihm und dem Ziel.«

Die Betonung liegt auf "besinne". Von einem Zauberkundigen wird erwartet, dass er seine Kunst beherrscht und seine Formeln bzw. Riten auswendig kennt. Das bedeutet auch, dass für einen Zaubervorgang Konzentration (mindestens eine Aktion) und eine Form von Verbindung (üblicherweise ununterbrochene Sichtlinie) vonnöten sind.

Das bedeutet jedoch nicht, dass der Spieler die gesamte Zaubertechnik und Wirkungsweise einer Formel im Kopf haben muss.

Der Spieler eines magiekundigen Helden sollte aber die eigentliche Formel (ihren Kurznamen, wie er im LCD genannt ist) oder das Ritual (ab Seite 106) kennen und eine Vorstellung von der Wirkung der jeweiligen Zauberkraft besitzen.

Zu diesem Zeitpunkt muss der Spieler festlegen, wie viel Astralenergie er aufzuwenden gedenkt (wenn die Formel den Einsatz von unterschiedlich viel astraler Kraft vorsieht und kein Zauber ist, der aufrechterhalten wird) und auf wen oder was der Spruch gerichtet sein soll.

»III° HIERNACH SPRECHE der Zauberkundige die Formel aus, ohne Scheu und so laut und vernehmlich, dass sie von jedermann zu verstehen sei.«

Diese Regel gilt nicht ohne Ausnahme. Wenn Sie die Formeln im LCD betrachten, werden Sie feststellen, dass es – zumal bei den Druiden und Hexen – auch 'stumme' Zauber gibt. Ob die Zauberformel tatsächlich gesprochen werden muss (vielleicht auch gebrüllt oder nur geflüstert) oder nicht, entnehmen Sie den Spruchbeschreibungen

unter dem Stichwort *Zaubertechnik*. Beachten Sie dabei bitte, dass dort nur eine mögliche Beispieltechnik aufgeführt ist und dass die grundsätzlichen Randbedingungen bei den Beschreibungen der Repräsentation der verschiedenen Traditionen zu finden sind. Wenn dort steht, dass die Formel laut ausgesprochen werden muss, heißt das genau dieses – eine Aussage darüber, ob das Opfer die Bosparano-Formel, den elfischen Gesang oder den tulamidischen Reim verstehen muss, ist dies nicht. Wir empfehlen, dass der Zauberkundige am Spieltisch den kompletten Namen ausspricht, wie er im LCD zu finden ist.

»IV° NUN WIRD der Zauberkundige in sich verspüren, wie die magische Kraft seine Person erschüttert. Er erlebt eine Prüfung, die gewährleistet, dass nur der körperlich und geistig kraftvolle und gesunde Magier mit seinen Zauberkraften in die Geschicke der Welt einzugreifen vermag, sowie dass sich der Zauberkundige mit den astralen Strömungen, die unsere Welt durchziehen, just in diesem Augenblick im Einklang befindet. Denn großes Unheil würde für den Zauberkundigen und seine Umgebung entstehen, wenn jedermann mit arkanen Kräften spielt, die er womöglich nicht zu zügeln weiß.«

Die Rede ist – spieltechnisch – von der sogenannten Zauber- oder Ritualprobe. Jeder Zauberkundige legt eine Probe auf drei seiner Eigenschaften ab. Das können drei verschiedene Eigenschaften sein, häufig aber wird eine für den speziellen Zauber wichtige Eigenschaft des Magiers (z.B. seine Klugheit) zweimal auf die Probe gestellt. Die Probe ist bei dem Zauber oder Ritual in Kurzform angegeben: KL/CH/CH bedeutet, der Magier würfelt einmal gegen seine Klugheit und zweimal gegen sein Charisma.

Die Proben werden normalerweise durch Zuschläge oder Abzüge modifiziert. Der Zauberkundigkeitswert (Spruchzauberei) oder der Ritualkenntniswert (Ritualzauberei) des Zauberkundigen kann bei den Würfeln für die Probe abgezogen werden; die Magieresistenz eines Opfers wird gegebenenfalls zu den Würfeln addiert. Es gelten also im Endeffekt die gleichen Regeln wie bei Talentproben, vor allem, dass ein effektiv negativer Zauberkundigkeitswert bei allen drei Teilproben jeweils negativ zu Buche schlägt.

»V° WENN DIE Prüfung vorüber ist, kann der Zauberkundige sich entweder an der Wirkung seiner Magie erfreuen oder aber er wird nur eine große Leere und den Verlust eines Teils seiner inneren Kraft verspüren.«

Je nachdem, ob die Zauberprobe gelingt, entfaltet nun der Spruch seine Wirkung oder es geschieht gar nichts. Der Zauberkundige muss die für den Zauberspruch benötigte Astralenergie aufwenden. Falls die Probe scheitert, verliert der Zauberkundige bei Spruchzauberei die Hälfte der Astralenergie, die er für einen gelungenen Zauber benötigt hätte, während bei Ritualzauberei in jedem Fall die vollen Kosten bezahlt werden müssen.

Damit wäre eigentlich zum spieltechnischen Einsatz der Zauberei alles Wesentliche gesagt. Zu erwähnen bliebe noch, dass Sie als Meister immer dann, wenn ein Zauberspruch eingesetzt wird, die Spielzeit für einen kurzen Moment unterbrechen sollten. In dieser Pause werden die Proben des Zauberkundigen ausgewürfelt und die Wirkung des Zaubers ermittelt und festgelegt. Nachdem der Zauberkundige-Spieler nun noch die aufgewendeten Astralpunkte-Kosten von der AE seines Helden auf dem Dokument abgezogen hat, kann der 'Spielbetrieb' wieder aufgenommen werden.



DIE REGELN ZUR SPRUCHZAUBEREI

Wie Sie in den **Basisregeln** (Seite 167ff.) bereits sehen konnten, ist Spruchzauberei in Aventurien regeltechnisch denkbar einfach: Es handelt sich um eine Talentprobe auf drei bei der jeweiligen Zauberformel genannte Eigenschaften, wobei Zauberfertigkeiten-Punkte eingesetzt werden können, um misslungene Proben auszugleichen. Die grundsätzlichen Aussagen zu Talentproben (**Basis 110ff.** und **WdS 12ff.**) gelten auch für Zauberfertigkeiten und Zauberproben, wenn im Folgenden nichts Gegenteiliges gesagt wird.

Es gibt mehrere Hundert verschiedene Zauberformeln, woraus schnell klar wird, dass nicht jeder Zaubernde alle Sprüche und Formeln gleich gut beherrschen kann (schon allein von der schier Menge des benötigten Wissens her). Jedem Zauber ist ein **Zauberfertigkeitwert** zugeordnet (**ZfW**; untergliedert in einzelne **Zauberfertigungspunkte**, **ZfP**), der das Wissen um die Techniken der Formel repräsentiert (korrekter Wortlaut und Intonation, richtige Handhaltung, vor allem aber Kenntnis des entsprechenden magischen Musters). Der Zauberfer-

tigkeitswert ist also quasi der 'magische Talentwert' und gibt an, wie viele ZfP man in einer Zauberprobe einsetzen kann.

Zudem spielen – ebenfalls wie bei einem Talent – bei den verschiedenen Formeln auch noch unterschiedliche körperliche und geistige Eigenschaften des Zaubernden eine Rolle: Zum Erkennen von Gefühlen benötigt ein Elf z.B. ein hohes Maß an Klugheit, Intuition und Charisma, während das Versiegeln eines Schlosses mittels CLAUDIBUS CLAVISTIBOR für einen Magier einen erheblichen Aufwand an Klugheit, Fingerfertigkeit und sogar Körperkraft erfordert.

All diese Eigenschaften und der Wert der Zauberfertigkeit müssen in Betracht gezogen werden, wenn es darum geht, einen Zauber korrekt durchzuführen. Auf den folgenden Seiten finden Sie die Regeln zum Einsatz von Zauberfertigkeiten. Die Auflistung der einzelnen Zauber findet sich im **LCD** und eine Kurzfassung auf Seite 414 im vorliegenden Band. Hinweise zum Verbessern der Zauberfertigkeitwerte finden Sie in **WdS 162f.** und in Kurzform auf Seite 73 in diesem Band.

DER ZAUBERFERTIGKEITS-WERT

Dieser Wert gibt an, wie gut ein zauberkundiger Held einen bestimmten Zauberspruch beherrscht, d.h. wie vertraut er mit Gesten des Zaubers und der Aussprache der Formel, dem Einstimmen auf bestimmte Randbedingungen und den Feinheiten der Matrix ist.

Der Zauberfertigkeitwert kann ähnlich wie ein Talentwert gesteigert werden (siehe dazu **WdS 164**) und liegt üblicherweise in einem Rahmen von 0 bis 24, wobei unter besonderen Umständen (extrem hohe Eigenschaftswerte aus Rassen- oder Kulturboni und Begabung) auch höhere Werte vorkommen können. Das ZfW-Maximum eines Zaubers beträgt üblicherweise so viele Punkte wie der Wert der besten an der Zauberprobe beteiligten Eigenschaft plus 3, sogar plus 5 bei einer Begabung für den Zauber. Dies gilt jedoch nur für Zauber der eigenen Repräsentation; in einer fremden Repräsentation gilt als Maximalwert der Wert der *niedrigsten* an der Zauberprobe beteiligten Eigenschaft. Mehr zu Repräsentationen finden Sie auf den Seiten 17f., mehr zu den Grenzen des ZfW auf Seite 73. Es gibt keine negativen Zauberfertigkeitwerte.

Die Gesamtheit aller Zauberfertigkeitwerte des Helden nennen wir sein *Zauber-Profil*. Zu Beginn des Spiels lässt sich daraus recht gut erkennen, welche Profession (und Variante davon) der Held ausgeübt hat, während im späteren Heldenleben Vorlieben und erlebte Abenteuer, Weiterbildungen und Lehrmeister ersichtlich werden können. Wenn wir eine Meisterfigur präsentieren, verwenden wir üblicherweise jedoch nicht das komplette Profil, sondern fassen meist verschiedene Zauber ähnlicher Funktion oder ähnlicher Merkmale zusammen, unter denen Sie als Meister dann auswählen können, was nun genau bedeutet, dass der Leiter der Fasarer Magier-Akademie

Al'Achami ein 'brillanter Beeinflussungsmagier', aber nur ein 'kompetenter Bewegungszauberer' ist.

ZAUBERSPEZIALISIERUNGEN

Wie bei Talenten ist es auch bei Zaubern möglich, sich auf bestimmte Aspekte zu spezialisieren, um diese dann besser zu beherrschen (siehe **WdH 291f.** und Seite 17).

Im spezialisierten Aspekt verfügt der Held über einen um zwei Punkte höheren effektiven ZfW, also über zwei Zauberfertigungspunkte mehr, die er demzufolge auch übrigbehalten kann. Die bei den Modifikationen und Varianten genannten Zuschläge bleiben davon jedoch unberührt. Als Spezialisierung kann eine der bei der Zauberbeschreibung genannten *Varianten* oder eine der möglichen *Spontanen Modifikationen* (siehe Seite 18ff.) gewählt werden. Auch ist es möglich, sich bei einem Zauber mit dem Merkmal *Elementar (Gesamt)* oder *Dämonisch (Gesamt)* auf ein spezielles Element bzw. eine spezielle Domäne zu spezialisieren. Bei elementaren Spezialisierungen ist es jedoch nur mit der passenden *SF Elementarharmonisierte Aura* (**WdH 285**) möglich, eine spätere Spezialisierung auf das Gegenelement einer vorherigen Spezialisierung zu erwerben.

Man kann sich nur auf Sprüche der eigenen Repräsentation spezialisieren; existiert eine bestimmte Variante in der eigenen Repräsentation nicht, kann man sich auch nicht darauf spezialisieren.

Ein Zauber kann nur von maximal einer Zauberspezialisierung gleichzeitig profitieren, d.h. dass z.B. auch bei einer spontan modifizierten Variante der ZfW nur einmalig um 2 Punkte steigt.

DIE ZAUBERPROBE

Wenn Ihr Held nun seine Zauberei wirken will, ist noch lange nicht gesagt, dass ihm dies auch gelingt. Über den Ausgang eines Zauberversuchs entscheidet eine Zauberprobe. Wie schon mehrfach angemerkt, wird die Zauberei regeltechnisch genauso gehandhabt wie die Anwendung eines Talents: Sie würfeln also drei einzelne Proben mit dem W20 auf die bei dem entsprechenden Zauber angegebenen Eigenschaften und korrigieren bei Bedarf mit Hilfe Ihrer Zauberfertigkeiten-Punkte nach. (Detaillierte Beschreibungen, wie eine Talentprobe abläuft, finden Sie in den **Basisregeln** auf Seite 110f. oder in **WdS 12.**)

Ein Zauber ist gelungen, wenn der Held alle drei Teilproben erfolgreich besteht, indem er entweder kleiner oder gleich seinem Eigenschaftswert würfelt oder höhere Würfe mit seinen ZfP ausgleichen kann. Es reicht dabei, am Ende mit 0 ZfP dazustehen. Müsste der Held mehr ZfP verbrauchen, als sein ZfW beträgt, ist die Probe misslungen: Der Zauber wirkt überhaupt nicht, *jedoch verbraucht der Held die Hälfte der Astralenergie, die für den Zauber nötig gewesen wäre*. Eine Zauberprobe ist übrigens ebenfalls misslungen, wenn der Held nicht genügend AsP zur Verfügung hat, um den Zauber zu wirken – auch hier gilt in den meisten Fällen: ganz oder gar nicht.



Hierzu ein Beispiel: Der Magier Rashid (KL 14, FF 11) versucht, mittels des Zaubers FORAMEN FORAMINOR (KL/KL/FF; er hat in diesem Zauber einen ZfW von 3) ein Schloss zu knacken. Rashids Spieler würfelt 15, 11, 12.

Um die erste KL-Probe auszugleichen, muss er einen ZfP verbrauchen, die zweite KL-Probe gelingt, und bei der FF-Probe muss er einen weiteren Punkt seines ZfW aufwenden. Die Probe ist also knapp gelungen (Rashid behält einen Zauberfertigkeitsspunkt übrig; das Ergebnis ist also 1 ZfP*, siehe unten). Der Meister entscheidet, dass es sich um ein mäßig kompliziertes Schloss handelt, so dass Rashid 5 Astralpunkte für diesen Zauber investieren muss. Wäre die Zauberprobe misslungen, hätte er 3 AsP verloren ($5 \div 2 = 2,5$, aufgerundet zu 3).

GELUNGEN ODER MISSLUNGEN?

Der Zauberer selbst bemerkt übrigens nur in den seltensten Fällen, wie gut ihm ein Spruch gelungen ist (wenn die Probe nicht gerade besonders schlecht ausgefallen ist oder gar verpatzt wurde). Das ist natürlich kein Problem bei solchen Formeln, die sichtbare Effekte mit sich bringen oder die viel Astralenergie kosten (ein Zauberer kann schon erkennen, ob er plötzlich 15 oder 30 AsP verliert, nicht aber, ob es 4 oder 7 Punkte waren). Wenn man also bei einem EXPOSAMI kein Leben oder bei einem ODEM keine Aura erkennt, kann dies entweder heißen, dass es kein Leben oder keine Zauberei in der Umgebung gibt, oder dass die Probe misslungen ist. In besonders kritischen Fällen sollten Sie als Meister eine solche Probe verdeckt für den Spieler würfeln. Ab einem ZfW von 14 kann man jedoch stets erkennen, ob einem der entsprechende Zauber ge- oder misslungen ist. Es soll übrigens erfahrene Helden und Schurken (mit hohem *Magiekunde*-Wert) geben, die so tun können, als seien sie einer Beherrschung erlegen.

OPTIONAL: WIEDERHOLEN MISSLUNGENER PROBEN

Wenn eine Zauberprobe misslungen ist, kann man davon ausgehen, dass der Zaubende erst einmal ein wenig verwirrt ist und minde-

stens eine Aktion verliert. Wenn er dann sofort (binnen der nächsten Spielrunde) den Spruch wiederholen will, so ist die folgende Zauberprobe um 3 Punkte erschwert und die Zauberdauer um eine Aktion verlängert. (Es hängen quasi immer noch Reste der alten, unvollendeten Matrix im Astralraum oder an den magischen Mustern des Zauberdenden, denen es auszuweichen gilt.) Gelingt dies – gut; gelingt es jedoch auch im zweiten Anlauf nicht, so ist ein eventueller dritter Versuch schon um 6 Punkte erschwert und um zwei Aktionen verlängert, ein vierter Versuch um 9 bei drei Aktionen längerer Dauer usw. Diese Erschwernis wirkt nur auf den einen misslungenen Zauber; sie 'verfliegt' nach etwa einer Spielrunde. (Natürlich kostet jeder misslungene Zauber weiterhin die Hälfte der geplanten Astralenergie.)

Ein Zauberer mit der Sonderfertigkeit *Zauberoutine* muss überhaupt keine Zuschläge aufgrund von misslungenen Proben hinnehmen. Außerdem wird der wiederholte Zauber im Allgemeinen nicht verlängert, nur bei Elfen ist dies der Fall, dann nämlich um 3 Aktionen.

OPTIONAL: ZAUBER ABBRECHEN

Ein Held mit ZfW 14+ kann etwa nach der Hälfte der Zauberdauer bemerken, dass seine Zauberprobe misslingen wird und den Spruch abbrechen, um sich einer anderen Tätigkeit zuzuwenden; er verliert jedoch auf jeden Fall eine Aktion. Diesen Zeitpunkt können Sie ein wenig nach vorn oder hinten verschieben: Grobe Schnitzer merkt man fast sofort, ein Scheitern an einer um einen Punkt zu hohen MR vermutlich erst am Ende der Zauberdauer. Ein Held mit der Sonderfertigkeit *Zauberkontrolle* bemerkt unabhängig von seinem ZfW bereits nach einer Aktion, ob sein Zauber gelingen wird oder nicht.

ERSCHWERNISSE UND ERLEICHTERUNGEN BEI ZAUBERPROBEN

Alle Zauberproben können vom Meister je nach Situation mit Zuschlägen oder Abzügen belegt werden. Der wichtigste Wert, der eine Zauberprobe erschweren kann, ist die *Magieresistenz*, der Widerstand eines Wesens gegen geistige Beeinflussungen oder körperliche Verwandlungen (Seite 28ff.), es kann aber auch Ablenkung des Zauberdenden durch erlittene Wunden (**Basis 193** oder **WdS 57**), niedrige Lebensenergie oder Ausdauer (**Basis 137f.**, **144f.** oder **WdS 56, 83**), Störung durch Umgebungseinflüsse (z.B. zaubern, während man gerade versucht, nicht zu ertrinken) oder die Behinderung (s.u.) sein. Des Weiteren kann es passieren, dass der Zaubende daran gehindert wird, eine Komponente der Zauberhandlung (z.B. Geste, Spruch) auszuführen, weil er gefesselt oder geknebelt ist – was ihn natürlich deutlich einschränkt. Ebenfalls erwähnenswert ist die Einschränkung aller Zauberei durch größere Mengen von verarbeitetem Eisen – oder schlimmstenfalls durch alle verhütteten Metalle –, die vor allem zum Tragen kommt, wenn ein Zauberkundiger aus einer Rüstung heraus seine Sprüche wirken will (Seite 31f.).

In all den genannten Fällen werden zum Zweck der Probe die Zauberfertigkeitsspunkte des Helden um den Wert der Erschwernis vermindert; dies geschieht vor dem Würfeln der Probe. (Der ZfW selbst, der z.B. zur Berechnung der Reichweite verwendet wird, bleibt unverändert, jedoch können natürlich weniger ZfP übrig gehalten werden.)

Erleichterungen dagegen sind eher untypisch. Sie können durch besondere Konzentration und Verlängerung der Zauberdauer (siehe *Spontane Modifikationen*; Seite 18ff.), durch hilfreiche 'Paraphernalia' (zeitliche und örtliche Umstände wie bestimmte Sternkonstellationen bei Ritualen, Aufenthalt auf bestimmten Kraftknoten, Verwendung bestimmter materieller Komponenten) oder durch den seltenen Fall einer negativen Magieresistenz entstehen. Eine Erleichterung wird vor dem Würfeln der Probe zu den Zauberfertigkeitsspunkten addiert. Erleichterungen und Erschwernisse werden gegeneinander verrech-



© ARZA 01

net und das Ergebnis anschließend auf die ZfP angewandt. Hat der Held effektiv eine negative Anzahl von ZfP, so gilt dieser negative Wert als Erschweris auf alle drei einzelnen Teilproben (wie bei einer Talentprobe auch; **Basis 110** bzw. **WdS 13**).

Durch das Erleichtern einer Probe können trotzdem nicht mehr Zauberfertigkeitpunkte in einer Probe übrig behalten werden (siehe unten zur *Offenen Probe*), als der Zauberfertigkeitwert beträgt. Durch eine Erschweris sinkt die Anzahl der ZfP, die übrig behalten werden können, um den Betrag der Erschweris.

WICHTIGE KOMPONENTEN UND DIE REPRÄSENTATION

Die unterschiedlichen Repräsentationen (also die Art, wie die unterschiedlichen Magie-Traditionen zaubern) erfordern alle bestimmte Voraussetzungen und bestimmte Handlungen, damit ein Zauber überhaupt gelingen kann. Die beiden wichtigsten und in allen Repräsentationen vorhandenen 'Komponenten' eines Spruchs sind *Konzentration* und *Sicht*.

Es ist schlechterdings für normal sterbliche Zauberer nicht möglich, zu zaubern, ohne sich vorher konzentriert zu haben – deswegen erfordert jeder Zauber mindestens eine Aktion Zeitaufwand und eine Zauberprobe.

Genauso wenig ist es möglich, ein Ziel zu verzaubern, das man nicht wahrnimmt. Es ist zwar unter leichten Erschwerissen möglich, zu zaubern, wenn man nur astral wahrnimmt, unter deutlich erschweren Bedingungen sogar Zaubern nach Gehör, aber ein Ziel auf der andern Seite einer dicken Steinwand kann man unter normalen Umständen nicht verzaubern.

Die anderen möglichen Komponenten – Geste, Formel, direkter Blickkontakt, korrekte Kleidung und dergleichen mehr – sind dagegen durch schiere Konzentration zu überwinden, wie Sie auf Seite 19f. sehen werden, selbst wenn es sich um verinnerlichte, quasi-religiöse Komponenten und Vorstellungen handelt.

AUFRECHTERHALTENE ZAUBER

Bei einigen Zaubern ist es nötig, dass der Spruch-Wirker ständig kontrolliert Astralenergie in die Matrix des Zaubers fließen lässt, um die Wirkung aufrechtzuerhalten. Diese Zauber sind bei ihrer Wirkungsdauer mit (A) markiert. Verständlich, dass man sich derweil nicht so gut auf andere Dinge konzentrieren kann: Alle Zauberproben, die man ausführt, während ein oder mehrere aufrechterhaltene Zauber wirken, sind um 3 Punkte pro aufrechterhaltenem Zauber erschwert. Für weltliche Tätigkeiten gilt analog: Talentproben werden um 3 Punkte erschwert, Eigenschaftsproben und Kampf-Würfe um 1 Punkt.

Wenn ein Elf also einen FULMINICTUS sprechen will, während er einen VISIBILI und einen SPURLOS TRITTLLOS aufrechterhält, ist die Zauberprobe um 6 Punkte erschwert.

Ein Held mit der Sonderfertigkeit *Simultanzaubern* erleidet nur einen Punkt Erschweris pro aufrechterhaltenem Zauber und keine Abzüge bei weltlichen Tätigkeiten.

Die gebräuchlichsten Erschwerisse und Erleichterungen der Zauberprobe finden Sie in der nebenstehenden Tabelle.

ZEITPUNKT DER ZAUBERPROBE UND STÖRUNGEN

Zu Beginn der Zauberdauer wird die Probe nach dem obigen Mechanismus gewürfelt. Sollte der Zauber scheitern, so vergeht jedoch noch die Hälfte der Zauberdauer, bis der Held unter Umständen das Scheitern bemerkt. Nur Charaktere mit der SF *Zauberkontrolle* bemerken bereits nach einer Aktion, dass der Zauber misslungen ist.

Sollte es während der Zauberdauer zu Störungen kommen, d.h. zu bei Beginn der Zauberdauer noch unbekanntem negativen Einflüssen, muss der Zaubernde eine *Selbstbeherrschungs*-Probe bestehen, damit der Zauberspruch nicht dennoch scheitert. Je nach Störung wird die Probe erschwert: Im Falle eines Treffers ist diese Probe um die An-

ERSCHWERISSE UND ERLEICHTERUNGEN DER ZAUBERPROBE

Magieresistenz des Opfers	+MR
Niedrige LE (Halb / Drittel / Viertel)	+3 / +6 / +9
Niedrige AU (Drittel / Viertel / 0)	+3 / +6 / unmöglich
Aufrechterhaltene Zauber	+3 pro Zauber
Optional: Wiederholen eines missl. Zaubers	+3 je Folgeversuch
Optional: Behinderung	+ (BE-2)
Optional: Passende Kleidung	-2

zahl der erlittenen SP und bei einem BLITZ DICH FIND (**LCD 49**) um die ZfP* des Zaubers erschwert. Andere Störungen erschweren die Probe nach Maßgabe des Meisters, wobei eine Erschwerung von +7 als Richtwert dient. Für einen Helden mit der Sonderfertigkeit *Konzentrationsstärke* ist die *Selbstbeherrschungs*-Probe um 7 Punkte erleichtert.

Sollten während der Zauberdauer störende Effekte gemäß der obigen Tabelle eintreten (z.B. antimagische Zonen, durch einen schnelleren Zauber gesteigerte MR des Opfers oder Wunden), werden die ZfP* des gelungenen Zaubers um den jeweiligen Betrag gesenkt, können jedoch nicht unter 0 sinken.

OPTIONAL: BEHINDERUNG UND ZAUBERN

Wie für jede Körper und Geist fordernde Tätigkeit gilt natürlich auch für einen Zaubervorgang, dass er umso besser gelingt, je geringer die Ablenkungen sind – und eine deutliche Ablenkung ist es, die Arme wegen einer steifen Lederrüstung nicht frei bewegen zu können oder ständig das Gewicht mehrerer Stein verpackter Ausrüstung auf den Schultern zu spüren.

Diese Einschränkung der Handlungsfreiheit wird beim Schwarzen Auge durch die Behinderung repräsentiert. Zum einen hat jede Rüstung neben ihrem Rüstungsschutz- auch einen Behinderungs-Wert (BE; **Basis 137** bzw. **WdS 16**), zum anderen wird ein Held auch durch schwere geschleppte Lasten – Kleidung und vor allem Ausrüstung – behindert (**Basis 192** bzw. **WdS 143**).

Wie stark sich die herumgeschleppte BE auf die Aktionen eines Helden auswirkt, ist von der Art der Aktion abhängig und wird durch die effektive Behinderung (eBE) bestimmt.

Ganz unabhängig von den Zauberbehinderungen durch Metalle (Seite 31f.) oder durch 'widrige Umstände' wie Fessel und Knebel gilt, dass alle Zauber, die Gesten oder gar Bewegungen des gesamten Körpers erfordern, einer effektiven Behinderung unterliegen, die vom Meister je nach Repräsentation des Zaubers, in der Zauberprobe geforderten Eigenschaften und den äußeren Gegebenheiten festgelegt werden muss, jedoch üblicherweise BE-2 nicht überschreitet. Zauber, die nur Blick oder gar nur reine Willensanstrengung erfordern, unterliegen normalerweise gar keiner effektiven Behinderung.

OPTIONAL:

DIE RICHTIGE BEKLEIDUNG BEIM ZAUBERN

Jede magische Tradition hat im Laufe ihrer Jahrhunderte langen Entwicklung besondere Kopplungen zwischen Kleidung und gewissen Formalismen und Vorstellungen hergestellt. Manche (wie Gildenmagier) legen hierauf besonderen Wert, während andere (z.B. Elfen) sich nicht um solche Dinge kümmern. Als Spielleiter können Sie einem Spielerzauberer bei entsprechenden Vorbereitungen bis zu 2 Punkte Erleichterung die jeweiligen Zauberproben gewähren. Beispiele für solche Gewandung finden Sie bei der Beschreibung der gildenmagischen Tradition (Seite 258ff.) und bei den Schamanentraditionen (ab Seite 331ff.).

AUTOMATISCHER ERFOLG UND MISSEFOLG

Die Regeln über automatischen Erfolg oder Misserfolg einer Talentprobe (**Basis 113** bzw. **WdS 16**) – also die Effekte, die eintreten, wenn bei einer Probe zwei- oder gar dreimal die 1 bzw. die 20 fallen – gelten in vollem Umfang auch für Zauberproben, nur sind die Ergebnisse (vor allem solche von Patzern) meist um einiges spektakulärer:

Bei besonders gut gelungenen Proben (Doppel- oder Dreifach-1) können Sie als Meister festlegen, dass eine der bei den *Spontanen Modifikationen* genannten Wirkungen eingetreten ist (höhere Reichweite, geringerer AE-Verbrauch etc.). Eine Dreifach-1 bedeutet auch immer, dass der ZfW des Helden sofort um einen Punkt steigt.

Patzer (Doppel- oder Dreifach-20) können zu deutlich anderen und meist auch unerwünschten Effekten führen. Patzer bei bestimmten Ritualen können übrigens stärkere Folgen nach sich ziehen: Es ist durchaus möglich, sich hierdurch einen *Nachteil* zuzuziehen. Siehe hierzu die Beschreibungen der Rituale ab Seite 106.

ZfP+ UND DIE OFFENE PROBE

Wenn nicht ausdrücklich etwas anderes gefordert wird, ist eine Zauberprobe eine offene Probe (**WdS 14f.**). Das heißt: Sie würfeln die Probe, gleichen mit Ihren Zauberfertigkeitpunkten aus und schauen dann, wie viele ZfP Sie übrig behalten haben – je mehr, desto besser, denn in vielen Fällen geben die übrigbehaltenen Zauberfertigkeitpunkte (die wir im Folgenden als ZfP* abkürzen) die Stärke der Wirkung an: wie lange ein Zauberspruch wirkt, wie weit er reicht oder wie viel Schaden er anrichtet. Zwei wichtige Regeln sind hierbei zu beachten:

Ein Held kann nie mehr Zauberfertigkeitpunkte übrig behalten, als sein ZfW beträgt – auch nicht, wenn die Probe deutlich erleichtert war. (Einige seltene Randbedingungen können den Zauberfertigkeitwert selbst modifizieren, so dass hierbei tatsächlich mehr ZfP* übrig behalten werden können, als der übliche ZfW beträgt.)

Behält ein Held bei der Probe exakt 0 Zauberfertigkeitpunkte übrig oder musste er gar einen effektiv negativen ZfW ausgleichen, so wird dieser 'Minimaleffekt' gewertet, als habe er einen Zauberfertigkeitpunkt übrig behalten.

SELBST AUFERLEGTE ERSCHWERNISSE

Ein Spieler kann sich die Probe selbst erschweren (also *vor* dem Wurf ZfP zurückhalten), um bewusst eine geringere Wirkung zu erzielen, wenn er z.B. mit einem HORRIPHOBUS seinem Opfer nur einen einmaligen Schrecken einjagen, es aber nicht bis ins Mark zu erschüttern will.

Er kann aber auch einen bestimmten Anteil seines ZfW für festgelegte Teilbereiche eines Zaubers fest investieren, um z.B. die Reichweite zu vergrößern oder die Zauberdauer zu verkürzen. Diese fest angelegten ZfP wirken ebenfalls als Erschwernis, was bedeutet, dass der Held nur maximal ZfW minus Erschwernis an Zauberfertigkeitpunkten übrigbehalten kann. Diese Methode der sogenannten *Spontanen Modifikation* von Zaubern finden Sie ab Seite 18 erklärt.

ANSAMMELN VON ZAUBERFERTIGKEITSPUNKTEN

Es ist bei wenigen, lang andauernden Zaubern (wie dem ARCANOVI oder dem ANALYS) möglich, die ZfP* aus mehreren, aufeinanderfolgenden Zauberproben anzusammeln, um das langsame Voranschreiten längerfristiger Arbeiten zu simulieren. Hierzu gibt der Spielleiter anhand des Zaubers oder gewünschten Effekts vor, wie viele ZfP* angesammelt werden müssen (die Herstellung eines bestimmten Artefakts mag 30 ZfP* erfordern), wie häufig die Proben gewürfelt werden dürfen (z.B. eine Probe alle 6 Stunden) und ob sich mehrere Helden an einer Probe beteiligen dürfen (was bei der Artefaktherstellung selten der Fall ist). Eine misslungene Probe bedeutet meist ein-

fach, dass keine Punkte zum Ansammeln übrig bleiben (siehe auch oben zu misslungenen Zauberproben), während ein Patzer meist 2W6 Punkte vom Ergebnis abzieht oder gar das gesamte Werk ruiniert. Das Artefakt aus diesen Beispielsüberlegungen wäre also fertiggestellt, sobald der Zauberer 30 ZfP* aus mehreren ARCANOVI-Proben angesammelt hat.

Eine ähnliche – und weiter verbreitete – Methode gilt beim Zusammenschluss mehrerer Zauberer im UNITATIO, wenn ein entsprechender Zaubererkreis versucht, einen größeren Effekt zu erzielen (häufig bei Beschwörungen). In diesem Fall werden die verschiedenen Zauberproben nicht nacheinander, sondern gleichzeitig gewürfelt und die übrigbehaltenen ZfP* aufaddiert, um die Wirkung zu bestimmen (z.B. besonders weit reichende Zauber, durchschlagskräftige Schadenszauber usw.). Details hierzu finden Sie beim Zauber UNITATIO im LCD auf Seite 265 angegeben.

Sowohl für einen Beteiligten oder den Leiter beim UNITATIO als auch als einzelner Zauberer zum Ansammeln von ZfP* durch mehrere Proben ist die Sonderfertigkeit *Zauber Vereinigen* nötig, um mehr als einen Punkt pro gelungener Probe beizusteuern.

In beiden möglichen Varianten kann der Spielleiter die maximal zu akkumulierenden ZfP* begrenzen; ein typische Maß hierfür wäre der doppelte ZfW des Artefakterstellers beim ARCANOVI oder des Bundleiters beim UNITATIO.

VERGLEICHENDE PROBEN

Es ist nicht üblich, dass für zwei konkurrierende Zauber einzelne Proben gewürfelt und dann die ZfP* verglichen werden. Häufiger

TALENTREGELN VS. ZAUBERREGELN

Üblicherweise gelten für die Abwicklung von Talent- und Zauberproben dieselben Regeln. Folgende Regelungen zu Talenten finden bei Zaubern jedoch *keine* Anwendung:

Negative Talentwerte (Basis 110 bzw. WdS 13). Zauberfertigkeiten-Werte liegen niemals im negativen Bereich. Entweder man erlernt ihn gerade (auf ZfW 0) oder man beherrscht ihn in unterschiedlicher Qualität (ZfW 1 und mehr). Durch die Verrechnung von Erschwernissen kann der effektive ZfW natürlich trotzdem unter 0 sinken.

Alternative Eigenschaften (Basis 111 bzw. WdS 12). Da Zauber wesentlich spezialisierter sind als Talente, ist auch festgelegt, welche Eigenschaften mit einem bestimmten Zauber im Zusammenhang stehen.

Basis- und Spezialtalente (Basis 113f. bzw. WdS 16). Zwar gibt es bestimmte Zauber, die die Helden je nach Profession von Haus aus beherrschen, jedoch kein 'magisches Kollektivgedächtnis'. Daher gelten alle Zauber quasi als Spezialtalente.

Voraussetzungen (WdS 18). Dieser Fall tritt nur bei bestimmten Varianten von Zaubersprüchen ein, die als Voraussetzung haben, eine bestimmte Repräsentation zu beherrschen und den Zauberspruch auf einem Mindest-ZfW zu kennen; in sehr seltenen Fällen wird hierbei auch die Kenntnis eines anderer Zaubers gefordert.

Ableiten auf verwandte Talente (WdS 13f.). Zaubersprüche sind komplett unabhängig voneinander (siehe auch Voraussetzungen). Zwar kann ein Zauber oder eine Variante davon einem anderen Spruch in der Wirkung sehr ähnlich sein, aber wenn man einen bestimmten Zauber nicht kennt, kann man dies nicht mit Fremdwissen ergänzen oder ersetzen. Es ist auch nicht möglich, eine nur in einer Repräsentation vorhandene Variante in einer anderen Repräsentation erschwert zu wirken.

kommt es vor, dass das Ergebnis (also die ZfP*) als Erschwernis auf einen gegensätzlich wirkenden Spruch angewandt werden. Dies ist z.B. bei vielen Formeln mit dem Merkmal *Antimagie* der Fall, in denen man versucht, eine bestimmte Zauberwirkung zu brechen – in diesem Fall muss natürlich angegeben werden, wie gut dem Verzauberer sein Spruch gelungen ist, um die Erschwernis für den Zauberbrecher zu kennen.

WECHSELWIRKUNGEN ZWISCHEN ZAUBERN

Es ist nicht möglich, dass ein Lebewesen oder ein Objekt gleichzeitig von zwei gleichartigen Zaubern gleichzeitig profitiert. Das heißt, dass ein *ATTRIBUTO* nur eine Eigenschaft steigern, auf einen beschleunigten Elfen kein zweiter *AXXELERATUS* gesprochen werden kann; *ARMATRUTZE* lassen sich nicht in Schichten übereinander legen und dergleichen mehr. Diese Beschränkung (dass eine Zaubermatrix nur eine begrenzte Möglichkeit der Anknüpfung an

das weltliche Muster des Opfers oder Nutznießers hat) lässt sich auch nicht durch Tränke oder Artefakte umgehen: Wer unter der Wirkung eines *AXXELERATUS* steht, dem helfen keine Siebenmeilenproktionstiefel (mit *AXXELERATUS*) und auch kein Trank der Beschleunigung (mit *AXXELERATUS*). Ein zweiter gesprochener Zauber wirkt dann einfach nicht zusätzlich. Sind die Wirkungen der verschiedenen Zauber unterschiedlich, so wirkt der jeweils stärkere (meist mit mehr ZfP* gewirkte) Zauber. Wirkt ein Zauber noch, während der andere aufhört zu wirken, tritt die Wirkung des länger wirkenden Zaubers ein.

Sollen zwei (sich unter Umständen widersprechende) Herrschafts- oder Einflusszauber auf ein Lebewesen gewirkt werden, so wird der zweite Zauber um die ZfP* des ersten Zaubers erschwert. Sollte der Zauber dennoch gelingen, tritt die Wirkung des zweiten Zaubers ein. Sollte der erste Zauber nach Ablauf der Wirkungsdauer des nachträglichen noch nicht beendet sein, so tritt dessen Wirkung wieder mit voller Stärke ein. Hellsicht- oder Verständigungszauber verschiedener Zauberer treten in keiner Weise in Konkurrenz miteinander.

FÜR DIE ZAUBERPROBE NÜTZLICHE SONDERFERTIGKEITEN

KONZENTRATIONSSTÄRKE (ZH(V))

Wird der Zaubernde durch einen äußeren Einfluss beim Zauberwirken gestört, ist üblicherweise eine erschwerte *Selbstbeherrschungs*-Probe nötig, um ungestört weiter zaubern zu können (Seite 14). Für Zauberer mit *Konzentrationsstärke* ist diese Probe um 7 Punkte erleichtert. Diese Sonderfertigkeit gilt auch für die Konzentration bei Ritualen. Die Probe für eine erfolgreiche *Astrale Meditation* und die Probe zur *AsP*-Steigerung bei der *Großen Meditation* sind mit dieser SF um 2 Punkte erleichtert. Einige ausgebildete Viertelzauberer sind in der Lage, diese SF zu erlernen.

Voraussetzungen: MU 15

Verbreitung: 5

Kosten: 100 AP

KRAFTKONTROLLE (ZH(V))

Der Zauberkundige hat die Möglichkeit, durch schiere Konzentration bei jedem Zauberspruch oder Ritual einen Astralpunkt einzusparen. Einsatz dieser Fertigkeit bringt 1 Punkt Erschöpfung mit sich und erfordert eine zusätzliche Aktion Zauberdauer. Jeder Zauber kostet weiterhin mindestens 1 *AsP*; eventuelle permanente *AsP*-Kosten sind nicht betroffen. Wirkt nicht bei Zaubersprüchen in elfischer, kristallomantischer oder schelmischer Repräsentation (die bereits 'kostenoptimiert' sind).

Voraussetzungen: IN 12, CH 13

Verbreitung: 3, in erster Linie bei Druiden, Gildenmagiern, Geoden und Schamanen

Kosten: 300 AP; halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Kraft*

MEISTERLICHE ZAUBERKONTROLLE I (ZH)

Der Zaubernde kann jeden von ihm gesprochenen Spruch in der letzten Aktion der Spruchdauer freiwillig abbrechen, wenn ihm das Ergebnis nicht gefällt (z.B., weil er zu wenig ZfP* für einen gewünschten Effekt übrig behält). (Die Erschwernis des Spruches durch die gegnerische MR wird dabei explizit noch nicht eingerechnet.)

Der abgebrochene Spruch kostet so viel wie ein misslungener Spruch (also üblicherweise die Hälfte, für Hexen ein Drittel), zählt aber bezüglich erneuter Proben auf denselben Spruch nicht als misslungen und bringt daher auch keine Erschwernis mit sich. Außerdem kann der Zaubernde (wiederrum vor Einrechnen eventueller gegnerischer MR) eventuelle ZfP* aus der Probe zurückhal-

ten und ungenutzt verfallen lassen, um z.B. einen gezielteren oder kurzfristigeren Zaubereffekt hervorzurufen.

Voraussetzungen: Spruchzauberer; MU 12, KL 15, SF *Zauberkontrolle*

Verbreitung: 2

Kosten: 200 AP

MEISTERLICHE ZAUBERKONTROLLE II (ZH)

Zauberkundige, die diese Sonderfertigkeit gemeistert haben, sind in der Lage, während der Wirkungsdauer einen Spruch zu unterdrücken und wieder zur Wirkung kommen zu lassen, ihn also quasi ab- und wieder anzuschalten. Für beide Vorgänge ist jeweils eine erfolgreiche Zauberprobe und ein Zeitaufwand von einer Aktion erforderlich.

Voraussetzungen: MU 12, KL 15; SF *Zauberkontrolle*

Verbreitung: 3

Kosten: 300 AP

SIMULTANZAUBERN (ZH)

Üblicherweise muss ein Zauberkundiger eine Erschwernis von 3 Punkten hinnehmen, wenn er einen Zauber sprechen will, während ein weiterer Zauber wirkt, den er aufrechterhalten muss. Ein *Simultanzaubern*-Kundiger erleidet nur eine Erschwernis von einem Punkt pro noch wirkendem (A)-Zauber.

Voraussetzungen: nur Spruchzauberer; KL 15

Verbreitung: 4

Kosten: 150 AP

ZAUBERBEREITHALTEN (ZH)

Wer diese schwierige geistige Technik beherrscht, kann einen Zauberspruch wirken, aber bis zu MU Aktionen darauf warten, ihn loszuschicken. Wenn er nichts tut außer der Aktion *Schritt*, ist keine Probe erforderlich; ansonsten muss er pro Aktion, die er während der Bereithaltungszeit ausführt, eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ausführen, die um die halben *AsP* des gespeicherten Spruchs erschwert ist. Misslingt diese Probe, so geht der Spruch los und trifft das nächststehende gültige Ziel (angefangen beim Zauberer selbst, falls der Zauber dies zulässt).

Voraussetzungen: Spruchzauberer; MU 12, KL 12; SF *Zauberkontrolle*

Verbreitung: 3

Kosten: 300 AP; halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Metamagie*

ZAUBER UNTERBRECHEN (Z)

Wer diese Sonderfertigkeit beherrscht, ist in der Lage, während der Zauberdauer einen Spruch zu unterbrechen, eine einzelne Aktion auszuführen, dann eine *Selbstbeherrschungs*-Probe abzulegen und anschließend weiter zu zaubern, um den Spruch zu beenden.

Voraussetzungen: MU 15, KL 15; SF *Zauber bereithalten*; SF *Konzentrationsstärke*

Verbreitung: 3

Kosten: 300 AP; halbe Kosten für Kenner des Merkmals *Metamagie*

ZAUBER VEREINIGEN (ZH)

Kenner dieser Sonderfertigkeit können in einem UNITATIO- Zirkel (LCD 265) deutlich mehr ZfP* zur Gesamtwirkung beisteuern.

Voraussetzungen: Spruchzauberer; ZfW UNITATIO 10+

Verbreitung: 3

Kosten: 100 AP; halbe Kosten für Kenner des Merkmals *Metamagie*

ZAUBERKONTROLLE (ZH)

Der Zaubernde kann jeden von ihm gesprochenen Spruch nach Belieben noch während seiner Wirkungsdauer aufheben, was normalerweise nur mit Sprüchen funktioniert, die aufrechterhalten werden. Ein Zaubernder mit *Zauberkontrolle* kann das Ergebnis seiner Zauberprobe einschätzen – und weiß damit zu sagen, ob ein Zauber gelungen ist, an den Fähigkeiten des Zauberers selbst gescheitert ist oder erst durch MR und andere Störfaktoren vereitelt wurde. Ein Held mit *Zauberkontrolle* bemerkt unabhängig von seinem ZfW bereits nach einer Aktion, ob sein Zauber gelingen wird oder nicht.

Voraussetzungen: Spruchzauberer; KL 12

Verbreitung: 5

Kosten: 100 AP; eine nur auf von Elfen gesprochene Zauber in elfischer Repräsentation reduzierte Version dieser SF ist Teil ebenje-

ner elfischen Repräsentation. Diese Kenntnis zählt als erworbene Kenntnis der SF *Zauberkontrolle* für den Erwerb höherer magischer Sonderfertigkeiten, so lange die mit diesen SF verwendeten Zauber ebenfalls in elfischer Repräsentation gesprochen werden. Der Erwerb der 'vollen' SF *Zauberkontrolle* kostet Elfen nur 50 AP.

ZAUBERROUTINE (ZH)

Ein Zauberer mit dieser Sonderfertigkeit kann misslungene Sprüche ohne Zuschlag auf die Probe wiederholen (anstatt je +3 pro Wiederholung); außerdem dauern seine wiederholten Proben nicht länger (Elfen: nur um 3 Aktionen verlängert).

Voraussetzungen: Spruchzauberer; SF *Zauberkontrolle*

Verbreitung: 4

Kosten: 100 AP

ZAUBERSPEZIALISIERUNG (ZH)

Details zur *Zauberspezialisierung* finden Sie auf Seite 12.

Voraussetzungen: Spruchzauberer. Der spezialisierte Zauber muss in der eigenen Repräsentation erlernt sein. Um sich in einem Zauber zu spezialisieren, muss ein Held in einem Zauber einen ZfW von 7 aufweisen, zum Erwerb einer zweiten Spezialisierung einen ZfW von 14, für eine dritte ZfW 21 und für eine eventuelle vierte ZfW 28.

Verbreitung: je nach Zauber

Kosten: Der Erwerb der ersten Spezialisierung in einem Zauber kostet 20 AP × Aktivierungsfaktor (bestimmt aus der Lernschwierigkeit). Der Erwerb der zweiten Spezialisierung in einem Zauber kostet den doppelten Betrag, bei der dritten den dreifachen, bei der vierten den vierfachen Betrag. Spezialisierungen für unterschiedliche Varianten eines Zaubers (elementare Hexalogien, verschiedene Tiere beim ADLERSCHWINGE etc. müssen separat erlernt werden).

THESISKERN UND REPRÄSENTATION

»Auf meinen Reisen bin ich mehrmals mit seltsamster arkaner Erstaunlichkeit konfrontiert worden, so zum Beispiel einem spektakulären Lichtzauber der Elfen, dem ich den Namen 'Leuchtende Hand' gegeben habe. [...] Doch zu meinem Erstaunen sah ich auch Zauber, die unseren in ihrer Wirkung verblüffend ähnelten, wenngleich der Elf oder die Schamanin ganz andere Wege der Zauberkunst beschritten. Deshalb vermute ich, dass jeder Zauber eine ideale Form besitzt, eine Art magischem Kern, der in jeder Magiekultur der gleiche ist. Nur die Form der Ausführung ist eine andere – und diese repräsentiert auf geheimnisvolle und schöne Weise zugleich die unterschiedlichen Wurzeln der aventurischen Magie.«

—Tamara von Gerasim, *Zauberkräfte der Natur – Die Magie der Nichtmenschen*, S. 22, um 620 BF

Magie ist vielgestaltig in Aventurien. Es gibt mehrere unterschiedliche Traditionen, die teils einträchtig, teils in scharfer Konkurrenz nebeneinander existieren. Jede dieser Traditionen hat eine andere Einstellung zur Welt und vor allem zur Zauberei, und daraus resultierend hat auch jede Zauberergemeinschaft eine eigene Art, die astralen Kräfte in Zauber zu kanalisieren.

Bemerkenswert ist jedoch, dass alle Zauberer, die ihre Magie über Zaubersprüche formen (also die sogenannten *Spruchzauberer*), einander immer wieder begegnen und sich daher beim Zaubern beobachten konnten. Oft erlebten sie dabei Zauberwirkungen, die sie mit den Zaubern ihrer eigenen Tradition nicht erzeugen konnten. Wenn sie allerdings versuchten, sich diesen Zauber dann von einem Anhänger der anderen Tradition erklären und beibringen zu lassen, stießen sie

auf heftige Verständnisprobleme: Wenn der Elf der Magierin erzählt, dass sie einfach "die Harmonie des Lichtes spüren und durch sich zum Schwingen" bringen soll, dann wird die Magierin damit genauso wenig anfangen können, als wenn sie dem Elfen ihrerseits die hochkomplizierte Theses zu erklären versucht, mit dem sie die "Matrices der Umwelt so verformt, dass sich eine Illuminierung ergeben möge" ... dabei meinen beide doch eigentlich einen in der Wirkung identischen Zauber, nämlich den FLIM FLAM.

Der Umstand, dass ein solch verbreiteter Zauber sowohl der Magierin als auch dem Elfen bekannt ist, liegt entweder daran, dass irgendwann einmal ein Gildenmagier einen Elfen mit diesem Zauber gesehen hat und dann die Zauberwirkung in ihr eigenes Denken und ihren eigenen Umgang mit Magie übertragen hat, oder daran, dass unterschiedliche Traditionen aus der gleichen Notwendigkeit heraus Zauber mit der gleichen Wirkung entwickelt haben.

Jene Wirkung – im obigen Fall 'Umgebung beleuchten' – ist es, die einem Zauber zugrunde liegt und den sogenannten **Thesiskern** bildet. Dort ist die weltliche Auswirkung eines Spruches festgelegt, die dazu benötigten Merkmale und Zuordnungen sowie die daraus resultierende Komplexität. Die Komponenten des Thesiskerns sind unveränderlich gegenüber Spontanen Modifikationen der 'technischen Daten' eines Zaubers (wie Reichweite, Dauer oder Kosten). Diese technischen Daten wiederum können ein unterschiedliches Aussehen annehmen und auf verschiedenste Art untereinander wechselwirken. Genau dieses unterschiedliche 'Aussehen' (was genauso gut auch von einer unterschiedlichen Betrachtungsweise herrühren kann) ist

gemeint, wenn von den **Repräsentationen** der Zauberer gesprochen wird. Es gibt insgesamt neun unterschiedliche Repräsentationen: die *druidische*, die *elfische*, die *geodische*, die *hexische* (auch *saturarische* genannt), die *kristallomantische*, die *gildenmagische*, die *scharlatanische* und die *schelmische* sowie den Sonderfall der *borbaradianischen* Repräsentation. Im Regelfall benutzen alle Spruchzauberer nur solche Zauber, die zu ihrer eigenen Magie passen, also in ihrer eigenen Repräsentation vorliegen.

Wer jedoch einen Zauber in einer fremden Repräsentation lernen will, muss sich auf diese fremde Form der Magie einstellen. Dies hat zwei Folgen: Erstens ist der Zauber wesentlich schwerer zu meistern (üblicherweise um 2 Spalten schwerer zu steigern und nur bis zu einem niedrigeren Maximum erlaubt; siehe – auch zu den Ausnahmen von dieser Regel – Seite 73), zweitens kann ein Zauber in einer fremden Repräsentation *nicht spontan modifiziert* werden (siehe unten).

Ansonsten hat jede Repräsentation besondere Eigenheiten, also Vor- und Nachteile. Sie gelten für jeden in dieser Repräsentation gesprochenen Zauber – das heißt, dass ein Druiden, der einen hexischen Zauber spricht, in diesem Fall nicht den Vor- und Nachteilen der dru-

LEITEIGENSCHAFTEN

Je nach Tradition, Struktur der angewandten Zauberei und Art der Wissensvermittlung haben die unterschiedlichen Magie-Traditionen entweder die Klugheit oder die Intuition als 'Leiteigenschaft', die für einige Zauber- und Lernvorgänge von Belang sein kann:

-  Alchimisten, Borbaradianer, Druiden, Geoden (Herren der Erde), Gildenmagier, Scharlatane und Zibiljas verwenden hierbei die **Klugheit**.
-  Achaz-Kristallomanten, Derwische, Durro-Dûn, Elfen, Ferkina-Bessene, Geoden (Diener Sumus), Hexen, Schamanen, Schelme und Zaubertänzer verwenden die **Intuition**.

idischen Repräsentation unterliegt, sondern eben jenen der hexischen. Dazu muss besagter Druiden aber auf jeden Fall noch seine Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall beachten, um nicht eine deutliche Erschwernis auf seine Zauberprobe hinzunehmen. Die Beschreibung der jeweiligen Repräsentation finden Sie bei den Beschreibungen der einzelnen Traditionen ab Seite 258.

DIE SONDERFERTIGKEIT REPRÄSENTATION (ZH)

Die Kenntnis der Zauberstrukturen, Rituale, Denkhilfen und Gewohnheiten einer Zaubertadition werden durch die Repräsentation ihrer Sprüche und Rituale dargestellt. Daher ist es ein langwieriger Prozess, eine bestimmte Repräsentation zu erlernen, was üblicherweise während der Lehrzeit des Charakters (also bei der Erschaffung des Helden) geschieht. Es ist jedoch auch möglich, im späteren Leben eine zweite und gar weitere Repräsentationen zu erlernen. Eine Ausnahme stellen hier Schamanen dar, die üblicherweise keine Repräsentation erlernen (da sie keine Spruchzauberei betreiben); einige wenige von ihnen sind jedoch in der Lage, die druidische Repräsentation zu meistern und auf diese Art Spruchmagie zu wirken.

Kenntnis einer Repräsentation bedeutet, einen Zauber in der entsprechenden Repräsentation gemäß seiner Grundschwierigkeit (Komplexität) erlernen zu können – Zauber in einer fremden Repräsentation werden um zwei Spalten schwieriger erlernt.

Folgende Repräsentationen sind den Aventurieren bekannt: *Achaz-Kristallomantisch*, *Borbaradianisch*, *Druidisch*, *Elfisch*, *Geodisch*, *Gildenmagisch*, *Hexisch*, *Scharlatanisch*, *Schelmisch*. Schamanen haben eine eigene Ritualkenntnis, jedoch keine Repräsentation, gleiches gilt für die Derwische, Durro-Dûn, Zibiljas und die Zaubertänzer.

Voraussetzungen: Kenntnis einer zweiten Repräsentation erfordert KL und IN je 15 und eine Kenntnis von insgesamt 50 ZfP in der fremden Repräsentation; die dritte Repräsentation erfordert KL 18 und ebenfalls Kenntnis von insgesamt 50 ZfP in der fremden Repräsentation.

Verbreitung: 7 bei der jeweiligen Tradition

Kosten: erste Repräsentation automatisch je nach Kultur/Profession; zweite Repräsentation für Vollzauberer 2.000 AP, für Halbzauberer 3.000 AP; dritte Repräsentation für Vollzauberer 4.000 AP, für Halbzauberer unmöglich. Um eine neue Repräsentation zu erlernen, muss man sich mindestens ein Jahr intensiv mit der anderen Art der Zauberei beschäftigen (während der man nicht auf Abenteuer ausziehen kann) und muss natürlich einen willigen Lehrmeister finden.

Das Erlernen der borbaradianischen Repräsentation kostet Gildenmagier nur drei Viertel des angegebenen Wertes, das Erlernen der scharlatanischen Repräsentation sogar nur die Hälfte. Scharlatane müssen nur drei Viertel der angegebenen Kosten für das Erlernen der gildenmagischen Repräsentation zahlen. Das Erlernen der geodischen Repräsentation kostet Druiden nur drei Viertel des angegebenen Wertes und umgekehrt.

СПОНТАНЕ МОДИФИКАЦИИ

In der Vorstellung vieler Unkundiger ist ein Zauberspruch eine unveränderliche Größe, ganz so wie eine Seite aus einem gedruckten Buch immer gleich und ihre Interpretation bestenfalls von der Kenntnis der Lesenden bzw. Zaubernenden abhängig ist. Dem ist jedoch mitnichten so: Egal, ob man einen Zauber als etwas natürlich-organisches oder als einen überaus komplexen Mechanismus ansieht, ist die wirkende 'Matrix' ein diffiziles Geflecht aus Einzelkomponenten, die während des Zauber-Prozesses zu einem wirkenden Ganzen zusammengesetzt werden. Ein Zauberer kann sich dabei auf bestimmte Aspekte (wie die Reichweite oder die Zauberdauer) eines Zaubers konzentrieren und anderen Teilen des Spruchs beim Ausführen der Zauberhandlung geringere Beachtung schenken.

Diese Art, die Wirkung des Zaubers gegenüber der 'Standardwirkung' zu verändern, nennen wir die Methode der **Spontanen Modifikation**. 'Spontan' bedeutet hierbei, dass diese Veränderung während der Zau-

berdauer durchgeführt wird – im Gegensatz zu den Modifikationen der *Zauberwerkstatt* (Seite 38ff.), die in wochenlanger Arbeit einen neuen Spruch oder zumindest eine veränderte Standardwirkung erschaffen. Regeltechnisch bedeutet dies, dass der Spieler eine freiwillige Erschwernis auf seine Zauberprobe hinnimmt: Ein entsprechender Anteil seiner ZfP steht ihm für die Probe nicht zur Verfügung, und demzufolge kann er auch nur maximal so viele ZfP übrig behalten, wie sein Zauberfertigkeitwert abzüglich der Erschwernis beträgt. Bei Gelingen der Zauberprobe tritt auf jeden Fall der gewünschte Effekt (wie eine Vergrößerung der Reichweite oder Verdopplung der Wirkungsdauer) ein. Da er aber weniger Punkte zum Ausgleich seiner Proben zur Verfügung hat, ist die Chance höher, dass der Spruch gänzlich misslingt, und da er weniger Zauberfertigkeitpunkte übrig behalten kann (ZfP*), bedeutet dies meist, dass die Wirkung eines solcherart modifizierten Spruchs schwächer ausfällt.

Die für die Modifikation aufgesparten ZfP senken dabei jedoch nicht den ZfW selbst, sondern sie sind als eine selbst gewählte Erschwernis der Probe zu betrachten – maximale Reichweiten oder Wirkungen, die von ZfW-Schwellenwerten abhängen, bleiben also hiervon unberührt. Wenn eine Modifikation die Probe erleichtert (*Verlängerte Zauberdauer* oder *Erzwingen der Zaubervirkung*), stellt sie auch keine zusätzlichen ZfP zur Verfügung, verbessert also nicht die maximale Qualität eines Spruchs, sondern nur die Wahrscheinlichkeit, dass dieser gelingt. Es ist nicht möglich, sich die Probe um mehr als den eigenen ZfW zu erleichtern. Folgende Randbedingungen müssen für Spontane Modifikationen beachtet werden:

- ☞ Ein Zauberer kann nur dann Spontane Modifikationen an einem Spruch vornehmen, wenn er ihn in einer ihm vertrauten Repräsentation spricht – ein Gildenmagier kann also üblicherweise einen HEXENSPEICHEL nicht modifizieren, sondern nur so sprechen, wie er im *Liber Cantiones* vorliegt. Diese Einschränkung wird jedoch mit der Sonderfertigkeit *Matrixverständnis* aufgehoben.
- ☞ Fast jede Spontane Modifikation erhöht die Zauberdauer um einen bestimmten Betrag, der jeweils bei den einzelnen Modifikationen angegeben ist. Auch dies gilt im Allgemeinen nicht für Kenner der SF *Matrixverständnis*.
- ☞ Rituale (Seite 105ff.) können mittels Spontanen Modifikationen nicht verändert werden.
- ☞ Varianten zählen ebenfalls als Modifikationen eines Zaubers, jedoch keine spontaner Art, sondern solche, die in der Matrix des Zaubers bereits festgelegt sind. Daher erfordern Varianten nur dann einen höheren zeitlichen Aufwand, wenn dies explizit angegeben ist. Jede Variante zählt für den Zweck der Mehrfachmodifikation nur als eine Modifikation, ganz gleich, wie sehr der Grund-Zauber verändert ist.

OPTIONAL: MEHRERE SPONTANE MODIFIKATIONEN GLEICHZEITIG

Ein Zauberer, der sich für hinreichend kompetent hält, kann auch versuchen, mehrere der Komponenten eines Zaubers gleichzeitig zu verändern, um z.B. einen länger wirkenden Zauberspruch zu erschaffen, der zudem noch eine größere Reichweite aufweist. Dies ist zwar prinzipiell möglich, jedoch durch folgende Randbedingungen begrenzt:

- ☞ Jede Modifikation eines Zaubers durch eine *Variante* oder um eine Stufe einer Modifikation gilt als einzelne Modifikation, namentlich auch jede fehlende Komponente einer *Veränderten Technik*. (Beispiele: Ein Zauber, der zweimal verkürzt worden ist, unterliegt also zwei einzelnen Modifikationen. Wird derselbe Zauber ohne Geste gesprochen, sind es drei Modifikationen. Ein FLIM FLAM in der Variante *Lichtkegel* und mit einmal *vergrößerter Reichweite* zählt als zweifach modifiziert.)
- Ein Zauberer kann insgesamt nur so viele ZfP für Spontane Modifikationen aufwenden (vor eventuellen Verbilligungen durch die gildenmagische Repräsentation, *Verlängerte Zauberdauer* oder *Erzwingen*), wie er Punkte in diesem Spruch besitzt.
- ☞ Um Spontane Modifikationen an einem Zauberspruch vornehmen zu können, ist ein Leit-Eigenschaftswert von 13 für die erste Modifikation nötig, für zwei Modifikationen braucht man einen Leitwert von 14, für drei einen von 15 usw. Noch einmal als Wiederholung von der vorherigen Seite: Als Leiteigenschaft für Borbaradianer, Druiden, Herren der Erde, Magier und Scharlatane gilt hierbei die KL, für Elfen, Hexen, Kristallomanten, Schelme und Diener Sumus die IN.
- ☞ Die Sonderfertigkeit *Matrixverständnis* und der Stabzauber *Modifikationsfokus* erhöhen die Anzahl der möglichen gleichzeitigen Modifikationen um jeweils 1.

ALLGEMEINE GRENZEN DER SPONTANEN MODIFIKATION

Es sei an dieser Stelle noch einmal erwähnt, dass man einen Zauberspruch nicht beliebig modifizieren kann, sondern bestimmte Grenzen gesetzt sind:

- ☞ Man kann im Allgemeinen nur solche Zauber spontan modifizieren, deren Repräsentation man selbst beherrscht. Erst mit der Sonderfertigkeit *Matrixverständnis* ist es auch möglich, Zauber in Fremdrepräsentation zu modifizieren.
- ☞ Nicht jede Repräsentation erlaubt jede Form von Modifikation. Näheres finden Sie unten bei den möglichen Modifikationen angegeben.
- ☞ Nicht jede Modifikation ist auch bei jedem Zauber möglich; Näheres finden Sie bei den einzelnen Sprüchen im LCD und in der Zauberliste in diesem Buch ab Seite 414 unter *Modifikationen und Varianten* aufgeführt.
- ☞ Varianten von Zaubern sind ebenfalls teilweise von der Repräsentation abhängig, in der der Zauber gesprochen wird. Varianten können mit Spontanen Modifikationen (und häufig auch untereinander) kombiniert werden; jede Variante zählt jedoch gegen die Anzahl der möglichen Modifikationen (s.o.).

DIE MODIFIKATIONEN

Im Folgenden finden Sie nun die möglichen Modifikationen, die ein Zauberer an den 'technischen Daten' eines Zauberspruchs vornehmen kann. Ähnlich wie eine Spontane Modifikation wird das Öffnen der *Verbotenen Pforten* (Seite 32ff.) gehandhabt; dies zählt jedoch nicht gegen die Zahl der möglichen Spontanen Modifikationen.

VERÄNDERTE TECHNIK

Die Bezeichnung dieser Modifikation ist stark beschönigend, denn unter normalen Umständen wird kein Zauberkundiger eine solche Einschränkung seiner Möglichkeiten hinnehmen, denn 'Veränderte Technik' erfordert, gegen jene Randbedingungen zu zaubern, die man seit Jahren, wenn nicht Jahrzehnten als Grundlagen der eigenen Zauberkunst praktiziert: gegen die Bedingungen der Repräsentation eines Zaubers.



Wenn eine Hexe zaubern will, obwohl sie nicht mit den Füßen auf dem Boden steht, wenn ein Gildenmagier zaubern will, obwohl er geknebelt ist, ein Schelm ein Lebewesen verletzen will, dann tritt dieser Fall ein.

Wann immer also ein Zauberer auf eine der bei der Zaubertechnik geforderten Komponenten (Geste, Formel, Blickkontakt oder andere Randbedingungen je nach Repräsentation) verzichten muss oder will, muss er **7 ZfP pro fehlender Komponente** aufwenden (bzw. eine Erschwernis von 7 Punkten hinnehmen), um den Zauber zu wirken. Er kann diese Erschwernis durch eine *Verlängerte Zauberdauer* (s.u.) oder durch *Erzwingen der Zaubervirkung* (s.u.) ausgleichen, um den Zauber doch noch zu schaffen. Eine Veränderte Technik erhöht immer die Zauberdauer um 3 Aktionen pro fehlender Komponente. Man kann bei jedem Zauber notfalls auf einzelne Komponenten der Zaubertechnik verzichten; dies ist bei den Beschreibungen der Zauber im LCD nicht extra aufgeführt.

Anmerkung: Veränderte Technik ist eine Spontane Modifikation, nicht eine Situationserschwernis des Zaubers. Das heißt, dass ein Zauberer mit ZfW 5, der auf eine Komponente eines Spruchs verzichten muss, diesen Spruch überhaupt nicht durchführen kann und nicht nur mit einem effektiven ZfW von -2. (Es sei denn, er kann sich mittels *Verlängerter Zauberdauer* oder *Erzwingen* den Spruch erleichtern.)

Repräsentationen: Das Ignorieren von Anforderungen der Repräsentation ist zwar prinzipiell in allen Repräsentationen möglich, jedoch können religiös gebundene Zauberkundige ihre speziellen Gewohnheiten und Überzeugungen noch schwieriger verdrängen als die schieren Randbedingungen der Zaubertechnik, so genannte *zentrale Komponenten*. Eine ohne Bodenkontakt zaubernde Hexe sowie Druiden und Geoden, die während oder kurz vor dem Zauber Kontakt mit verhütteten Metallen hatten, Kristallomanten ohne passenden Kristall oder gewalttätige Schelme müssen **12 ZfP** aufwenden, um einen Zauber gegen den Widerstand ihres Gewissens wirken zu können. Gleiches gilt für Zauberer, die den Nachteil *Feste Gewohnheit* (WdH 263) gewählt haben.

VERÄNDERTE ZAUBERDAUER

Bisweilen ist es nötig, einen Zauberspruch genau *jetzt und sofort* zu wirken, ohne sich groß um Subtilität oder künstlerischen Anspruch zu kümmern, sei es, um ein angreifendes tollwütiges Tier zu stoppen oder auf der Flucht eine Tür zu öffnen – und in solchen Fällen kann eine lange Zauberdauer den gesamten Tag ruinieren ...

Für eben solche Fälle ist es möglich, Zaubereffizienzpunkte zu op-

fern, um die Zauberdauer deutlich zu verkürzen: **je 5 aufgewendete ZfP halbieren die Zauberdauer** (senken sie jedoch nicht auf weniger als eine Aktion).

Andererseits ist es auch möglich, den Zauber noch einmal 'im Kopf zu drehen und zu wenden', bevor man ihn schlussendlich spricht – eine solcherart **verdoppelte Zauberdauer erleichtert die Zauberverprobe um 3 Punkte**, die der Zaubernde dazu nutzen kann, um andere spontane Modifikationen durchzuführen, um eine gegnerische MR zu überwinden etc. Es ist jedoch nur eine einmalige Verdopplung der Zauberdauer möglich.

Die Veränderung der Zauberdauer erfolgt, nachdem eventuelle zusätzlich nötige Aktionen durch andere Spontane Modifikationen angerechnet wurden.

Repräsentationen: Die Halbierung der Zauberdauer ist in allen Repräsentationen möglich, die Verdopplung der Zauberdauer nicht in der schelmischen oder der borbaradianischen Repräsentation.

Anmerkung: Bei der Zauberdauer ist teilweise von Aktionen, teilweise von Spielrunden, teilweise von Minuten die Rede. Wir gehen von folgender Umrechnung aus: eine Spielrunde entspricht 200 Aktionen, eine Minute entspricht 40 Aktionen.

ZAUBERWIRKUNG ERZWINGEN

Wenn ein Zauber 'die Magieresistenz überwindet', will heißen, wenn die Zauberverprobe trotz der Erschwernis um die Magieresistenz des Opfers gelingt, geht man üblicherweise davon aus, dass die Fäden und Muster magischer Energie einen Weg 'durch die Ritzen der Mauern des Geistes' gefunden haben und so 'ingesickert' sind. Es ist aber auch durchaus möglich, diese Mauern mit einer Rammme zu bearbeiten.

Im speziellen Fall der Zauberei heißt dies: Wann immer der Zaubernde meint, dass seine Zaubereffizienzpunkte nicht ausreichen, um eine Zauberverprobe zu bestehen, kann er 'auf die harte Tour' versuchen, den Zauber doch zur Wirkung zu bringen, nämlich indem er zusätzliche Astralpunkte investiert, um seinen Zuschlag auf die Probe (also im Endeffekt die MR seines Opfers) zu senken.

Diese Punkte wendet er (wie bei allen Spontanen Modifikationen) vor der Zauberverprobe auf und erkaufte sich damit einen oder mehrere Punkte Probenerleichterung. **Dabei kostet ein Punkt Erleichterung 1 AsP, zwei Punkte 2 AsP, drei Punkte 4 AsP, vier Punkte 8 AsP, fünf Punkte wiederum doppelt so viel (also 16), sechs Punkte Erleichterung nochmals doppelt (32 AsP) und so weiter.** Egal, wie viele Punkte Erleichterung erzwungen werden sollen, zählt dies als *eine* Modifikation.

Diese Modifikation kann auch gegen andere vermutete Erschwernisse als die Magieresistenz angewandt werden, z.B., wenn man trotz Verletzungen und Ablenkungen zaubern will oder muss. Sie ist jedoch nicht dazu geeignet, den ZfW prinzipiell zu erhöhen.

Misslingen eines solcherart verstärkten Zauberspruchs ruft häufig besonders chaotische Effekte oder Mindergeister hervor. Diese Modifikation erhöht die Zauberdauer pro gesenktem Punkt Zuschlag um 1 Aktion und sorgt dafür, dass der Zauber auf jeden Fall vom Opfer bemerkt wird.



Vinariel (KL 11, CH 12) will eine Wache mittels SOMNIGRAVIS (ZfW 5) in Schlaf versetzen, vermutet aber, dass der erfahren aussehende Veteran am Eingang des Feldlagers vielleicht etwas zu schwer zu verzaubern ist. Also setzt er zusätzliche 8 AsP ein, um sich die Probe um 4 Punkte zu erleichtern. Die Wache hat eine MR von 7, was in der Tat höchst respektabel ist, aber durch die investierten AsP auf 3 sinkt; Vinariel verbleiben also 2 ZfP zum Ausgleich der Proben (ZfW 5 minus MR 3), und er würfelt 7, 1, 8, was sogar ohne die Erzwingung des Erfolges ausgereicht hätte. Anstatt nun aber sanft in den Schlaf hinüberzugleiten, fällt die Wache wie vom Schlag gerührt zu Boden – und anstatt sich selbst Vorwürfe zu machen, vor Erschöpfung eingeschlafen zu sein, wird sie, wenn sie aufwacht, ganz genau wissen, dass hier etwas nicht mit rechten Dingen zugegangen ist.

VERÄNDERTE TECHNIK UND NACHTEILE DER TRADITIONEN

 Wird ein Zauberspruch in einer Fremdrepräsentation gelernt, dann wird er auch mit der Zaubertechnik und den Randbedingungen dieser Repräsentation gesprochen. Das heißt, dass eine Gildenmagierin, die einen satuarischen Spruch wirkt, ebenfalls Bodenkontakt haben muss oder sonst 12 Punkte Abzug auf ihren ZfW erleidet.

 Bedingungen an die Zaubertechnik, die aus Nachteilen resultieren (auch wenn diese 'versteckt' in der Erstrepräsentation integriert sind), gelten für sämtliche Zaubersprüche des betroffenen Zauberers, unabhängig von der Repräsentation des Zauberspruchs; sprich: Eine Hexe muss auch dann beim Zaubern den Boden berühren, wenn sie einen Schelmenzauber spricht.

 Bedingungen an die Zaubertechnik, die gleichzeitig aus Randbedingung und Nachteil resultieren, müssen bei der Modifikation *Veränderte Technik* nur einmal berücksichtigt werden (dabei jedoch zu den jeweils höchsten anfallenden Erschwernissen).

Die Methode der erzwungenen Zauberwirkung funktioniert jedoch bei weitem nicht bei allen Zaubern; insbesondere feiner strukturierte Hellsichts- und Analysezauber, aber auch metamagische Operationen an komplexen Strukturen oder diffizile Verwandlungen von Form und Struktur lassen sich auf diese Art nicht erzwingen. Ob das Erzwingen der Zauberwirkung möglich ist, finden Sie jeweils im LCD bei den einzelnen Zaubern angegeben. Es ist natürlich ebenfalls nicht möglich, mittels dieser Methode Kenntnisse zu simulieren, die man gar nicht hat; d.h. es können nur maximal so viele ZfP 'herbeigezwungen' werden, wie auch der ZfW des Zaubers in der entsprechenden Formel beträgt. Es können auch unter Wirkung dieser Modifikation natürlich nur maximal so viele ZfP* übrigbehalten werden wie der ZfW beträgt. Schlussendlich ist es natürlich auch nicht möglich, die Methode der erzwungenen Zauberwirkung mit der unten aufgeführten Methode zum Einsparen von AsP-Kosten zu kombinieren (also beide Modifikationen gleichzeitig auf einen Zauber anzuwenden).

Repräsentationen: *Zauberwirkung erzwingen* ist in der schelmischen Repräsentation eines Zaubers nicht möglich.

ASTRALENERGIE EINSPAREN

Es ist nicht nur möglich, Astralenergie einzusetzen, um eine Zauberwirkung zu erzwingen (s.o.), sondern auch das Gegenteil ist eine erlaubte Variante: Ein Zauberer kann Zauberfertigkeitpunkte dafür aufgeben, sich besonders gut auf jene Teile der Wirkung zu konzentrieren, die die 'Effektivität' der Matrix regeln, um dadurch Astralpunkte einzusparen, die grundsätzliche Wirkung jedoch beizubehalten. **Für je 3 ZfP, die der Zaubende zu Sparzwecken zurückhält, kann er die Gesamt-Kosten eines Spruchs um ein Zehntel (mindestens jedoch 1 AsP) der Grund-Zauberkosten senken**, maximal jedoch auf die Hälfte der Kosten; die Mindestkosten eines Zauberspruchs betragen weiterhin 1 AsP.

Bei Sprüchen, deren Wirkungsstärke oder -dauer von den ZfP* abhängt, sinkt natürlich das Maximum der Wirkung, was heißt, dass die Einsparung hier nicht ganz so effektiv ist. Zauber und Varianten, bei denen 'alle noch vorhandenen AsP' eingesetzt werden, können nicht mit dieser Modifikation verbilligt werden.

Diese Modifikation verlängert die Zauberdauer um 1 Aktion pro 3 eingesetzter ZfP und lässt sich nicht zusammen mit der *Erzwungenen Zauberwirkung* einsetzen.

Repräsentationen: Diese Modifikation ist in allen Repräsentationen außer der borbaradianischen und der schelmischen möglich.



Der Scharlatan Gerion sieht sich bei der Erforschung einer alten Tempelanlage einer verschlossenen Geheimtür gegenüber, von der er zwar weiß, wie sie zu öffnen wäre, aber den Mechanismus auf der anderen Seite vermutet. Da er momentan von seinen Kameraden getrennt ist und nicht weiß, was ihn an Gefahren noch erwartet (neben der Mumie, die langsam auf ihn zu wankt), entschließt er sich, die Tür nicht mittels langfristiger Überlegungen, sondern mittels FORAMEN (KL/KL/FF) zu öffnen und dabei möglichst wenig seiner Kraft zu verbrauchen.

Da er in diesem Zauber einen ZfW von 14 hat und es beim FORAMEN üblicherweise nicht auf die ZfP ankommt, kann er ohne Einschränkungen eine Modifikation nutzen, um Astralenergie zu sparen. Er entscheidet sich dafür, etwa ein Drittel (30%) der Kosten zu sparen, was den Einsatz von 9 ZfP erfordert und die Zauberdauer von 5 auf 8 Aktionen erhöht.*

Der Meister teilt nun mit, dass es sich um einen massiven, aber nicht sehr komplexen Mechanismus handelt, dessen Überwindung die Probe um 2 Punkte erschwert und 10 AsP kostet. Gerion hat also nun für seinen FORAMEN noch einen effektiven ZfW von 3 Punkten und muss bei Gelingen des Spruchs nur 7 AsP, bei Mislingen 4 AsP aufwenden (7/2 = 3,5 gerundet zu 4). Die Chancen, dass der Spruch gelingt, sind aber trotzdem recht hoch, da Gerion eine KL von mindestens 15 hat (die benötigt er für drei Spontane Modifikationen) und FF bei Scharlatanen auch zu den Grundvoraussetzungen zählt.

MODIFIKATION DES ZIELOBJEKTS

Üblicherweise unterscheiden wir bei der Art des betroffenen Ziels zwischen folgenden Kategorien: *Einzelperson/Einzelwesen* (wobei mit 'Person' prinzipiell jede Art von denkendem Lebewesen gemeint ist, mit 'Wesen' zusätzlich alle Arten von Tieren, unter Umständen auch Zauberkreaturen, nicht jedoch Pflanzen, die separat genannt werden), Einzelobjekt, mehrere Personen, mehrere Objekte, Zone (eine Fläche oder ein Volumen), selten einmal einzelner Zauber oder einzelner Vorgang. Bei Personen unterscheiden wir noch zwischen freiwillig und unfreiwillig (der üblichen, nicht explizit angegebenen Variante). Das im Folgenden zu Personen Ausgeführte gilt analog (wo anwendbar) auch für Objekte. Diese Modifikation erfordert ebenfalls eine zusätzliche Aktion Zauberdauer.

 **Belebt oder unbelebt?** Ein Zauber, der ausschließlich gegen Objekte gerichtet ist, kann mittels Spontaner Modifikation nicht in einen Zauber gegen Personen umgewandelt werden und umgekehrt. Dazu sind die Methoden der Zauberwerkstatt nötig (Seite 38ff.) – und auch dort ist eine solche Umwandlung sehr schwierig.

 **Freiwillig oder unfreiwillig?** Ein Zauber, der explizit auf eine freiwillige Zielperson gesprochen wird, kann so modifiziert werden, dass er auch gegen unwillige Opfer wirkt. Für diese Modifikation müssen 5 ZfP aufgebracht werden; außerdem steht dem Opfer seine komplette Magieresistenz zum Widerstand gegen den Zauber zur Verfügung.

Einen Zauber, der gegen ein unfreiwilliges Opfer gerichtet ist, so zu modifizieren, dass er nun auf eine freiwillige Zielperson wirkt, ist um 2 ZfP erschwert. Die MR der Zielperson muss eingerechnet werden, jedoch kann die Zielperson ihre MR auf die Hälfte senken und die Sonderfertigkeiten *Eiserner Wille I/II* und *Gedankenschutz* vollständig 'abschalten'. Hierfür muss auch die Zielperson eine Aktion aufwenden.

 **Verzaubern mehrerer Gefährten:** Will man einen Zauber, der auf eine freiwillige Einzelperson gerichtet ist, auf eine größere Gruppe von Freiwilligen ausdehnen, so muss man dafür 3 ZfP aufwenden. Zudem ist der Zauber um *einen Punkt pro verzauberte Person erschwert*. Erfordert ein Zauber 'Berührung' (bei Reichweite), so gilt dies sowohl für Berührung des Zaubersenden als auch für Berührung des Verzauberten. Diese Modifikation ist jedoch nur bei wenigen Zaubern möglich, da die Verzauberung einer freiwilligen Einzelperson meist mit mehr geistigem Aufwand und Einstimmung auf das Zielobjekt verbunden ist.

 **Verzaubern mehrerer Gegner:** Einige Zauber können gegen mehrere Opfer gleichzeitig gerichtet werden. In diesem Fall gilt generell (ist aber auch nochmals bei den Sprüchen im LCD vermerkt), dass die **Erschwernis für einen solchen Zauber so viele Punkte beträgt wie die höchste Magieresistenz eines der Opfer plus die Anzahl der Ziele des Zaubers**. Es müssen keine Zauberfertigkeitpunkte aufgewandt werden, um diese Modifikation eines Zaubers zu sprechen. Wenn mehrere Opfer auf einmal bezaubert werden, fällt die Wirkung pro Einzelopfer meist ein wenig schwächer aus als normal, weil ja häufig die übrigbehaltenen ZfP die Stärke oder Dauer der Wirkung angeben. Die endgültigen ZfP* gelten jedoch für jedes Opfer und müssen nicht noch einmal aufgeteilt werden. Es kostet auch meist weniger Astralpunkte pro Opfer, wenn man versucht, mehrere Wesen zu be- oder verzaubern; entsprechende Angaben finden Sie bei den einzelnen Sprüchen im LCD angegeben. Da es sich bei diesem Fall um eine Erschwernis des Zaubers handelt, nicht um freiwillig aufgebrauchte ZfP, erleichtert die gildenmagische Repräsentation diese Form der Zauberveränderung nicht.



Kapermagierin Ragnild (MU 12, IN 14, CH 13) ist gezwungen, sich eine große Rotte angriffslustiger räuberischer Goblins vom Hals zu halten, und sie entscheidet sich, die am gefährlichsten aussehenden Gegner mit einem einzigen HORRIPHOBUS (ZfW 9) auf einen Schlag zu vertreiben und so die geg-

nerische Moral zu schädigen. Nun sind Goblins nicht für ihre hohe MR berühmt (ihre Rasse hat einen Modifikator von -5, was in einer durchschnittlichen MR von 0 bis 2 resultiert), aber die lautesten von ihnen – der Anführer und seine 'Unteroffiziere' – sind doch immerhin 4 Personen, die es zu terrorisieren gilt. Die höchste MR eines der Rotpelze (des Anführers) beträgt stolze 3, was bedeutet, dass die Zauberprobe für Ragnilds HORRIPHOBUS um 7 Punkte erschwert ist.

Eine fordernde, aber durchaus mögliche Probe; viel schwerer wiegt der Aufwand von 24 AsP, den die ganze Aktion kostet. Dafür kann sie sicher sein, dass mit einem Erfolg gegen die Hauptleute alle Angreifer in heller Panik fliehen werden.

Form des Wirkungsbereichs: Wenn die Zauberwirkung es nicht ausdrücklich vorsieht, dass der Wirkungsbereich in seiner Form veränderbar ist (z.B. beim NEBELWAND), lässt er sich mittels Spontaner Modifikationen nicht verändern – für eine solche Veränderung ist die Arbeit in der Zauberwerkstatt (Seite 38ff.) erforderlich. Die Veränderung der Größe des Wirkungsbereichs finden Sie im folgenden Abschnitt.

MODIFIKATION DER REICHWEITE UND DES WIRKUNGSRADIUS
Mit ein wenig Willenskraft ist es auch möglich, die Reichweite eines Zaubers zu vergrößern, indem man die Kraftfäden stärker bündelt, damit sie sich nicht im Kraftfluss der Umgebung verlieren. Die Reichweite eines Zaubers wird üblicherweise in den folgenden Kategorien angegeben (siehe auch LCD 5): Selbst – Berührung – 1 Schritt (oder ZfW Spann) – 3 Schritt (oder ZfW/2 Schritt) – 7 Schritt (oder ZfW Schritt) – 21 Schritt (oder ZfW x 3 Schritt) – 49 Schritt (oder ZfW x 7 Schritt) – Horizont – Außer Sicht. Die Vergrößerung der Reichweite eines Zaubers erfordert je **5 ZfP pro gesteigerter Kategorie**.

Entfernungen, die nicht in genau einer dieser Gruppen einsortiert werden können, werden in die nächste passende Kategorie einsortiert. Wenn nichts anderes erwähnt ist, beinhaltet die Reichweite Berührung auch die Reichweite selbst.

Zaubern auf Reichweite *Horizont* erfordert eine besondere Probe, um das Ziel des Spruches überhaupt zu treffen (Seite 23), während Zaubern auf *Ziele außer Sicht* nur mittels irgendeiner Form von mystischer Verbindung möglich ist. Bei Zaubern mit letztgenannter Komponente gilt – so diese Modifikation überhaupt erlaubt ist – eine Verdoppelung der Reichweite als eine Modifikation.

Es ist ebenfalls möglich, den Wirkungsradius eines Zaubers (der ja bisweilen unabhängig von der Reichweite ist) zu vergrößern, so dass ein GARDIANUM z.B. ohne Schwierigkeiten die gesamte Heldengruppe schützt (Radiusvergrößerung auf 3 Schritt); dies erfordert ebenfalls 5 ZfP pro erweiterter Kategorie.

Eine Vergrößerung des Wirkungsradius eines Zonen-Zaubers geht auch immer mit einer Erhöhung der Kosten einher: Pro Kategorie steigen die Kosten um den Faktor 4; sind bei einem Zonen-Zauber Basiskosten und laufende Kosten getrennt, so wird die Vervielfachung der Kosten getrennt gerechnet.

Schlussendlich ist es auch möglich, sowohl die Reichweite als auch den Wirkungsradius eines Zaubers zu *verkleinern*. Eine solche Veränderung erfordert den Einsatz von je **3 ZfP pro Kategorie** Verkleinerung (wobei eine Verringerung der Reichweite ja meist wenig sinnvoll ist,

eine Verringerung des Wirkungsradius jedoch durchaus). Die Kosten werden hierbei nicht reduziert. Die Wirkung von Sekundäreffekten (wie der Explosionsradius des IGNISPHAERO) kann mit dieser Modifikation jedoch nicht verändert werden.

Jede Veränderung der Reichweite um eine Stufe kostet eine zusätzliche Aktion Zauberaufwand.

Repräsentationen: Diese Modifikation ist in allen Repräsentationen möglich, wobei Borbaradianer pro Reichweitensteigerung 7 ZfP aufwenden müssen, während die Zauberei von Schelmen auf eine Reichweite von maximal 49 Schritt begrenzt ist.

MODIFIKATION DER WIRKUNGSDAUER

Üblicherweise ist die Matrix eines Zaubers so beschaffen, dass für ein bestimmtes Maß an Astralenergie ein bestimmter Effekt für einen ebenso bestimmten Zeitraum eintritt, entweder als fest vorgegebenes Maß ('Der Zauber dauert X Spielrunden; er kostet Y AsP') oder als Kosten pro Zeiteinheit ('Der Zauber kostet Y AsP pro X Spielrunden; Dauer nach AsP-Einsatz.'). Langjährige Zauberpraxis hat jedoch gezeigt, dass dieses Maß nicht so fest ist, wie bislang gedacht: Wer bestimmte Zauber besonders gut beherrscht, der kann eine längere Wirkungsdauer erzielen, weil er die Astralenergie besonders effektiv einsetzt; spricht: Er behält besonders viele ZfP* übrig und verlängert damit die Wirkung.

Eine Verlängerung der Wirkungsdauer ist jedoch auch dadurch möglich, dass ein Zauberkundiger sich auf eben diese Wirkungsverlängerung konzentriert und dafür andere Belange des Zaubers ignoriert: **Für je 7 ZfP, die ein Zauberer einsetzt, verdoppelt sich die Wirkungsdauer eines Zauberspruchs**, ohne dass dies zusätzliche AsP kostet. Diese Modifikation ist natürlich nicht anwendbar, wenn die Wirkungsdauer entweder mit *augenblicklich* oder mit *permanent* angegeben ist. Sie ist zwar möglich, aber nur selten sinnvoll, wenn die Wirkungsdauer von den ZfP* abhängt; in diesem Fall zählt jeder ZfP* doppelt.

Es ist ebenfalls möglich, eine fest vorgegebene Wirkungsdauer zu verkürzen, wenn dies gewünscht ist: **Für je 3 eingesetzte ZfP kann die Wirkungsdauer halbiert werden**; die Kosten werden hierdurch jedoch nicht auf die Hälfte, sondern nur auf zwei Drittel der ursprünglichen Kosten gesenkt.

SPONTANE MODIFIKATIONEN

Modifikation	ZfP-Kosten	Sonstige Mod.	ZD+ (Akt)
Veränderte Technik	7 ZfP/Komponente	0	3 Akt.
Veränderte Technik, zentrale Komponente	12 ZfP/Komponente	0	3 Akt.
Halbierte Zauberdauer	5 ZfP/Halbierung	0	-50 %
Verdoppelte Zauberdauer	0	-3	+100 %
Erzwingen	0	je -1 pro 1/2/4/8/16 ... AsP	1 Akt./ Erleichterung
Kosten einsparen	3 ZfP / -10 % AsP	—	1 Akt. / -10 % AsP
Unfreiwillig statt freiwilliges Zielobjekt	5 ZfP	+MR	1 Akt.
Freiwillig statt unfreiwillig	2 ZfP	-½ MR	1 Akt.
Mehrere Gefährten verzaubern (freiwillig)	3 ZfP	+1/Person	1 Akt.
Mehrere Gegner verzaubern (unfreiwillig)	0	+MRMax+Anzahl	1 Akt.
Vergrößerung von Reichweite o. Wirkungsradius	5 ZfP pro Stufe	0	1 Akt. pro Stufe
Verkleinerung der Reichweite o. Wirkungsradius	3 ZfP pro Stufe	0	1 Akt. pro Stufe
Verdoppelung der Wirkungsdauer	7 ZfP	0	1 Akt. pro Verdoppelung
Halbierung der Wirkungsdauer	3 ZfP	0	1 Akt. pro Halbierung
Änderung von Aufrechterhalten auf feste Dauer	7 ZfP	0	1 Akt.

Jede Verdopplung oder Halbierung der Wirkungsdauer erfordert 1 Aktion zusätzlicher Konzentration.

Eine weitere Möglichkeit in diesem Zusammenhang ist die Änderung der Wirkungsdauer von 'Aufrechterhalten (A)' auf einen festen Zeitraum: Üblicherweise ist bei einem Zauber mit Wirkungsdauer "je nach AsP-Einsatz (A)" angegeben, wie viele AsP pro Zeiteinheit die Anwendung dieses Zaubers kostet. Um die Wirkungsdauer von (A) auf eben diese Zeiteinheit zu ändern, ist der Einsatz von 7 ZfP nötig. Die so erzielte Wirkungsdauer kann mit einer zusätzlichen Modifikation verdoppelt werden (s.o.). *Beispiel: Um einen VISIBILI, der "4 AsP pro SR und Person" kostet und "je nach AsP-Einsatz (A)" anhält auf eine feste Dauer von 2 Spielrunden zu ändern, müssen 14 ZfP aufgewendet werden. Der Zauber kostet aber weiterhin nur 4 AsP.* Diese Änderung bedeutet, dass der Zauberer sich nicht weiter um die Wirkung kümmern muss und demzufolge auch keine Erschwernisse auf weitere Zauber erleidet. Es ist nicht möglich, einen bereits wirkenden, eigenen Zauber entsprechend zu modifizieren.

Repräsentationen: Modifikation der Wirkungsdauer ist in allen Repräsentationen möglich.

OPTIONAL: ZAUBERN AUF ENTFERNUNG HORIZONT

Üblicherweise muss man bei einem Zauber, der gegen eine Einzelperson oder ein einzelnes Objekt gerichtet ist, nicht zielen, um zu treffen; es reicht, einen kleinen Teil der Person/des Objekts zu sehen, um das Ziel zu erfassen und den Zauber unfehlbar ins Ziel zu bringen – ob er dort wirkt, ist eine andere Sache, die von den Fähigkeiten des Zauberers, von der Magieresistenz des Opfers und anderen Faktoren abhängt. Es ist jedoch auch möglich, Personen oder Objekte zu verzaubern, die nur kleine Pünktchen am Horizont oder Schemen zwischen den Wolken sind, jedoch gelingt es dann nicht mehr automatisch, das Ziel des Zaubers 'ins Visier zu nehmen'. Man muss auf solche Entfernungen also einen Zauber wie eine Fernwaffe handhaben: Dafür muss der Zauberer zuerst das Ziel in seine Wahrnehmung aufnehmen und die Matrizen des geplanten Zaubers auf die gewünschte Entfernung anpassen, was mit einer Probe auf den gewünschten Zauber geregelt wird, die gemäß der unten stehenden Tabelle modifiziert ist. Gelingt diese Probe, für die der Zauberer 7 Aktionen benötigt, kann sofort im Anschluss eine reguläre Zauberprobe gewürfelt werden,

die um die üblichen Zuschläge (Magieresistenz, Spontane Modifikationen etc.) erschwert ist. Misslingt die erste Probe, so kann er schlicht sein Ziel nicht anvisieren; er kann die Probe jedoch wie eine andere misslungene Zauberprobe auch mit einer Erschwernis von +3/ +6/ +9 etc. Punkten wiederholen.

EXPERTE: AUSDAUER BEIM ZAUBERN

Einen Zauber zu wirken, der drei Gegner in Flammen aufgehen lässt, eine Windhose herbeiruft oder die Temperatur in der Khôm-Wüste auf den Gefrierpunkt senkt, ist verständlicherweise nicht nur für den Geist, sondern auch für den Körper eine spürbare Anstrengung. Bei einigen Sprüchen ist dies bereits als fester Verlust von AuP oder gar LeP vermerkt, bei allen anderen können Sie dieser Tatsache dadurch Rechnung tragen, dass Sie Zaubern als eine Handlung betrachten, die anstrengend ist und daher Ausdauerpunkte verbraucht: Pro 5 AsP, die ein Zauber kostet, verbraucht der zaubernde Held 1 AuP; dies gilt für jeweils volle 5 AsP, so dass Zauber, die weniger AE-Aufwand erfordern, keine Ausdauer verbrauchen. Verwendet ein Zauberer für eine Zauberhandlung auf einen Schlag mehr als ein Drittel seiner Basis-AE, so muss er auf der Stelle einen Punkt Erschöpfung hinnehmen.

Zauberer mit dem Vorteil *Ausdauernder Zauberer* verlieren nur 1 AuP pro angefangenen 10 AsP und erleiden nur dann einen Punkt Erschöpfung, wenn sie mehr als die Hälfte ihrer Basis-AE auf einen Schlag verbrauchen.

Allgemein (also auch für Ausdauer-Verluste aus anderen Gründen) gilt: Wenn die Ausdauer des Zaubers unter ein Drittel seines Grundwertes sinkt, sind alle Zauberproben um drei Punkte erschwert, bei weniger als einem Viertel sogar um 6 Punkte. Sinkt die AU des Helden auf weniger als ein Drittel seines Grundwertes, so führt dies automatisch zu einem Punkt Erschöpfung; fällt seine AU sogar auf 0, so erleidet er 1W6 Punkte Erschöpfung. Entsteht durch die Erschöp-



BEDINGUNG	MODIFIKATION
pro angefangener 500 Schritt Entfernung	+4
Zielgröße Sehr Klein*	+6
Zielgröße Klein*	+4
Zielgröße Mittel*	+2
Zielgröße Groß*	+/-0
Zielgröße Sehr Groß*	-2
Deckung	+2 bis +4
Lichtverhältnisse	+2 bis +8
Dunst/Nebel	+2 bis +4
Bewegung des Ziels	+2 bis +4
Fest montiertes Ziel	-2
Zauber ADLERAUGE	-ZfP*/2
Vorteil Herausragender Sechster Sinn	-3
Ziel hat Vorteil Verhüllte Aura	+3
Ziel verhüllt Aura mit Zaubern / SF	je nach Zauber / SF
SF Fernzauberei	Summe der Zuschläge halbiert

*) gemäß Basis 152 / WdS 93

Es gelten ebenfalls die Modifikationen durch die Vor- und Nachteile *Dämmerungssicht, Entfernungssinn, Farbenblind, Kurzsichtig, Nachtsicht* und *Nachtblind*.



fung Überanstrengung, so wirkt sich der gesenkte KO-Wert natürlich auch bei Zauberproben aus. (Dies erweitert die Regelung, wie sie auch für Eigenschafts- und Talentproben gilt, auf den Bereich der Zauberei.)

Sinkt die Ausdauer eines Helden auf 0, so kann er zwar mit den obigen Abzügen weiter zaubern, jedoch verliert er dann in dem Maß Lebensenergie, wie er Ausdauer für den Zauberspruch verloren hätte. Dies ist Schaden, der aus der Anstrengung resultiert, nicht aber *Blutmagie* oder das Öffnen der *Verbotenen Pforten*, wie sie auf Seite 34f. bzw. 32ff. beschrieben werden.

Zu den Themen Ausdauer, Erschöpfung und Überanstrengung sowie der Regeneration von solchen Strapazen vergleiche **Basis 191f., 195** bzw. **WdS 139, 159**. Wenn Sie mit der Regel zu *Ausdauer im Kampf* spielen (was sich anbietet, wenn Sie schon die Ausdauer beim Zaubern einbeziehen), lesen Sie bitte auch **WdS 83**.

Anmerkung: Wir haben diese Regel als Experten-Regel gekennzeichnet, weil sie einiges an Buchhaltungs-Mehraufwand mit sich bringt. Inhaltlich halten wir die Regel jedoch für so wichtig, dass wir bei unseren Überlegungen immer davon ausgehen, dass ein Zauberkundiger beim Zaubern auch AuP verbraucht.

OPTIONAL: BESONDERS GROßE ZIELOBJEKTE

Bei vielen Zaubern finden Sie als Angabe des Zielobjekts einfach nur den Begriff 'Einzelwesen', was sowohl eine Ratte als auch einen Elefantebullen bedeuten kann. Es wäre aber wenig 'realistisch', wenn die Verwandlung einer Ratte in einen Fliegenpilz die gleiche Menge an AsP kosten würde wie die Verwandlung des Elefanten. Wir haben dieser 'Trägheit gegen Verwandlung' zwar schon durch die unterschiedlichen Magieresistenzen Rechnung getragen, aber es ist durchaus möglich, dass Sie als Meister hier auch noch ein wenig an der AsP-Schraube drehen wollen.

Gehen Sie bei der überschlagsmäßigen Bestimmung der Zauberkosten von folgender Überlegung aus: Zauber sind so erschaffen worden, dass sie gegen menschengroße Wesen und gegen die üblichen Raubtiere wirken sollen, also gegen Wesen in einem Gewichtsrahmen zwischen 25 und 125 Stein. Benutzen Sie dann die Faustformel 'fünf gleich zwei': Für jede Verfünffachung des Gewichts werden die Astralpunkt-kosten für Verwandlungszauber (Sprüche mit den Merkmalen *Form* oder *Eigenschaft*) verdoppelt, für jede Fünftelung werden die Kosten halbiert. Dabei gehen Sie jeweils von den äußeren Grenzen

MERKMALE

»Einen Kern-Zweig, wenn nicht den Stamm moderner Zauberei daselbst, bildet die *Magica Clarobservantia* oder *Hellscherei* (wiewohl sie mehr ist als jenes, welches die Volksmeinung die *Hellsicht* oft nennet). Sie wirket daher, dass sie Sinne induciret, welche dem naturerlichen Leib unzugänglich, sei es, dass der Nutznießer durch Waende oder an andere Orte schaut, in einstige Zeiten gar oder aber, dass er Zauberei erspuehet, was man *Magie-sinn*, bisweilen auch = *gespuehet* heisset (denn es muss nicht immer das Gesicht sein, mit welchem der Zauberer die astralen Kraeffte wahrnimmt). Die *M. Clarobservantia* wirket, dass sie die weltlichen Sinne transformiret mit der Krafft, um Aug oder Ohr durch Waende zu schicken oder ein Bild aus dem Geiste zu lesen, ergo ein Ohr benoetigt, dem sie die Krafft leihen kann, aus der Ferne zu hoeren. Wo sie aber nur als alleinigliche Krafft wirket, da vermag sie zu sehen, was das wahre Gefueg der Welt ...

Angemerckt werden muss hier, dass die *M. Clarobservantia* wohl in der Lage zu erkennen, was tot und was lebt, wie es beschaffen, ob es besessen und vielerlei mehr, doch niemals was goettlich oder was die Seel ist ...

Wenn es vermittels der *M. Clarobservantia* auch moeglich, in fremde Raecume zu schauen, zu lauschen, was privatim gesprochen, gar auf den

BEI SPONTANEN MODIFIKATIONEN NÜTZLICHE SONDERFERTIGKEITEN

FERNZAUBEREI (ZH)

Für Kenner dieser Sonderfertigkeit sind die Zuschläge auf die Zauberprobe beim Zaubern auf die Distanz *Horizont* halbiert.

Verbreitung: 3

Voraussetzungen: Spruchzauberer; IN 12

Kosten: 100 AP

MATRIXVERSTÄNDNIS (ZH)

Der Zauberer hat einen besonderen, intuitiven Zugang zu den grundsätzlichen Strukturen der Spruchzauberei entdeckt oder aber ein besonderes Verständnis entwickelt und muss zum Ausführen Spontaner Modifikationen keine zusätzliche Zeit aufwenden (Ausnahme: verlängerte Zauberdauer).

Dies gilt auch für Zuschläge, die aus nicht ausführbarer Zaubertechnik resultieren, jedoch nicht für Zuschläge aus verletzter *Fester Gewohnheit*, *Kristallgebundenheit*, *Religiöser Bedingung* oder *Thesisgebundenheit*.

Er ist zudem in der Lage, auch bei Zaubern in Fremdrepräsentationen Spontane Modifikationen anzuwenden, jedoch mit den üblichen Zuschlägen. Zudem steht ihm eine Spontane Modifikation mehr zu, als sich aus seiner Leiteigenschaft ergibt. Hier sind besonders die Kristallomanten der Achaz zu erwähnen, die durch ihre stetige Beschäftigung mit Kristallstrukturen einen besonderen Blick entwickelt haben.

Voraussetzungen: Spruchzauberer; IN 15

Verbreitung: 3 bei Kristallomanten, seltener bei Gildenmagiern und Druiden, extrem selten bei anderen magischen Traditionen

Kosten: 250 AP; halbe Kosten bei SF Merkmalskenntnis *Metamagie* oder bei Kenntnis von drei oder mehr Merkmalen oder bei Kenntnis von zwei oder mehr Repräsentationen

des Gewichtsrahmens aus: Eine Ratte von 1 Stein Gewicht zu verwandeln kostet also nur ein Viertel der angegebenen Kosten, einen Elefanten mit mehreren Quadern Gewicht das Vierfache.

Grund des Wesens und in die Gedanken zu spueren, so ist doch nichts hiervon Schwartz-Kunst oder im Albyricus genannt. Es ist in der Hand des Zauberdnden, zum Wohl oder zum Wehe mit seiner Gabe umzugehen, wie der Gelehrte sein Wissen zu Ruhm und Nutz oder zu Lug und Verderben verwendet ...

Kein Zweifel ist, dass die Aelffen grosse Meister dieser Kunst, wohingegen Magi und Magae sie perfectioniret und dahin gebracht haben, dass sie in der Lage, die Muster der Zauberei, die Matrices Astralorum, zu kennen, ja zu lesen. Allein, fuer jene, die Willens, ist es ohne Widrigkeit, die Clarobservantia zu erlernen, ganz gleich, welchem Zweige er oder sie sich zugehoerig fuehlet.»

—Von den Unterteilungen der Magie, *Encyclopaedia Magica*, sog. II. Kusliker Ausgabe von 864 BF, p. 75

»Forschungen der letzten Jahre, besonders, was die Unterteilung der Komponenten des Thesis-kerns angeht, haben zumindest die theoretische Möglichkeit aufgezeigt, dass zu jeglichem Merkmal auch eine Formel der *Contraria* existieren kann. Da die Zahl der Koryphäen auf dem Gebiet

der *Temporalia* allerdings deutlich begrenzt ist, kann hier wohl nicht für jeden Bereich mit der entsprechenden Formel gerechnet werden. Die lange Zeit für unmöglich gehaltene 'Negation der Negation', *Anti-Antimagie*, ist in der Tat bereits als Formel vorhanden, wie die in Tobrien kämpfenden Kollegen leidvoll erfahren mussten, schützt doch Galotta seine wichtigsten magischen Werke mit eben jener *Contra-Contraria*.«

—Von den Unterteilungen der Magie, Encyclopaedia Magica, MS zur Puniner Ausgabe, in Ergänzung zu o.g. Text

Die moderne (gildenmagische) Zauberkunst ist im Zuge der antimagischen Forschungen zur Abwehr borbaradianischer Gefahren auf eine detailliertere Unterteilung der Zauberwirkungen gestoßen, als die althergebrachte, teilweise überlappende Einteilung der 'Spezialgebiete' dies nahe legte. Die hier genannten Merkmale – die man in der Tat mittels Hellsicht im Thesiskern von Zaubern als vergleichbare Muster erkennen kann – sind sicherlich nicht die einzig mögliche Unterteilung, aber sowohl der aventurischen Realität recht nahe als auch zu Spielzwecken leicht einsetzbar. Es ist durchaus möglich, dass sich in den nächsten Jahren noch das ein oder andere Merkmal findet (es wird neuerdings darüber debattiert, ob nicht vielen Schelmenzaubern auch das – bislang hypothetische – Merkmal *Zufall/Entropie* anhaftet und ob es demgegenüber nicht auch ein Merkmal *Ordnung* geben müsse).

Merkmale sind für Spielzwecke in drei Schwierigkeits-Kategorien eingeteilt, was sich vor allem beim Erlernen der entsprechenden Merkmalskenntnisse bemerkbar macht. Als Merkmale niedriger Komplexität gelten die einzelnen dämonischen und elementaren Subdomänen, Geisterwesen, Heilung, Herbeirufung, Illusion, Schaden, Telekinese und Verständigung; als Merkmale mittlerer Komplexität gelten *Antimagie*, *Beschwörung*, *Eigenschaften*, *Einfluss*, *Form*, *Hellsicht*, *Herrschaft*, *Kraft*, *Objekt* und *Umwelt*, während *Dämonisch (gesamt)*, *Elementar (gesamt)*, *Limbus*, *Metamagie* und *Temporal* als Merkmale mit hoher Komplexität angesehen werden.

Die bekannten Merkmale sind im einzelnen:

 **Antimagie** dreht sich primär um das Beschränken oder Aufheben von Zauberwirkungen mit bestimmten Merkmalen; in den Bereich der Antimagie fallen aber ebenfalls die Reflexion von Zaubern und Schutzwände gegen Zauber oder bestimmte magische Wirkungen. Wichtig ist, dass die Wirkung eines antimagischen Zaubers sich gegen eine noch wirkende magische Komponente eines anderen Zaubers richtet, also z.B. eine mittels *FLUCH DER PESTILENZ* verursachte und als 'magischer Krankheitskeim' im Körper eines Opfers verbliebene Krankheit beenden, nicht aber den bereits entstandenen Schaden wiedergutmachen kann. Antimagie benötigt also eine vorhandene Zaubermatrix, auf die sie einwirken kann. Typische Antimagie-Formeln sind daher *VERSTÄNDIGUNG STÖREN* (ein üblicherweise als Flächeneffekt gesprochener Zauber), *BEHERRSCHUNG BRECHEN* (der gezielt auf ein Opfer eines Beherrschungsspruchs gerichtet ist und sehr viel Feinabstimmung erfordert), der eher grob strukturierte *DESTRUCTIBO* zur Entzauberung magischer Objekte und der *GARDIANUM* als antimagische Allzweck-Wand.

 **Beschwörung** ruft eine Wesenheit von jenseits der Dritten Sphäre herbei, jedoch ohne dabei eine weitere Manipulation des Limbus herbeizuführen – sozusagen 'auf direktem Weg'. Geisterbeschwörungen aus den Tiefen von Borons Hallen und Dämonenbeschwörungen aus der Siebten Sphäre gehören natürlich diesem Merkmal zugeordnet, aber auch Elfenrösser aus Nebenglobulen oder Wesen aus der Feenwelt können hiermit gerufen werden. Beispiele sind die Dämonenbeschwörungen *INVOCATIO MAIOR/MINOR*, aber auch der *WEISSE MÄHN*.

 **Dämonisch** (mit zwölf bekannten Unter-Merkmalen) bezieht sich auf eine der erzdämonischen Domänen und beinhaltet

solche Punkte wie: Kontrolle über Wesenheiten und Effekte von dort oder mit Bezug auf die durch diese Domäne verkörperten Kräfte; Untoten-Erhebungen sind *Dämonisch (Thargunitoth)*, Krankheiten zu erzeugen ist *Dämonisch (Mshkhara)*, die Beschwörung eines einzelnen Dämonen natürlich *Dämonisch (passende Domäne)*. Details zu Dämonen und ihrer Beschwörung finden Sie im Kapitel **Die Kunst der Invokation** ab Seite 175 beschrieben.

Anmerkung: Merkmalskenntnis *Dämonisch (gesamt)* kommt sowohl bei den Zaubern mit dem Merkmal *D. (gesamt)* als auch bei Zaubern mit dem Merkmal *D. (spezielle Domäne)* zum Tragen, eine Merkmalskenntnis *D. (speziell)* nur bei Zaubern mit eben jenem speziellen Merkmal. Boni aus den Merkmalskenntnissen *D. (gesamt)* und *D. (speziell)* sind kumulativ.

 **Eigenschaften** steht für Beeinflussung und Veränderung (meist Verbesserung) bestehender Eigenschaften, Fertigkeiten oder Sinne eines Lebewesens; beispielhaft sind hier *ATTRIBUTO*, *KRÖTENSBRUNG* oder *ADLERAUGE*. Mit dieser Eigenschaftsveränderung geht üblicherweise keine unnatürliche Formveränderung einher (schwellende Muskeln oder vergrößerte Pupillen natürlich je nach Wirkung durchaus). Auch – hypothetische – Zauber, die den Stoffwechsel, die Verdauung und den Blutfluss beeinflussen, würden in diese Kategorie fallen.

 **Einfluss** steht für Einflussnahme auf die – unbewussten – Gefühle einer Person wie z.B. der *HORRIPHOBUS*, aber auch die Furcht-Komponente im *HEXENKNOTEN* oder die 'Harmlosigkeit' in der *HARMLOSEN GESTALT*. Teilweise zählt auch die Beeinflussung von Sinnesindrücken (*IGNORANTIA*) hierzu, sofern nicht dies nicht durch Veränderung der Sinnesorgane, verwandelnde Steigerung der Wahrnehmung oder zusätzliche Sinne (Merkmale *Form*, *Eigenschaften* oder *Hellsicht*) hervorgerufen wird. Wirkt üblicherweise gegen einzelne Opfer, kann aber auch auf mehrere ausgeweitet werden. Mit Zaubern mit dem Merkmal *Einfluss* können üblicherweise keine konkreten Befehle erteilt werden – dazu ist das Merkmal *Herrschaft* nötig.

 **Elementar** (mit den sechs Unter-Merkmalen Feuer, Wasser, Luft, Erz, Humus und Eis) bezieht sich auf einen elementaren Effekt oder eine elementare Wesenheit. Elementare Effekte sind in vielen Verwandlungen oder Umwelt-Zaubern enthalten, aber auch *IGNIFAXIUS* und die *LEIB DES ...*-Zauber haben deutliche Elementarkomponenten. Mit Elementaren Wesenheiten sind namentlich die Elementargeister, die Dschinne und die Elementaren Meister gemeint.

Anmerkung: Merkmalskenntnis *Elementar (gesamt)* kommt sowohl bei den Zaubern mit dem Merkmal *E. (gesamt)* als auch bei Zaubern mit dem Merkmal *E. (spezielles Element)* zum Tragen, eine Merkmalskenntnis *E. (speziell)* nur bei Zaubern mit eben jenem speziellen Merkmal. Boni aus den Merkmalskenntnissen *E. (gesamt)* und *E. (speziell)* sind kumulativ. Weiterhin ist es im Allgemeinen nicht möglich, die Merkmalskenntnis eines Elements und seines Gegenelementes zu beherrschen. Dazu wird die passende *SF Elementarharmonisierte Aura (WdH 285)* benötigt.

 **Form** bedeutet 'Verwandlung von Lebewesen (inklusive Pflanzen)', also die Veränderung der körperlichen Form und / oder der inneren Struktur eines Lebewesens. Diese Veränderung kann in ein anderes Lebewesen, zu chaotischer Form oder gar zu unbelebter Materie erfolgen und muss dabei nicht einmal ein lebensfähiges Resultat hervorrufen (was aber häufig gewünscht ist, da auch viele Selbstverwandlungen in diesem Bereich zu finden sind). Typische Beispiele sind der *PARALYSIS*, der *NEBELLEIB*, der *SALANDER* oder der *ADLERSCHWINGE*.

 **Geisterwesen** bedeutet, dass mit einem solchen Zauber auf nichtkörperliche Geisterwesen, namentlich Totengeister verschiedenster Art, eingewirkt werden kann: Beschwörung und Herbeirufung derselben, Kommunikation mit Geistern, Schutz vor oder

Schaden anrichten bei Geistern. Beispiele sind GEISTERRUF, GEISTERBANN oder NEKROPATHIA; Zauber mit diesem Merkmal wirken ausdrücklich nur in der Dritten und der Vierten Sphäre.

 **Heilung** steht für die Wiederherstellung der Lebens- oder Körper-Aura bei einem Lebewesen – davon ausgehend, dass es eine 'ganzheitlich gesunde' Aura gibt. Natürlich gehören der BALSAM und der TIERE BESPRECHEN in diese Kategorie. Da sich die Aura im Laufe des Lebens der körperlichen Wirklichkeit anpasst, sind ältere Verletzungen mit Heilspürchen nicht behandelbar. Da Krankheiten offenbar eine besondere Verbindung mit der Aura eingehen, sind sie von Heilspürchen üblicherweise nicht beeinflussbar (bisweilen aber von Ritualen). Ebenfalls außerhalb der Reichweite des Merkmals liegt der Geist eines Lebewesens; inwiefern ein Heilungsspruch mit dem – wenig fassbaren – Sikaryan wechselwirkt, ist momentan Gegenstand gildenmagischer Forschungen.

 **Hellsicht** kann dreierlei bedeuten: einen der eigenen, vorhandenen Sinne dorthin zu senden, wo er eigentlich nicht ist, durch eine Mauer, von Riva nach Festum oder in die Kaiserlosen Zeiten (PENETRIZZEL, BLICK IN DIE VERGANGENHEIT); einen neuen Sinn zu entwickeln, der einem Menschen (Elfen, Achaz) normalerweise nicht zugänglich ist, seien es ein Wärmegefühl oder eine empathische Wahrnehmung der Gefühle oder Gedanken des Gegenübers (WARMES BLUT, SENSIBAR, BLICK AUFS WESEN). Verwandt mit dieser zweiten Variante sind auch jene Zauber, die einen Sinn für die Kraft und ihrer Muster schaffen und den Zauberer so das Gewebe der Welt erkennen lassen (ANALYS, ODEM, OCULUS). Einige der Wirkungen der zweiten Gruppe können ähnlich auch mit dem Merkmal *Eigenschaften* realisiert werden.

 Sprüche mit dem Merkmal **Herbeirufung** rufen eine Wesenheit aus der Dritten Sphäre herbei bzw. bringen sie zur Materialisierung. Gemeint sind hier in erster Linie Elementarwesen, die sich mit solchen Sprüchen aus den umgebenden Elementen formen (DSCHINNENRUF, ELEMENTARER DIENER), aber auch das Herbeirufen von Tieren aus größerer Entfernung (REPTILEA, KRÄHENRUF), das Rufen von Kobolden und auch von solchen Geistern, die in der Dritten Sphäre weilen, ist hiermit möglich (GEISTERRUF, KOMM KOBOLD KOMM).

DIE SF MERKMALSΚΕΠΠΤΙΣ [EINZELNES MERKMAL] (ZH)

Der Zauberer hat im Laufe seiner Ausbildung oder durch persönliche Studien besondere Einblicke in ein Merkmal von Zaubern erhalten und kann zukünftig alle Zauber mit diesem Merkmal um eine Spalte leichter erlernen. Bei Magiern, Hexen, Druiden, Geoden, Kristallomanten und Scharlatanen ist die Kenntnis des ersten Merkmals üblicherweise in der Profession integriert.

Die Merkmale sind aufgrund verschiedener Faktoren (Verbreitung, Komplexität, Anzahl der zugehörigen Zauber, aber auch Spielgleichgewicht) in drei Stufen aufgeteilt. In Stufe I finden sich die Merkmale *Dämonisch* (einzelne Domäne), *Elementar* (einzelnes Element), *Geisterwesen*, *Heilung*, *Herbeirufung*, *Illusion*, *Schaden*, *Telekinese* und *Verständigung*; Stufe II umfasst die Merkmale *Antimagie*, *Beschwörung*, *Eigenschaften*, *Einfluss*, *Form*, *Hellsicht*, *Herrschaft*, *Kraft*, *Objekt* und *Umwelt*; Stufe III beinhaltet die Merkmale *Dämonisch* (gesamt), *Elementar* (gesamt), *Limbus*, *Metamagie* und *Temporal*.

Voraussetzungen: Spruchzauberer; Leiteigenschaft 13 für die Kenntnis eines zweiten Merkmals, Leiteigenschaft 15 für die Kenntnis von drei Merkmalen, Leiteigenschaft 16 für 4 Merkmale, 17 für 5, 18 für 6 usw.

Verbreitung: 1–5, je nach Merkmal

Kosten: 100 AP für Merkmale der Kategorie I, 200 AP für Merkmale der Kategorie II, 300 AP für Merkmale der Kategorie III

EXPERTE: REALITÄTSDICHTE

Um zu bestimmen, wie real eine Illusion wirkt und wie schwer sie zu durchschauen ist, können Sie den Wert Realitätsdichte (abgekürzt: RD) verwenden. Im Allgemeinen hat eine Illusion eine Basis-RD in Höhe von $7 + ZP^*/2$.

 **Erkennen einer Illusion:** Trugbilder können entweder mit einem nicht betroffenen Sinn überprüft werden (eine imaginäre Mauer kann durchschritten werden) oder mittels einer (verdeckt vom Meister gewürfelten) *Sinnenschärfe*-Probe, erschwert um die RD, als Illusion erkannt werden.

 **Überwinden einer Illusion:** Fällt einem Helden auf, dass er es mit einem Trugbild zu tun hat, kann er sich dies im Innersten vergegenwärtigen und sich darauf konzentrieren, dass es nur eine Illusion ist: *Selbstbeherrschung*-Probe +RD. Jede Probe kostet W6 AuP. Ist die Illusion überwunden, wird sie zwar noch wahrgenommen, wirkt jedoch für den Betrachter künstlich und kann keine Wirkung mehr ausüben: Die Illusion einer noch so hässlichen Dämonenfratze z.B. vermag nun keine Angst mehr einzuflößen.

 **Geistillusionen:** Manche Illusionszauber erzeugen nicht nur rein künstliche Sinneswahrnehmungen, sondern beeinflussen auch den Geist des Opfers, wie etwa der HEXENKNOTEN oder der WIDERWILLE UNGEMACH. Näheres finden Sie bei diesen Zaubern, allgemein ist jedoch zu sagen, dass solcherart erweiterte Illusionen durch ihre *Einfluss*-Komponente auch über die betroffenen Sinne hinaus wirken: Eine (eigentlich nur bildliche) Feuerwand kann für den Betrachter tatsächlich heiß sein, an einem imaginären Geländer kann man sich tatsächlich festhalten, etc. Ein solcher Fall tritt jeweils ein, wenn mit dem W20 eine Probe auf die RD gelingt.

 **Kampf gegen eine Illusion:** Kampfwerte bewegter Trugbilder unterscheiden sich vor allem bei INI, LE, RS und MR je nach RD. Die Werte sollten sich danach richten, dass eine RD von 20 in etwa der 'echten Version' entsprechen würde. Sinkt die 'LE' von Trugbildern auf 0, lösen sie sich auf.

 **Schaden durch Illusionen:** SP, die Illusionen verursachen werden zunächst voll angerechnet, reduzieren sich aber nach Auflösung der Illusion. Bis zu einer RD von 10 bleibt kein Schaden zurück, bis RD 15 bleiben 1/10 der SP zurück, bei mehr als RD 15 bleibt 1/4 des Schadens zurück. 'Stirbt' ein Held durch eine Illusion, wird er für RD KR ohnmächtig und muss sich nach Erwachen die Hälfte der imaginären SP als echte SP anrechnen. An leblosen Gegenständen können die Trugbilder keinen bleibenden Schaden anrichten.

 **Herrschaft** ist die Beeinflussung des Willens, der bewussten Gedankenwelt, Erinnerungen und klaren Gedankenbilder des Opfers, ebenso die eindeutiger Handlungen, bei denen der Geist des Opfers in den 'Zuschauersitz' gedrängt wird; dieses Merkmal ist also immer dann im Spiel, wenn konkrete Befehle erteilt werden sollen. Typische Beherrschungen sind IMPERAVI, HALLUZINATION oder ZWINGTANZ. Üblicherweise wirken entsprechende Zauber gegen Einzelziele, können jedoch recht leicht auch gegen mehrere Opfer gleichzeitig gewirkt werden.

 Zauber mit dem Merkmal **Illusion** erzeugen von einer Stelle im Raum aus optische, akustische, olfaktorische (Geruchs-) etc. Signale, so als wäre dort ein echtes Objekt, das diese Signale aussendet oder reflektiert. Die Stelle, an der die Illusion entsteht, kann fest oder beweglich sein. Illusion täuscht die Sinne durch falsche Signale, nicht durch Verwirrung der Sinne selbst; daher der Unterschied zum Merkmal *Einfluss*. Illusionen, die den 'sechsten Sinn' täuschen können, sind nicht bekannt: ein ODEM, ANALYS oder OCULUS er-

kennen das Gewebe einer Illusion sofort (wenn diese nicht mittels SCHLEIER verhehlt wurde).

Da keine Einzelperson verzaubert wird, werden Illusions-Zauber auch nicht gegen die MR gewirkt; jedoch wirken Illusionen in vollem Umfang nur auf Personen, deren MR kleiner oder gleich den ZfP* sind. Siehe auch den Kasten zum Thema **Realitätsdichte** gegenüber.

Da eine Illusion aber immer einen Empfänger von Reizen benötigt, sind fallende Lawinen genauso wenig von einem HEXENKNOTEN beeindruckt wie ein blinder Grottenolm von einem FAVILLUDO. Vor allem aber trifft diese Aussage auf Dämonen (und auch fast alle Geister und Elementare) zu, deren Wahrnehmung fast gänzlich auf astraler Basis erfolgt und die daher von Illusionen nicht im mindesten zu beeindrucken oder abzulenken sind.

Illusionen verursachen niemals körperlichen Schaden, jedoch kann sich das Opfer einer guten Illusion durchaus einreden, Schaden erlitten zu haben und dadurch ohnmächtig werden. Der Schaden, den man erleidet, wenn man eine illusionäre Brücke betritt und dreißig Schritt in die Tiefe stürzt, ist jedoch vollkommen real.

Typische Illusionsprüche sind einzelne Sinne betreffende Phantasmagorien wie WOHLGERUCH oder MENETEKEL, tarnende, ein Objekt versteckende Zauber wie der CHAMAELIONI oder der HARMLOSE GESTALT aber auch komplexe Illusionen wie das KOBOLDGESCHENK.

 **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).

 **Limbus**: Ein Zauber mit dem Merkmal *Limbus* beeinflusst den Limbus (Seite 358ff.) und dessen Strukturen, ermöglicht eine Wahrnehmung in selbigem oder eine Reise hindurch: Beispiele sind der PLANASTRALE, der OCULUS oder der TRANSVERSALIS.

 **Metamagie** ist das Erkennen und die Manipulation von zauberbeeinflussenden Mustern (namentlich der Matrizen selbst), sprich, die 'Verwandlung von Zaubern'. Ein metamagischer Zauber beeinflusst Wirkung, Auslösung, Einbindung eines Zaubers in Artefakte, Kopplung von Zaubern, gemeinsames Zaubern und dergleichen. REVERSALIS und ARCANOVI sind klassische Beispiele.

 **Objekt**: Dieses Merkmal regelt die Verzauberung unbelebter Objekte; ein solcher Zauber verformt unbelebte, einzelne Objekte oder verändert deren Struktur. Gewissermaßen ist er das korrespondierende Merkmal zu Eigenschaften und Form, nur eben für unbelebte Objekte. Beispiele sind der OBJECTOFIXO, der CLAUDIBUS und auch der Artefakt-Erschaffungszauber ARCANOVI.

STRUKTURPUNKTE

So wie Lebewesen über eine Lebensenergie verfügen und eventuell durch eine Rüstung mit einem RS-Wert geschützt sind, so können auch unbelebte Objekte einem weltlichen oder magischen Schaden Widerstand entgegensetzen und beschädigt werden. Das Maß dafür, wie viel Strukturschaden ein Gegenstand einstecken kann, bevor er vollständig unbrauchbar ist, sind die *Strukturpunkte* (StP); welchen Widerstand der Gegenstand einem Hieb oder Zauber entgegensetzt, wird durch seine *Härte* (H) bestimmt. Ob ein Gegenstand durch erlittenen Schaden zerbricht, wird schließlich durch die *Struktur* (S) des Gegenstandes bestimmt, die gewissermaßen einen 'Bruchfaktor' des Gegenstandes bezeichnet.

 Die **Strukturpunkte** sind grob von der Masse des Gegenstandes abhängig. Sie reichen von 1 StP für eine einfache Glasphiole über 3 StP für einen irdenen Teller, 10 für ein Seil, 30 für eine einfache Brettertür und 50 für eine stabile Außentür, eine Truhe oder eine Marmorstatue bis hin zu über 100 StP für Mauerstücke (je nach Dicke).

 Die **Härte** ist fast ausschließlich abhängig vom verwendeten Baumaterial und dessen Dicke. Eine Wehrmauer aus Granit, Basalt oder Zwergenguss oder eine stählerne Platte erreichen hier Werte von über 30, normale Mauern liegen zwischen 12 für einfachste Ziegelkonstruktionen und 25 für stabile Feldsteinmauern, eine Härte von mehr als 20 erreichen auch Eisenplatten auf einem federnden Holzuntergrund, während gewöhnliche Eisen- oder Bronzeobjekte (z.B. Ketten) im Bereich von 15 bis 20 liegen. Der beste Wert, den eine Holzkonstruktion erreichen kann, liegt bei 12 für massive Steineiche (für Truhen, Ausfallluken von Burgen etc.); eine einfache Innentür, die meisten Möbel, Fensterläden o.ä. erreichen bestenfalls Werte von 6 Punkten. Viele Gegenstände des täglichen Gebrauchs haben Härte-Werte zwischen 1 und 5 Punkten, d.h., wenn man es darauf anlegt, sie mit einer Waffe zu zerstören, wird einem das gelingen. Keine Härtepunkte haben Stoffe (die aber gegen stumpfe Schläge annähernd immun sind) und Objekte aus Feinglas oder edler Keramik.

 Die **Struktur** ist ein Maß für den 'inneren Zusammenhalt' des Gegenstands und hängt sowohl von seiner Bauweise als auch den verwendeten Materialien ab. Die Skala reicht hier von 0 bis 21, wobei 0 dem sprichwörtlichen Kartenhaus entspricht, 20 einer massiven Stahlkugel – 21 ist der Wert für regeltechnisch unzerbrechliche Gegenstände. Strukturwerte von Objekten des täglichen Gebrauchs sind: *Türen* (8 für eine dünne Brettertür, 18 für eine massive, verstärkte Ausfallspforte), *Fenster* (6, wenn mit Ölpapier/Pergament bezogen, 8 wenn verglast), *Fesseln* (6 bis 15 für Seile verschiedener Dicke, 12 bis 20 für Ketten), *Gefäße* (Glasbehälter zwischen 2 und 8, Metallbehälter zwischen 5 und 18, Steingut/Porzellan zwischen 8 und 12), *Waffe* (18–BF), *Rüstung* (6 für Stoff, 8 für Leder, 12 für Kette/Schuppe/Brigantine/Platte aus vielen Einzelteilen, 15 bis 18 für massive Plattenteile wie Kürass). Sinken die StP eines Gegenstands unter die Hälfte des ursprünglichen Werts, muss eine Strukturprobe mit dem W20 abgelegt werden, bei deren Misslingen das Objekt zerstört ist. Eine weitere Probe ist beim Unterschreiten von einem Drittel der ursprünglichen StP erforderlich; fallen die StP schließlich unter ein Viertel, so muss bei jedem weiteren erlittenen Schaden eine Strukturprobe abgelegt werden.

 Gewöhnlicher Waffeneinsatz gegen Objekte muss die Härte überwinden und die Strukturpunkte des Objekts langsam reduzieren; sprich: von den TP der Waffe wird die Härte des Objekts (quasi als RS) abgezogen, und die übrig bleibenden TP werden von den StP des Gegenstands abgezogen. Zauber, die ausschließlich mittels des Merkmals *Schaden* Strukturschaden anrichten (wie der DESINTEGRATUS), ignorieren die Härte des Gegenstandes; telekinetische Manipulationen (MOTORICUS (Verbiegen, Unsichtbarer Hieb), KLICKERADOMMS) müssen nur die halbe Härte des Gegenstands überwinden; für elementare Sekundärschäden gelten je nach Element unterschiedliche Regelungen (Seite 384).

 Als Faustformel für das Beschädigen von Rüstungen können Sie annehmen, dass die StP eines Rüstungsteils etwa dem Zehnfachen seines RS entsprechen, die Härte etwa dem doppelten RS.

 **Schadenszauberei** ist 'einfach strukturiert': Sie erzeugt bei einem Lebewesen Schadenspunkte oder bei einem unbelebten Objekt Strukturschaden. Letzteres bedeutet, dass man als Meister einem Objekt eine bestimmte Zahl von 'Lebenspunkten', teilweise auch einen 'Rüstungsschutz' zuordnen kann, um zu bestimmen, ob ein Objekt beschädigt oder zerstört ist (vergleiche Kasten auf der vorherigen Seite); in fast allen Fällen ist dies durch Zauberwirkung jedoch eindeutig geregelt. Beispiele sind FULMINICTUS, IGNISPHAERO oder DESINTEGRATUS.

 **Telekinese** ist die Manipulation und Kraftübertragung durch magische Fernwirkung, namentlich beim Zauber MOTORICUS (der Kernformel dieses Merkmals), aber auch halb-intuitive Feinmanipulationen wie beim FORAMEN, Levitations-Effekte oder Fernschläge wie der KLICKERADOMMS. Einige *Telekinese*-Zauber wirken nur auf unbelebte Materie.

 **Temporal**-Zauber beeinflussen entweder den Zeitverlauf (die Geschwindigkeit desselben, eine Umkehr ist scheinbar nicht

möglich) an einem Ort, einem Objekt oder einer Person, oder sie ermöglichen eine Bewegung entlang des 'Zeitstrahls' (von der geschehenen Vergangenheit in die gedachte Zukunft). Beispiele sind CHRONONAUTOS, TEMPUS STASIS oder auch UNBERÜHRT VON SATINAV. Es ist mit keiner *Temporal*-Zauberei möglich, in die Zukunft zu sehen oder zu reisen.

 **Verwandlung der Umwelt** ist die Beeinflussung von 'Umgebungsparametern' wie Temperatur, Wetter, Schwerkraft, Beleuchtung; namentlich also DUNKELHEIT, NIHILOGRAVO und CALDOFRIGO, aber auch der allseits beliebte FLIM FLAM. *Umwelt*-Zauber beeinflussen meist größere Gebiete (Zonen-Zauber) und gehören zu den astralintensivsten Sprüchen, obwohl sie die gewünschten Veränderungen mit vergleichbar subtilen Mitteln hervorrufen.

 **Verständigung** steht für das Aussenden von Gedanken, Gefühlen und speziellen Botschaften, seien sie gerichtet oder ungerichtet. GEDANKENBILDER oder TRAUMGESTALT gehören in diese Kategorie; Zauber zur Zweibege-Kommunikation erfordern üblicherweise die Merkmale *Verständigung* und *Hellsicht*.

DIE MAGIERESISTENZ

Nun ist es nicht damit getan, einen Zauber einfach so 'in die Welt loszulassen', denn die wichtigste Eigenschaft der Welt ist es, Veränderungen einen gewissen Widerstand entgegenzusetzen – und während ein Stein einem Zauber meist durch sein Gewicht oder sein 'Steinsein' stur gegenübersteht, lässt sich bei Lebewesen (wie Ihren Helden) dieser Wert sogar in Zahlen fassen und benennen: die Magieresistenz. Sie haben ja bereits bei der Erschaffung Ihres Helden (WdH 20) seine Magieresistenz aus den Werten für Mut, Klugheit und Konstitution (sowie Veränderungen, die sich aus seiner Kultur oder aus Vor- und Nachteilen ergeben) berechnet. Die Formel sei hier noch einmal kurz vorgestellt und erläutert:

$$\begin{aligned} \text{MR} &= (\text{MU} + \text{KL} + \text{KO})/5 \\ & (+/- \text{ Modifikatoren}) (+/- \text{ Vor-/Nachteile}) \\ & (+ \text{ Sonderfertigkeiten}) (+ \text{ zugekaufte Punkte}) \\ & (- \text{ Schlechte Eigenschaften; temporär}) (+/- \text{ Zauber; temporär}) \end{aligned}$$

Was will uns diese Formel sagen? Sie meint, dass Sie Mut, Klugheit und Konstitution Ihres Helden zu einem Wert addieren und diese Summe durch fünf teilen (und dann runden). Anschließend addieren oder subtrahieren Sie von dem erhaltenen Resultat eventuelle Veränderungen, die sich aus den Modifikatoren nach Rasse, Kultur und Profession, aus individuellen Vor- und Nachteilen sowie aus erlernten Sonderfertigkeiten zusammensetzen: Das Ergebnis ist die Magieresistenz (MR), die Widerstandsfähigkeit Ihres Helden gegen bestimmte Formen der Zauberei, namentlich gegen geistige Beeinflussungen (Merkmale *Einfluss*, *Herrschaft*, teilweise aber auch *Verständigung* und *Hellsicht*) und gegen Eigenschafts- oder Formveränderungen (Merkmale *Eigenschaften* und *Form*). Die Magieresistenz beschreibt daher gewissermaßen die Integrität der Aura / der (magischen wie weltlichen) Muster eines Lebewesens.

 **Eigenschaften:** Jedes Lebewesen hat eine gewisse Chance, einem Zauberspruch zu widerstehen. Bei intelligenten Lebewesen (also den Helden und fast allen Meisterpersonen) wird diese Widerstandskraft von den jeweiligen Eigenschaftswerten beeinflusst. Mut repräsentiert eine hohe Willenskraft, Klugheit die Fähigkeit, eigene Entscheidungen kritisch zu überdenken, und Konstitution die Robustheit des Körpers und damit die Widerstandskraft gegen körperliche Verwandlungen. Aus diesen Eigenschaften leitet sich die Formel ab, mit deren Hilfe für jede Figur die individuelle Magieresistenz bestimmt werden kann.

 **Modifikatoren:** Bei den Beschreibungen der Rassen, Kulturen und Professionen haben Sie sicherlich bereits gelesen, dass

Thorwaler sehr abergläubisch, Magier dagegen durch Zauberei kaum zu erschrecken sind. Solche Wesensmerkmale schlagen sich bei allen intelligenten Lebewesen als Modifikatoren auf den MR-Wert nieder. Nachdem Sie also die MR für einen Helden errechnet haben, sollten Sie den Wert um die entsprechenden Zuschläge oder Abzüge verändern, die bei den Beschreibungen von Rasse und Profession angegeben sind. Im Folgenden sind die Modifikatoren noch einmal aufgelistet:

Rasse: Firnelf –1, Achaz, Au- und Waldelfen je –2; Halbelf firnelfischer Abstammung –3, andere Halbelfen, Mittelländer, Norbarde, Tulamide, alle Zwerge je –4; Goblin, Nivese, Thorwaler, Trollzacker je –5, Halbork, Waldmensch, Utulu je –6; Ork –7
Kultur: Svellttal-Okkupanten (Orks) +2; Archaische Achaz, Erzzwerge, Festumer Ghetto (Goblins), Maraskan, Maraskanische Exilanten, Miniwatu, Orkland-Orks (nur Variante Korogai), Tocamuyac, Tulamidische Stadtstaaten, Verlorene Stämme (nur Variante Chirakah) je +1; Bukanier, Fjarninger, Zahori je –1; Ferkina –2
Profession: Geode (nicht Brobim) +4; Schelm +3, Druide, Geweihter von Praios oder Hesinde, Hexe, Kristallomant, Magier, Schamane (Achaz, Moha, Nivese), Tairach-Priester, Zibilja je +2; Alchimist (nur: Bund des Roten Salamanders, Mengbilla, Al'Anfa, Drachenei-Akademie, Norburg, Zinnober-Laboratorien), Brobim-Geode, Angrosch-Geweihter, Besessener, Derwisch, Geweihter der Zwölfgötter (außer Praios, Hesinde), Geweihter der halbgöttlichen Kirchen, Gravesch-Priester (geweiht), H'Ranga-Priester, Priester des Rur-und-Gror-Glaubens, Priester von Gravesch (nichtgeweiht) und Rikai, Schamane (Ferkina, Fjarninger, Gjalskerländer, Goblin, Trollzacker), Scharlatan, Stammeskrieger der Beni Dervez, Zaubertänzer je +1

Wenn mehrere Modifikatoren für einen Helden zutreffen, werden sie miteinander verrechnet. Ein Thorwaler Magier hätte also einen Gesamt-Modifikator von –3.

 **Vor- und Nachteile:** Ein Held kann von Geburt an besonders anfällig oder besonders widerstandsfähig gegen Magie sein. Diese entsprechende Eigenschaft, die sich im Laufe des Heldenlebens nicht mehr ändert, wird durch den Vorteil *Hohe Magieresistenz* bzw. den Nachteil *Niedrige Magieresistenz* dargestellt. Diese Werte sind unabhängig von den Modifikatoren aus Rasse, Kultur und

Profession und werden mit diesen verrechnet. Ebenfalls unabhängig von Eigenschaften und weiteren Modifikatoren ist der Vorteil *Schwer zu verzaubern*, der alle Zauber betrifft, die direkt auf den Helden wirken.

Die Vorteile *Voll-* und *Halbzauberer* bringen ebenfalls MR-Boni mit sich, die jedoch in Rasse, Kultur und Profession bereits eingerechnet sind (s.o.). Mehr hierzu siehe bei der Beschreibung der Vor- und Nachteile in *WdH* auf den Seiten 244ff.

Sonderfertigkeiten: Den Aventurieren – besonders den Zaubererkundigen selbst, etlichen Geweihten sowie einigen mönchischen Gemeinschaften – sind geistige Techniken und körperliche Übungen bekannt, um die Widerstandskraft gegen Zauberei zu verbessern. Details zu den Sonderfertigkeiten *Aurapanzer*, *Eiserner Wille* und *Gedankenschutz* finden Sie auf Seite 31 aufgelistet.

Zugekaufte MR-Punkte: Es ist auch möglich, den eigenen Geist durch Erfahrung abzuhärten und zusätzliche Punkte MR mit Abenteurpunkten zu erwerben. Mehr dazu finden Sie in *WdS* auf Seite 166.

Zauber: Einige Zauber, Artefakte und Tränke sind in der Lage, die Magieresistenz kurzzeitig anzuheben. Einige umgekehrt angewendete Zauber, einige Flüche, verfluchte Artefakte oder auch bestimmte Tränke senken dagegen die MR.

OPTIONAL:

SCHLECHTE EIGENSCHAFTEN UND MR

Wenn ein geistig wirkender Zauber (eine Beeinflussung oder Beherrschung) Auswirkungen hat, die eine Schlechte Eigenschaft des Helden auslösen würde (z.B. ein Blindheitszauber bei einem Helden mit Angst vor Dunkelheit), wird für diesen Zauber die Hälfte des Werts, den der Held in der entsprechenden Schlechten Eigenschaft hat, von seiner MR abgezogen.

Bei Zaubern, die *generell* Furcht, Angst oder schieren Terror auslösen sollen (wie der *HORRIPHOBUS* der *BÖSE BLICK FURCHT* oder

der *PANIK ÜBERKOMME EUCH!*), sinkt die MR des Opfers sogar um die Hälfte der *größten* Angst (einer Schlechten Eigenschaft, in der der Begriff Angst oder Phobie vorkommt). Ob und wann Schlechte Eigenschaften bei der Bestimmung der MR eine Rolle spielen, liegt in der Hand des Meisters.

Bei Meisterfiguren müssen Sie diesen Punkt nur beachten, wenn es sich um einen wirklich ausgearbeiteten Charakter handelt – bei 'Dutzendware' gehen Sie am Besten von einer Standard-MR aus; wenn Sie wissen, dass eine bestimmte Kultur spezielle Ängste hat, können Sie die MR natürlich entsprechend anpassen. Ein Zauberer, der die Eigenheiten eines Volkes kennt, kann natürlich dieses Wissen bei seinen geistigen Manipulationen nutzen – ganz gleich, ob er nun Spieler- oder Meisterfigur ist.



Unser Beispielheld Trautmann hat die Werte MU 11, KL 14, KO 11; als menschlicher Forscher aus Garetien hat er den Standard-Modifikator von -4 auf seinen MR-Wert, was insgesamt eine MR von 3 ergibt; seine schlechten Eigenschaften sind eine Neugier von 6 und eine Höhenangst von 5.

Wenn der finstere Zauberer Burvar ihn nun z.B. in eine Kröte verwandeln will, ist seine Probe auf den Zauber SALANDER um 3 Punkte erschwert. Wenn er aber versuchen würde, ihn mit einem HORRIPHOBUS in die Flucht zu schlagen, wäre die Probe nicht erschwert, da die Hälfte von Trautmanns Höhenangst-Wert (5) seine MR um 3 Punkte auf Null senkt.

TIERISCHE MAGIERESISTENZ

Nicht nur intelligente Lebewesen besitzen einen Wert für die Magieresistenz, sondern auch alle Tiere. Es würde zu weit führen, hier alle MR-Werte für die aventurische Fauna aufzulisten (diese finden Sie in der Spielhilfe *Zoo-Botanica Aventurica*), aber einige Beispielwerte seien im Folgenden genannt.

Dabei ist die MR umso niedriger, je 'verständiger' ein Tier ist, und umso höher, je fremdartiger Körper und Geist des Wesens sind.

MAGIERESISTENZEN VON TIEREN, MAGISCHEN WESEN UND KULTURSCHAFFENDEN ZWEIBEINERN

TIER	MR	Amphibien	3	Werwesen	+0 / +7
		Nagetiere	0		
Profane Wesen	MR	Magische Wesen	MR	Kulturschaffende Wesen	MR
Riesenamöbe, Morfu	18 / 10	Kobolde	variabel*	Affenmenschen	3 bis 5
Würmer, Egel	12 / 6	Grolme	6 bis 12	Hummerier	6
Krakenmolch	10 / 15	Frostwürmer	7 bis 9 / 15	Krakonier	7 bis 15
Insekten	15 / 5	Höhlendrachen	8 bis 10 / 13	Mahre	7 bis 12
Rieseninsekten	12 bis 15 / 12	Kaiserdrachen	12 bis 18 / 21	Marus	7 bis 12
Insektenstaat	15	Meckerdrachen, Zwergdrachen	6 / 8	Minotauren	3 bis 12
Spinnen, Skorpione	8 / 3	Perldrachen	8 / 14	Necker	7 bis 12
Riesenspinnen	9 / 8	Purpurwürmer	12 bis 20 / 18	Oger	0 bis 4 / 8
Fische	5	Riesenlindwürmer	10 bis 15 / 21	Riesen	6 bis 25 / 25
Große Raubfische	5 / 8	Westwinddrachen	8 / 15	Risso	4 bis 10
Reptilien	6 / 2 bis 10	Feen	variabel	Trolle	5 bis 10 / 10
Hasentiere	0	Einhörner	12+	Yetis	0 bis 4 / 10
Fledertiere	2	Basilisken	unendlich*	Ziliten	5 bis 12
Kleinvögel	3	Borbaradmoskitos	2 / 10	Zyklopen	8 bis 15 / 13
Raubvögel, Rabenvögel, Papageien	2 / 3	Gargyle	10 / unendlich**		
Katzen	1	Ghule	15 / 10		
Großkatzen	0 bis 2 / 2 bis 8	Hippogriffe	8 / 10		
Wölfe, Hunde	0 bis 2	Ikanariaschmetterlinge	10 / 7		
Delphine	0 / 2	Klammermoloche	12 / 10		
Wale	0 bis 2 / 4 bis 15	Nachtwinde	7 / 3		
Huftiere	0 / 2 bis 10				

*) Näheres siehe Kapitel **Magische Kreaturen** (Seite 407ff)

**) gegen Beherrschung gilt MR 0, gegen *Form* oder *Hellsicht* sind sie immun; MR 10 gilt gegen alle übrigen Zauber, auch solche mit Merkmal *Schaden*

Hunde und Affen haben daher eine ausgesprochen niedrige MR, während Riesenamöben kaum zu be- oder verzaubern sind. Bei etlichen Tieren finden Sie eine zweigeteilte Magieresistenz angegeben. Dabei gilt der Wert vor dem Schrägstrich für alle Zauber, die auf den Geist des Tieres wirken sollen, der Wert nach dem Schrägstrich ist der Widerstand gegen alle Zauber, die den Körper des Tieres verändern sollen – es ist nun einmal deutlich einfacher, einem Steppenrindbullen Angst einzujagen, als ihn zu versteinern.

EINSATZ DER MAGIERESISTENZ

Die Magieresistenz spielt immer dann eine Rolle, wenn der Wille eines Lebewesens gebrochen oder überwunden oder dessen Form oder Eigenschaften verändert werden soll, also bei fast allen Beherrschungs- und Beeinflussungszubern (wie dem BANNBALADIN oder dem HORRIPHOBUS), beim Gedankenlesen oder bei Versuchen, ein Lebewesen zu verwandeln (wie PARALYSIS oder SALANDER).

In einem solchen Fall wird die Zauberprobe mit einem Zuschlag in Höhe der MR des Zauberopfers belegt. Ob ein Zauber gegen die MR ankämpfen muss, hängt von vielen verschiedenen Faktoren ab (Struktur/Merkmale des Zaubers selbst, Freiwilligkeit des Opfers, die Frage, ob Körper oder Astralleib des Opfers betroffen sind und dergleichen mehr) – ob die Zauberprobe durch die MR beeinflusst wird, finden Sie im LCD beim jeweiligen Zauber angegeben.



Ein weiteres Beispiel: Der finstere Schwarzmagier Koromo sieht sich zwei Helden gegenüber, die seine üblen Pläne durchkreuzen wollen. Noch ehe die Helden handeln können, schleudert er ihnen zwei einzelne HORRIPHOBUS entgegen. Krieger Alborn (MU 13, KL 10, KO 13, Mensch (MR-4), also Basis-MR 3; Höhenangst 6) hat in diesem Fall eine MR von 0 ($3 - 6/2 =$



0), die Elfe Sternenspur (MU 11, KL 13, KO 12, keine relevanten Ängste, Elfe (MR-2)) eine MR von 5.

Koromo (MU 12, IN 14, CH 14) beherrscht seinen HORRIPHOBUS mit einer Zauberfertigkeit von 7. Wenn er Alborn bezaubern möchte, stehen ihm 'abzüglich der MR des Opfers' also alle 7 Zauberfertigkeitpunkte zur Verfügung, wenn er sich gegen die Elfe wendet, hat er jedoch nur noch 2 Punkte (ZfW 7 - MR 5) zur Verfügung. Er würfelt 14, 8, 16, was allemal ausreicht, um Alborn schreiend das Weite suchen zu lassen, und 13, 4, 17, was Sternenspur dem Schrecken entgehen lässt. Da die Elfe weiß, dass Magier kaum mit einem Beherrschungsspruch zu verzaubern sind, bereitet sie sich ihrerseits darauf vor, dem Finsterling einen saftigen FULMINICTUS entgegenzuschleudern.

OPTIONAL: MAGIERESISTENZ VON GEGENSTÄNDEN, ARTEFAKTEN UND PFLANZEN

Grundsätzlich haben Pflanzen und unbelebte Objekte keine MR. Um einen Gegenstand zu verzaubern, verändert der Zauberer die magischen Muster, die durch keine 'Wand' geschützt sind. Unbelebte Materie widersetzt sich Zauberei meist nur durch eine Eigenschaft, die aus der ersten Sphäre, Ordnung und Stillstand, stammt – der Masse, der schieren Existenz: Um ein unbelebtes Objekt zu verzaubern, ist also meistens eine bestimmte Menge Astralenergie nötig, die von der Masse des verwandelten Gegenstandes abhängt. Sie können also jederzeit die Expertenregel zu besonders großen Zielobjekten verwenden (Seite 24) – ein tausendjähriger Baumriese ist nun mal Größenordnungen weit von einem Löwenzahn entfernt, ein massives Burgtor ebenso weit von einem Blatt Pergament.

Wenn Sie aber feststellen wollen, ob ein unbelebtes magisches Objekt oder eine erklärtermaßen magische Pflanze (davon gibt es jedoch nur wenige) einem Zauber (z.B. der eigenen Zerstörung durch DESINTEGRATUS oder der Verformung durch HASELBUSCH) Widerstand entgegensetzt, können Sie als MR einen Wert festlegen, der dem Zehnfachen der permanent in einem Objekt gebundenen Astralenergie entspricht. (Deshalb ist es auch so schwierig, Zauberstäbe zu vernichten.) Bei Pflanzen können Sie für die Erschwernis Werte zwischen +3 und +15 annehmen.

OPTIONAL: BEMERKEN VON VERZAUBERUNGEN

Ob das Opfer eines Zaubers bemerkt, dass es verzaubert worden ist oder verzaubert werden soll, hängt davon ab, wie gut die Zauberprobe gelungen ist.

Man kann sich die Magieresistenz als eine Mauer um den Geist – besser: als eine Mauer um das magische Muster, das die derzeitige Existenz ausmacht – vorstellen. Eine solche Mauer kann man entweder erfolglos berennen, durchbrechen oder irgendwie umgehen (untertunneln, überfliegen oder was sich dergleichen mehr an Sinnbildern anbietet).

Konkret heißt dies: Wenn dem Zauberer die Probe gewöhnlich misslungen ist (innerhalb eines Rahmens von MR Punkten), wird man nicht feststellen, dass er versucht hat, einen zu verzaubern, sondern nur, wenn er heftig 'vor die Wand gelaufen' ist (um mehr als MR Punkte misslungen oder gepatzt).

Gelingt ihm der Zauber, gilt folgendes: Wenn er weniger als MR ZfP* bei der Probe übrig behalten hat (Durchbrechen der Mauer), bemerkt das Opfer den Zauber mit Sicherheit, wenn er aber – aus hohem ZfW, schierem Glück oder guten Eigenschaftswerten – gleich viel oder mehr ZfP übrigbehält, dann hat sich der Zauber an der MR 'vorbei geschlichen' und bleibt unbemerkt. Ein späteres Nachdenken und eine *Magiekunde*-Probe können jedoch immer noch enthüllen, dass man wohl verzaubert wurde.

SONDERFERTIGKEITEN UND MAGIERESISTENZ

AURAPANZER

Rigorese Fasten- und Konzentrationstechniken haben Körper und Geist so gereinigt, dass die Aura des Helden gleichermaßen 'magieabweisend' wirkt: Der Charakter erhält einen Rüstungsschutz von MR Punkten gegen magischen Schaden (aus Zaubern mit dem Merkmal Schaden sowie eventuell erhöhten TP magischer Waffen), nicht jedoch gegen elementare Sekundärschäden und körperliche Angriffe von Dämonen. Die hier zugrundegelegte MR ist die 'natürliche' MR des Helden, die sich aus Eigenschaften, Vorteilen und zugekaufter MR ergibt; zusätzliche MR aus Zaubern, Sonderfertigkeiten oder Artefakten wird nicht angerechnet. Der Aurapanzer ist nicht mit einem ODEM ARCANUM erkennbar, jedoch mit einem ANALYS oder OCULUS aus der Form der Aura deutlich abzulesen.

Voraussetzungen: MU 15, KL, IN, KO 13; SF *Gedankenschutz*; der Held muss sich für mindestens ein halbes Jahr zur Kontemplation zurückziehen; er darf nicht die Nachteile *Arkanophobie*, *Astraler Block*, *Jähzorn*, *Niedrige Magieresistenz*, *Schwacher Astralkörper*, *Unstet* oder *Wilde Magie* haben.

Verbreitung: 2, einzelne Lehrmeister im Umfeld magischer und religiöser Traditionen

Kosten: 500 AP

EISERNER WILLE I / II

Der Held hat geistige Techniken erlernt, die es ihm ermöglichen, seinen Geist gegen magische Beeinflussungen zu festigen. Wann immer er sich konzentriert (was zwei Aktionen benötigt und einen Punkt Erschöpfung einbringt), hat er für den Zeitraum von MU/2 Spielrunden eine um 3 / 7 Punkte erhöhte MR gegen Zauber mit den Merkmalen *Einfluss*, *Hellsicht*, *Herrschaft* und *Verständigung* sowie gegen andere, den Geist beeinflussende Zauberei und übersinnliche Wirkungen (wie Furcht-Auren), die als entsprechender Zauber angesehen werden können.

Während der o.g. Wirkungsdauer bleibt er stets in Bereitschaft, eventuelle Zaubervirkungen abzuwehren, so dass dadurch für ihn alle Talent- und Zauberverproben um 3 Punkte erschwert sind, alle Eigenschaftsproben und Kampfwürfe um je 1 Punkt. Der Bonus des *Eisernen Willens* ist kumulativ mit Boni aus Vorteilen, Zaubern, Artefakten und zugekaufter Magieresistenz.

Voraussetzungen: MU 13, IN 12; der Held darf nicht die Nachteile *Jähzorn*, *Unstet* oder *Wilde Magie* haben; um *Eiserner Wille II* zu erwerben, ist die Kenntnis von *Eiserner Wille I* erforderlich.

Verbreitung: 4 / 3; bei Lehrmeistern magischer, geweihter und einiger Kämpferprofessionen

Kosten: 200 AP / 300 AP

GEDANKENSCHUTZ

Diese Technik, seinen Willen zu festigen, basiert auf den Übungen des *Eisernen Willens*, erfordert aber keine weitere Anstrengung oder ausgeführte Handlungen mehr, sondern gibt dem Helden dauerhaft und automatisch MR +3 gegen *Herrschafts-*, *Einfluss-*, *Hellsicht-* und *Verständigungs-*Zauberei sowie gegen andere, den Geist beeinflussende Magie und übersinnliche Wirkungen, die als entsprechender Zauber angesehen werden können.

Der Bonus des *Gedankenschutzes* ist kumulativ mit Boni aus Vorteilen, Zaubern und Artefakten sowie zugekaufter Magieresistenz. Mit entsprechender Konzentration (SF *Eiserner Wille II*) kann dieser Bonus auf +7 angehoben werden.

Voraussetzungen: MU 15, IN 13; SF *Eiserner Wille I*

Verbreitung: 3; üblicherweise nur bei magischen und klerikalen Gemeinschaften

Kosten: 250 AP

Nicht direkt mit der Magieresistenz verwandt, doch auf ähnlichen Prinzipien fußend, ist die folgende Sonderfertigkeit:

AURA VERHÜLLEN (ZHV)

Der Zauberkundige ist in der Lage, durch schiere Willenskraft – eine MU-Probe mit selbst gewähltem Aufschlag – seine magische Ausstrahlung zu unterdrücken, so dass selbst spezialisierte und gezielte Erkenntniszauber und -liturgien ins Leere laufen: Die entsprechenden Proben sind um den dreifachen Wert des gewählten Aufschlags erschwert. Ungezielte Erkenntniszauberei (von Hexenkroten und Nachtwinden, durch die Gabe *Magiegespür*, einen ungezielten ODEM, eine Knochenkeule in der Nähe) wird durch diese Sonderfertigkeit komplett getäuscht. Das Ablegen der MU-Probe (der Akt der Konzentration) kostet 1W3 Punkte Erschöpfung. Während man die Aura unterdrückt (maximal 1 Stunde, kann jedoch erneuert werden), ist man nicht in der Lage, selbst zu zaubern oder Zauber aufrechtzuerhalten.

Voraussetzungen: MU 13, IN 13

Verbreitung: 3 (besonders bei Hexen 4, extrem selten bei Elfen)

Kosten: 200 AP; halbe Kosten für Träger des Nachteils *Schwache Ausstrahlung*

BANN DES EISENS



Es ist ein aventurisch seit Jahrhunderten bekanntes Faktum, dass sich Magie und Metall nicht miteinander vertragen, dass das Metall die Wirkung der Zauberei behindert. Dies geht nun – zum Bedauern vieler Krieger – nicht so weit, dass eiserne Rüstungen den Träger vor Zauberei schützen, sondern bedeutet vielmehr, dass Eisen den Fluss der noch ungeformten Astralenergie stört und dadurch das Wirken von Zaubern und die Regeneration von Astralenergie erschwert.

RÜSTUNGEN

Einmal davon abgesehen, dass viele Zauberer den Umgang mit Rüstungen ohnehin nicht gewohnt sind, gelten folgende Regelungen: Alle Rüstungsstücke aus geschmiedeten, gegossenen, gehämmerten Metallen, also vornehmlich solche aus Eisen/Stahl, Bronze und Messing (alle anderen Metalle eignen sich ja auch nicht zum Rüstungsbau), behindern den Zauberkundigen in der Ausübung seiner Magie.

 Jede Zauberverprobe, die ein Träger einer Metallrüstung durchführen muss, ist um so viele Punkte erschwert, wie der dreifache Behinde-

rungswert aller metallenen Rüstungsteile beträgt. (SF *Rüstungsgewöhnung* zählt nicht; beim Vorteil *Eisenaffine Aura* nur entsprechend dem einfachen BE-Wert; beim Nachteil *Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall* dem fünffachen BE-Wert, mindestens jedoch 7 Punkte.)

 Wer solcherart beschaffene, metallene Rüstungsteile länger als eine Stunde pro Tag am Körper trägt, verliert die Fähigkeit, sich auf den Kräftefluss einzustimmen und des Nachts Astralpunkte zu regenerieren – und zwar so viele Nächte lang wie der BE der Metallrüstung beträgt. (*Eisenaffine Aura*: halb so lang; *Unverträglichkeit*: doppelt so lang)

 Rituale jeglicher Art (Traditions-, Objekt-rituale, Beschwörungen etc.) sind in metallener Rüstung prinzipiell nicht möglich.

 Als metallene Rüstungsteile gelten alle Rüstungen außer Kleidung, dem Wattierten Waffenrock (Gambeson) und wattierten Unterzeug/Kappe, dem Mattenrücken, der Tuchrüstung, dem Lederharnisch (Lindwurmhaut, Kurbul), der Iryanrüstung, ledernen Arm- und Beinschienen, Brustplatten und reinen Lederhelmen, dem Maraskanischen Hartholz-harnisch und dem Mammutonpanzer. Für die Krötenhaut gelten die halben oben genannten Zuschläge. Ob die jeweilige Gilde oder der Hexenzirkel das Tragen von Rüstungen überhaupt gutheißt, ist dabei eine vollkommen andere Frage.

WAFFEN

Magier, Elfen, Scharlatane, Magiedilettanten und Sharisadim sind ohne weiteres in der Lage, selbst den Umgang mit Zweihändern zu erlernen. Alle Gruppen besitzen jedoch gruppeninterne Restriktionen ihrer Gilden, Zirkel o.ä., die den Gebrauch solcher Waffen einschränken. Dazu kommt, dass die Beschäftigung mit der Zauberei natürlich wenig Zeit lässt, sich in Waffenfertigkeiten zu perfektionieren.

Manche Zauberer, darunter Geoden und Druiden, nämlich solche mit dem Nachteil *Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall*, sind nicht in der Lage zu zaubern, wenn sie eiserne Waffen oder Ausrüstungsgegenstände benutzen. Sie erleiden 7 Punkte Erschwernis auf ihre Zauberproben, wenn sie in der Stunde vor dem Zauber intensiven Umgang (also nicht nur eine einfache Berührung) mit entsprechend verarbeitetem Metall hatten. Für Zauber in geodischer oder druidischer Repräsentation, gilt die Berührung mit einem Metall beim Zaubervorgang insbesondere als Bruch einer zentralen Komponente, so dass die Probe um 12 Punkte erschwert ist. Sollten beide Bedingungen eintreten, der Zauberer also einen Zauber in geodischer oder druidischer Repräsentation sprechen und intensiven Umgang mit Metall haben, so ist die Probe dennoch nur um 12 Punkte erschwert. Unwillkürliche Berührungen mit verarbeitetem Metall, namentlich im Körper steckende Pfeilspitzen, haben – neben den üblichen Auswirkungen auf LE und Wunden – keinen Einfluss auf die Zauberei des Helden.

VERBOTENE PFORTEN

»^{xv} Und siehe! Ilderon hob seyne Hende gen Alveraan und Hesind sandte ihm Macht, dem Daimon ins Antlitz zu blicken./ ^{xv} Und er sprach die Formula, die da lautet PENTAGRAMMA – da ward der Daimon zu Aschen, Staub und Moder, und es war ein gar greußlich Angesicht./ ^{xvi} Und als es vollbracht war, da sank Ilderon zuruck und Gulgari erschien ihm.

^{xvii} Und die ihn fanden, die wunderten sich gar sehr, denn es war kein Schnitt und Hieb an seyнем Leyb. So sagten sie:/ ^{xviii} Er hat Zauber gewirckt mit seyнем Bluth und seyн Bluth ist verbrannt und er ist innerlich aschen. Grosz ist Hesindens Macht.«

—aus dem Großen Buch der Abschwörungen, *Hyanon und Shaykal*, ca. 600 BF

Hat ein Zauberer mit der Unverträglichkeit bewusst und längere Zeit Kontakt mit verarbeiteten Metallen, so ist dessen magische Regeneration noch 1W6 Tage nach dem Ende des Kontakts halbiert.

FESSELUNGEN

Prinzipiell ist natürlich anzumerken, dass Zauberkundige in ihrer Magieausübung bereits dadurch stark eingeschränkt werden, wenn man ihre Hände fesselt oder ihnen den Mund verbindet, da viele Zauberverhandlungen entweder eine Geste oder das gesprochene Wort beinhalten (meist je 7 Punkte Erschwernis durch eine erzwungene *Veränderte Technik*). Zudem gibt es aber noch weitere Vorrichtungen, die auf der erwähnten störenden Kraft der Metalle, vornehmlich des Eisens, gründen:

 Eiserne Fußfesseln von etwa 2 Stein Gewicht erschweren alle Zauberproben um 3 Punkte. Eiserne Handfesseln vom gleichen Gewicht behindern den Zauberer bereits um 5 Punkte.

 Ein schwerer, eiserner Stirnreif von etwa 1 Stein Gewicht erschwert die Zauberprobe ebenfalls um 5 Punkte.

 Ein Eisenkragen von mindestens 5 Stein Gewicht, eine sogenannte 'Praisokrause', bringt einen Malus von 7 Punkten auf die Zauberprobe mit sich.

 Alle genannten Möglichkeiten lassen sich miteinander kombinieren und addieren ihre störenden Wirkungen auf. Träger des Nachteils *Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall* erleiden das Doppelte der genannten Einbußen; Besitzer einer *Eisenaffinen Aura* jeweils 2 Punkte weniger.

 Wer solcherart gefesselt ist, der muss für jeden Zauber 3 AsP (*Unverträglichkeit*: 5 AsP; *Eisenaffine Aura*: 1 AsP) mehr aufwenden als im LCD angegeben. Zudem regeneriert er während der Nacht keine Astralpunkte (*Eisenaffine Aura*: regeneriert mit -2).

Diese eher einfachen Vorrichtungen sind dazu gedacht, weniger erfahrene Zauberkundige zu binden. Um einen Meistermagus oder eine versierte Hexe in Gefangenschaft zu halten, muss man "Feuer mit Feuer bekämpfen": Hier helfen meist nur magische Artefakte, die mit entsprechenden antimagischen Zaubersprüchen belegt sind, alchimistischer Bannstaub oder vergleichbare Tinkturen, karmatisches Wirken oder eine Kerkerzelle aus dem seltenen und teuren Koschbasalt.

KOSCHBASALT

Zaubern in einem Raum, der vollständig aus Koschbasalt erbaut ist, ist um 12 Punkte erschwert, in einen solchen Raum hineinzuzaubern, je nach Stärke der Wand um 7 bis 12 Punkte. Hexen haben bin einem solchen Raum keine Verbindung zur lebenden Erde und müssen daher weitere 12 Punkte Erschwernis hinnehmen. Astrale Regeneration ist einem Raum aus Koschbasalt nicht möglich.

»... so berichtete man uns von eynem vom Koinig verstopzenen Sumudiener, welchselbiger eynzig eyn Wort der Macht sprach, und die gylnde Halle von Zurindhark fiel nieder und ward ekler Schleim und auch alle die drinnen. Und als dies getan, da ward der Sumudiener zu Asche und in alle Winde verweht ...«

—Nostrische Epistel, *Reisetagebuch des Reochaid von Honingen*, ca. 460 BF

»Immer wieder finden wir in Sagen und Legenden, aber auch in Augenzeugenberichten und gelehrten Büchern diese Demonstrationen astraler Macht, die fast immer mit dem Tode des Zauberers enden. Zu viele, sage ich, um sie ins Reich der Phantasie verweisen zu können.

Andererseits: Magus und Maga haben auf der Akademie als erstes gelernt, die Kraft zu kontrollieren, die sie durchpulst und die sie aus dem Gewebe der Welt (und somit aus den Sphären selbst) ziehen. Jeder kennt auch das Gefühl, an die Grenze gelangt zu sein, verlassen von aller astralen Kraft – ein Gefühl schier körperlichen Schmerzes.

Wir wissen auch, dass es nicht die Kraft des Zauberers alleine ist, die die Formel wirken lässt: Er ist wohl der Weber, aber die Fäden sind nicht von dieser Welt. Dass ein Magus, Druiden oder auch eine Tochter Satuarias Kräfte gerufen hatte, die er/sie nicht mehr kontrollieren konnte, darüber gibt es genügend Zeugnisse. Aber dass ein Zauberer selbst mehr Kraft aufwenden kann, als ihm eigentlich gegeben und dass er dadurch vergeht, davon wissen wir nur vage.

Und doch geht es! Wieso auch nicht? Wo man doch durch den BALSAM SALABUNDE Sphärenkraft zu Lebenskraft macht. Wieso also nicht umgekehrt! Was anderes ist die meditatio, ob große oder kleine? Und schließlich gibt es ja auch noch jenen finalen Druidenzauber ...»

—Aleya Ambareth im Salamander, der Quartalschrift für angewandte Magie und Alchimie, 39. Jahrgang, # 155, Brabak 1009 BF

»Es gibt eine Grenze, Mensch! Diese Grenze ist dein Geist! Dein Wille ist Welt! Dein Wille ist Kraft! Dein Wille ist Leben und Tod und der Grat dazwischen. Wenn Du willst, wirst Du bestehen, und wenn Du willst, wirst Du vergehen.«

—Die sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes, ca. 295 v. BF, Rashman Ali, nach der Tunibert-Übersetzung

»Der Schlüssel hierzu ist in der Tat der Wille. Allein die Willenskraft erlaubt es, aus jenem Reservoir zu schöpfen, von dem meine Meisterin sagte: "Tief in deinem Geist gibt es ein Pforte, die du tunlichst geschlossen hältst, denn hinter dieser Pforte schlummert ein Quell ungeheurer Macht. Und wenn du einmal die Pforte öffnest hast, dann schwillt der Quell an, und er mag Dich fortreißen, ehe Du das Tor wieder schließen kannst."

Der Quell ist nichts anderes als die sprudelnde Lebenskraft, von der wir wenig wissen, von der aber eines sicher ist – sie ist nicht unbegrenzt.

Auch wenn es ungern erwähnt wird, so ist diese Form des Einsatzes von Lebenskraft bekannter als viele von uns annehmen, handelt es sich doch um die niedrigste (und laut Konventsbeschluss von 743 BF und Codex V/27 gebilligte) Form der Magica Sanguina, der Zauberei mittels der Kraft des Blutes.

Dies mag uns daran gemahnen, dass wir trotz aller hesindegefälligen Wissenschaft und Scholastik noch immer den Wurzeln primordialer und prähorasischer Zauberei verhaftet sind.

Wenn du also bereit bist, Schmerzen zu erleiden, das Gefühl, als würde dir die Seele aus dem Leib gerissen, wenn nur die Zauberei im Bewusstsein des sicheren Todes dich vor dem sicheren Tod bewahren kann, dann – und nur dann – öffne die Verbotenen Pforten.

(Hier haben sich besonders der XVII. Canto aus dem vorbereiteten Ritual zur meditatio magna und die Matrices zum Abschluss der meditatio communalis bewährt – der Kundige mag die Ähnlichkeiten, wie auch jene zu einem in Reversion invozierten BALSAM SALABUNDE, namentlich der neunten Verknüpfung und dem Rad des ibn Bharani, feststellen.)

Just jene Methode war es, welche mir erlaubte, einen Niederen Diener Agrimoths, einen Feuer-Daimon, zurückzuwerfen, als alle Exvocationes und Exorcismi versagten, der GARDIANUM niedergerissen, und mir die Kraft fast vollständig geraubt.

Just im Angesicht des Todes verfiel ich auf das reversalierte Feuer, das sich bisweilen als schneidender Wasserstrahl manifestiert und welches man mittels REVERSALIS IGNIFAXIUS herbeiruft. Dass ich jene Manipulation überlebte, war einzig einem Gefährten von Alten Volk zu verdanken, der mich von Golgaris Rücken riss – allein, seit jener Zeit ist meine linke Schulter taub, und auch die Lebenskraft durchströmt mich nicht mehr wie ehemals.

Schöpfe aus diesem Quell also nur in Zeiten äußerster Not – und sei dir stets bewusst, dass jeder Gegner, den du in die Ecke und an den Rand der Kraft gedrängt glaubst, ebenfalls die Verbotenen Pforten öffnen kann. Hesindes Segen mit Euch!«

—Ambareth; a.a.O.

Spieltechnisch bedeuten diese Ausführungen:

- Lebensenergie kann im Notfall im Verhältnis 1:1 in Astralenergie umgewandelt werden, wenn der Zaubende die rituellen Techniken beherrscht, die sich in der Sonderfertigkeit *Verbotene Pforten* widerspiegeln.

- Um diese Verwandlung einleiten zu können, muss der Zaubende sich vor der Probe 1 Aktion konzentrieren und es muss ihm eine *Selbstbeherrschungs-Probe+10* gelingen. Sollten während des anschließend gesprochenen Zaubers die Kosten nicht vollständig mit AsP bezahlt werden können, so ist auch eine Bezahlung mit LeP im Verhältnis 1:1 möglich.

- Diese Zauberprobe ist um 2 Punkte erschwert.

- Jeder Zauberspruch verbraucht, ohne Rücksicht auf seine sonst üblichen AE-Kosten einmalig 1W3 LeP zusätzlich und bringt einen Punkt Erschöpfung ein.

SONDERFERTIGKEITEN ZU VERBOTENE PFORTEN UND BLUTMAGIE

BLUTMAGIE (ZHVB)

Um die unten beschriebenen Techniken anwenden zu können benötigt ein Zauberkundiger diese Sonderfertigkeit.

Voraussetzungen: MU 12

Verbreitung: 3, jedoch nur selten weitergegeben; gängig in einigen Barbarenkulturen, häufiger in den Schwarzen Landen, verpönt in den zwölgöttlichen Landen

Kosten: 200 AP

ÖTTAGALDR

Das Bund-Lied einer thorwalschen Otta stellt gewissermaßen eine blutmagische, erweiterte Variante eines UNITATIO dar und erlaubt es einem Schiffsmagier, mit der Lebenskraft der Schiffsbesatzung zu zaubern. Siehe *Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen* für eine detailliertere Beschreibung dieser Fertigkeit.

Voraussetzungen und Verbreitung: wird ausschließlich an der Runajasko zu Olport gelehrt und nur kompletten thorwalschen Schiffsgemeinschaften mitsamt ihren Bordzauberern (vorzugsweise noch an Bord eines *Runenschiffs*) beigebracht.

Kosten: 200 für nutznießende Zauberer, 50 für beteiligte Nichtzauberer

VERBOTENE PFORTEN (ZH(V))

Dies ist die Kenntnis der hier beschriebenen Methodik, die eigene Lebensenergie für Zaubersprüche zu verwenden. Einige ausgebildete Viertelzauberer sind in der Lage, diese SF zu erlernen.

Voraussetzungen: MU 12

Verbreitung: 4

Kosten: 100 AP

● Sinkt bei einem Zaubervorgang durch Verbrauch der Lebenskraft die LE unter 5, so verliert der Zauberer permanent so viele LeP, wie seine LE weniger als 5 beträgt.

● Die LE kann durch diese Art Zauberei unter 0 sinken (auf ein Minimum von -KO), sei es dadurch, dass der Magier bewusst einen letzten Spruch vollführt, der mehr Lebensenergie verbraucht, als er noch hat, sei es, dass die oben genannten Unwägbarkeiten seine Lebenskraft verzehren. Geschieht dies, so ist der

Zauberer innerlich an Leib und Seele ausgebrannt. Von seiner Seele und seinem Astralleib finden sich keine Spur mehr, eine Wiedererweckung – auf welche Art auch immer – ist demzufolge nicht möglich. Es heißt jedoch, dass sich die Seele des Zauberers in seinem letzten Spruch manifestiert – und je nachdem, was dieser Spruch anrichtet, ist es gut möglich, dass das Bewusstsein des Magus für alle Zeiten in einer Kerkertür oder dem verrottenden Leichnam seines letzten Gegners gefangen ist.

DIE MAGIE DES BLUTES

»Machtig aber ist das Bluth, denn siehe! Es hailt die Krafft, so es von vornherein von Zauberthieren kommet, es gibt dir Krafft, so es nur von gemeinem Getier stammet. Am maichtigsten aber ist das Bluth von Mensch und Aelff.«

—aus dem Arcanum, S. 171 einer tobrischen Abschrift aus dem Jahre 327 v.H.

»Um mit deinem Blute oder dem anderer zu zaubern, musst du einen eisernen Willen haben, denn es ist schiere Krafft am Werk, wo sonst Raffinesse und Kenntnis walten. Bedenke auch, dass es am besten bei der Invokation verwendet wird, wenn es mit Paraphernalia oder Donaria korrespondiert.«

—aus den Wegen ohne Namen, Übersetzung ins neue Garethi

»Wer ein Lebewesen opfert und zu Tode bringt, dem die Götter eine Seele gegeben haben, der sei je nach Schwere des Vergehens verwahrt, mit Disvocatio, Disliberatio oder Expurgico auf mindestens ein Jahr und einen Tag bestraft (Strafen siehe Anhänge II bis IV).

Wer aber ein Lebewesen opfert, dem Hesinde Sinn und Verstand gegeben hat, der sei expurgico und des Todes, zu vollziehen durch Feuer. Aller Besitz eines solchen Mörders geht an die Gilde. Vollzug des Urteils ist durch die Gilde zu leisten, der er angehörte, welchselbige Rechtschaffer anstellen darf. So der Übeltäter nicht Mitglied der Gilde, ist es jedem und jeder erlaubt, ihn zu verfolgen, zu bestehlen, zu schädigen und zu töten, denn er ist ohne Recht vor Göttern, Fürsten und Gilden.«

—aus der aktuell gültigen Fassung des Codex Albyricus, V/28-29 aus dem Jahre 1010 BF

Magie des Blutes – dieser Begriff lässt immer und auch bei erfahrenen Zauberern ein Schaudern aufkommen, denn er benennt die finsterste Spielart der Magie überhaupt – das Menschenopfer. Zwar fallen in diesen Bereich auch die Opferung von Tieren und der Einsatz eigenen Blutes, jedoch wird allgemein nur die Opferung von intelligenten Lebewesen als Blutmagie angesehen. Diese rituelle Opferung lässt sich nur eingeschränkt auf die Spruchzauberei anwenden, sondern nur auf länger währende Rituale, wie jene der Dämonologie.

Da in Aventurien fast alle warmblütigen Lebewesen (und auch viele Reptilien, Amphibien und Fische) als 'beseelt' gelten, und die Opferung beseelten Lebens zum Zwecke der Dämonenbeschwörung als unmenschlich und verbrecherisch verurteilt wird, ist das Opfern fremden Blutes für Spielerzauberer wenig empfehlenswert: Als Meister sollten Sie gegenüber einem enttarnten Menschenopferer genauso wenig Gnade walten lassen wie die aventurische Spielwelt. (Unter Umständen können Spielermagier sich aber des eigenen Blutes bedienen, und es gibt druidische und schamanistische Traditionen, bei denen Tieropfer durchaus zur Ritualpraxis gehören.)

Da die Magie des Blutes astrale Energie ersetzen kann, kommt es immer wieder vor, dass halbgebildete Möchtegern-Dämonologen, denen ein finsternes Werk in die Hände gefallen ist, Mächte rufen, derer sie nicht Herr werden können. Gefährlich wird die Blutmagie also dadurch, dass sich Magier und Hexen ihrer bedienen, denen es an der

nötigen Kraft mangelt, um eine Beschwörung selbst zu vollziehen. Hier paaren sich Inkompetenz und Gewissenlosigkeit mit namenloser Seelenschwärze und bilden eine gefährliche Mischung – und genau mit jenen Zauberern müssen sich die Helden oftmals auseinandersetzen.

Die Blutmagie vermittelt Opferungen ist, wie oben erwähnt, primär für Nichtspieler-Zauberer gedacht. Die Darbringung eigenen Blutes kann in gewissen Notlagen auch von Spieler-Magiern vollzogen werden, aber in diesem Fall sollten Meister und Spieler nie vergessen, dass die Helden sich auf Bahnen bewegen, die nicht von der gültigen Moral und nicht vom Gildenrecht gedeckt sind – bei einer Entdeckung also jederzeit mit einer Bestrafung durch Gilden oder Kirchen-Institutionen rechnen müssen!

Spieltechnisch gesehen handelt es sich bei der Magie des Blutes um rituelle Zauberei mit Hilfe fremder Lebensenergie. Wichtig ist hierbei, dass frisches Blut vergossen werden muss und dies nur im Rahmen von Ritualen Wirkung zeigt. *Rituale* sind alle Traditions- und Objektrituale, die auf den Seiten 106 bis 174 beschrieben sind, alle Schamanenrituale und alle Beschwörungszauber (wie INVOCATIO MAIOR oder CHIMAERIFORM, siehe *Die Kunst der Invokation* ab Seite 175).

Nur bei der Verwendung eigenen Blutes ist eine Begrenzung des (eigenen) LE-Verlustes möglich; alle anderen Opfer kommen dabei stets ums Leben. Zaubernde müssen die Sonderfertigkeit *Blutmagie* erlernt haben, um die folgenden Methoden nutzen zu können.

OPFERUNG VON EIGENBLUT

☞ Eine Selbstopferung ist ausdrücklich möglich und verwandelt stets sämtliche eingesetzte Lebensenergie in im Verhältnis 1:1 in Astralenergie, jedoch kann sich der Opfernde nur so weit kontrollieren, dass er immer etwas mehr Blut (Lebensenergie) opfert, als er tatsächlich braucht und daher 1W6 SP zusätzlich erleidet.

☞ Um sich in den Zustand zu versetzen, Blutmagie anwenden zu können, muss dem Zaubernden eine Ritual-Probe auf (MU/MU/KK) gelingen, die um so viele Punkte erschwert ist, wie er eigene LeP einzusetzen gedenkt und die mit dem passenden RkW unterstützt werden kann. Besitzt der Zaubernde keine eigene Ritualkenntnis (wie der Ferkina-Besessene), so muss er statt dieser Ritualprobe eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +7 ablegen.

☞ Es ist typisch für solche Beschwörungsrитуale, dass jeder der Beteiligten von seinem Blut in eine Schale gibt, um dieses dann im Rahmen des Zaubers zu verwenden. Eine solche Mischung von 'gewöhnlicher' und Blutmagie gilt als die gefährlichste, da sie enorme Kräfte freisetzen kann, die fast immer mit irgendeinem unkontrollierbaren Effekt verbunden sind.

☞ Die Verwendung eigenen oder Tierblutes in der Zauberei ist wegen gefährlicher Nebeneffekte unbeliebt, wenig angesehen (und bei den Magiern des Bundes des Weißen Pentagramms sogar verboten). Die Opferung intelligenten Lebens (egal, welcher Spezies) wird fast überall mit dem Feuertode bestraft.

FREMDBLUT

Das Blut von Tieren hat nur geringe Wirkung: Ein Zehntel der LE können als AE genutzt werden. Dienen diese Opfertiere als notwendiges Paraphernalium oder Donarium (siehe **Die Kunst der Invokation**), so kann jedoch ein Fünftel der LE umgewandelt werden.

Werden intelligente Lebewesen geopfert, so wird die Hälfte von deren LE nutzbar gemacht, handelt es sich dabei um Zauberkundige, sogar die volle LE.

NEBENWIRKUNGEN DER BLUTMAGIE

Bei allen Dämonenbeschwörungen, die mit Blutmagie verbunden sind, steigen die Risiken einer misslungenen Probe (siehe Seite 191). Alle Kontrollproben von mit Blutmagie beschworenen Wesen sind um 2 Punkte erschwert, wird bei Dämonen ein Dienst mit

aus Blutmagie gewonnenen AsP bezahlt, ist die Probe um weitere 2 Punkte erschwert.

Wird bei der Erschaffung von Artefakten Blutmagie eingesetzt, so ist die Wahrscheinlichkeit deutlich höher, dass das Artefakt beseelt, aber mit einer geringen LO gegenüber dem Erschaffer ausgestattet ist (siehe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**).

Bei allen anderen Zaubern, die sich als Blutrurale durchführen lassen, sind die Proben um 2 Punkte erschwert und die Kosten um 5 %, mindestens jedoch 2 AsP, erhöht. Bei einem Zauberpater erscheint auf jeden Fall ein unbeherrschbarer Dämon – je nach eingesetzter AE ein Minderer (bis 13 AsP) oder Gehörter (mehr als 13 AsP).

Elementare lassen sich nur sehr ungern mittels Blutmagie rufen und dann noch um Dienste bitten: Jede Kontrollprobe von mittels Blutmagie beschworener Elementare ist um 12 Punkte erschwert.

MAGIEDILETTANTEN

Nicht alle magischen Begabungen werden im gleichem Maße entdeckt und gefördert. Viele Zauberer werden zu den in **Wege der Helden** vorgestellten magischen Professionen ausgebildet, aber manche bleiben unausgebildet oder sind von vornherein nur mit minderen magischen Talenten ausgestattet. Je nach Kultur und Rasse ist der Umgang mit solchen Magiedilettanten unterschiedlich.

Es gibt drei unterschiedliche Weisen, wie Magiedilettantismus zu Tage treten kann: durch ein **Magisches Meisterhandwerk**, durch einen **Schutzgeist** und durch die **Übernatürliche Begabung**, intuitiv einige zauberähnliche Wirkungen hervorzurufen. Alle drei Varianten werden weiter unten im Einzelnen beschrieben.

Magiedilettant kann praktisch jeder Held sein. Es ist keine Profession, sondern ein (erweiterter) Vorteil: der des **Viertelzauberers** (siehe **WdH 257E**), zu dem die oben genannten Möglichkeiten (ebenfalls Vorteile, beschrieben in **WdH** auf den Seiten 255 bis 257) hinzukommen. Ausnahmen von den möglichen Professionen sind natürlich alle ausgebildeten Zauberkundigen, denn bei ihnen ist die magische Begabung entweder stärker ausgeprägt oder rechtzeitig entdeckt und geformt worden (**WdH 154E**, Magische Professionen). Weiterhin sind die meisten Kämpfer ebenfalls nicht als Magiedilettanten geeignet, da ihr jahrelanger Umgang mit Metall – als Waffe, vor allem aber als Rüstung – die magische Begabung in der Regel versiegen lässt. Dazu kommen die Geweihten einiger Kirchen, die magische Begabung bei ihren Dienern ablehnen.

Dennoch gibt es Ausnahmen, denn auch einige berühmte Meisterschmiede sind in Wirklichkeit Magiedilettanten mit einem Magischen Meisterhandwerk – in ihrem (seltenen) Fall hat der Umgang mit Metall die Begabung nicht zerstört, sondern die Magie hat sich ausnahmsweise auf die Formung von Metall konzentriert.

Wenn Sie einen Magiedilettanten spielen wollen, können Sie entscheiden, dass er selbst nichts von seinen magischen Kräften weiß, was in manchen Kulturen aber recht selten ist. Dies kann zu sehr interessanten rollenspielerischen Situationen führen, und wenn er irgendwann nach und nach begreift, dass der eine oder andere 'Zufall' gar nicht so zufällig war, wird dies sicherlich viel zur Entwicklung seiner Persönlichkeit beitragen – eine Entwicklung, die Sie als Spieler und Ihre ganze Spielrunde miterleben können. Bis dahin mag es bei Ihrem Helden zu der einen oder anderen dü-

steren Ahnung, gelegentlicher Schwermut und dem unbestimmten Gefühl, 'irgendwie anders' zu sein, kommen. Sobald der Held sich aber seiner Fähigkeiten bewusst geworden ist, stellt sich die Frage, wie er damit umgeht: Ist es eine Erkenntnis, die ihn mit Freude und Triumph erfüllt, so dass er seine Fähigkeit wie ein Kind mit einem neuen Spielzeug bei jeder passenden und unpassenden Gelegenheit ausspielt? Oder übermannt ihn die abergläubische Angst vor dem Unbekannten, das er nicht kontrollieren kann, das mit ihm Dinge tut, die er nicht versteht? Vielleicht ist er aber auch erschüttert, wenn er herausfindet, dass aus ihm ein großer Magus hätte werden können, wäre er nur rechtzeitig entdeckt worden.

MAGIEDILETTANTEN

BEI DEN VERSCHIEDENEN RASSEN

Bei den Menschen: Es ist nicht ungewöhnlich, dass in einem menschlichen Kind jahrelang verborgen eine Begabung schlummert, von der niemand etwas ahnt, am allerwenigsten es selbst: die Begabung, allein mittels Geisteskraft Dinge zu bewegen, andere Leute zu beeinflussen, Wunden zu heilen oder durch Handauflegen Schmerzen zu verursachen. Zwar tut zum Beispiel der Orden der Mephaliten sein Bestes, um solche (menschlichen) Kinder aufzuspüren, und auch Hexen, Druiden und andere Magiekundige halten die Augen nach geeigneten Schülern und Schülerinnen offen. Aber dennoch kommt es immer wieder vor, dass ein magiebegabtes Kind nicht rechtzeitig entdeckt und gefördert wird, vor allem, wenn die Kraft nicht ständig und wiederholbar zu Tage tritt, sondern nur in geringerem Umfang oder schlummernd vorhanden ist. Im schlimmsten Fall begreift das Kind niemals, dass es besondere Kräfte hat, und nicht selten reagieren abergläubische Mitmenschen voller Misstrauen auf die merkwürdigen Dinge, die in der Umgebung des Magiedilettanten geschehen. Dies kann dazu führen, dass der Mensch aus seiner alten Umgebung ausgestoßen wird, im schlimmsten Fall kann er sogar Opfer von Lynchjustiz werden. Nicht allein deswegen versuchen viele Magiebegabte, ihre Gabe zu verstecken oder



zu verleugnen – mit der Folge, dass diese Begabung irgendwann um so mächtiger und oft zerstörerischer hervorbricht. Viele Sagen und Legenden berichten von jenen, die die Gabe ablehnten und früher oder später den Verlockungen des Namenlosen, der Erzdämonen oder der Borbaradianer verfielen.

Es gibt aber auch Menschen, die es schaffen, aus ihrer Situation das Beste zu machen, die ihre Begabung in bestimmte Bahnen lenken und sich mit ihnen das Leben sogar erleichtern. Dabei müssen sie das keineswegs bewusst tun; sie können die Effekte, die sie auf magische Weise hervorrufen, auch einfach als Segen der Götter, als besondere Begabung oder eine Folge von glücklichen Zufällen begreifen.

Die meisten Magiedilettanten werden bald nach ihrer Entdeckung von Unrast ergriffen, denn sie haben das Gefühl, keinen rechten Platz mehr in ihrer alten Dorfgemeinschaft, ihrer Zunft oder sogar ihrer Familie zu haben. Daher verlassen sie ihre Heimat, um an anderen Orten ihr Glück zu versuchen. Viele finden sich erst nach langen Jahren mit ihrem Schicksal als 'Wanderer zwischen den Welten', als 'halb Mensch, halb Zauberer' ab. Wenn dies jedoch geschieht, haben sie das Zeug, um einer jener Meisterdiebe, Zauberbarden oder Wunder Schmiede zu werden, von denen die Legenden berichten.

Zwei Sonderfälle sollen hier noch erwähnt werden: Zum einen das Waldmenschen-Volk der Darna auf der Insel Altoum, das eine große Anzahl Magiedilettanten hervorbringt, zum anderen die Magierakademie zu Olport, in deren Umfeld auch Magiedilettanten zu spezialisierten magischen Handwerkern (Runenschnitzern) ausgebildet werden.

 **Bei den Zwergen:** Aufgrund des häufigen Umgang mit verarbeiteten Metallen sind Magiedilettanten unter Zwergen faktisch

unbekannt. Nur die Geoden bilden die wenigen Zwerge aus, deren Gabe aufgrund ihres eigenen Schicksals nicht verkümmert ist. Mehr über diese zwergische Tradition finden Sie im Kapitel **Magische Traditionen** auf Seite 313ff.

 **Bei den Elfen:** Aufgrund der natürlichen Magiebegabung der Elfen werden unter diesen alle Kinder magisch ausgebildet. Nur solche Halbelfen, deren Magiebegabung nicht für eine Ausbildung auf elfische Weise reicht, werden meist zu Magiedilettanten – aber solche sind unter Elfen selten und eher als Wanderer zwischen zwei Welten überall unterwegs. Solche Halbelfen verfügen sogar manchmal über elfisch-intuitive Begabungen, die bei anderen Magiedilettanten nicht beobachtet worden sind.

 **Bei den Orks:** Die stärksten magischen Begabungen unter männlichen Orks werden von Tairach-Priestern ausgebildet, während die meisten, häufig schwach begabten Orks zu typischen Magiedilettanten werden. Es gibt auch Gerüchte, dass es magiebegabte Orkfrauen gibt, jedoch verkümmert deren Talent sehr häufig aufgrund der äußeren Umstände.

 **Bei den Goblins:** Bisher sind nur weibliche Goblins bekannt, die über eine magische Begabung verfügen. Solche werden dann zu den Schamaninnen ihres Stammes ausgebildet. Nur solche Goblinfrauen, die ohne die Obhut einer Schamanin aufwachsen, also solche aus der Kultur Goblinbande (**WdH 90**), werden daher zu Magiedilettanten.

 **Bei den Achaz:** Die magische Begabung ist unter den Achaz sehr stark verbreitet. Jedoch werden nur die begabtesten der Achaz zu Kristallomanten oder Schamanen ausgebildet. Der große Rest lernt mit seiner magischen Begabung umzugehen und sie gekonnt einzusetzen, ohne jedoch das Potential eines ausgebildeten Zauberers zu erreichen.

MAGISCHES MEISTERHANDWERK

Die vermutlich am weitesten verbreitete Ausprägung des Magiedilettantismus findet sich im Phänomen des magischen Meisterhandwerks, auch 'Handwerksmagie' genannt. Wenn ein Handwerksstück oder ein Kunstwerk außerordentlich gut gelungen ist, so spricht manch ein Bewunderer davon, dass das entsprechende Stück "einen besonderen Zauber" hat – und oft ist dieser Bewunderer damit näher an der Wahrheit, als er selbst ahnt: Ein Magischer Meisterhandwerker kann in einer besonders fordernden Situation seine Astralenergie einsetzen, um sich eine oder mehrere Proben auf ein Handwerkstalent zu erleichtern.

Dabei ist es unerheblich, ob er dies bewusst oder unbewusst tut – im Gegenteil ist sogar davon auszugehen, dass viele dieser Meisterhandwerker bis an ihr Lebensende nicht ahnen, dass ihre außerordentlichen Fähigkeiten in Wirklichkeit einen übersinnlichen Hintergrund haben. Das magische Meisterhandwerk kann in Kombination mit einer Talentprobe in einem Körperlichen, Gesellschaftlichen, Natur-, Wissens- und natürlich vor allem einem Handwerkstalent zum Einsatz kommen. Bei Proben (auf Wissenstalente), die rein dem Abruf von Faktenwissen dienen, ist kein Einsatz des magischen Meisterhandwerks erlaubt (es stellt kein neues Wissen zur Verfügung, sondern erleichtert Verknüpfungen und intuitive Einsichten). Kampftalente können als Magisches Meisterhandwerk nur im Rahmen besonderer Professionen gewählt werden. Es muss für jedes Talent, das davon profitieren soll, einzeln gewählt werden und kann auf drei verschiedene Arten eingesetzt werden:

 Der Magiedilettant kann vor dem Würfeln der Probe seinen TaW im entsprechenden Handwerk dadurch verbessern, dass er sich pro eingesetztem AsP zwei zusätzliche TaP für diese eine Probe erschafft (maximal so viele TaP wie sein TaW beträgt). Diese zusätzlichen TaP können als TaP* auch übrig behalten werden.

 Wenn eine Probe misslungen ist, kann sie nachträglich in einen knappen Erfolg umgewandelt werden. Dies kostet genau

so viele Astralpunkte, wie zusätzliche Talentpunkte nötig wären, um die Probe gelingen zu lassen. Sollten dies jedoch mehr Punkte sein, als der betreffende Held in diesem Talent an Talentpunkten hat, dann nutzt auch magische Hilfe nichts. Diese Methode versagt, wenn die Probe gepatzt wurde. Ebenfalls nicht möglich ist es, auf diese Weise eine misslungene vergleichende Probe auszugleichen (zu vergleichenden Proben siehe **Basis 113** oder **WdS 15**).

 Ist die eigentliche Talentprobe gelungen, kann der Meisterhandwerker die eingesetzten AsP im Verhältnis 1:1 nutzen, um seine TaP* zu erhöhen, jedoch nur bis zu einem Maximalwert von TaP*. (Er kann so viele AsP einsetzen, wie die TaP* der Talentprobe betragen.) Jeder gewünschte TaP* darüber hinaus (bis zu einem Maximalwert von TaW des verstärkten Talents) kostet ihn 2 AsP und einen Punkt Erschöpfung. Dieser Einsatz des magischen Meisterhandwerks muss vor der Talentprobe angesagt werden. Auf diese Weise können Handwerksstücke von ungeahnter Schönheit und Kunstfertigkeit entstehen. In welchen Talenten – maximal deren 5 – ein Held seine magischen Künste einsetzen kann, hängt von seiner Profession und seinen Fähigkeiten ab. Als Faustregel können Sie alle Talente gelten lassen, die zum 'Handwerkszeug' dieses Helden gehören. Das könnte bei einem Einbrecher *Klettern* wie *Schlösser Knacken* sein, während es bei einem Jäger eher *Fährtsensuchen* und *Wildnisleben* sind und bei einem Gaukler *Akrobatik* und *Gaukeleien*. Bereiche, die nicht zu den üblichen Tätigkeiten des Helden gehören, muss der Meister nicht für das Meisterhandwerk zulassen – ein Barde hat in der Regel keinen Anspruch auf die Verbesserung einer *Schlösser Knacken*-Probe, außer er benutzt die Einbrecherei als ständigen Nebenverdienst. Kampftalente können üblicherweise nicht mit Magischem Meisterhandwerk unterstützt werden; die wenigen Ausnahmen sind bei den jeweiligen Professionen genannt. (Abgesehen davon, dass die meisten Berufskämpfer durch ihren ständigen Umgang mit Metallwaffen und -rüstungen kaum ein magisches Talent haben.)

DER SCHUTZGEIST

Vor allem abergläubische Menschen behaupten gerne, dass jemand, der eine merkwürdige Gabe hat, einen besonderen 'Schutzgeist' besäße. Zwar konnte diese Behauptung trotz intensiver Forschungen nicht bestätigt werden, aber dennoch kann nicht geleugnet werden, dass manch ein Magiedilettant schon lebensbedrohliche Situationen überlebte, in der ein 'Normalsterblicher' mit Sicherheit zu Tode gekommen wäre. In Wirklichkeit liegt dies daran, dass der Magiedilettant seine Kraft in lebensbedrohlichen Situationen (die der Held nicht selbst herbeigeführt hat: einstürzende Brücken, Schiffsuntergänge, Rinderstampeden ...) einsetzen kann, um eine Talent- oder Eigenschaftsprobe zu beeinflussen. Ob eine Situation für den Helden so bedrohlich erscheint (oder in der Tat ist), dass er seine einzigartigen Kräfte einsetzen kann, liegt im Entscheidungsbereich des Meisters. Der Meister kann einen Schutzgeist auch dann aktivieren, wenn der Spieler des Helden selbst nicht daran denkt. Die tödliche Gefahr muss nicht unbedingt ihm selbst drohen – wenn er durch seinen 'Schutzgeist' einen Freund oder einen Geliebten retten kann, dann reicht dies aus. (Natürlich muss der Magiedilettant die Gefahr für einen Gefährten wahrnehmen.)

Unter Einsatz seiner gesamten derzeitigen Astralenergie kann der Magiedilettant

einen Patzer abwenden; die Probe gilt dann als einfach misslungen.

eine beliebige (Talent- oder Eigenschafts-)Probe wiederholen; das zweite Ergebnis ist dann jedoch bindend.

das Ergebnis einer misslungenen Probe durch die Anzahl der aufgewendeten Astralpunkte verändern, indem er den Würfel-

wurf einer Eigenschaftsprobe (ob als reine Eigenschaftsprobe oder Teil einer Talentprobe) um die Menge seiner Astralpunkte vermindert – dadurch kann er selbst unmögliche Proben bestehen.

In besonders seltenen Fällen ist auch schon das Phänomen beobachtet worden, dass ein verzweifelter Kämpfer in dem Augenblick, bevor sein überlegener Gegner ihm den tödlichen Hieb versetzt, einen meisterlichen Schlag vollbringt, der eigentlich seine Kräfte übersteigt, und diesen Gegner damit besiegt. In diesem Fall steigen die Trefferpunkte einer gelungenen Attacke um die doppelten eingesetzten Astralpunkte, allerdings erleidet der Kämpfer hierdurch auch 2W6 Punkte Erschöpfung und verliert 4W6 AuP.

Auch gefährliche Situationen, die nicht durch Probenerleichterungen oder -wiederholungen zu lösen sind, können nach Meisterentscheid durch einen Schutzgeist aufgelöst werden: Ein angreifender Dämon könnte durch eine magische Entladung abgelenkt werden, eine Tür könnte vor den Verfolgern des Dilettanten plötzlich klemmen und dergleichen mehr.

Gelegentlich wird dieser unkontrollierte Ausbruch von Astralenergie vom Erscheinen Minderer Geister begleitet: Während der Held also von einer Brücke stürzt und sich am Boden der Schlucht nur den Fuß verstaucht, mag sein Sturz vom Erscheinen kleiner Windbolde begleitet sein; in der Nähe eines Ertrinkenden bekommen Gischtkronen plötzlich Gesichter und dergleichen mehr. Kein Wunder also, dass sich beim einfachen Volk der Mythos vom Schutzgeist festgesetzt hat, der bestimmten Personen zur Seite steht.

ÜBERNATÜRLICHE BEGABUNGEN

Als **Übernatürliche Begabungen** sind im Allgemeinen möglich: Adlerauge, Adlerschwinge*, Ängste lindern, Armatruz, Attributo, Axxeleratus, Balsam, Bannbaladin, Bärenruhe*, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz, Böser Blick, Chamaelioni, Eiseskälte, Exposami, Falkenauge, Firnlauf, Flim Flam, Foramen, Fulminictus*, Gedankenbilder, Gefunden!, Große Verwirrung, Harmlose Gestalt, Hexenkrallen, Hexenspeichel, Höllenpein, Horriphobus, Ignorantia, Karnifilo, Katzenaugen, Klarum Purum, Klickeradomms, Krötensprung, Kusch!, Lachkrampf, Lunge des Leviatan, Memorans, Motoricus, Movimento, Odem, Pectetondo, Penetrizzel, Pestilenz erspüren, Psychostabilis, Ruhe Körper, Sanftmut, Satuaris Herrlichkeit, Schleier, Seidenzunge, Sensattacco, Sensibar, Somnigravis*, Spinnenlauf, Spurlos, Standfest, Sumus Elixiere, Tiere besprechen, Unitatio, Vipernblick, Visibili*, Warmes Blut, Wasseratem*, Wellenlauf*, Wipfellauf*, Zaubernahrung.

Die mit einem Sternchen (*) markierten Zauber sind als Übernatürliche Begabungen nur Halbfelfen zugänglich.

Einige Magiedilettanten können über Meisterhandwerk und Schutzgeist hinaus auch Effekte hervorrufen, die in ihrer Wirkung dem einen oder anderen Zauberspruch entsprechen. Dies kann ein plötzlicher Sprint sein (entsprechend einem AXCELERATUS), die Fähigkeit zu 'heilenden Händen' (BALSAM SALABUNDE), ein spontaner Kraftschub (ATTRIBUTO) und dergleichen. Fast alle möglichen Wirkungen beziehen sich auf den Körper oder die Sinne des Viertelzaubers selbst, stellen leichte Beeinflussungen dar oder übertragen Kraft. Dabei hat der Dilettant diese Sprüche niemals gelernt, und er



muss auch nicht die normalerweise notwendigen Formeln rezitieren, genauso wenig wie er Zaubergesten ausführen muss. Er 'wünscht' sich einfach den entsprechenden Zaubereffekt herbei.

Regeltechnisch bedeutet dies, dass er ganz regulär eine Zaubersprobe würfeln muss und auch die anderen Werte (Kosten, Zauberdauer, Wirkungsdauer, Reichweite ...) genau denen (der Grundwirkung) des Zaubers entsprechen. Das Weglassen von Zaubergesten und -worten gilt für ihn nicht als spontane Modi-

fikation, die Zaubersprobe wird dadurch also nicht erschwert. Die bei der Zaubersbeschreibung angegebenen Varianten stehen ihm in normalem Umfang zur Verfügung, abgesehen von denjenigen, die nur in einigen Repräsentationen möglich sind. An Spontanen Modifikationen sind für Magiedilettanten nur Erzwingen und Reichweite möglich. Äußere Umstände (zum Beispiel der hindernde Effekt von Metall) gelten für den Dilettanten in gleichem Maße wie für jeden anderen Zauberer.

WEITERE ZAUBERWIRKUNGEN

Die Objekttriale der einzelnen magischen Traditionen sind für den generischen Magiedilettanten nicht zugänglich, magische Sonderfertigkeiten nur dann, wenn sie für Viertelzauberer offen stehen. Magiedilettanten können an Gemeinschaftsritualen teilnehmen und ihre Kraft spenden, jedoch keinesfalls ZfP* zur Verfügung stellen. Einige Viertelzauberer sind entsprechend ausgebildet, um besonde-

re Zauberswirkungen hervorzurufen, die jeweils nur ihrer Profession bekannt sind. Dafür steht ihnen meist eine spezielle Ritualkenntnis zur Verfügung. Bei diesen handelt es sich um den magiebegabten **Alchimisten** (siehe 115f. und **WdH 155ff.**), den **Derwisch** (173f. und **WdH 157f.**), den **Ferkina-Besessenen** (171ff. und **WdH 166f.**) und den **Durro-Dûn** (168ff. und **WdH 161ff.**).

EXPERTE: ZAUBERWERKSTATT

»Bei *clarobservanter* Analyse vermittelt *Oculus* lassen sich deutlich die zwei verschmolzenen Matrixkerne erkennen. Besonders bemerkenswert ist die auffallend gute Harmonisierung der Elementarkontrajunktion und, *Collegae*, auch die Kontrolle des Astralflusses stellt eine gelungene Arbeit dar.«

—Robak von Punin in einer Seminarbesprechung Metamagische Methodologie und Praxis, *Kuslik*, neuzeitlich

Mit den im **Liber Cantiones** vorgestellten Zaubern verfügen Sie über einen reichen Sprüchevorrat, um ihre Helden mit einem individuellen Zauberprofil auszustatten. Aventurische Zauber sind jedoch nicht unveränderlich, auch sie unterliegen konstanter Entwicklung, gelegentlich der Zensur und bisweilen sogar modischen Bewegungen innerhalb der Traditionen. Gerade in der großen Gemeinde der Akademiezauberer erstellen eitle Magier immer wieder eigene Varianten

der bekannten Zauber, forschen an der Umkehrung beziehungsweise hexalogischen Variante eines Spruches oder versuchen Sprüche miteinander zu kombinieren. Die dazu notwendigen Methoden, um einen Zauber permanent zu modifizieren, werden im Folgenden ausführlich vorgestellt.

Sehr selten einmal gelingt es einem Zauberkundigen sogar, einen völlig neuen magischen Effekt zu realisieren. Es ist für Spielerzauberer jedoch nicht vorgesehen, jenseits der hier vorgestellten Möglichkeiten neuartige Zauber zu erschaffen – dies bleibt offiziellen Publikationen vorbehalten und wir geben deshalb keine Regelvorschläge dafür an. Alle hier vorgestellten Möglichkeiten sollten in Absprache mit dem Spielleiter durchgeführt werden und sind erklärtermaßen *Expertenwissen*: Nicht nur in Aventurien, sondern auch am Spieltisch sind einige Berechnungen durchzuführen und einiges an Zeit aufzuwenden. Und es darf viel gewürfelt werden.

METAMAGISCHE METHODEN

Bei den möglichen Modifikationen unterscheiden wir zwischen zwei Arten, den *Kleinen* und den *Großen Modifikationen*. Während Kleine Modifikationen permanent in der Zaubermatrix verankerte Spontane Modifikationen sind, wie sie auf Seite 18ff. geregelt und im **Liber Cantiones** bei den einzelnen Sprüchen aufgeführt sind, gehen die Großen Modifikationen weit darüber hinaus und behandeln so komplizierte Dinge wie die Kombination von Sprüchen oder die Überführung eines Spruches von einer Repräsentation in eine andere.

Um einen Spruch überhaupt mit den Methoden der Zauberwerkstatt verändern zu können, benötigt man für

 Kleine Modifikationen in den betroffenen Zaubern einen Mindest-ZfW von 10, ebenso im Talent *Magiekunde*, dazu die Talent-Spezialisierung *Zauberwerkstatt*.

 Große Modifikationen in den betroffenen Zaubern einen minimalen ZfW von 15, ebenso in *Magiekunde* (mit *Zauberwerkstatt* also TaW 15(17)); zusätzlich muss man über die Sonderfertigkeit *Matrixverständnis* verfügen.

 In beiden Fällen muss man für jeden Zauber mindestens eine passende *Merkmalskenntnis* haben oder ihn als *Hauszauber* erlernt haben. Grundsätzlich kann man nur Zauber in *eigener Repräsentation* im Rahmen der Zauberwerkstatt verändern (Ausnahme s.u.).

Regeltechnisch wird die Entwicklung einer neuen Zaubervariante im Rahmen der Zauberwerkstatt durch zum Teil stark erschwerte Proben auf die beteiligten Zauber und das Talent *Magiekunde* abgewickelt. Dabei wird die Methode des Ansammelns von Talentpunkten (**Basis 113** bzw. **WdS 15**) genutzt. Sie finden jeweils bei den einzelnen Modifikationen angegeben, welche Zuschläge sich ergeben. Dabei ist es durchaus zulässig, an einer Mehrfachmodifikation zu forschen. Allerdings addieren sich dadurch die Zuschläge in voller Höhe, nicht aber die Kosten zur Fixierung der Matrix (hier gilt der jeweils größte Wert).

ALLGEMEINE MODIFIKATOREN

Eine *Merkmalskenntnis Metamagie* erleichtert die Proben pauschal um 1 Punkt, die Kenntnis der Sonderfertigkeit *Matrixverständnis* erleichtert die Proben um 2 Punkte. Eine Spezialisierung des Talents *Magiekunde* auf *Zauberwerkstatt* kann in vollem Umfang genutzt werden und senkt zusätzlich die Erschwernisse um 2 Punkte, für die *Magiekunde*-Proben bringt sie also einen doppelten Bonus. Wer über mehr als eine passende Merkmalskenntnisse verfügt, dessen Probenzuschlag verringert sich um 2 Punkte für jede zusätzliche Merkmalskenntnis, wobei die Merkmale durchaus auch aus verschiedenen Zaubern kommen können. Ebenfalls um 2 Punkte erleichtert ist die

MODIFIKATIONEN DER ZAUBER- UND MAGIEKUNDE-PROBEN

Merkmalkenntnis Metamagie	-1
SF Matrixverständnis	-2
Spezialisierung Zauberkunst	-2
zweite passende Merkmalskenntnis	-2
je weitere Merkmalskenntnis	-2
Hauszauber	-2
passende Begabung	-2
Schlechte Bedingungen	bis +10
Optimale Bedingungen	bis -2
SF Matrixkontrolle	Zuschlag halbieren

Modifikation eines Hauszaubers. Desgleichen senkt eine *Begabung* in einem passenden Merkmal den Probenzuschlag um 2 Punkte. Auch diese Erleichterungen sind prinzipiell kumulativ.

Die bei den einzelnen Repräsentationen erwähnten Erleichterungen bestimmter Modifikationen kommen im Rahmen der Zauberkunst nicht zum Tragen, wohl aber die Angaben darüber, ob eine bestimmte Spontane Modifikation in einer Repräsentation durchführbar ist oder nicht. Sollte dies wegen der Repräsentation nicht der Fall sein, kann der Zauberer in aller Regel auch im Rahmen der Zauberkunst diese Modifikation nicht durchführen. Bei allen Proben der Zauberkunst wird davon ausgegangen, dass der Forschende ausreichende Ressourcen zur Verfügung hat und sich insbesondere in Ruhe und Abgeschlossenheit mit den schwierigen metamagischen Manipulationen beschäftigen kann. Dies bedeutet, dass Gildenmagier zum Beispiel Zugriff auf eine hinreichend gut sortierte Bibliothek haben müssen, Elfen Zugang zum Salasandra ihrer Sippe benötigen und Hexen regelmäßig an Hexennächten teilnehmen müssen und ihnen das Wissen ihres Zirkels zugänglich sein muss. Für alle anderen Zauberer gelten ihrer Tradition entsprechend analoge Bedingungen. Sind diese nicht erfüllt, können die Proben der Zauberkunst um bis zu 10 Punkte erschwert oder sogar ganz unmöglich sein, wohingegen optimale Bedingungen wie die Arbeit an der Puniner Akademie bestenfalls zusätzliche Erleichterungen von 2 Punkten bringen. Reisende Spielerzauberer fallen hierbei eher in die Kategorie einer +10-Erschwernis – aber ein reisender Magier kann sich ja auch mal für ein halbes Jahr vom Abenteuerleben zurückziehen.

Aus diesen Punkten wird dann ein Gesamtzuschlag auf die Probe gebildet. Kenner der Sonderfertigkeit *Matrixkontrolle* (WdH 287) können diesen Zuschlag halbieren.

Wenn im Folgenden der Aktivierungsfaktor eines Zaubers genannt wird, bezieht sich diese Angabe immer auf die *Grundkomplexität* des Zaubers nach dem *Liber Cationes*, also ohne alle Verschiebungen über Hauszauber, Merkmalskenntnisse oder Repräsentationen.



Beispiel: Magistra Praiodane erscheint die gerufene Formel des Cantus HORRIPHOBUS zu verräterisch. Sie möchte daher auf sie verzichten. Diese Veränderung der Zaubertechnik ist eine Kleine Modifikation und bedeutet einen Zuschlag von +12 (siehe unten). Da die Magistra über die Merkmalskenntnis Metamagie (-1), die SF Matrixverständnis (-2) und über eine Spezialisierung auf die Zauberkunst (-2) verfügt und in Lowangen gute Arbeitsbedingungen hat (+0), muss sie mit einem Gesamtzuschlag von $12-1-2-2=+7$ Punkte rechnen.

SCHRITTWEISE FORSCHUNG

Die Manipulationen der Zauberkunst werden über das Ansammeln von TaP* und ZfP* durchgeführt – nur so sind einige der zum Teil sehr fordernden Modifikationen überhaupt realisierbar. Zudem

ist die Modifikation eines Zaubers ein langwieriger Prozess, der in der Regel in mehreren Schritten durchgeführt werden muss. Bei Kleinen Modifikationen wird der Gesamtzuschlag durch 4 geteilt, um die Anzahl der notwendigen Schritte zu erhalten, wobei mindestens 1 Schritt notwendig ist, bei Großen Modifikationen wird der Gesamtzuschlag dafür durch 2 geteilt und es sind mindestens 2 Schritte notwendig.

In jedem dieser Schritte müssen nun TaP* und ZfP* in Höhe des berechneten Gesamtzuschlages angesammelt werden. Dazu können in jedem Monat konzentrierter Arbeit (3 ZE pro Tag) je zwei Proben auf den (oder die) Zauber und auf *Magiekunde* (*Zauberkunst*) angelegt werden, die jeweils um die Hälfte des berechneten Zuschlages erschwert sind. Übersteigt der halbierte Zuschlag TaW oder ZfW, so bedeutet eine gelungene Probe 1 gewonnenen TaP* oder ZfP*. Sollte es zu erleichterten Proben kommen, können wie gewohnt maximal TaP*/ZfP* in Höhe des Talent- bzw. Zauberkundewertes gewonnen werden.

Es ist also nicht ungewöhnlich, dass zum Bestehen eines Schrittes mehrere Monate geforscht werden muss.



*Beispiel: Möchte Magistra Praiodane den HORRIPHOBUS auch ganz ohne Zaubergeste sprechen können, so bedeutet dies eine Erschwernis der Proben von $+20-1-2-2=+15$. Sie muss nun in den 4 nötigen Schritten jeweils 15 TaP und ZfP akkumulieren und das mit pro Monat je zwei Proben +8 auf *Magiekunde* (*Zauberkunst*) und HORRIPHOBUS.*

Misslingt in einem Monat auch nur eine der Proben, verfallen alle in diesem Monat erzielten ZfP* und TaP*. Bei einem Patzer oder dem Misslingen aller vier Proben in einem Monat waren sogar sämtliche bisher erzielten Erkenntnisse vergebens, und der Zauberer muss seine Forschungen neu beginnen, d.h. er wird auf den ersten Schritt zurückgeworfen. Eine glücklich bestandene Probe bedeutet, dass alle notwendigen Punkte für diesen Schritt akkumuliert wurden und weitere Proben nicht gewürfelt werden müssen.

Zugleich können in jedem Monat nur für einen Schritt Punkte angesammelt werden. Überzählige Punkte verfallen, eigentlich unnötige Proben müssen wegen ihres ja möglichen Misslingens jedoch trotzdem bestanden werden. Ebenso wenig ist es zulässig, die Punkte für die Proben auf *Magiekunde* und die betroffenen Zauber getrennt zu akkumulieren. Erst wenn für *Magiekunde* und die betroffenen Zauber alle Punkte eines Schrittes angesammelt sind, kann man sich im folgenden Monat an den nächsten Schritt der Forschungen wagen.



*Beispiel: Magistra Praiodane gelang es in den ersten beiden Monaten ihrer Forschungen in den insgesamt vier *Magiekunde*-proben +8 genau 15 TaP* zu erzielen, gleichzeitig erreichte sie in den Proben auf HORRIPHOBUS +8 lediglich 11 ZfP*. Dies bedeutet, dass sie mindestens noch einen dritten Monat an dem ersten der 4 notwendigen Schritte forschen müssen, und alle weiteren TaP* aus den *Magiekunde*-proben verfallen werden.*

Die Forschungen in der Zauberkunst bedeuten ein intensives Studium der Probleme und beschäftigen den Zauberer täglich für mindestens 6 Stunden (3 ZE). Dieser Zeitaufwand lässt sich auch nicht wesentlich einschränken. Bringt ein Zauberer weniger Zeit mit seinen Forschungen zu, gilt dies als Unterbrechung seiner Arbeit. Es ist jeden Monat insgesamt für maximal eine Woche möglich, seine Forschungen einzuschränken oder zu unterbrechen, ohne alle in diesem Monat angesammelten TaP* und ZfP* zu verlieren. Werden die Forschungen für mehr als einen Monat unterbrochen, wird man für jeden weiteren angefangenen Monat einen weiteren – schon erreichten – Schritt zurückgeworfen. Um das Fortschreiten dieses Prozesses zu verhindern, muss man nach einer solchen Unterbrechung mindestens

einen Monat ununterbrochen geforscht haben. Ob und in wie weit Aufzeichnungen diesen Prozess verlangsamen oder gar verhindern können, liegt im Ermessen des Meisters. Das gleiche gilt für die Frage, ob und wie man eventuelle Aufzeichnungen von anderen für seine Zwecke in der Zauberwerkstatt nutzen kann.

FIXIERUNG DES NEUEN ZAUBERS

Sind schließlich alle geforderten Proben bestanden, steht dem Zauberer ein neuer – fixierter – Spruch zur Verfügung, der mindestens mit ZfW 0 aktiviert ist. Daher müssen für das Erlernen des neuen Spruches Abenteuerpunkte aufgewandt werden. Eine Kleine Modifikation kostet Aktivierungsfaktor mal 20 AP, eine Große Modifikation Aktivierungsfaktor mal 40 AP. Dabei gilt für den Aktivierungsfaktor die Komplexität des neuen Zaubers vor allen Veränderungen durch Begabungen, Merkmalskenntnisse und Haussprüche.

Für diese Zauber gelten die üblichen Steigerungsregeln, wobei sie aus mangelnder Existenz geeigneter Lehrmeister üblicherweise im Selbststudium gesteigert werden müssen. Die neuen Sprüche erben von ihren Vorgängern alle nicht veränderten Eigenschaften. Bei Kleinen Modifikationen bedeutet dies insbesondere, dass nur durch die Modifikation eines Hausspruches ein neuer Hausspruch entsteht, wohingegen Große Modifikationen eine derart genaue Kenntnis des Feinheiten des veränderten Zaubers bedeuten, dass durch sie entstandene Varianten immer auch neue Haussprüche des Zauberers sind. Kleine Modifikationen haben meist die gleiche Technik wie der Ursprungszauber, und dies kann in der praktischen Anwendung durchaus zu Schwierigkeiten führen, die jeweils gewünschte Variante zu sprechen. Vorausdenkende Zauberkundige schaffen dadurch Abhilfe, dass sie für zusätzliche 4 Punkte Aufschlag auf die Proben leichte Veränderungen in der Zaubertechnik vornehmen.

Solche durchgreifende Änderungen wie *Elementare Transitionen* oder die Synthese eines neuen Zaubers bedeuten jedoch immer auch einen neuen Technik – und häufig auch einen neuen Namen. Dies ist dann in

den Zuschlägen schon eingerechnet. Allerdings sollte man sich hierfür an der Technik der Ursprungszauber orientieren. Jede darin vorkommende Komponente sollte sich auch im neuen Zauber niederschlagen. Wird eine der Komponenten weggelassen, erhöht dies den Probenzuschlag wie bei der entsprechenden Kleinen Modifikation angegeben. Der neue ZfW ergibt sich ebenfalls aus dem Zuschlag auf die Proben der Zauberwerkstatt. Halbieren Sie den Zuschlag und ziehen Sie das Ergebnis vom niedrigsten der beteiligten ZfW ab und schon haben Sie den ZfW des veränderten Zaubers. Der ZfW des modifizierten Spruches beträgt mindestens +0, so dass negative Ergebnisse ignoriert werden können.

Das große Problem bei der Veränderung von Zaubern mit den Mitteln der Zauberwerkstatt ist, dass bei der diffizilen Veränderung zum Teil jahrtausendlang bewährter Zaubertechniken und Wirkungsmatrizen den Forschern schnell die Kontrolle über die für den Zauber benötigte Astralenergie entgleitet. Konkret bedeutet dies, dass bei nur einer misslungenen Probe in der Zauberwerkstatt die Grundkosten des neuen Zaubers bei Kleinen Modifikationen um 1W3–1 AsP und bei Großen Modifikationen um 1W6–1 AsP steigen. Musste der Forscher gar – zum Beispiel wegen eines Patzers – den ganzen Prozess von vorne beginnen, steigen die Grundkosten des neuen Zaubers um 1W3+1 AsP bei Kleinen und um 1W6+1 AsP bei Großen Modifikationen. Sollte der Zauber vorher keine Grundkosten gehabt haben, so erhält er diese durch die Modifikation. Lediglich bei glücklich gelungenen Proben in der Zauberwerkstatt sinken die Grundkosten geringfügig. Bei Kleinen Modifikationen sinken die Kosten einmalig um 1 AsP, bei Großen um 1W3 AsP, jeder Zauber kostet aber weiterhin mindestens 1 AsP. Alternativ kann auch die Zauberdauer geringfügig verkürzt oder die Wirkungsdauer verlängert werden.

Bei allen Manipulationen der Zauberwerkstatt gilt, dass Zauber immer mindestens 1 AsP kosten, eine Zauberdauer von mindestens 1 Aktion erfordern und ihre Komplexität nicht unter A sinken / nicht über H steigen kann.

METAMAGISCHE FORSCHUNG IN ABENTURIEREN

Wie man schon an den obigen Regeln erkennen kann, erfordert die Nutzung der Zauberwerkstatt – ganz abgesehen vom regeltechnischen Aspekt – einigen Aufwand von den prospektiven Forschern. Die intensive Beschäftigung mit der Magie bedeutet zwangsläufig die Vernachlässigung anderer wichtiger Belange wie die des Geldverdienens, der Nahrungsbeschaffung und auch der Abenteurerei. Daher versuchen sich an diesen metamagischen Problemen meist nur eitle Akademiemagier. Viele träumen davon, zur Erlangung des Magus-Titels eine eigene, neuartige Variante eines Zaubers vorstellen zu können, da derartige wissenschaftliche Durchbrüche eine steile akademische Karriere verheißen. Doch weil in der langen dokumentierten Geschichte der Gildenmagie sich daran schon viele versucht haben und die 23. Farbvariation des FLIM FLAM allerhöchstens müde belächelt wird, gelingt nur sehr wenigen Magiern ein derartiges Meisterstück. Andere magische Traditionen betreiben metamagische Forschungen in der Regel nicht als Selbstzweck, und so werden die Mittel der Zauberwerkstatt dort eher selten genutzt. Bei konkreten

Anlässen sind jedoch Voll- und Halbzauberer aller Traditionen fähig, die hier vorgestellten Methoden im Rahmen ihrer Repräsentation anzuwenden.

Es ist möglich, dass mehrere Zauberer zusammenarbeiten, um einen Spruch zu modifizieren – bekannt ist es von Elfen im Salasandra und von gildenmagischen Forschungsgruppen. Alle anderen Zauberkundigen scheinen zu individualistisch gesonnen, um eine solche Zusammenarbeit zuwege bringen. Elfen scheinen hier jeweils einfach die besten der anwesenden Talent- und Zauberwerte verwenden zu können, während Gildenmagier nach jedem Schritt Zwischenthesen formulieren können, die von anderen (mit ein wenig Aufwand) in ihre Forschungen übernommen werden können.

Wie oben zu erkennen, lassen sich die Veränderungen einer These nicht während eines Abenteuers nebenbei durchführen. Wir empfehlen daher, sie in einer ruhigen Stunde abseits des eigentlichen Spielgeschehens in Absprache und unter Aufsicht des Meisters durchzuspielen. Im Folgenden finden Sie die einzelnen Modifikationen.

KLEINE MODIFIKATIONEN

Wie schon erwähnt, ergeben sich die Kleinen Modifikationen aus den auf Seite 18ff. vorgestellten Spontanen Modifikationen, indem diese permanent in der Wirkungsmatrix verankert werden. Sie finden im Liber Cantiones jeweils für die einzelnen Sprüche aufgelistet, welche Spontanen Modifikationen für einen Zauber möglich sind. Zudem

sind nicht alle Spontanen Modifikationen in allen Repräsentationen möglich. Allgemein gilt, dass die Proben der Zauberwerkstatt zusätzlich um 8 Punkte erschwert sind, wenn eine Kleine Modifikation für den Zaubern nicht auch spontan durchführbar ist. Die einzelnen Kleinen Modifikationen sind:

Veränderte Technik: Möchte der Zauberer auf einen Aspekt der Zaubertechnik wie von seiner Repräsentation vorgegeben permanent verändern, so bedeutet dies einen Zuschlag von je +4 Punkten, möchte er gar darauf verzichten, einen von je +8 Punkten. Handelt es sich dabei um einen durch besonders feste Überzeugungen oder spezielle Gewohnheiten erzwungenen Teil der Zaubertechnik oder zentrale Aspekte der jeweiligen Repräsentation, beträgt der Zuschlag je +8 Punkte für Veränderungen und je +14 Punkte für einen Verzicht. Dazu kommt eine pauschale Erschwernis von +4 Punkten. Siehe auch die gleichnamige Spontane Modifikation auf Seite 19f.

Verfeinerte Technik: Eine zu seiner Repräsentation passende zusätzliche Komponente in die Zaubertechnik aufzunehmen, führt zu einem Zuschlag von je +8 Punkten bei einer pauschalen Erschwernis von +4 Punkten. Die verfeinerte Technik bewirkt, dass die Zauberdauer um 5 %, mindestens aber 2 Aktionen, steigt, wohingegen die AsP-Kosten um 10 %, in der Regel aber mindestens um 1 AsP, sinken. Unter diesen Punkt fallen auch Beschränkungen des Zaubers auf eine bestimmte Umgebung oder Tageszeit sowie die Inklusion einer materiellen Komponente.

Verlängerte Zauberdauer: Die Zauberdauer permanent zu verdoppeln, ergibt je einen Zuschlag in Höhe des Aktivierungsfaktors. Für einen Zauber der Komplexität B sind dies +2 Punkte, für einen der Komplexität F +8 Punkte. Unabhängig von der Anzahl der Verdoppelungen sind die Proben pauschal um weitere +4 Punkte erschwert. Dafür sinken die AsP-Kosten eines Spruches um je 5 %, wobei echt gerundet wird. Daher kann es bei billigeren Sprüchen nötig sein, mehrere Verdoppelungen gleichzeitig durchzuführen, um diesen Effekt nutzen zu können.

Verkürzte Zauberdauer: Die Zauberdauer permanent zu halbieren, führt zu einem Zuschlag von +4 Punkten plus den Aktivierungsfaktor. Für einen Zauber der Komplexität B sind dies +6 Punkte, für einen der Komplexität F +12 Punkte. Unabhängig von der Anzahl der Halbierungen steigt die Erschwernis pauschal um weitere +4 Punkte. Gleichzeitig erhöhen sich die AsP-Kosten dieses Spruches um 10 %, insgesamt aber mindestens um 1 AsP. Daher kann es sinnvoll sein, mehrere Halbierungen gleichzeitig durchzuführen. Ob sich eine Verkürzung der Zauberdauer durchführen lässt, liegt im Ermessen des Meisters, da die Zaubertechnik bestimmte Mindestauern vorgibt. Daher kann es für die Anwendung dieser Modifikation notwendig sein, vorher oder gleichzeitig auch die Zaubertechnik zu ändern.

Zauberwirkung erzwingen:

Auch diese Spontane Modifikation lässt sich permanent fixieren. Für je 3 AsP, um den die Kosten des Zaubers steigen, erhält man 1 Bonuspunkt, der nur mit eventuellen Erschwernissen z.B. aus der Magieresistenz eines Opfers verrechnet werden kann, in keinem Fall aber den ZfW erhöht oder den Zauber anderweitig erleichtert. Je herbeigezwungenem Bonuspunkt steigt überdies die Zauberdauer um 1 Aktion. Diese Modifikation kostet +6 Punkte pro Bonuspunkt. Unabhängig von der Anzahl

der erzwungenen Bonuspunkte erhöht sich der Zuschlag zusätzlich pauschal um +8 Punkte. Anders als bei der gleichnamigen Spontanen Modifikation werden bei Misslingen des Zaubers die AsP-Kosten entsprechend der normalen Regeln berechnet, da für den Zauber aber rohe Gewalt benutzt wurde, wird er von eventuellen Opfern in jedem Fall bemerkt. Wird diese Modifikation bei dem gewünschten Zauber im Liber Cantiones nicht aufgeführt, kann sie in der Regel auch nicht durchgeführt werden. Ausnahmen liegen allein im Ermessen des Meisters. Zudem sind dann – außer für Zauber in druidischer Repräsentation – die Zuschläge zu verdoppeln.



Beispiel: Der Druiden Ettl hat sich unlängst sehr über einen misslungenen ZWINGTANZ geärgert, der für ihn zu einigen Unannehmlichkeiten führte. Daher beschließt er, nun auf Nummer sicher zu gehen und sich 4 Bonuspunkte herbeizuzwingen. Dies bedeutet einen Zuschlag von $+24+8=+32$. Da der Zwingtanz sein Hauszauber ist und Ettl über eine Spezialisierung auf die Methoden der Zauberwerkstatt verfügt, ergibt sich ein Gesamtzuschlag von $+32-2-2=+28$. Diese Kleine Modifikation muss Ettl also in 7 Schritten durchführen, bei denen er mit Proben +14 auf Magiekunde und ZWINGTANZ jeweils 28 Punkte akkumulieren muss – ein schwieriges Unterfangen. Alternativ kann er diese Modifikation auch in zwei Abschnitten von je 2 Punkten durchführen. Der Zuschlag auf die Proben liegt dann für ihn bei $+20-2-2=16$. Ettl muss also in 4 Schritten bei Proben +8 je 16 TaP und ZfP* ansammeln. Allerdings bezahlt er für die zwei Modifikationen auch zwei Mal 80 AP. In jedem Fall kann Ettl nach Gelingen der Modifikationen nunmehr alle MR kleiner als 4 ignorieren und von höheren Magieresistenzen 4 Punkte abziehen. Dafür kostet der ZWINGTANZ ihm mindestens 12 AsP mehr und dauert 4 Aktionen länger.*

Astralenergie einsparen: Die Kosten eines Zaubers um 10 % zu senken, bedeutet einen Zuschlag von je +6 Punkten plus dem Aktivierungsfaktor. Unabhängig von den Einsparungen kostet diese Modifikation zusätzlich pauschal +4 Punkte. Da bei der Berechnung der Einsparungen echt gerundet wird, kann es notwendig sein, diese Modifikation gleichzeitig mehrfach durchzuführen. Pro Schritt können maximal 50 % der Kosten eingespart werden. Gleichzeitig verdoppelt sich die Zauberdauer. Zwar kann man versuchen, eine Verlängerung der Zauberdauer zu vermeiden, doch bedeutet dies zugleich, eine Große Modifikation durchzuführen.

Zauber auf freiwillige Einzelperson: Einen Zauber, der üblicherweise gegen unwillige Opfer gesprochen wird, ohne Einrechnung der MR auch auf eine freiwillige Einzelperson sprechen zu können, bedeutet einen Zuschlag von +12 Punkten. Wird der Zauber dauerhaft auf diese Modifikation beschränkt, sinken die Zauberkosten um 10 %.

Verzaubern mehrerer Gefährten: Einen Zauber dauerhaft auf weitere Freiwillige auszudehnen, führt zu einer Erschwernis von +7 Punkten pro zusätzlicher Person, die unabhängig davon um weitere +4 Punkte steigt. Die AsP-Kosten erhöhen sich entsprechend den Angaben zur gleichnamigen Spontanen Modifikation bei



dem entsprechenden Zauber, sind jedoch zusätzlich um 10 % gemindert, wenn die Zauberkosten pro Verzaubertem zu entrichten sind. Einen solcherart modifizierten Zauber auf eine geringere Anzahl von Freiwilligen zu sprechen, ist wiederum eine Spontane Modifikation, die 3 ZfP und zusätzlich einen ZfP für jede weniger verzauberte Person kostet, ohne dass dadurch die Spruchkosten sinken würden.

Vergrößerung der Reichweite: Die Reichweite eines Zaubers um eine Kategorie anzuheben, bedeutet eine Erschwernis von je +8 Punkten und unabhängig davon einen pauschalen Zuschlag von +4 Punkten. Wir benutzen dabei die Kategorien Selbst – Berührung – 1 Schritt – 3 Schritt – 7 Schritt – 21 Schritt – 49 Schritt – Horizont – Außer Sicht. Zudem steigen die AsP-Kosten für jede Kategorie um 5 %, insgesamt aber mindestens um 1 AsP pro Kategorie.

Verkleinerung der Reichweite: Die Reichweite eines Zaubers um eine Kategorie (s.o.) abzusenken, führt zu einem Zuschlag von je +4 Punkten, der sich unabhängig davon pauschal um weitere +4 Punkte erhöht. Zudem sinken die AsP-Kosten um je 5 %, wobei hier echt gerundet wird.

Vergrößerung der Wirkungsdauer: Die Wirkungsdauer eines Spruches zu verdoppeln, bedeutet eine Erschwernis von je +10 Punkten und einen pauschalen Zuschlag von +4 Punkten. Dabei steigen die AsP-Kosten des Spruches um je 20 % für jede Verdoppelung. Einen Zauber, der aufrecht erhalten werden muss, auf eine feste Wirkungsdauer umzustellen, bedeutet einen Zuschlag von +14 Punkten, an den Zauberkosten ändert sich nichts.

Verringerung der Wirkungsdauer: Die Wirkungsdauer eines Zaubers zu halbieren, führt zu einem Zuschlag von je +6 Punkten und pauschal +4 Punkten und spart je 10% der AsP-Kosten.

GROSSE MODIFIKATIONEN

Die hier vorgestellten Großen Modifikationen sind die gravierendsten Eingriffe, die aventurische Zauberer kontrolliert an Zaubertrümmern vornehmen können und stellen das schwierigste Gebiet der metamagischen Forschung dar. Zwar ist es möglich, sehr viele Methoden der Zauberwerkstatt auch ohne die Sonderfertigkeit *Matrixkontrolle* zu vollbringen, doch ist vielen Vorhaben nur mit ihr Erfolg beschieden. Wie Sie im folgenden sehen werden, bedeuten Große Modifikationen nicht selten, dass Zauberer sich für Jahre oder gar Jahrzehnte ausschließlich mit ihren Forschungen beschäftigen müssen – ohne eine Garantie, überhaupt jemals zu einem Erfolg zu kommen.

Veränderung des Wirkungsbereiches: Um einen Wirkungsbereich in seiner Form zu verändern, ohne dass sich seine Größe wesentlich ändert, muss ein Zuschlag von +16 Punkten plus Aktivierungsfaktor des Zaubers hingenommen werden, wenn die Form des Wirkungsbereiches von einer einfach geometrischen Form zu einer anderen geändert werden soll. Die Form des Wirkungsbereiches frei kontrollierbar zu gestalten, bedeutet einen zusätzlichen Zuschlag von +8 Punkten auf die Proben. Soll – oder muss – sich gleichzeitig auch die Größe des Wirkungsbereiches ändern, ist diese Modifikation mit Veränderung der Reichweite (s.o.) zu kombinieren. Mit dieser Modifikation ist keine Veränderung der Zaubertrümmertechnik verbunden.

Minimierung der Zauberdauer: Die Zauberdauer um 10 % zu verringern, ohne die AsP-Kosten zu erhöhen, bedeutet einen Zuschlag von je +12 Punkten plus Aktivierungsfaktor und ist zusätzlich um +8 Punkte

KLEINE MODIFIKATIONEN

Veränderte Technik	+4 und je +4/+8 bzw. +8/+14
Verfeinerte Technik	+4 und je +8
Verlängerte Zauberdauer	+4 und je + AF
Verkürzte Zauberdauer	+4 und je + (AF + 4)
Zauberwirkung erzwingen	+8 und je +6
Astralenergie einsparen	+4 und je + (AF + 6)
Zauber auf freiwillige Einzelperson	+12
Vergrößerung der Reichweite	+4 und je +8
Verkleinerung der Reichweite	+4 und je +4
Vergrößerung der Wirkungsdauer	+4 und je +10
Feste Wirkungsdauer	+14
Verringerung der Wirkungsdauer	+4 und je +6

Weitere Modifikationen: Bei etlichen Zaubern sind im *Liber Cautiones* Varianten aufgeführt. Ob und wie diese im einzelnen als permanente Veränderungen des Zaubers umgesetzt werden können, kann nicht allgemein geregelt werden und bleibt dem Meister überlassen. Als grobe Richtlinie kann man für den Zuschlag der Zauberwerkstatt mindestens das Vierfache des Zuschlages durch die Variante verwenden. Zudem ist zu beachten, dass sich eventuell Zauberdauer, -kosten und -komplexität je nach Modifikation ebenfalls ändern können. Sie können sich dabei an den oben vorgestellten Beispielen orientieren. Des weiteren gilt, dass bei permanenten magischen Effekten der Zauber etwa ein Zwanzigstel der AsP-Kosten an permanenten AsP-Kosten sollte. Wird ein Zauber auf weniger effektive Wirkungen beschränkt, können bis zu 20 % der AsP-Kosten eingespart werden.

erschwert. Ob die Zauberdauer noch minimiert werden kann, ohne gleichzeitig die Zaubertrümmertechnik zu modifizieren, liegt im Ermessen des Meisters. Wie immer wird echt gerundet, so dass diese Modifikation eventuell gleichzeitig mehrfach durchgeführt werden muss. Mit dieser Modifikation ist keine Veränderung der Zaubertrümmertechnik verbunden.

Optimierung der AsP-Kosten: Die AsP-Kosten eines Zaubers um 10 Prozent zu verringern, ohne die Zauberdauer zu erhöhen, bedeutet einen Zuschlag von je +12 Punkten plus den doppelten Aktivierungsfaktor auf die Proben und ist pauschal um +8 Punkte erschwert. Da bei der Berechnung der AsP-Ersparnis echt gerundet wird, kann es sinnvoll sein, diese Modifikation gleichzeitig mehrfach durchzuführen. Ob ein Zauber überhaupt mit weniger AsP-Einsatz in gleicher Zeit gewirkt werden kann, liegt im Ermessen des Meisters. Mit dieser Modifikation ist keine Veränderung der Zaubertrümmertechnik verbunden.

Potenzierung der Wirkung: Einen Zauber in seiner Wirkung zu verdoppeln bedeutet einen Zuschlag von je +12 Punkten plus den Aktivierungsfaktor des Zaubers auf die Proben und ist unabhängig davon um +8 Punkte erschwert. Für die verdoppelte Wirkung erhöhen sich die Zauberkosten jedoch nur um 80 %. Dies ist zugleich eine Möglichkeit, Sekundäreffekte von Zaubern zu verstärken. Mit dieser Modifikation ist keine Veränderung der Zaubertrümmertechnik verbunden.

Erweiterung der Ziele: Einen Zauber dauerhaft vom Zielobjekt 'Einzelperson/-wesen, freiwillig' auf 'Einzelperson/-wesen' zu erwei-

tern ist eine Große Modifikation. Diese ist um +14 Punkte plus den doppelten Aktivierungsfaktor erschwert. Durch diese Modifikationen steigen die AsP-Kosten um 10 % an, mindestens aber 1 AsP an. Mit dieser Modifikation ist keine Veränderung der Zaubertechnik verbunden, jedoch wird der Zauber von nun an durch die Magieresistenz des Opfers erschwert.

Elementare Transition: Für viele Zauber mit einem speziellen elementaren Merkmal können auch Varianten für die anderen fünf Elemente hergeleitet werden. Man spricht dann von einer Hexalogie. Mehr zu diesem Thema finden Sie im Kapitel **Die Macht der Elemente** auf den Seiten 379ff. Allerdings gibt es eine sogenannte 'vollständige hexalogische Transitionsgruppe' längst nicht für alle Sprüche. Manche Sprüche lassen sich nur für einige ausgewählte Elemente realisieren, wieder andere gar nicht sinnvoll übertragen. Bekannte und vermutete Hexalogien finden Sie auf den Seiten 383ff. beschrieben, in allen anderen Fällen ist es in das Ermessen des Meisters gestellt, ob eine elementare Variante des Zaubers existiert und wie diese aussehen könnte. Bei einer Elementaren Transition ändern sich selbstverständlich sowohl Technik als auch Name und auch eine passende neue Probe sollte gesucht werden.

Um eine Elementare Transition durchführen zu können, muss man sowohl die elementare Merkmalskenntnis des Ausgangspruches als auch die des gewünschten neuen Elementes haben. Dann führt eine Transition zu Zuschlägen von +24 Punkten plus vierfachen Aktivierungsfaktor auf die Proben. Einen elementaren Zauber direkt auf das Gegenelement zu übertragen, erschwert die Proben um zusätzlich +6 Punkte – von den schwer zu erreichenden Voraussetzungen einmal ganz abgesehen. Über eine Kombination mit dem REVERSALIS ist dieser Effekt mitunter einfacher zu erreichen. Gelingt die Transition, wurde erfolgreich die elementare Variante des Spruches konstruiert, die die Effekte des ursprünglichen Zaubers mit den Mitteln und in den Grenzen des neuen Elementes nachbildet. Sie können sich dabei an den Angaben auf den Seiten 383ff. und den im **Liber Cationes** vorgestellten Zaubern aus Hexalogien orientieren.



*Beispiel: Der Konzilsmagier Retoranion musste zur Rekonstruktion des ARCHOFAXIUS aus dem IGNIFAXIUS (Komplexität C) einen Zuschlag von $+24+12=+36$ abbauen. Glücklicherweise verfügte er neben einer Spezialisierung auf die Zauberwerkstatt sowohl über die Sonderfertigkeit *Matrixverständnis* als auch über *Matrixkontrolle*. Zudem war der IGNIFAXIUS einer seiner Hauszauber. Damit ergab sich ein Gesamtzuschlag von $+36-2-2-2=+30$, geteilt durch 2 ergibt dies 15. Retoranion musste also in 8 Schritten je 15 Punkte mit Proben auf Magiekunde (Zauberwerkstatt) +8 und IGNIFAXIUS +8 erzielen. Diese Leistung dauerte auch für ihn über ein Jahr, wonach er den ARCHOFAXIUS mit einem ZfW von 6 beherrschte.*

Dämonische Transition: Ebenso wie es möglich ist, einen Zauber mit speziellem elementarem Merkmal auf ein anderes Element umzuschreiben, ist dies auch bei Sprüchen mit speziellem dämonischen Merkmal möglich. Notwendige Voraussetzung ist die Kenntnis beider dämonischer Merkmale. Die Proben der Zauberwerkstatt sind um +28 Punkte plus den vierfachen Aktivierungsfaktor erschwert. Bei der Ausarbeitung eines sogenannten 'duodekalogischen Zaubers' – neuere Forschungen lassen auch eine Tridekalogie nicht mehr als unmöglich erscheinen – können Sie sich an den elementaren Hexalogien und den obigen Anmerkungen zur Elementaren Transition orientieren. Wieder gilt, dass längst nicht alle dämonischen Sprüche sich auf alle erzdämonischen Domänen übertragen lassen.

Metaphorische Transition: Eine der schwierigsten Aufgaben der Metamagie ist die Umschreibung eines Zaubers von einem Merkmal auf ein anderes, weil damit immer auch eine Wirkungsveränderung

verbunden ist. Sich an eine derart komplexe Aufgabe überhaupt zu wagen, erfordert neben einem gesunden Maß an Selbstüberschätzung vor allem die Kenntnis der Sonderfertigkeit *Matrixkontrolle* als unbedingte Voraussetzung. Daneben ist noch die Kenntnis beider betroffener Merkmale nötig. Ob eine metaphorische Transition überhaupt sinnvoll möglich ist, entscheidet der Meister. Insbesondere bei der Umschreibung eines Spruches auf das Merkmal *Antimagie* und bei so fern liegenden Kombinationen wie z.B. *Illusion* und *Heilmagie* ist es durchaus möglich, dass keine Transition durchführbar ist.

Bei den metaphorischen Transitionen unterscheiden wir zwischen naheliegenden und entfernten Transitionen. Als naheliegende Transitionen gelten die Paare *Herrschaft* und *Einfluss*, *Eigenschaften* und *Form*, *Objekt* und *Umwelt* sowie *Hellsicht* und *Verständigung*, als entfernte alle anderen, wenn sie überhaupt möglich sind. Eine naheliegende metaphorische Transition durchzuführen, bedeutet einen Zuschlag von +30 Punkten plus den vierfachen Aktivierungsfaktor. Eine entfernte metaphorische Transition erfordert einen Zuschlag von +40 Punkten plus den vierfachen Aktivierungsfaktor.

Wie genau das Ergebnis einer solchen Modifikation aussehen kann, bleibt dem Meister überlassen. In jedem Fall werden sich die Technik (also vor allem der Name) ändern, und auch die anderen spieltechnischen Daten wie Zauber- und Wirkungsdauer, Probe und AsP-Kosten können in einem weiten Rahmen variieren, ohne dass dafür besondere Zuschläge fällig wären. Als Beispiel hierfür sei die Verwandtschaft zwischen VISIBILI und OBJECTO OBSCURO erwähnt, die durchaus durch eine metaphorische Transition entstanden sein könnten.

Kombination von Zaubern: Zwei Zauber miteinander zu kombinieren, führt zu einem Zuschlag auf die Proben von +20 Punkten plus die doppelte Summe der Aktivierungsfaktoren beider Zauber. Hierbei hilft die Sonderfertigkeit *Simultanzzaubern*, die die Proben um 4 Punkte erleichtert. Selbstverständlich muss für den neuen Zauber auch eine eigene Technik (und sinnvollerweise ein eigener Name) gefunden werden.

Die Kombination zweier Zauber bedeutet, dass die spieltechnischen Effekte der sonst eigenständigen Zauber nun gleichzeitig hervorgehoben werden. Die Kosten und die Zauberdauer des neuen Spruches ergeben sich aus der Summe der alten Angaben, wobei 10% eingespart werden. Der neue Spruch hat alle Merkmale der beiden Ursprungsprüche. Dabei ist es prinzipiell nicht möglich, einen Spruch mit sowohl elementaren als auch dämonischen Merkmalen zu konstruieren. Sollen gegensätzliche elementare Merkmale kombiniert werden, sind die Proben der Zauberwerkstatt zusätzlich um +7 Punkte erschwert. Für die Bestimmung der Komplexität des neuen Spruches wird grundsätzlich die höhere Komplexität der beiden Ursprungsprüche herangezogen. Ist die Komplexität des anderen Vorgängerzaubers gleich groß oder lediglich eine Stufe geringer, steigt die Komplexität des neuen Zaubers um zwei Stufen an. Liegt die Komplexität des anderen Ursprungszaubers zwei oder drei Stufen niedriger, steigt die Komplexität nur um eine Stufe, andernfalls bleibt sie gleich. Die neue Zauberprobe bestimmt sich passend zum neuen Effekt aus den alten Proben, die Zaubertechnik sollte die wichtigsten Elemente der ursprünglichen Techniken enthalten.

Umkehrung mittels des REVERSALIS: Die einfachste Form der Synthese zweier Zauber ist die Umkehrung eines Zaubers mittels des REVERSALIS. Der dafür erforderliche Zuschlag beträgt +18 Punkte plus den vierfachen Aktivierungsfaktor des umzukehrenden Zaubers. Die Proben der Zauberwerkstatt sind jedoch sowohl auf den REVERSALIS als auch auf den umzukehrenden Spruch abzulegen. Hinweise zur Wirkung des so entstandenen Zaubers finden Sie im **Liber Cationes** bei den einzelnen Sprüchen aufgeführt. Soweit dort nicht andere Kosten, angegeben sind, was insbesondere bei Zaubern mit

den Merkmalen *Temporal* und *Schaden* der Fall sein kann, erhöhen sich die AsP-Kosten um 2 Punkte und die Zauberdauer steigt um 2 Aktionen. Es liegt im Ermessen des Meisters, ob sich – je nach Charakter des neuen Spruches – auch noch die Komplexität ändert. Mitunter kann es sinnvoll sein, auch in der Zauberprobe Eigenschaften gegeneinander auszutauschen. In jedem Fall aber gebührt dem neuen Spruch auch eine neue Zaubertechnik und ein angemessener Name.

Synthese von Zaubern: Weit über eine einfache Kombination geht die Synthese eines Zauber aus zwei – oder mehr – Ursprungssprüchen hinaus. Bei einer Synthese wird aus zwei eigenständigen Wirkungen eine neue Wirkung 'destilliert', die Anteile beider Zauber hat. Der neue Zauber hat in der Regel eine Kombination der Merkmale der Ursprungszauber, muss aber nicht jedes Merkmal übernehmen. Dabei sind sogar mit gleichen Ursprungszaubern noch durchaus verschiedene neue Wirkungen möglich, je nach dem, welchen Aspekten man größere Beachtung schenkt. Daher ist es so gut wie unmöglich, hier feste Regeln zur Konstruktion des neuen Zaubers vorzugeben. Ebenso wie bei der Kombination von Zaubern ist die Synthese eines Zaubers, der gleichzeitig elementare als auch dämonische Merkmale hat, prinzipiell nicht möglich, in den Ursprungssprüchen können allerdings diese beiden Merkmale noch vorhanden sein.

Die AsP-Kosten des neuen Zaubers sollten maximal die Summe der Kosten der Einzelsprüche betragen, dürfen bei geringerer Wirkung aber auch deutlich niedriger ausfallen. Gleichzeitig sollten sie die gemittelten Kosten der Ursprungszauber nicht wesentlich unterschreiten. Gleiche Maßstäbe sollte man sowohl an Zauber- als auch an Wirkungsdauer anlegen. Die neue Technik sollte die Komponenten der Ursprungszauber sinnvoll widerspiegeln. Für die neue Komplexität sollte man sich an der höchsten Komplexität der Vorgängerzauber orientieren, welche normalerweise nicht unterschritten werden sollte. Ebenso wie bei der Kombination bestimmt sich die neue Zauberprobe entsprechend dem neuen Effekt aus den alten Proben.

Die Synthese eines Zaubers ist eine hochkomplexe metamagische Manipulation die zusätzlich die Sonderfertigkeit Matrixkontrolle als unabdingbare Voraussetzung erfordert. Sie ist um +32 Punkte plus die doppelte Summe der Aktivierungsfaktoren erschwert. Zusätzlich erhöht sich der Zuschlag um weitere +2 Punkte für jedes Merkmal, das nicht in allen Ursprungszaubern vorhanden ist. Die Sonderfertigkeit Simultanzaubern verringert den Gesamtzuschlag auch hier um 4 Punkte. Soll der neue Zauber antagonistische elementare Merkmale vereinen, ist er um weitere 7 Punkte erschwert. Gleiches gilt auch, wenn die Ursprungszauber sowohl dämonische als auch elementare Merkmale besitzen. Die Anwendung der obigen Ausführungen lässt sich am besten an Hand eines Beispiels verstehen:



Sowohl der GARDIANUM als auch der ARMATRUTZ haben ihre Vor- und Nachteile. Durch eine Synthese der beiden Zauber lässt sich ein Spruch gewinnen, der einen sich abbauenden Schutzschild gegen magische und gewöhnliche Angriffe

EXPERTE: FREIZAUBEREI

Die beim Thema **Spontane Modifikationen** (Seite 18ff.) und hier in diesem Kapitel vorgestellten Erweiterungen und Modifikationen erlauben es, das Verzeichnis der Zaubersprüche leicht auf eine Zahl weit über 1.000 zu erweitern, und doch kann auch damit nicht alle vorstellbare Zauberei simuliert werden. Dazu ist einzig die *Freizauberei* in der Lage.

Als Freizauberei bezeichnen wir die intuitive Beherrschung der Magie, die den gewünschten magischen Effekt allein durch den Willen in die Welt bringt, ohne sich des Umwegs über Zaubersformeln oder Rituale zu bedienen. Freizauberer lassen einfach ihre Kraft fließen (je nach Mächtigkeit der Wirkung von 1W6 AsP bis 10W6 AsP) und wünschen sich einen bestimmten Effekt, der sodann – wenn ihm kein Widerstand entgegengesetzt wird – sofort in die Welt tritt. Die einzige Ausnahme bilden auch hier die Helden, denen gegen freizauberische Beherrschungen, Einflussnahmen, Verwandlungen o.ä. eine Magieresistenz-Probe zusteht.

Auch wenn die Aussicht auf eine solche Art der Magie Ihren Spielern vielleicht das Wasser im Munde zusammenlaufen lässt, müssen wir Ihnen hier jegliche Hoffnung nehmen: Um die Freizauberei zu beherrschen, muss man sich *sehr lange* mit der Magie in all ihren Spielarten beschäftigt haben – und das ist eine Voraussetzung, die in Aventurien nur die Verhüllten Meister und einige uralte Elfen oder Geoden mitbringen, insgesamt höchstens ein Dutzend Personen, dazu einige Wesen, die schlicht fleischgewordene Magie sind.

Ihnen als Meister gibt die Freizauberei aber die Möglichkeit in die Hand, wirklich mächtige Meisterpersonen so überderisch erscheinen zu lassen, wie es deren Erfahrung ansteht. Es ist auch möglich, dass ein Zauberkundiger nur in einem Bereich – seinem erklärten Spezialgebiet – freizauberisch handeln kann, in anderen Bereichen der Zauberei jedoch durchaus 'konventionelle' Sprüche und Rituale verwendet. Aber, wie bereits erwähnt, gibt es in Aventurien nur extrem wenige von jenen, die sich überhaupt der Freizauberei bedienen können, so dass sich die Mehrzahl Ihrer Erzschorken auch weiterhin einer Magie bedienen muss, die für Ihre Helden erkennbar – und überwindbar – ist. Ein Elementarer Meister dagegen, auf den die Helden sinnlos einschlagen wollen, könnte sich allerdings ohne weiteres der Freizauberei bedienen ...

zu Verfügung stellt. Ein solcher Zauber wäre bei der Konfrontation mit übermächtigen Wesenheiten möglicherweise lebensrettend. Der Zuschlag auf die Proben beträgt bei dieser Kombination $+32+12+10=+54$ Punkte. Bei derartigen Zuschlägen ist man selbst mit der Sonderfertigkeit Matrixkontrolle auf Erleichterungen angewiesen – allein durch Kenntnis aller fünf Merkmale könnte man den Gesamtzuschlag um 8 Punkte senken. Ungeachtet weiterer Erleichterungen ergäbe sich danach ein Ge-

Repräsentation

Vorteil

Nachteil

Borbaradianisch	kann mit Blut im Verhältnis 1 LeP zu 2 AsP zaubern	nur Reichweite Berührung
Druidisch	Variante Erzwingen möglich; diese kostet nur Hälfte der Punkte	kein Kontakt mit verhütetem Metall
Elfisch	Wirkungsdauer verdoppelt	Wiederholungen um 5 Punkte/Versuch erschwert
Geodisch	Modifikationen Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer bei elementaren Zaubern möglich und um 2 Punkte erleichtert	kein Kontakt mit verhütetem Metall
Satuarisch	nur 1/3 der Kosten bei misslungenem Zauber	Nachteil Erdgebundenheit
Kristallomantisch	Zauber kostet nur 3/4 der Kosten	Nachteil Kristallgebunden
Gildenmagisch	Modifikationen sind nur um die Hälfte erschwert	laute Formelaussprache
Scharlatanisch	Illusions-Modifikationen nur um Hälfte erschwert, Illusionen haben doppelte Wirkungsdauer	keiner

GROSSE MODIFIKATIONEN

Veränderung des Wirkungsbereichs	+16 + AF (evtl. weitere +8)
Minimierung der Zauberdauer	+8 und je + (AF +12)
Optimierung der AsP-Kosten	+8 und je + (2 x AF +12)
Potenzierung der Wirkung	+8 und je + (AF +12)
Erweiterung der Ziele (freiwillig)	+14 + 2 x AF
Erweiterung der Ziele (selbst)	+12 + AF
Elementare Transition	+24 + 4 x AF (evtl. +6)
Dämonische Transition	+28 + 4 x AF (evtl. +7)
Metaphorische Transition	+30/+40 + 4 x AF
Kombination	+20 + doppelte Summe der AF
Umkehrung mit REVERSALIS	+18 + 4 x AF
Synthese	+32 + doppelte Summe der AF
Übertragung in eigene Repräsentation	+40 + 4 x AF (evtl. nur +25 + 2 x AF)
Kombination von Repräsentationen	+30 + 3xAF

samtzuschlag von +27, in den 14 Schritten der Zauberkunst sind die Proben also maximal um +14 Punkte erschwert und werden auf Magiekunde (Zauberkunst) und beide Zauber abgelegt.

Nachdem auch der 14. Schritt erfolgreich abgeschlossen wurde, erhält man einen neuen Zauber, der einen abbaubaren Schild wie eine zweite Haut um den Zauberer legt. Ähnlich wie bei GARDIANUM fängt dieser Schild die Anzahl der investierten AsP plus die ZfP* an Trefferpunkten aus normalen und magischen Angriffen auf und wirkt maximal eine Spielrunde, ohne aufrecht erhalten werden zu müssen. Als Namen für diesen neuen Schutzzauber bietet sich **DERMAGARDIUM EISENHAUT** an, die Technik könnte in darin bestehen, dass der Magier – als typischer Entwickler eines solchen Spruches – den Zauberstab zur Brust führt, vor ihr rotieren lässt und den Namen des Zaubers ausspricht. Die Zauberdauer des **DERMAGARDIUM** betrage 4 Aktionen, seine Merkmale wären Antimagie, Elementar (Erz) und Kraft. Für die Komplexität scheint D angemessen, als Probe KL/IN/KO.

Übertragung in eigene Repräsentation: Sehr schwer – aber auch sehr prestigeträchtig – ist die Übertragung eines Zaubers aus einer Fremdrepräsentation in die eigene. Diese Modifikation ist die einzige, die an einem Zauber in Fremdrepräsentation durchgeführt werden kann. Dies ist die einzige Große Modifikation, für die lediglich ein Mindest-ZfW von 12 notwendig ist. Die Kenntnis der Sonderfertigkeit **Matrixkontrolle** ist zwar nicht notwendig, aber dringend angeraten. Diese Modifikation bedeutet eine Erschwerung von +40 Punkten plus den vierfachen Aktivierungsfaktor. Gelingt das Unterfangen, liegt der Zauber nunmehr in der eigenen Repräsentation vor – damit ist vor allem die Zaubertechnik auf die Erfordernisse der eigenen Repräsentation umgestellt – und kann normal gesteigert werden, häufig allerdings ab einem ZfW von 0. Für den seltenen Fall, dass ein Zauberer sowohl die Ausgangs- als auch die Zielrepräsentation beherrscht, sind die Proben lediglich um +25 Punkte plus den doppelten Aktivierungsfaktor erschwert. Einen Zauber aus der (oder in die) schelmischen Repräsentation zu überführen ist um weitere 7 Punkte erschwert.



*Beispiel: Der Puniner Magus Ludovigo Sgravila erlernte vor längerer Zeit während eines Besuches im Raschtulswaller Konzil den **SUMUS ELIXIERE** in druidischer Repräsentation und hat sich nun vorgenommen, eben diesen Zauber in gildenmagische Repräsentation zu überführen – und sich damit in den Annalen der Gildenmagie zu verewigen. Meister Sgravila musste dazu einiges an Arbeit in diesen Zauber und auch in seine Grundeigenschaften investieren, damit ihm der Zauber hinreichend leicht von der Hand geht. Immerhin schaffte er es, den **SUMUS ELIXIERE** auf einen Wert von 14 zu steigern. Als ausgebildeter und erfahrener Metamagier verfügt er*

sowohl über die Merkmalskenntnis **Metamagie** als auch über die Sonderfertigkeiten **Matrixverständnis** und **Matrixkontrolle**. Die Merkmalskenntnis **Elementar (Humus)** musste er hingegen extra für dieses Unterfangen noch erlernen.

Diese Große Modifikation ist um $+40 + 4 \times 3 = 52$ Punkte erschwert. Darauf werden folgende Abzüge angerechnet: **MK Metamagie** (-1), **SF Matrixverständnis** -2 und **Spezialisierung Zauberkunst** -2, womit noch 47 Punkte bleiben. Weitere Modifikation ergeben sich nicht, da Meister Sgravila in seinem Turm im Puniner Hinterland eine gut sortierte Bibliothek zur Verfügung hat, jederzeit auf die Ressourcen der Puniner Akademie zugreifen kann und durch seine Leibdienerin von vielen alltäglichen Pflichten entlastet wird. Wegen der **SF Matrixkontrolle** darf er den Zuschlag halbieren, so dass noch 24 Punkte überbleiben. Zur Berechnung der Anzahl der Modifikationsschritte wird dieser Zuschlag halbiert. Damit benötigt der alte Magus mindestens 12 Schritte, um zum Erfolg zu kommen. In jedem Schritt muss er mit um +12 Punkten erschwerten Proben auf Magiekunde (Zauberkunst) und auf **SUMUS ELIXIERE** je 24 ZfP* bzw. TaP* ansammeln. Dabei sind jeden Monat nur je 2 Proben erlaubt. Selbst, wenn Meister Sgravila jede Probe gelänge, ohne ZfP zu verbrauchen, würde er für einen Schritt also 6 Monate brauchen – wenn man davon ausgeht, dass die Magiekunde kein Problem darstellt. Die Übertragung des **SUMUS ELIXIERE** dauert also mindestens 6 Jahre – und sollte Meister Sgravila gelegentlich eine Probe misslingen auch weitaus länger. Es ist daher zu bezweifeln, ob der mittlerweile beinahe 80 Götterläufe alte Magus das Ende seiner Forschungen noch erleben wird. Sollte es ihm wider Erwarten jedoch trotzdem gelingen, so stünde ihm der **SUMUS ELIXIERE** mit einem ZfW von 2 ($14 - 12 = 2$) in gildenmagischer Repräsentation zur Verfügung. Zur Fixierung der Thesen würde Meister Sgravila 120 AP aufbringen müssen und die Spruchkosten des gildenmagischen **SUMUS ELIXIERE** lägen um $W6+1$ Punkte höher als die des druidischen.

Kombination von Repräsentationen: Wirklich versierte Zauberer können Wirkungen verschiedener Repräsentationen kombinieren. Dazu werden die Vorteile und Nachteile einer gewissen Repräsentation zu einem Zauber in anderer Repräsentation hinzugefügt. Dazu muss der Zauberer den Zauber in beiden Repräsentationen beherrschen. Als veränderter Zauber wird dann der Zauber angesehen, der in der Repräsentation vorliegt, die der Zauberer beherrscht, im Zweifel der mit dem höheren ZfW. Der Zauber liegt nach Abschluss der Arbeiten weiterhin in der ursprünglichen Repräsentation vor, hat jedoch die im Kasten auf Seite 44 genannten Vor- und Nachteile zusätzlich. Dies ist mit schelmischen Zaubern nicht möglich. Diese Modifikation ist um 30 Punkte und zusätzlich den dreifachen Aktivierungsfaktor des Zaubers erschwert.

SONDERFERTIGKEITEN ZUR ZAUBERWERKSTATT

MATRIXKONTROLLE (ZH)

Durch langjährige und intensive Beschäftigung mit den Methoden der Zauberkunst und den Gesetzen der Metamagie können die Kenner dieser seltenen SF sehr viel einfacher bestehende Zauber dauerhaft modifizieren. Sie dürfen nach Zusammenrechnung aller Erschwerungen und Erleichterungen bei Proben im Rahmen der Zauberkunst den Gesamtzuschlag halbieren.

Voraussetzungen: SF **Matrixverständnis**, Leiteigenschaft 16, Magiekunde 14

Verbreitung: 2

Kosten: 300 AP

MAGISCHE ARTEFAKTE

»Als aber der Schönen Kaiserin Bann gebrochen, was den Edlen und Ermagus Gerindor wohl der Tage dreye des HESindegefälligsten Studiums, der Zauberey und Contra-Zauberey gekostet hatte, da traten Rawls Mannen in die Cammer. Und siehe! Allerlei Hexen- und Zauberwerck fand sich dorten, angeheuft vom marmorenen Fussboden bis unter die Decken: Allhier lagen in Truh und Kist in Sack und Sarkophagus Daimonen-Schwerter von gleyßendem Schwartz, Globen und Crystalle vom Rubin, Turqis, Mada-Stejne und Monzanith, welche Hell-Sicht bringen, & Schlüsselweyn fyr alle Thyr & Thor, wie auch Stecklen und Stab, welche den Blitz-Schlag trugen, Beynlinge vom Eckß-Leder und Handlinge von Eysen, allerley Trynck & Elixir, gar nicht vergessen Cubi & Pyramid von Zwergengold, welche glyheten von Innen, der Candeelen viele, wie man sie zur Invocation nutzt, und auch Rauchwerck. Da sprach der CEYSER, sehet! All dies ist Daimonen-Werck. War die falsche Schlange nicht Kind und Kindeskind des Fran, welcher war eyn Schwartz-Zauberer? So kann auch ihre Kunst, in Zauberey oder Artefact nur Schwartz-Kunst seyn. Hinfort damit! Und selbst nahm er die Fackel und legte sie an die GOEtterlaesterlichen Artefacte, und die Cammer brannte wohl drey Tage lang.«

—Cronica Raulienses, erste Chronik des Neuen Reiches; Verfasser unbekannt; Museum für Reichsgeschichte, Gareth

»Keine Ausrichtung der Magie ist so anspruchsvoll wie die Creation von Zauberdingen, magischen Artefacten: Mag die Contraria die Kenntnis aller Magieformen fordern, die Daimonologia gefährlich sein für Leib & Leben, so ist doch die Hohe Alchimie die Krönung aller Zauberei, die wahre Kunst der Hermetik, die hesindianischste Form der Magie. Der Magus gibt einen Teil seiner Kraft und forciert sie in einem Opus des creativen Geistes, um ein Kunstwerk zu konstruieren, ja, ein Leben zu erschaffen.«

—Ringkunde für Anfänger, Bearbeitung aus dem Jahr 964 BF

»Hesinde und Phex seien gepriesen! Genau das rechte Zauberkleinod habt Ihr Euch dort erwählt: ein Armband aus gediegenem Mondsilber, das Euch – Abrahadabra – vom Scheitel bis zur Sohle unsichtbar zu machen versteht. Nicht dass Ihr, schöne Lotosblüte, das nötig hättet, doch kennt nicht jeder von uns Momente, in denen man lieber sofort als später verschwinden würde? Greift zu Eurer Börse und schon werdet Ihr stolze Trägerin

FÜR DEN SPIELLEITER

WELTBILD UND SPIELGLEICHGEWICHT

Magische Artefakte sind seltene Unikate, die bei zu häufiger Verwendung und zu großer Ansammlung nicht nur ihren Zauber verlieren (durch Astral-Interferenzen gelegentlich auch wörtlich zu verstehen ...), sondern auch das Spielgleichgewicht gefährden: Wir alle fürchten jene nervtötenden Heldenfiguren, die für jede erdenkliche Lage das passende 'Zauberding' im Gepäck haben. Darum sollte jeder Spielleiter bemüht sein, eine Inflation von Artefakten in seiner Spielrunde zu verhindern. Wir geben hier zwar eine Anleitung zur Selbsterstellung verzauberte Gegenstände, aber das bedeutet noch lange nicht, dass wir damit der 'magischen Aufrüstung' der Heldengruppen Vorschub leisten wollen.

Ein magisches Artefakt soll auch weiterhin ein rares, wunderbares und begehrenswertes Gebilde bleiben. Gerade die Mächtigeren unter ihnen sind durchaus nicht beliebig reproduzierbar – die Helden können, wenn sie viel Glück haben, vielleicht einmal ein solches Artefakt in einer Schatzkammer oder jahrhundertealten Gruft entdecken, aber sie können nicht darauf hoffen, dass ihr Gefährte Amulborax, frischgebackener Adeptus minor, ihnen in seiner Freizeit mal rasch ein Adlergewand häkelt.

Andererseits sind, gerade für Gruppen mittlerer und hoher Erfahrung, magische Artefakte auch gut als 'Gleichmacher' verwendbar, um die Möglichkeiten speziell der Nicht-Zauberer an die mit hoher Erfahrung stärker steigenden Möglichkeiten der arkan Begabten anzupassen. Wie immer müssen Sie in Ihrer Gruppe zu einem den Spielspaß fördernden Konsens finden.

HERSTELLUNG

Die nachfolgenden, teils recht komplexen Regeln zur Artefakterstellung unterliegen immer der Oberhoheit des Spielleiters: Es liegt in seinem Ermessensspielraum, wie einzelne Artefakte exakt wirken und welche Spruchkombinationen und -modifikationen nötig sind, um in einem Artefakt eine bestimmte Wirkung zu verankern. Jeder Meister muss selbst entscheiden, welche Dinge in seine Spielrunde passen. Wenn die (sowohl im aventurischen Labor wie auch

am irdischen Spieltisch) langwierige Artefakterstellung droht, die übrigen Spieler zu langweilen, sollte der Meister die Probenwürfe gemeinsam mit dem betroffenen Spieler außerhalb der eigentlichen Spielzeit durchführen. Die Herstellung von Artefakten ist keine Angelegenheit 'für so eben zwischendurch', vielmehr erfordert sie (neben einiger Regelkenntnis) ein wenig Fingerspitzengefühl und Gespür für Stil und Stimmung der Spielwelt.

ARTEFAKTE UND DRAMATURGIE

Fast jede Heldensage berichtet von einem magischen Gegenstand. Fast ebenso sicher wird der Gegenstand während der gesamten Geschichte nur einmal (oder höchstens dreimal) eingesetzt. Der romantische Zuhörer stellt sich zwar vor, dass der Held von nun an für immer tun kann, was ihm beliebt. Der abgebrühte Meister jedoch weiß, dass es nur eine Erklärung dafür gibt, dass die Welt nach dem Märchen noch immer so aussieht wie vorher: Das Artefakt hatte nur eine Ladung (bzw. drei Ladungen), und nachdem diese verbraucht (und die Gefahren gebannt) war, zog der Held von dannen – ausgestattet mit einem hübschen, aber machtlosen Erinnerungsstück.

Ähnlich sollten der Meister es mit seinen Helden halten. Wozu braucht er in seinem Spiel eine hochelfische Tarnkappe (und all die Verwirrung, die ein derart mächtiges Artefakt wohl während der letzten 5.000 Jahre angerichtet hat), wenn es der Armreif eines Festumer Magiers, der mit drei VISIBILI aufgeladen ist, genauso tut? Der Erzbösewicht ist ein Dämon, der nur durch einen besonderen Speer getötet werden kann? Gut so! Aber warum sollte die Waffe (deren Zweck nur die Vernichtung des Dämonen ist) den Kampf überstehen?

Mit großer Häufigkeit berichten die Sagen und Märchen auch, dass ein magischer Gegenstand dem Helden zwar kurzfristigen Ruhm, aber gleichzeitig auch Unglück, Ruhelosigkeit oder konkrete Flüche eingebracht hat. Mit Hilfe von magischen Nebenwirkungen, Beseeltheiten und den Begleiterscheinungen misslungener Artefakte kann ein zunächst geachtetes Zauberwerk schnell zum zweischneidigen Schwert werden.

eines hochthaumaturgischen Artefakts der wohlgeachteten Akademie vom Ei des Drachen zu Yash'Hualay sein! Wie? Euch stört die schimmernde Aura, die Euch während der Wirkung des Reifs umgibt? Nun, nicht immer lassen Sterne und Sphärenwinde unsere Werke so gelingen, wie wir uns das vorstellen. Deswegen mache ich Euch auch einen Sonderpreis: 120 Goldstücke, und da mache ich noch Verlust dran ...«
—gehört auf dem Basar der Zauberdinge, der jährlich am 30. Hesinde vor der Drachenei-Akademie zu Khunchom stattfindet.

Kraftsteigernde Gürtel, ewig leuchtende Sturmlaternen, von Kobolden verschenkte Zaubernüsse, dämonenerschmetternde Schwerter, magische Spiegel und jahrhundertealte Dschinnenlampen: Wunder-same Dinge, die Magie in sich tragen, kennt man in Aventurien aus den alten Sagen, aus spannenden Märchen sowie in den Händen von Mächtigen, Schurken und Helden.

Die Kunde von diesen Zauberdingen nennt man Hohe Alchimie, bisweilen auch Thaumaturgie oder Ringkunde (veraltet). Zu den magischen Artefakten werden alle Objekte gerechnet, in die die Kräfte der Zauberei gebunden wurden: Seien es die Ritualinstrumente der magischen Traditionen (wie etwa der Zauberstab der Gildenmagier, der druidische Vulkanglasdolch oder die Kristallkugel der Scharlatane und Kristallomanten) oder aber jene Kleinodien, in die die Wirkungen bestimmter Zaubersprüche fixiert wurden.

Grundlage für deren Herstellung (siehe unten) sind die sogenannten *Bindenden Sprüche*, die magische Kräfte in einen Gegenstand flie-

Ben lassen: Meistens ist dies der vielfältig einsetzbare ARCANOVI, seltener der eher oberflächlich anwendbare APPLICATUS oder – noch seltener – die übermächtige Zeitformel INFINITUM. Zur Analyse von Artefakten (Seite 51ff.) dienen die Sprüche ODEM ARCANUM, ANALYS und mitunter auch OCLUS ASTRALIS.

Zur Entzauberung (Seite 53) ist der DESTRUCTIBO nötig. Meister der Artefaktmagie finden sich vor allem unter den Gildenmagiern (sowie unter den außerhalb der echsischen Völker kaum bekannten Achaz-Kristallomanten), wobei die Akademien von Khunchom, Punin, Mirham und Mherwed sowie einige freie Lehrmeister herausragend sind. Aber auch von Artefakten elfischer, he-xischer, druidischer und geodischer Herkunft wird berichtet.

Während aus Urzeiten machtvolle Zauberverke bekannt sind, die die Grenzen traditioneller Magie sprengen, kennt man aus jüngerer Zeit eher Artefakte mittleren und geringeren Aufwands. Innerhalb Aventuriens gilt allgemein, dass die Artefakte von Süd nach Nord mächtiger, jedoch auch seltener werden. (Als Krone dieser Entwicklung wird oftmals ein mythisches Erstes Schwarzes Auge gesehen, das seit Menschengedenken irgendwo in Firuns unwirtlichem Land liegen soll.)

In diesem Kapitel finden Sie alle *grundlegenden* Regeln zur komplizierten Materie der Artefaktmagie. Erschöpfend setzt sich die Publikation *Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen* mit diesem Thema in all seinen Spielarten auseinander.

HERSTELLUNG

»Zhaldan: Ucuri, Kor und das volle Madamal am Firmament, Hexen-knoten und Nodices in meinem Angesichte, Endurium und Arkanium zu meiner Hand, Arcanovi und Agribaal, Karnifilo und Armatruz zu meinem Willen – Hesinde mit meinem Geistel!«

—Zhaldan der Zauberer, III. Akt

Im Folgenden stellen wir Schritt für Schritt die Herstellung der wohl häufigsten Artefaktart vor: die ladungsbasierten ARCANOVI-Artefakte, in denen eine bestimmte Zaubewirkung fixiert wird, die zu einem späteren Zeitpunkt einmalig ausgelöst werden kann.

Weitere Zauberverke wie die *Matrixgeber*, die Zauberei unterstützen, die Astralenergie spendenden *Kraftspeicher* und die permanent oder semipermanent wirkenden Artefakte stellen wir in *Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen* vor.

Dabei gelten die semipermanenten (also in bestimmten Zeitabständen immer wieder einsetzbaren) und permanenten (ständig wirkenden oder einsetzbaren) Artefakte als die mächtigsten Zaubergegenstände Aventuriens. Einmal gespeichert, bleibt die Wirkung in ihnen so lange erhalten, bis sie mit einem DESTRUCTIBO entzaubert werden. Diese Gegenstände sind äußerst selten und können oft nur mittels der verschollenen Zeitformel INFINITUM erschaffen werden.

Am anderen Ende der Skala stehen die kurzlebigen APPLICATUS-Speicher.

VORBEREITUNG

Wer ein Artefakt erschaffen will, muss sowohl den *Bindenden Spruch* (hier: ARCANOVI) als auch die sogenannten *Wirkenden Sprüche* (die in den Gegenstand einfließen sollen) möglichst gut beherrschen. Notwendig sind zudem natürlich der passende zu verzaubernde Gegenstand (siehe unten), ein Labor oder zumindest ein ruhiger Ort, einige Stunden bis Tage Zeit, und eine meist große Menge an Kraft. Für fast jedes Artefakt muss der Zaubernde permanente Astralenergie opfern, aus der sich künftig die Matrix des verzauberten Gegenstands speist.

Nachdem der Zauberkundige sich selbst auf all diese Grundlagen geprüft hat, kann er darangehen, den dreigeteilten Prozess zu beginnen: die Entwicklung der Formel (die zugrunde liegenden Muster der jeweiligen ARCANOVI-Variante), das Anlegen der magischen Muster (die Ausführung des ARCANOVI) und die Speicherung der Wirkenden Sprüche.

ENTWICKLUNG DER ARTEFAKTTHESIS

Jedes Artefakt benötigt eine eigene Formel oder Rezeptur, die sogenannte Artefaktthesis, die regeltechnisch am besten als Modifikation des ARCANOVI zu beschreiben ist.



Liegt diese Formel bereits vor (in einschlägigen Zauberbüchern, Thesispergamenten oder den Erläuterungen eines Lehrmeisters), kann der Zaubernde direkt zur Ausführung des ARCANOVI übergehen.

Muss die Artefaktthese dagegen erst entwickelt werden, sollte er ein gehöriges Maß an Magiekunde und Kenntnis der Kernformel mitbringen (TaW *Magiekunde* 7, ZfW ARCANOVI 7).

Der Zeitaufwand zur Formulierung dieser Thesis entspricht etwa den dreifachen benötigten ZfP* aus den ARCANOVI-Proben (s.u.) in Zeiteinheiten. Eine Zeiteinheit entspricht etwa 2 Stunden Studium, siehe auch **Basis 197** oder **WdS 162**.

Zur Formulierung ist keine Talentprobe nötig, jedoch kann das Ergebnis der Thesisüberlegungen mittels je einer Probe auf *Magiekunde* +5 und *Malen/Zeichnen* +7 zu Papier gebracht und bei erneutem Bedarf wiederverwendet werden.

Die Formulierung einer neuen Thesis muss die folgenden Aspekte beachten:

ZWECK, GESTALT UND BESCHAFFENHEIT

Soll ein Schutzamulett geschaffen werden, ein Behältnis für Geister, ein Schmuckstück, das den Träger begehrenswerter macht, oder gar eine magische Waffe? Welche Form sollte der zu verzaubernde Gegenstand haben? Welchem Zweck dient er im gewöhnlichen Leben? Muss er speziell für das Artefakt angefertigt werden? Aus welchen Materialien besteht er? Allgemein folgen die aventurischen Zauberer hier dem (kosmologisch in geringem Maße tatsächlich zutreffenden) Ähnlichkeitsprinzip, das heißt, die Muster, die jedem Gegenstand durch die Bearbeitung zugrundeliegen, werden durch die Zauberei gefestigt und potenziert. In verständlichem Garethi bedeutet dies: Ein Stiefel dient der Bewegung, eine Waffe dem Kampf, ein Schmuckstück soll anziehend wirken, etc. Demzufolge ist es von Vorteil, wenn Stiefel mit Bewegungszauberei belegt werden, Waffen mit Schadenszaubern und Schmuckstücke mit Einfluss- oder Illusionssprüchen.

Detaillierte Regeln hierzu finden Sie in der Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**.

WIRKENDE SPRÜCHE

Art und Anzahl der Zauber, die in das Artefakt eingebunden werden sollen, bestimmen dessen spätere Wirkung.

Viele Artefakte besitzen nur einen einzigen Zauberspruch zur Einmal-Anwendung. Wenn jedoch mehrere Zauber gebunden sind, unterscheidet man zwischen *Ladungen*, *gestapelten* und *gesammelten* Formeln.

Eine *Ladung* ist die Anzahl der möglichen Anwendungen, die voneinander unabhängig ausgelöst werden können. Dabei kann eine Ladung durchaus aus mehreren unterschiedlichen Sprüchen bestehen, die dann aber grundsätzlich gemeinsam ausgelöst werden. Soll ein Artefakt mehrere Ladungen besitzen, muss die Formel (bzw. die Formelkombination) bei der Herstellung entsprechend oft als Wirkender Spruch gewirkt werden.

Bei *gestapelten* Zaubern handelt es sich um Formeln desselben The-siskerns, die mehrfach in einer Ladung niedergelegt sind, damit diese zum Beispiel mehrfach hintereinander wirken können. Eine Addition gleicher Wirkungen zu einem stärkeren Gesamteffekt (mit Hilfe des Ansammelns von ZfP*) ist nur bei Besitz der Sonderfertigkeit *Stapel-effekt* möglich.

Als *gesammelten* Zauber bezeichnen wir alle übrigen Formeln, also eine Ansammlung unterschiedlicher Zauber, die in ein Artefakt gebunden werden, und zwar unabhängig davon, ob sie gemeinsam ausgelöst werden (also zusammen eine Ladung bilden) oder nicht.

Der Artefaktmagier kann insgesamt höchstens so viele Zauber in einen Gegenstand binden, wie sein halbiertes ZfW ARCANOVI beträgt. Eine einzelne Ladung darf dabei nicht mehr als ein Viertel des ZfW ARCANOVI einzelne Zauber beinhalten.

WIRKUNGSZEITRAUM

Des Weiteren muss der Verzauberer festlegen, ob das Artefakt einmalig nutzbar sein soll oder ob man es wieder aufladen kann. Diese Eigenschaft, die mitunter als *Präservanz* bezeichnet wird, ist kennzeichnend für die Macht des Artefaktes:

Einmalig verwendbare Artefakte tragen einen oder mehrere Zauber (egal ob gesammelt oder gestapelt) und verlieren jegliche magische Wirkung (inklusive des ARCANOVI), nachdem alle Ladungen verbraucht worden sind. Ein typisches Beispiel hierfür sind Spruchrollen, die ihre Wirkung entfalten, nachdem der Anwender das Siegel erbrochen oder die entsprechende Formel laut vorgelesen hat.

Aufladbare Artefakte tragen eine oder mehrere Ladungen eines Zaubers (seltener auch mehrerer unterschiedlicher Zauber) und können, nachdem diese Anzahl verbraucht ist, in einem komplizierten Prozess wieder mit genau denselben Sprüchen aufgeladen werden. So lange kein Fehler beim Zaubern das Artefakt ruiniert, bleibt die bindende Wirkung des ARCANOVI in dem Gegenstand erhalten.



Ein Beispiel: Ein reicher und namhafter Festumer Händler tritt an Meister Khadil Okharim, den Leiter der Khunchomer Drachenei-Akademie und berühmten Spezialisten für Zauberverwerk, mit dem Wunsch heran, er möge ihm ein Artefakt erschaffen, das ihm bei geschäftlichen Verhandlungen vor magischer Übertölpelung schützen soll – der Preis spiele keine Rolle.

Seine Spektabilität bittet sich etwas Bedenkzeit aus, um die entsprechenden Grundlagen festzulegen:

1. Der Geist des Trägers soll geschützt werden, also empfehlen sich anti-magische Formeln.
2. Da der Geist im Kopfe beherbergt ist, scheint ein Kopfschmuck oder -schutz angemessen. Ein Helm wäre auf dem Haupt des Bornländers sicherlich so fehl am Platze wie ein Lorbeerkranz; ein Hut, den der Händler auch bei Verhandlungen mit hochgestellten Persönlichkeiten nicht vom Kopf nehmen mag, würde die Verhandlungspartner misstrauisch stimmen – also entscheidet sich Meister Khadil Okharim für einen einfachen, silbernen Stirnreif, schmückend, aber nicht allzu auffällig.
3. Um direkter Verzauberung vorzubeugen, hat sich der PSYCHOSTABILIS bewährt, und bei genügend Kraftaufwand sollte er auch einen längerfristig währenden Schutzschild gegen die meisten Arten magischer Beeinflussung bieten. Zusätzlich käme noch ein ILLUSION AUFLÖSEN gelegen, der gleichzeitig magische Trugbilder auffliegen lässt. Drei Ladungen dieser Kombination sollten genügen.

Eine geschäftstüchtige Überlegung des Magiers führt schließlich dazu, das Artefakt aufladbar zu halten. Dann müsste der Festumer Kaufmann gelegentlich wieder vorbeikommen und käme nicht so leicht auf die Idee, sich irgendwann der Dienste eines konkurrierenden Magiers zu versichern.

Als ausgesprochen praktisch erweist sich zudem, dass die Thesis für ein solches Artefakt schon in der Bibliothek niedergeschrieben ist.

DIE ARCANOVI-PROBE

Nachdem der Verzauberer bestimmt hat, welche Formeln mit welcher Wirkungsweise in dem neuen Artefakt gespeichert werden sollen, muss er ein magisches Muster erzeugen, das diesen Zaubern entspricht, sinnbildlich also ein Geflecht knüpfen, in das die wirkenden Zauber an fest definierten Stellen eingeflochten werden können. Dies geschieht mit dem Wirken des Spruches ARCANOVI:

Zur Fertigung jedes Artefaktes ist eine bestimmte Anzahl ZfP* der ARCANOVI-Probe nötig, die umso höher ausfällt, je machtvoller und komplexer das Artefakt ist.

Die Fertigung des Artefaktes gestaltet sich meist als langwieriger Prozess, der mittels des Ansammelns von ZfP* simuliert wird: Einmal pro Tag darf eine Probe auf den ARCANOVI abgelegt werden, um die daraus resultierenden ZfP* zu sammeln. Jede Probe kostet die üblichen

BEISPIELE FÜR AUSLÖSER MIT PROBEZUSCHLÄGEN

Nur die Berührung eines intelligenten Lebewesen löst den Zauber aus:	+1
Auslöser ist eine sehr einfache Geste (Amulett wird umgehängt, Ring auf den Finger gesteckt ...):	+2
Schlüsselwort oder komplexe Geste (Ring drehen, Gürtel schließen, Fingerschnippen etc.):	+3
Definierter Zeitpunkt (Sonnenaufgang, Vollmond, Sonnenwende, Sternkonstellation):	+4
Dämonenpräsenz:	+4
Zusätzlich +1 bis +13 für weiteren Spezifikationen, wie Einschränkungen des Auslösers auf bestimmte Personengruppen oder verzögerte Auslösung.	

Für die einzelnen Bedingungen sind keine zusätzlichen Sprüche (z.B. ein ODEM ARCANUM zum Erkennen von Magie) erforderlich; vielmehr sind der Auslöser und die dazu nötigen Hellsichtkomponenten in den Mustern des ARCANOVI enthalten.

10 AsP an Kraft. Misslingt eine Probe, werden aus dem Sammeltopf 3W6 ZfP* abgezogen. Ein Patzer verdirbt das Artefakt in spe. Jede ARCANOVI-Probe hat eine Zauberdauer entsprechend des halben Probenaufschlags in Stunden, mindestens jedoch eine Stunde. Innerhalb einer Mondphase (7 Tage) müssen auf diese Weise die erforderlichen ZfP* für das Artefakt aufgebracht werden, ansonsten ist die gesamte Verzauberung gescheitert. Diese ZfP* können bei entsprechend hohem ZfW und glücklichem Würfeln natürlich auch bereits bei einer einzigen ARCANOVI-Anwendung erreicht werden: Je häufiger die ARCANOVI-Probe gewürfelt wird, desto länger dauert die Fertigung und desto höher sind die AsP-Kosten.

PROBENMODIFIKATIONEN

Die ARCANOVI-Proben werden je nach Art des Artefakts, verwendeten Materialien und Umstände der Verzauberung (z.B. Sternkonstellation) modifiziert. Je höher der Aufschlag, desto weniger ZfP* können natürlich aus einer Probe gewonnen werden.

Wiederaufladbarkeit: Je nachdem, ob das Artefakt nur einmal oder immer wieder verwendet werden soll, müssen unterschiedliche Zauber-
matrizen angelegt werden: Für ein einmaliges Artefakt wird die Probe nicht erschwert; für ein aufladbares Artefakt gilt ein Malus von +5.

Auslöser: Der Magier muss bestimmen, welcher Auslöser die Magie zur Wirkung bringt. Tut er dies nicht, so entlädt sich der Zauber, sobald ein Lebewesen den Gegenstand berührt. Unterschiedlichen Auslöser bringen unterschiedliche Modifikationen mit sich. Einige Beispiele finden Sie in der Tabelle oben, weitere in SRD.

Materialien und Ähnlichkeit: Letztlich bestimmen auch die Materialien, aus denen das Artefakt besteht, ob irgendwelche Modifikationen bei der Probe angerechnet werden müssen (etwa -4 bis +4). Wenn der verzauberte Gegenstand besonders gut zu dem enthaltenen Zauber passt (Stiefel oder Schuhe für eine schnellere oder sicherere Bewegung ..), können bis zu 2 Bonuspunkte vergeben werden. Zaubervirkung erzwingen: Die Regeln zur Verminderung des Probenaufschlags durch größeren AsP-Einsatz (Seite 20) gelten beim

PROBEZUSCHLÄGE FÜR DEN ARCANOVI

Aufladbar:	+5
Je nach Auslöser:	siehe oben
Materialien:	etwa -4 bis +4 je nach Material dazu bei passendem Gegenstand -2

Bindenden wie bei den Wirkenden Sprüchen im vollen Maße, erhöhen aber natürlich den Gesamtaufwand an AsP und damit die permanenten Kosten.

ERFORDERLICHE ZfP*

Anzahl der Wirkenden Sprüche: Der erste wirkende Spruch benötigt keinen ZfP*, jeder weitere einen mehr als der vorhergehende. Zwei wirkende Sprüche also $0+1 = 1$ ZfP*. Vier wirkende Sprüche = $0+1+2+3 = 6$ ZfP*. Mit der Sonderfertigkeit *Vielfache Ladung* sind es nur ein ZfP* pro wirkendem Zauber.

Komplexität der Wirkenden Sprüche: Zauber mit der Komplexität A benötigen keine ZfP*. Komplexität B und C: 1 ZfP*. D und E: 2 ZfP*. F und höher: 3 ZfP*.

Anzahl der Ladungen: Eine Ladung: 0 ZfP*, zwei Ladungen: 3 ZfP*, drei Ladungen: 6 ZfP*, vier Ladungen: 9 ZfP*, usw.

Stapeleffekt (nur mit SF Stapeleffekt möglich): Werden bei gestapelten Formeln die ZfP* der Wirkenden Sprüche für einen stärkeren Effekt bei der Auslösung des Artefakts gesammelt, benötigt dies so viele ARCANOVI-ZfP* wie die doppelte Anzahl derjenigen Wirkenden Sprüche, deren ZfP* aufsummiert werden sollen: 4 ZfP* bei zwei Zaubern, 6 ZfP* bei drei Zaubern. Maximal können drei Zauber für einen Stapeleffekt verwendet werden, es sei denn, der Zauberkundige besitzt die SF *Hypervelocity*.

Zeitliche Stapelung: Zauber, die gestapelt werden, um zeitlich hintereinander zur Wirkung zu kommen, benötigen keine zusätzlichen ZfP* und keine SF.

Wirkende Sprüche erleichtern: Ab einem ZfW ARCANOVI von 12 kann der Zauberkundige angesammelte ARCANOVI-ZfP* einsetzen, um die Proben auf die Wirkenden Sprüche zu erleichtern: je 1 ZfP* für jeden Bonuspunkt, der einem Wirkenden Spruch zugute kommen soll.



Beispiel: Meister Ockharim holt also die Thesis aus der Bibliothek hervor. Sechs wirkende Sprüche (je ein PSYCHOSTABILIS und ein ILLUSION AUFLÖSEN in drei Ladungen gesammelt), Aufladbarkeit und ein Schlüsselwort als Auslöser – kompliziert, aber kein unüberwindbares Problem (bei den ARCANOVI-Proben werden zunächst einmal 8 Punkte abgezogen: 5 für die Wiederaufladbarkeit und 3 für das Schlüsselwort). Insgesamt müssen 15 (sechs Formeln) + 6 (alle sechs Formeln besitzen Komplexität C oder B) + 6 (drei Ladungen) = 27 ZfP aufgebracht werden.*

Trotzdem entscheidet sich der Magier, keine Risiken einzugehen: Ucuri im Fuchs scheint eine günstige Konstellation zu sein (erleichtert um 1 Punkt), und eine Legierung aus einem Teil Silber und zwei Teilen Arkanium statt des gewöhnlichen Silbers sollte ihr übriges tun (eine weitere Erleichterung um 1 Punkt). Nur gut, dass sein Vorgänger sich bereits mit ähnlichen Problemen befasst hat, denn auch die Thesis für diesen Sonderfall findet sich in der Bibliothek. Jetzt muss der Stirnreif angefertigt werden, was jedoch in der Werkstatt der Akademie kein größeres Problem darstellt, zumal ohnehin noch zwei Wochen Zeit bis zur passenden Sternkonstellation verbleiben. Dann aber ist die Zeit gekommen. Am ersten Tag behält der Meister 6 ZfP übrig. Die zweite ARCANOVI-Probe am nächsten Tag läuft sehr gut, sie beläuft sich auf 14 ZfP*, die dritte am folgenden Tag erbringt weitere 10 ZfP*, was mehr als ausreicht (= 30 ZfP*), so dass Ockharim die 3 überschüssigen ZfP* dazu einsetzt, sich die Wirkenden Sprüche zu erleichtern.*

ERFORDERLICHE ZfP* BEIM WIRKEN DES ARCANOVI

Anzahl der Wirkenden Sprüche:	$((\text{Anzahl}-1) \times \text{Anzahl})/2$ in ZfP*
pro Wirkendem Spruch der Komplexität B oder C:	+1 ZfP*
pro Wirkendem Spruch der Komplexität D oder E:	+2 ZfP*
pro Wirkendem Spruch der Komplexität F oder höher:	+3 ZfP*
Anzahl der Ladungen:	$(\text{Anzahl}-1) \times 3$ ZfP*
2 Zauber gestapelt:	4 ZfP*
3 Zauber gestapelt:	6 ZfP*

PROBEN FÜR WIRKENDE SPRÜCHE

Nachdem der Verzauberer nun den Gegenstand vorbereitet (die magischen Muster festgelegt) hat, kann er darangehen, die Zauber, die das Artefakt bewirken soll, in selbigem zu speichern. Das Artefakt ist jetzt auf eine besondere Kombination von Zaubersprüchen eingestimmt und lässt sich nicht mehr für andere Zwecke verwenden (außer der ARCANOVI wird durch einen DESTRUCTIBO zerstört).

Diese Wirkenden Sprüche erfordern ihren normalen AsP-Aufwand, wegen der besonderen Umstände bei der Artefakterschaffung ist jede Zauberprobe jedoch um 2 Punkte erschwert; dazu kommen eventuell noch Modifikatoren je nach der Art des Materials, aus dem das Artefakt besteht.

Als Wirkende Sprüche können nur Zaubersprüche im engeren Sinn eingebunden werden, also keine Ritualmagie.

Anzahl der Wirkenden Sprüche: Jeder benötigte Spruch einer Ladung wird einmal auf das Artefakt gesprochen. Ladungen vervielfachen die Spruchmenge entsprechend. Stapelungen ebenso.

Qualität der Wirkenden Sprüche: Grundsätzlich gilt, dass der später ausgelöste Spruch genau die Wirkung hat, mit der er auch auf das Artefakt (mit allen eventuellen Spontanen Modifikationen und z.B. durch AsP-Aufwand festgemachten Variablen) gesprochen wurde. Deshalb sollten ZfP* und ZfW notiert werden. Bei Sprüchen, die gegen die MR gehen, wird diese bei Anwendung des Artefakts wie gehabt von den ZfP* abgezogen (bei negativem Wert verpufft der Zauber dann wirkungslos). Bei zufallsbasierten Wirkungen, wie etwa den TP des IGNIFAXIUS oder der Dauer von Borbaradianersprüchen, wird für den AsP-Aufwand der Mittelwert des Würfelwurfs verwendet (4 für W6, 11 für W20), der Effekt bei Auslösung jedoch erwürfelt.

Ansammeln von ZfP*: Aus maximal drei Anwendungen eines gestapelten Zaubers können bei Beherrschen der Sonderfertigkeit Stapel-effekte die ZfP* für einen stärkeren Gesamteffekt gesammelt werden. Die Sonderfertigkeit Hypervehemenz erleichtert diesen Modus.

Misslungene Proben: Eine misslungene Proben kann maximal zweimal (ohne weitere Aufschläge) wiederholt werden. Misslingt die Probe auch beim dritten Versuch, dann ist das Artefakt verdorben: Der entsprechende Zauber kann nicht ausgelöst werden. Dennoch gilt der Gegenstand als Artefakt geschaffen und der Verzauberer muss nun die entstandenen AsP-Kosten bestimmen.



Beispiel: Die drei PSYCHOSTABILIS und drei ILLUSION AUFLÖSEN sind zwar eine kräftezehrende Angelegenheit, aber dank des hohen Arkanium-Anteils etwas leichter auszuführen. Sie sind alle nur um jeweils 1 Punkt erschwert (+2 für die Verzauberung eines Artefakts, aber -1 für das Arkanium), und (nicht zuletzt dank der beim Arcanovi übrig behaltenen ZfP) nur eine der Proben misslingt beim ersten Anlauf, aber auch dieser Zauber gelingt in einem zweiten Versuch.

ASP-KOSTEN

Um die Gesamtkosten des Artefakts zu ermitteln, müssen sie nun die AsP-Kosten aller gelungenen Sprüche addieren. Auch die für erzwungene Zauberwirkung evtl. zusätzlich aufgewendeten AsP sind dabei zu berücksichtigen: Dies sind die Gesamt-AsP-Kosten für das Artefakt, die der Verzauberer im Laufe des Erschaffungsprozesses in den Gegenstand einfließen lassen muss. Ob der Magier eventuell zusätzlich benötigte Kraft aus Kairansud, einem Zaubertrank, einem UNITATIO oder einem MAGISCHEN RAUB nimmt, spielt hierbei keine Rolle. Da ein Magier bei seinen Manipulationen nicht jederzeit den Stab in der Hand halten kann, nützt ihm der kostensparende Stabzauber nichts weiter. Die SF *Kraftkontrolle* (Seite 16) kommt dagegen voll zum Tragen.



Beispiel: Drei gelungene ARCANOVI, sechs gelungene und ein misslungener Wirkender Spruch, so etwas zehrt an den Kräften, weswegen Meister Okharim nach der Fertigstellung des Artefakts erst einmal eine Zeit lang verschlafen muss: Die Gesamtkosten betragen 10 + 10 + 10 (ein dreiteiliger ARCANOVI) + 6 + 6 + 6 (drei ILLUSION AUFLÖSEN) + 9 + 9 + 9 (drei PSYCHOSTABILIS) = 75 AsP.

Dass der Magier zusätzlich auch noch die Kosten für einen misslungenen Zauber aufbringen muss, erhöht seine Erschöpfung, fließt aber nicht in den rechnerischen Wert der Gesamtkosten mit ein, wenn es um die folgende Berechnung der permanenten Kosten geht.

PERMANENTE ASP-KOSTEN

Je nach Grad der Veränderung des magischen Gefüges im Artefakt fallen unterschiedlich hohe permanente AsP-Kosten an:

Spruchspeicher, einmalig: Soll das Artefakt nur einmalig wirken, so teilen Sie die errechneten Gesamtkosten durch 20 und runden ab. Der so erhaltene Betrag legt die permanenten AsP-Kosten fest.

Spruchspeicher, aufladbar: Bei der Erstellung eines Artefaktes, in dem die Wirkenden Sprüche erneuert werden können, betragen die permanenten AsP-Kosten ein Fünfzehntel der errechneten Gesamtkosten (echt gerundet).

Ungeachtet dieser Rechnung und eventuell verwendeter magischer Metalle kostet ein auf dem hier beschriebenen Weg hergestelltes Artefakt mindestens 1 permanenten AsP.

Für den aufladbaren Stirnreif wendet Meister Okharim (78 AsP durch 15 =) 5 pAsP auf. In seiner Rechnung für den Kaufmann veranschlagt er diese "dauerhafte Impensation" mit 3.000 Dukaten. Dazu kommen einige läppische Aufwendungen für das Grundmaterial (Arkanium für einige hundert Dukaten, ein verbrauchter Zaubertrank, etwas Silber, die Arbeitszeit in der Werkstatt ...), so dass unser Festumer Handelsherr froh sein kann, dass er noch nicht einmal 3.500 Dukaten für seinen Stirnreif bezahlen muss.

Gewiss ein Spitzenlohn in der magischen Zunft, denn viele Artefaktmagier arbeiten auch deutlich billiger – haben jedoch nicht Reputation und Fähigkeiten eines Meister Okharim.

ZEITAUFWAND

Der gesamte Zeitaufwand für die Herstellung eines magischen Artefakts beträgt (von der Beschaffung der nötigen Zutaten, der Einrichtung einer geeigneten Wirkungsstätte und ähnlichen 'Kleinigkeiten' einmal ganz abgesehen) mindestens halb so viele Zeiteinheiten wie ARCANOVI-ZfP* erforderlich sind. Dabei darf die Arbeit am Artefakt nur maximal acht Stunden unterbrochen werden.

Wenn mehrere ARCANOVI-Proben nötig sind, muss dieses Ansammeln von ZfP* innerhalb einer Mondphase (Woche) abgeschlossen sein. Die Wirkenden Sprüche müssen nach Vollendung der Artefaktmatrix für gewöhnlich bis zum nächsten Sonnenaufgang eingewirkt werden.

ANWENDUNG MAGISCHER ARTEFAKTE

Wann immer der Besitzer des Artefaktes durch den entsprechenden Auslöser einen der Zauber anwendet, tritt dessen Wirkung sofort und auf der Stelle ein; es vergeht also keine wie auch immer geartete Zauberdauer. Jedoch benötigt die Aktivierung des Auslösers meist eine gewisse Zeit, im Allgemeinen eine freie Aktion (WdS 54). Sollte in dem Gegenstand eine Beschwörung oder Herbeirufung gespeichert sein, kann es jedoch etwas dauern, bis das gewünschte Wesen erscheint. Antimagie und Metamagie kann natürlich auch auf Sprüche wirken, die von einem Artefakt ausgelöst werden.

WIEDERAUFLADEN

Wiederaufladbare Spruchspeicher lassen sich wieder mit magischer Kraft auffüllen, wenn ihre Ladungen verbraucht sind. Zuerst muss jedoch festgestellt werden, ob vielleicht Teile des magischen Gewebes Schaden genommen haben. Hierzu würfeln Sie mit dem W20. Bei 19–20 wurde die Zaubermatrix irreparabel beschädigt. Bei 1–18 ist es unversehrt und kann wieder mit den Wirkzaubern belegt werden. Wenn der Zauberer, der das Artefakt erschaffen hat, es neu auflädt, sind für ihn alle Proben auf die Wirkenden Sprüche wie bei der Erschaffung um 2 Punkte erschwert. Auch hier gilt, dass beim dreimaligen Scheitern einer Probe der entsprechende Zauber nicht mehr auszulösen ist. Ein erneuter ARCANOVI ist nicht erforderlich.

ANALYSE

»Ad hoc zu diagnostizieren: Rehermetisierendes Kadunom mit hexaphonischem Cantus. Präzise: drei kollektierte Canti, similare Formeln jeweils doppelt vorhanden. Primo: Limpide Radialstruktur einer antiken gildenmagischen Contraria. Secundo: Specimenlimitierte Controllaria albischen Ursprungs. Tertio et Conclusio: Interhexalogische, vermutlich solarluminöse Invocatio von ebenfalls antiker gildenmagischer Varianz. Die Submatrices aller canti effectioni sind deutlich den heptasphärischen Kräften diametral gesetzt, so dass die Destination des Artefakts klar bei der daimonischen Exvocatio liegt.

Zweite Visitation: Die Canti effectioni sind (jedoch nicht sine dubio) identifiziert. Primo: Unbekannte Contraria, die Sphärenwesen die immanente conjunctio zu ihrer Domäne raubt und sie derart paralyisiert. Secundo: Auf Dämonen beschränkter Band und Fessel-Cantus. Tertio: Der verlorengangene Sonnenlicht-Cantus, angeblich eine Theurgie. Ein den Matrixgeboren analoges Implement ermöglicht eine lediglich kraftaufwendige Rehermetisierung, die die Kenntnis der wirkenden Sprüche nicht voraussetzt.«
—Arkane Visitation des Sonnenrings (hergestellt von Drakhard dem Geisterschmied, um 10 v.BF) durch Pratiowine Westfar, Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik

Die Analyse eines komplizierten, uralten Artefakts kann (bei entsprechender Beschreibung des Zaubervorgangs und der für den Hellscher erkennbaren Effekte) ein kleines Abenteuer für sich darstellen. Tragende Rollen haben die Hellsichtformeln ODEM ARCANUM und ANALYS, mitunter auch der OCULUS. Das entsprechende Zaubergewand, beruhigender Rauch und die Kristallkugel leisten gute Dienste.

ODEM ARCANUM

Mit dem ODEM ARCANUM kann die ungefähre Intensität der Kraft im Artefakt festgestellt werden. Um Details zu erkennen, ist der Hellsichtzauber um ebenso viele Punkte erschwert, wie die Herstellung des Artefakts. Gelingt der ODEM ARCANUM mit 12 ZfP* oder mehr (ZfP*-Ansammeln durch mehrere, direkt aufeinander folgende ODEM ist möglich), so offenbart das Artefakt alles, was mit dieser eher simplen Clarobservantia erkannt werden kann: Verteilung der Zauberkraft innerhalb des Gegenstandes, externe Kraftfäden und -fibrillen, die auf eine außerhalb liegende Kraftquelle hinweisen, unter Umständen sogar ein Pulsieren der Kraft, was auf Beseeltheit schließen lässt.

Will ein anderer Zauberer das Artefakt neu aufladen, so muss er entweder eine Abschrift der Thesis besitzen oder den Gegenstand mittels ANALYS vollständig entschlüsselt haben (siehe unten). In beiden Fällen gilt, dass die Sprüche binnen eines Tages (von Sonnenuntergang bis Sonnenuntergang) in dem Gegenstand verankert werden müssen, ansonsten gilt die Aufladung als nicht vollständig und die hineingesteckte Kraft verflüchtigt sich. Die Wiederaufladung muss mit Sprüchen desselben Thesis-kerns geschehen, nicht jedoch mit der exakt selben Repräsentation, Spontanen Modifikation oder gar Menge an ZfW und ZfP*. Dadurch können die Wirkenden Sprüche nach erneuter Aufladung eventuell ganz andere Effekte erzeugen als nach Schaffung des Artefakts.

Meist wird der ODEM ARCANUM als vorbereitender Zauber für den ANALYS gesprochen.

ANALYS ARCANSTRUKTUR

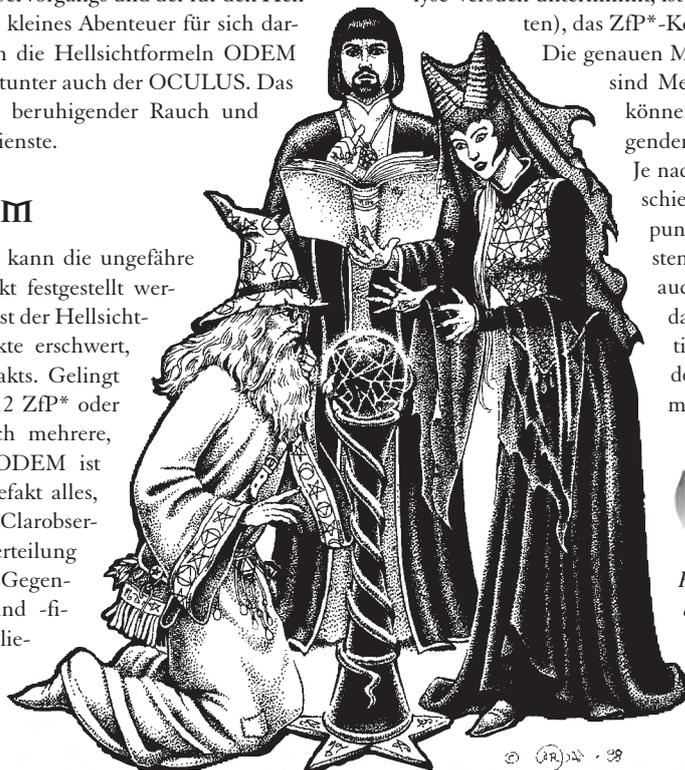
Ursprünglich eigens zu diesem Zweck entwickelt, kann die essentielle Formel jeder magischen Analyse die Struktur der Zaubermatrix bis in die feinsten Verästelungen erkennbar machen.

Wie genau ein Zauberer analysieren kann, hängt von seinen ZfP* ab. Wie bereits bei dem Zauber beschrieben, kann er ein magisches Objekt längere Zeit betrachten, um auf diese Weise ZfP* anzusammeln und ein tieferes Verständnis zu erhalten. Die oberflächliche Analyse (also eine Probe) dauert eine Spielrunde, jede ergänzende Probe benötigt zusätzlich eine halbe Stunde der Untersuchung. Ob der Zauberer seine Konzentration lange genug aufrecht erhalten kann, hängt neben den Zauberproben auch von Selbstbeherrschungs-Proben ab. Sobald eine Probe misslingt (Zauber oder Selbstbeherrschung), reißt der Zauber ab. In diesem Fall endet der Zauber, und die bisher aufsummierten ZfP* geben einen Hinweis, welche Ergebnisse die Analyse hervorgebracht haben.

Sobald der Zauberer zu einem späteren Zeitpunkt einen neuen Analyse-Versuch unternimmt, ist die Probe zwar erleichtert (siehe unten), das ZfP*-Konto aber wieder auf 0 gesunken.

Die genauen Modifikationen auf eine Analys-Probe sind Meisterentscheidung, als Anhaltspunkt können Sie sich an der Liste auf der folgenden Seite orientieren.

Je nach ZfP* kann der Untersuchende verschiedene Dinge erkennen: Als Anhaltspunkt mag Ihnen die Liste auf der nächsten Seite dienen, die Einzelheiten sind auch hier Meisterentscheid. Wichtig ist, dass nur solche Zauber und Repräsentationen zugeordnet werden können, die der Hellscher kennt oder schon einmal mittels Analys betrachtet hat.



Beispiel: Durch eine Verketzung von phexgesegneten Umständen gerät der Stirnreif des Festumer Händlers in die Hände eines Meisterdiebs. Da er vermutet, dass es mit diesem Schmuckstück etwas Besonderes auf sich hat, bittet er einen befreundeten Magier (ZfW Odem 8, ZfW Analys 14, TuW Magiekunde 11) um eine magische Analyse.

Dieser beginnt erst einmal mit einem Odem, der entsprechend der Tabelle in LCD 198 um 8 Punkte erleichtert ist. 6 Punkte für die 6 pAsP und 2 für die enthaltenen 45 AsP (drei ILLUSION AUFLÖSEN zu je 6 AsP und drei PSYCHOSTABILIS zu je 9 AsP). Gleichzeitig ist er um 8 Punkte erschwert (Zuschlag bei der Artefakterschaffung), was in einer einfachen Probe auf den ODEM resultiert. Damit gelingt es dem Zauberer, alle seine 8 ZfP in Odem übrig zu behalten.

Nun macht er sich an die eigentliche Arbeit. Die Analys-Proben sind wie folgt modifiziert:

- 4 Punkte für die ZfP* des ODEM
- 1 für die 4 TaP Magiekunde über TaW 7
- +6 für die 6 pAsP
- +4 für die 8 Punkte, um die der Arcanovi erschwert war.
- +5 für die 27 ZfP*, die für das Gelingen der Artefaktherstellung notwendig waren.

ANALYSEERGEBNISSE

0-3 ZfP*: **Offensichtliches.** Um welchen Bindenden Spruch handelt es sich (APPLICATUS, ARCANOVI oder INFINITUM) und in welcher Repräsentation liegt er vor? Wenn ein einzelnes Merkmal und/oder eine einzelne Repräsentation in dem Objekt deutlich überwiegt (wenigstens bei der Hälfte der Wirkenden Sprüche vorhanden ist), kann auch dies erkannt werden.

4-7 ZfP*: **Deutliches.** Alle Repräsentationen der Wirkenden Sprüche können erkannt werden. Weiterhin lässt sich eine Aussage über die Anzahl der möglichen Ladungen und die Menge der noch unverbrauchten Ladungen bzw. über die Art der Permanenz treffen. Die Anzahl der unterschiedlichen Zauber ist nur dann erkennbar, wenn sie die ZfP* nicht übersteigt, andernfalls gilt schlicht die Mengenangabe 'viele Zauber'; gleiches gilt für die Anzahl der gespeicherten pAsP. Wenn ein Zauber deutlich überwiegt (also wenigstens die Hälfte aller gespeicherten Sprüche ausmacht), wird er erkannt. Wenn der Zauberer ihn selbst nicht kennt, kann er immerhin seine Merkmale zuordnen. Eine Okkupation wird erkannt.

8-12 ZfP*: **Detailliertes.** Alle Merkmale aller enthaltenen Sprüche werden unterschieden, ebenso die genaue Anzahl der Zauber und der pAsP. Weiterhin kann der Hellscher erkennen, wie viele Zauber jeweils zu Stapeln und zu Ladungen zusammengefasst sind. In manchen Artefakten gibt es Spruchmatrices, die anderen untergeordnet sind, oder aber Kraftfäden, die sich im ruhenden Zustand befinden. Diese können nach Maßgabe des Meisters jetzt oder erst bei besser gelungenen Proben entdeckt werden. Bei einer etwaigen Okkupation kann in etwa die Stärke der Artefaktseele bzw. die Art der Besessenheit eingeschätzt werden.

13-18 ZfP*: **Verborgenes.** Alle Zauber sind einzeln zu unterscheiden. Bekannte Formeln werden erkannt, unbekannte können in ihrer Wirkung eingeschätzt werden. Bei dominierenden Zaubern sind auch Details über Modifikationen und Varianten erkennbar. Es können Aussagen über die Intensität der einzelnen Zauber getroffen werden (also die etwaigen ZfP*, die in den Zaubern enthalten sind). Auch die Art der Aktivierung und eventuell verborgene Nebeneffekte werden erkannt. Bei Okkupationen können Charakter und Handlungsfähigkeit der Artefaktseele eingeschätzt werden.

19 oder mehr ZfP*: **Vollständige Entschlüsselung.** Die Artefaktthese wird komplett offenbar (jedenfalls so weit der Analysierende die einzelnen Zauber kennt), und der Hellscher ist damit mindestens auf dem Kenntnissstand des Herstellers. Selbst ein Schlüsselwort oder eine entsprechende Geste können herausgefunden werden.

MODIFIKATIONEN DES ANALYS

-1	für je 2 ZfP*, die er bei einer vorbereitenden ODEM ARCANUM-Probe oder aber einer vorherigen Analys-Probe übrig behalten hat. Dieser Wert darf den eigenen ZfW Analys nicht übersteigen.
-1	für je 3 Punkte über TaW 7, die der Hellscher in Magiekunde aufweist.
+1	für jeden AsP, der permanent im Artefakt gespeichert ist.
+1	für je 2 Punkte, um die auch die Probe zur Erschaffung des Artefakts erschwert war.
+1	für je 5 ARCANOVI-ZfP*, die zur Erschaffung nötig waren.
+2	wenn die meisten Zauber in einer fremden Repräsentation vorliegen.
+1 bis +5	nach Entscheidung des Meisters für besondere Komplexität, INFINITUM, hohes Alter, magische Materialien, gänzlich fremdartige Magie usw. falls das Artefakt misslungen ist.
+3	für jeden ZfP* eines Tarnzaubers (Hellsicht trüben, Schleier), mit dem das Objekt geschützt ist.

Keine Erschwernis, weil die Zauber in gildenmagischer Repräsentation vorliegen.

Keine Erschwernis für besondere Komplexität.

Daraus ergibt sich ein Gesamt-Probenzuschlag von 10 Punkten, was den effektiven ZfW des Magiers auf 4 senkt. Bei seiner ersten Probe bleiben ihm davon 3 Punkte übrig, bei der zweiten nur 2. Nun ist eine erste Selbstbeherrschungs-Probe nötig, ob er weiterhin konzentriert bleibt, was für den geübten Zauberer aber kein Problem darstellt. Die dritte Analys-Probe bringt volle 4 Punkte, die vierte gelingt gerade so, ohne dass ZfP übrig bleiben. Gleichzeitig mislingt die Selbstbeherrschungs-Probe (die mittlerweile um 2 Punkte erschwert ist), so dass der Magier die Untersuchung wegen Übermüdung erst einmal abbrechen muss.

Immerhin hat er aber $3+2+4+1 = 10$ ZfP angesammelt, was ihm folgende Informationen bringt: Es liegen nur gildenmagische Zauber vor, sie sind durch einen Arcanovi in das Artefakt gebunden. Drei Ladungen sind enthalten, keine davon ist bisher verbraucht; insgesamt handelt es sich um zwei unterschiedliche Zauber, nämlich um den Illusion auflösen sowie einen zweiten Spruch, der die Merkmale Antimagie und Eigenschaften trägt (der Magier kennt den Psychostabilis selbst nicht, kann ihn also nicht identifizieren), die durch 6 pAsP fixiert wurden. Wenn der Magier nach einer längeren Ruhepause noch einmal anfragen will, dann ist er nicht mehr um die 4 Punkte aus dem Odem, sondern um 5 Punkte aus den 10 ZfP* des ersten Analys erleichtert: Damit steigen seine Chancen, diesmal weiter zu kommen.*

OCULUS ASTRALIS

Das Vorgehen, wenn das Artefakt mittels OCULUS analysiert werden soll, ähnelt demjenigen des ANALYS. Der Unterschied besteht darin, dass der OCULUS nur einmal, nämlich zu Beginn der Untersuchung, gezaubert wird. In den gleichen Zeitabständen, in denen beim ANALYS Zauberproben abgelegt werden können, kann der OCULUS-Benutzer Talentproben ablegen, und zwar auf die Talente *Sinnenschärfe* und *Magiekunde* (die Spezialisierung *Magische Analyse* hilft). Dabei gilt folgendes Vorgehen: Ist der TaW *Sinnenschärfe* höher als die ZfP* des OCULUS, dann wird er auf die Zahl der ZfP* reduziert. Wenn die hierbei entstehenden TaP* unterhalb des TaW *Magiekunde* liegen, wird für die *Magiekunde*-Probe der TaW auf die betreffenden TaP* reduziert. Nur die TaP* aus dieser *Magiekunde*-Probe können aufgehäuft werden und geben Aufschluss über das untersuchte Artefakt.

ENTZAUBERUNG

Bisweilen mag es vorkommen, dass ein Artefakt bei der Herstellung missrät und andere Folgen zeigt als erwünscht, oder es erblickt ein Artefakt das Licht der Welt, das eine große Gefahr darstellt und besser nie geschaffen worden wäre.

In diesen Fällen kann man versuchen, das Artefakt wegzuschließen und zu bewachen und fortan hoffen, dass es niemals in falsche Hände gerät (bekannt sind hier vor allem die Krypta des Hesinde-Tempels zu Kuslik, die Bleikammern der Stadt des Lichts und die dunklen Gelasse der aus Koschbasalt bestehenden Festung Koschgau). Auch Versuche zur Vernichtung per Axtschlag oder in heißer Schmiedeesse gibt es immer wieder, doch fast eben so häufig unerwartete Entladungen und Astraldetonationen durch das Artefakt. Oft ist es besser, das Zauberkraftwerk seiner Magie zu berauben. Hier hilft der Zauber DESTRUCTIBO, die universell wirkende Entschwörung und Entzauberung aller Artefaktmagie.

Dieser Gegenzauber erfordert ein Einstimmen auf die magischen Muster des Artefakts, wobei ein vorbereitender ANALYS gute Dienste leistet. Diese Einstimmung dauert je nach Macht des Artefakts zwischen einer Minute und einem Tag. Während dieser Zeit kann sich der Zauberer mit nichts anderem beschäftigen. Außerdem empfiehlt es sich, vorher entsprechende Schutzvorkehrungen für den Fall zu treffen, dass sich das Artefakt entlädt. Die abschließende Zaubersprobe für den DESTRUCTIBO wird entsprechend der nebenstehenden Tabelle modifiziert.

Der DESTRUCTIBO kostet halb so viele AsP wie zur Erschaffung des Artefaktes aufgewendet wurden, davon 1/20 permanent. Miss-

lingt der DESTRUCTIBO, so bleibt das Artefakt intakt (wie üblich bei misslungenen Zaubern: halbe AsP-Kosten, keine permanenten). Die Entzauberung von APPLICATUS-Artefakten ist deutlich weniger aufwendig: Siehe den Liber Canticiones bei der Beschreibung des APPLICATUS (LCD 25).

MODIFIKATIONEN DER ENTZAUBERUNG

- +1 für die Auflösung des ARCANOVI
- +12 für die Auflösung eines INFINITUM
- +2 für jeden wirkenden Spruch, der eine vom Entzauberer beherrschte Repräsentation besitzt
- +4 für jeden wirkenden Spruch einer fremden Repräsentation
- +1 für jede Stapelung von Sprüchen
- +1 für jede aufgebrauchte Ladung
- +3 für jede noch aktive Ladung
- +1 für jeden AsP, der permanent im Artefakt gespeichert ist
- 1 für je 3 ZiP* bei einer vorbereitenden ANALYS-Probe
- 1 für je 4 Stunden, die der Zauberer sich ununterbrochen auf das Artefakt einstimmt.

Er kann sich maximal ZiW Stunden einstimmen.

- bis +7 nach Maßgabe des Meisters für besondere Komplexität, hohes Alter, gänzlich fremdartige Magie etc.

RINGE, REIFE, SCHWARZE AUGEN



Im Folgenden finden Sie einige beispielhafte aventurische Zaubergegenstände, wobei wir hier nur eine sehr kleine Auswahl präsentieren können: Zauberkundige wissen Dutzende und Hunderte Artefakttypen zu benennen, die Zahl verborgener und verloren gegangener Zauberdinge ist immens, und die Anzahl möglicher Artefakthesen schier unendlich. Etlliche weitere Artefakte,

wie die für das Rollenspiel namensgebenden Schwarzen Augen, werden in der Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** vorgestellt.

Vor allem, wenn ein Artefakt große Bedeutung für eine Abenteuerhandlung besitzt, sollte es ausführlich beschrieben werden. Bei der Darstellung werden folgende Begriffe verwendet:

Beschreibung: Das Artefakt, wie es ohne Zuhilfenahme von Hell-sichtzaubern erfasst wird. Material, Verarbeitung, Besonderheiten, eventuell Besitzer und Standort.

Kategorie: Kraftspeicher, Matrixgeber oder Artefakt, in letzterem Fall auch der Wirkungszeitraum: temporärer APPLICATUS, einmaliger, aufladbarer, semipermanenter oder permanenter Arcanovi, semipermanenter oder permanent INFINITUM

Typ und Ursprung: Merkmale und Repräsentationen der Wirkenden Sprüche

Auslöser: der Auslöser der Wirkenden Sprüche

Wirkung: der (spieltechnische) Effekt des Artefakts

Astralenergie: vor dem Schrägstrich die insgesamt gespeicherten AsP, dahinter die permanenten AsP. Es darf im Durchschnitt angenommen werden, dass für je 5–8 benötigte ARCANOVI-ZiP* dieser Zauber einmal angewendet (10 AsP) wurde.

Materialwert: Da der Wert der Magie meist nicht einmal annähernd festgelegt werden kann und zu sehr von Käufer, Verkäufer und Um-

ständen abhängt, hier das Geld, das der Gegenstand wohl auch ohne Magie wert wäre.

Thesis: Bekanntheit der Thesis zur Herstellung dieses speziellen Artefakts, gestaffelt nach verbreitet, bekannt, vermutet, unbekannt.

Komplexität: der Probenzuschlag beim ARCANOVI (ohne Vorbereitungen und verwendete Materialien), dahinter die erforderlichen ARCANOVI-ZiP*

Wirkende Sprüche: die für das Artefakt benötigten Formeln

Varianten: verwandte Typen von Artefakten und Wirkungsalternativen

PREISE VON ARTEFAKTEN

Eine Preisliste für Artefakte zu erstellen, ist schlechterdings unmöglich: Wie bei allen Unikaten und wundersamen Dingen bestimmen die Situation von Käufer und Verkäufer (Wieviel ist über das Artefakt bekannt? Wie sehr wird das Geld/das Artefakt benötigt? Lässt sich das Gegenüber auch auf ein anderes Arrangement ein?), für welche Summe etwa ein aus einem tulamidischen Grabe geraubter Halsring mit ATEMNOT verkauft wird. Wirklich prachtvolle Zauberdinge wechseln fast nie durch klassische Geldgeschäfte den Besitzer: Denn was sind schon 80 Dukaten für einen guten Meuchler und 500 Dukaten für eine Dosis Purpurblitz, wenn man dafür eine magische Perilax-Enduriumrüstung im Wert von mehreren zehntausend Dukaten erbeuten kann ... Bei Auftragsarbeiten an Zauberer kann ein permanenter AsP grob mit 200 Dukaten bewertet werden, anerkannte Experten nehmen auch das Doppelte oder Dreifache. So verwundert es nicht, dass manche Artefakte weit über 1.000 Dukaten kosten. Einem tulamidischen Märchen zufolge wurde die Einheit des Talents in Gold (1.047 Dukaten!) nur ersonnen, um Preise für Artefakte wie das Goldene Auge von Rashdul und das Ankhatap-Tor nennen zu können.

KRAFTGÜRTEL

Beschreibung: ein langer und breiter Gürtel aus gerötetem Stierleder, geschmückt von einer Messingschließe mit Riesengesicht. Das vorliegende Exemplar fand sich um die Hüftknochen eines toten Söldners am Eingang einer Grubenwurmhöhle im Raschtulswall. (Er hatte in einer Kampfsituation das korrekte Schlüsselwort vergessen.)

Kategorie: Einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), eine Ladung

Typ und Ursprung: Eigenschaften / gildenmagisch

Auslöser: Schlüsselsatz "Kemach kadai cumrat!"

Wirkung: Die Körperkraft des Trägers steigt für 30 KR um 20 Punkte.

Astralenergie: 43 / 2

Materialwert: 35 Silbertaler für einen schönen Gürtel

Thesis: verbreitet

Komplexität: +3 / 6 ZfP*

Wirkende Sprüche: 1 x ATTRIBUTO (bzw. die eingeschränkte Variante STÄRKE STEIGERN, dreifach gestapelt zu einem Gesamteffekt von 20 ZfP*)

Varianten: Häufiger zu finden als die beschriebene Variante (der sogenannte Adawatgürtel) sind aufladbare Versionen (dreimal oder siebenmal KK+5 für eine Stunde). In neuerer Zeit tauchen verstärkt auch Gürtel auf, die mit REVERSALIS [CORPOFESSO] belegt sind (KK +8 und GE +2 für 1 Spielrunde).

ABATROXEPS ZAUBERSCHLÜSSEL

Beschreibung: ein fein graviertes Schlüssel aus gehämmertem Zwergengold. Vermutlich gehört er zu den dreiunddreißig Schlüsseln, die ein Geode aus Schatodor vor Jahrhunderten für die besten Diebe seines Volkes verzaubert hat.

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), eine Ladung

Typ und Ursprung: Telekinese, Hellsicht / gildenmagisch (offenbar hat der Geode hier in Fremdrepräsentation gezaubert)

Auslöser: Hineinstecken in ein Schloss

Wirkung: Die Zauberschlüssel passen wundersamerweise in jedes Schloss und öffnen dieses ohne Verzug. Ihre Wirkung ist jedoch auf eine einmalige Anwendung beschränkt, da ein einmal benutzter Schlüssel im Schloss steckenbleibt und sich nicht mehr herausziehen lässt.

Astralenergie: 22 / 1

Materialwert: 12 Dukaten für einen großen Schlüssel aus Zwergengold

Thesis: bekannt

Komplexität: +3 / 1 ZfP*

Wirkende Sprüche: 1 x FORAMEN (12 AsP, 12 ZfP*)

Varianten: Seltener existieren auch Bleischlüssel auf DESINTEGRATUS-Basis, die eine Tür und sich selbst einfach auflösen (einmalig).

BANNREIF

Beschreibung: ein einfacher silberner Stirnreif (Legierung aus einem Teil Silber und zwei Teilen Arkanium). Auftragsarbeit Meister Khadil Okharims für den Handelsherren Stover R. Stoerrebrandt, 1015 BF.

Kategorie: wiederaufladbarer Spruchspeicher (ARCANOVI), drei Ladungen

Typ und Ursprung: Antimagie, Eigenschaften / gildenmagisch

Auslöser: Schlüsselwort "Monetärdeterminanten" (ein nichtssagender Begriff aus dem Händlerbosparano)

Wirkung: Magische Illusionen im näheren Umkreis lösen sich auf, wenn bei ihrer Entstehung nicht mehr als 5 ZfP* übrig geblieben sind. Gleichzeitig erhöht sich die MR des Trägers für 1 Stunde um 4 Punkte.

Astralenergie: 62 / 4

Materialwert: bis zu 300 Dukaten für den Arkaniumreif

Thesis: bekannt

Komplexität: +8 / 27 ZfP*

Wirkende Sprüche: 3 x ILLUSION AUFLÖSEN, 3 x PSYCHOSTABILIS

Varianten: Antimagische Schutzamulette und -brotschen sind dieser Tage häufig geworden, wobei die Kombination aus einem PSYCHOSTABILIS zur MR-Erhöhung und einem einmalig wirkenden Gegenzauber wie SCHADENSAUBER BANNEN oder PENTAGRAMMA recht gefragt sind.

TIERGEWAND

Beschreibung: ein Umhang, der meistens aus dem Fell von Wolf, Bär, Fuchs, Hirsch oder dem Gefieder von Adler oder Taube besteht. Er riecht stark nach dem betreffenden Tier und wirkt frisch geputzt und gepflegt.

Kategorie: wiederaufladbarer Spruchspeicher (ARCANOVI), drei Ladungen

Typ und Ursprung: Form / elfisch

Auslöser: Anlegen des Umhangs und Zusammenkauern

Wirkung: Der Träger verwandelt sich in die Gestalt des entsprechenden Tieres mit all seinen Fähigkeiten (die Klugheit des Trägers bleibt jedoch erhalten).

Astralenergie: ca. 75 / 5

Materialwert: bis zu 60 Dukaten z.B. für einen prächtigen Firunsbärenumhang

Thesis: vermutet (Seit den Tagen der Hochelfen werden diese begehrten Artefakte kaum noch erschaffen.)

Komplexität: +7 / 15 ZfP*

Wirkende Sprüche: 3 x ADLERSCHWINGE (ZfW 15, 1W6+7 ZfP*)

Varianten: Noch seltener sind semipermanente Tiergewänder, die dem Anwender einmal am Tag eine Verwandlung ermöglichen.

ZAUBERWAFFEN, WEIHESCHWERTER UND DÄMONENDOLCHE

Einige Wesenheiten wie zum Beispiel Dämonen oder Elementare sind mit normalen (profanen) Waffen kaum oder gar nicht zu verletzen. Ob nun Zauberer, Geweihter oder Paktierer – für alle gibt es Möglichkeiten, ihre besonderen Kräfte in Waffen zu binden, um damit diesen Wesenheiten (oder auch einander) zu schaden. Im Folgenden werden die Wirkungen von magischen, geweihten und dämonischen Waffen vorgestellt. Bei geweihten Waffen und dem Verweis auf entsprechende Liturgien handelt es sich um einen Vorgriff auf die Spielhilfe *Wege der Götter*, in der sie mehr zu den einzelnen Liturgien erfahren können.

ALLGEMEINE REGELN

Neben den profanen Waffen gibt es drei weitere Kategorien: *magisch*, *geweiht* und *dämonisch*. Zusätzlich kann eine Waffe noch auf be-

stimmte Wesenheiten *verletzend* wirken, entweder weil diese entsprechend *verwundbar* (siehe Seite 236; Eigenschaft *Verwundbarkeit*) sind oder weil die Waffe mit besonderen Zaubern, Liturgien oder anderen 'übernatürlichen' Kräften versehen wurde.

Die TP einer *magischen*, *geweihten* oder *dämonischen Waffe* sind die TP, die diese als profane Waffe erzielt. Ist eine Waffe *verletzend*, wird die Resistenzstufe des Wesens gegen einen solchen Schaden auf der Skala (immun – resistent – normal empfindlich – verletzend) abgestuft. Wird die Stufe verletzend erreicht, werden die TP verdoppelt. Dies gilt zusätzlich zu einer eventuellen Verwundbarkeit (Seite 236), jedoch existiert keine Stufe unter verletzend. Der Schaden wird also maximal verdoppelt.

SONDERFERTIGKEITEN ZUR ARTEFAKTHERSTELLUNG

HYPERVEHEMENZ (Z)

Ermöglicht die Schaffung von Artefakten mittels ARCANOVI mit schier überwältigenden Effekten: Will ein Zauberer bei der Artefaktherstellung den *Stapeleffekt* nutzen, darf er zum Ansammeln von ZfP* beliebig viele Proben auf Wirkende Sprüche einbinden. Details hierzu finden Sie im Band *Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen*.

Voraussetzungen: ARCANOVI 14, TaW *Magiekunde* 16, SF *Stapeleffekt*
Verbreitung: 2; diese arkane Technik wird von einigen wenigen Meistern der Hohen Alchimie gehütet, die sie extrem selten weitergeben.
Kosten: 300 AP; halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Metamagie*

KRAFTSPEICHER (ZH)

Der Zaubernde kann geeignete Objekte mittels des ARCANOVI und unter Aufwand permanenter Astralpunkte in aktive Kraftspeicher verwandeln, die je nach ihrer Natur in bestimmter Art und Weise Astralenergie aufnehmen, speichern und wieder abgeben können.

Voraussetzungen: ZfW ARCANOVI 10
Verbreitung: Unter Achaz-Kristallomanten weit verbreitet (5), ebenso im Werk *De Lithis* und verschollenen echsischen Schriften zu finden. In der Hand weniger menschlicher Meister der gegenständlichen Zauberei wird sie nur selten weitergegeben (2).
Kosten: 150 AP, halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Objekt*

MATRIXGEBER (Z)

Der Charakter ist in der Lage, Matrixgeber, eine besondere Form magischer Artefakte, zu erschaffen. Der ARCANOVI (Matrixgeber) wird aktiviert und startet auf einem ZfW von 1/3 des ZfW der momentan höchsten ARCANOVI-Version.

Voraussetzungen: ARCANOVI 14, TaW *Magiekunde* 14
Verbreitung: Matrixgeber sind eine bisweilen zu findende Variante der Thaumaturgie. Bei tulamidischen Magiern einigermaßen verbreitet (4), findet man das Wissen um ihre Herstellung nur noch in der Hand einiger Hexen, Elfen und Magier Mittelaventuriens (3). An der Akademie Punin kann die Sonderfertigkeit für 150 Dukaten erworben werden. Bei den Kristallomanten der Achaz zählt es zum A und O (7).
Kosten: 200 AP; halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Metamagie* oder *Objekt*

MATRIXREGENERATION I (ZHV)

Wer diese Technik beherrscht, hat einen besonders effektiven Weg gefunden, seine Kraft in dauerhafte astrale Muster fließen zu lassen. Für ihn kostet der Rückkauf permanenter Astralpunkte nur 40 AP; er benötigt nur 20 ZE für die entsprechenden geistigen Übungen.

Voraussetzungen: IN 14+
Verbreitung: 3; bei Thaumaturgen verschiedener Traditionen
Kosten: 200 AP

MATRIXREGENERATION II (Z)

Nur wenige menschliche Zauberkundige haben das Geheimnis der schier unerschöpflichen Kraft altechsischer Artefaktherstellung entdeckt. Dadurch sinken die Kosten für die Wiedergewinnung permanent investierter Astralpunkte auf 30 AP; er benötigt nur 15 ZE für die entsprechenden geistigen Übungen.

Voraussetzungen: CH 13, IN 16; SF *Matrixregeneration I* und *Regeneration I*
Verbreitung: 2; einige wenige tulamidische Thaumaturgen
Kosten: 500 AP; halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Kraft*

SEMIPERMANENZ I (Z)

Der Charakter ist in der Lage, semipermanente Artefakte zu erschaffen. Der ARCANOVI (Semipermanenz) wird aktiviert und startet auf einem ZfW von 1/3 des ZfW der momentan höchsten ARCANOVI-

Variante. Semipermanente Artefakte zählen zu den mächtigeren Zauberdingen und sind den versierteren Thaumaturgen vorbehalten.

Verbreitung: 3; kann aus *Artefakte & Alchemika* sowie *Systeme der Magie* mühsam erlernt werden. Unter den Gildenmagiern brillieren einige nord- und mitteleuropäische Meister mit dieser Zauberei, während sie bei den Tulamiden seltener ist. Man munkelt, dass die wenigen Geoden und Elfen, die Artefakte verzaubern können, oft auch die Kunst der Semipermanenz beherrschen.
Voraussetzungen: ARCANOVI 14, 20 ZfP in Sprüchen mit dem Merkmal *Temporal*
Kosten: 200 AP, halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Metamagie* oder *Temporal*

SEMIPERMANENZ II (Z)

Der Charakter kennt eine Technik, um semipermanente Spruchspeicher mit kurzen Anwendungsintervallen weniger aufwendig zu erschaffen.

Verbreitung: 1; diese Fähigkeit ist das Geheimnis von einer Handvoll Großmeistern der Artefaktmagie.
Voraussetzungen: ARCANOVI (Semipermanenz) 10, *Magiekunde* 16
Kosten: 300 AP, halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Metamagie* oder *Temporal*

SIGNATURKENNTNIS (Z)

Dieses recht neue Spezialgebiet der magischen Hellsicht ermöglicht es, bestimmte Zauberkundige anhand charakteristischer Merkmale ihrer Zaubervirkungen oder Artefakte (eine Art 'magischem Fingerabdruck', also bestimmter Aura-Muster) zu erkennen. Es ist gewissermaßen eine Spezialisierung auf die Variante (s.u.) 'Signatur erkennen' bei den Zaubern ODEM, ANALYS und OCULUS. Die entsprechende Zaubersprache ist um 2 Punkte erleichtert (und ohne diese Sonderfertigkeit ist überhaupt keine entsprechende Zaubervariante möglich).

Voraussetzungen: KL 15, IN 15; ANALYS und ODEM ARCANUM je 15 oder OCULUS ASTRALIS 15
Verbreitung: 3; gildenmagische Hellsicht-Schulen, v.a. das Informations-Institut Rommilys
Kosten: 200 AP

STAPELEFFEKT (Z)

Der Zaubernde kann bei der Herstellung eines Artefakts mittels ARCANOVI die ZfP* einzelner Wirkender Sprüche aufsummieren, um einen stärkeren Gesamteffekt zu erzeugen.

Voraussetzungen: ZfW ARCANOVI 7
Verbreitung: 3; wird von erfahrenen Thaumaturgen in ganz Aventurien beherrscht und weitergegeben.
Kosten: 200 AP, halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Metamagie* oder ZfW ARCANOVI 14

VIELFACHE LADUNGEN (ZH)

Mittels dieser Verzauberungstechnik ist es einfacher, Artefakte mit vielen Anwendungen und Wirkenden Sprüchen zu schaffen. Die Anzahl benötigter ZfP* bei der ARCANOVI-Probe ändert sich im Punkt *Anzahl der Wirkenden Sprüche*; näheres siehe *Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen*. Diese Verzauberungstechnik ist nur bei ladungsbasierten Spruchspeichern anwendbar.

Voraussetzungen: ZfW ARCANOVI 14
Verbreitung: 3; kann mühsam aus *Ringkunde für Fortgeschrittene* erlernt werden und zählt zum Handwerkszeug einiger Auftragsmagier, die Artefakte mit zahlreichen, aber einfachen Anwendungen herstellen.
Kosten: 75 AP

Einige Waffen, wie zum Beispiel ein Schlagring, eine Wurfkeule oder die Faust eines Geweihten, machen vor allem Ausdauerschaden und werden daher in TP(A) angegeben (WdS 55). Dies gilt dann auch für den Schaden als magische, geweihte oder dämonische Waffe. Der Anteil 'echter' TP, den ein entsprechender Angriff anrichtet, ist aber genauso magisch, geweiht oder dämonisch wie ein Angriff mit einer 'vollgültigen' Waffe.

Ein Gegenstand, der nicht als Waffe konzipiert wurde, muss als improvisierte Waffe (WdS 115) geführt werden. Bei offensichtlich als Waffe ungeeigneten Objekten überschreitet der Schaden in der Regel 1W6+1 TP(A) nicht. Beispiele für diese Kategorie von 'Waffen' sind der Schuppenbeutel eines Achaz-Kristallomanten, eine dicke Altarkerze oder ein magischer Foliant.

Die Regelungen zu mehr TP durch höhere KK (WdS 81) und zu Reichweite und TP bei Fernwaffen (WdS 97) gelten in vollem Umfang. Daraus resultierende TP werden allerdings erst nach einer eventuellen Verdopplung des Waffenschadens addiert.

Sollte es dazu kommen, dass eine Waffe auf zwei oder mehr Arten Schaden verursachen kann, ist dieser nicht kumulativ. Es wird dann immer der im Durchschnitt höchste Wert angenommen, wobei ein spezifischer Rüstungsschutz gegen eine bestimmte Wirkung eingerechnet wird.

MAGISCHE WAFFEN

»Seht die fein getemperte Klinge, von Meister Djinzibers erfahrenen Händen aus bestem Stahl kunstvoll gefertigt! Liegt sie nicht so leicht in der Hand wie eine tödliche Feder? Und verzaubert wurde diese vorzügliche Waffe von Magister Rastafan, so dass sie nun sogar Ifritium verletzt. Da sind fünfzehnhundert Dukaten doch ein geringer Preis für ein Zauber-
schwert, wie es einer Tochter der Tapferkeit gebührt.«

—gehört bei einem Khunchomer Waffenhändler, neuzeitlich

Magische Waffen lassen sich gegen alle Arten von Dämonen, Geistern, Elementaren und Untoten einsetzen, ebenso gegen alle anderen magischen Wesenheiten. Lediglich auf gewöhnliche Lebewesen und Objekte haben sie als *magische Waffe* – mit gewissen, seltenen Ausnahmen – keine Wirkung. Eine magische Waffe entsteht, wenn ein magischer Gegenstand mindestens eines der folgenden Kriterien erfüllt:

- Die Waffe ist mit der *Zauberstahl*-Variante des ADAMANTIUM (LCD 13) verzaubert.
- Die Waffe ist mit dem ZAUBERKLINGE (LCD 292) verzaubert.
- Auf dem Hexenbesen oder einem anderen hölzernen Stecken wirkt ein RADAU (LCD 215).
- Das Geschoss ist mit einem PFEIL DES [ELEMENTS] (LCD 208) verzaubert.
- Die Waffe ist mit dem *Zeichen der Zauberschmiede* (SRD 66) oder der *Waffenrune* (SRD 71f.) versehen, das aktiviert ist. Es mag sein, dass auch andere Magietraditionen gleich wirkende Zauberglyphen entwickelt hatten, die aber nun in Vergessenheit geraten sind.
- Die mit dem Objektritual *Bindung* permanent verzauberten Ritualgegenstände (Bannschwert, Kristall, Kristallkugel, Knochenkeule, Ring des Lebens, Schale, Schuppenbeutel, Vulkanglasdolch und Zauberstab) sind magische Waffen. (Siehe jeweils in LCD ab Seite 300.)
- Die Waffe besteht zu einem gewissen Teil aus magischen Metallen (Mindorium, Arkanium oder Endurium, theoretisch auch Titanium oder Eternium; SRD 28 oder WdS 187f.).
- Die Waffe ist von einer Artefaktseele, einem Elementar, einem Dämon, einem Geist oder einem anderen von Magie durchdrungenen Wesen wie z.B. einer Dryade besessen. Hierunter fallen alle an dieses Objekt über einen Dienst oder einen bindenden Spruch gebundenen Wesenheiten, eine Beschwörungsformel allein reicht nicht aus. (Vergleiche auch die Ausführungen zu Beseeltheit und Besessenheit in SRD 17ff.)
- Mit potenten Alchimika behandelte Gegenstände können zu magischen Waffen werden (Meisterentscheid), dazu gehören auf jeden

Fall *Waffenbalsam* (ab Qualität D; SRD 105) und *satuarische Flugsalbe* (Seite 121). Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie in SRD ab Seite 27.

● Auch die natürlichen Waffen zauberkundiger Wesen (also zum Beispiel ihre Fausthiebe, Tritte, Bisse, Schwanzschläge) gelten als magische Angriffe.

VERLETZENDE MAGISCHE WAFFEN

Eine *verletzende magische Waffe* entsteht, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist. Die oben angegebenen Bedingungen für magische Waffen müssen dagegen nicht zwingend erfüllt sein.

☞ Die Waffe ist mit der Namenssigille-Variante des ZAUBERKLINGE (LCD 125) verzaubert und die zu verletzende Wesenheit ist mit einer Sigille spezifiziert.

☞ Auf der Waffe ist ein *Zeichen der Zauberschmiede* (SRD 66) oder eine *Waffenrune* (SRD 71f.) angebracht und die zu verletzende Wesenheit ist in der Sigille spezifiziert. (Finstere Gerüchte besagen übrigens, es gäbe Möglichkeiten bei Kenntnis des Wahren Namens für einen gewöhnlichen Menschen auf diese Art verletzende Waffen herzustellen, ja es sollen gar Körperteile wie Haare oder Blut ausreichen, um den Wahren Namen herauszufinden oder gleichwertige Wirkungen zu erzielen.)

☞ In ein paar weiteren Fällen entstehen verletzende Waffen, weil Wesenheiten entsprechend verwundbar sind. Ist eine Waffe *von einem Elementar besessen* oder *von einem Dämon besessen, der einem pervertierten Element zugeordnet ist*, wirkt sie automatisch gegen alle durch dieses Element verwundbaren Wesenheiten (Elementare des Gegenelementes, einige Dämonen, manche Paktierer) verletzend.

☞ Eine Waffe, die zu mindestens 75 % aus Mindorium besteht, wirkt gegen *Geister* verletzend.

GEWEIHTE WAFFEN

»Nimm dieses heilige Sonnensepter als Zeichen deines Standes und führe es im Namen des Herren Praios wider Lug und Trug, wider die verderbte Magie, wider die Diener dessen ohne Namen und die Feinde der Schöpfung! Schütze mit ihm die Rechtgläubigen und Unschuldigen und strafe die Sünder und Freuler! Erhebe dich, Donatrix Luminis!«

—Abschluss einer Ordination des Praioskultes, aus dem Bosparano, neuzeitlich

Geweihte Waffen entstehen, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Die Waffe wird im Rahmen eines Mirakels genutzt.
- Die Waffe wird mit einer OBJEKTWEIHE zeitweilig oder permanent karmal aufgeladen.
- Die natürlichen Waffen eines Geweihten (z.B. eine Faust) lassen sich ebenfalls als 'geweihte Waffe' nutzen.
- *Göttliche Talismane* lassen sich immer als geweihte Waffen einsetzen, jedoch können bei den einzelnen Talismanen abweichende Regelungen zu den von diesen Waffen verursachten TP angegeben sein.

Daneben gibt es noch geweihte Waffen, die jedoch nur auf die Wesenheiten wirken, die der Domäne des erzdämonischen Widersachers zugeordnet werden können. Diese erhält man durch die folgenden Möglichkeiten.

- Waffe wird mit dem OBJEKTSEGEN zeitweilig oder permanent karmal aufgewertet.
- Auf die Waffe wurde die Liturgie UNTERPFAND DES HL. RHYS gesprochen.

VERLETZENDE GEWEIHTE WAFFEN

Verletzende geweihte Waffen erschafft man mit folgenden Möglichkeiten: Eine Waffe, die mit einer OBJEKTWEIHE auf Grad V aufgewertet wurde,

VERLETZENDE WIRKUNG

Eine verletzende Wirkung bestimmt sich aus der Zuordnung der Gottheit des Geweihten zu den in Alveran vorherrschenden Prinzipien. Daher können nicht allein die Geweihten der alveranischen Götter auf diese Weise verletzende Waffen herstellen. Umgekehrt ist für eine verletzende Wirkung die Zuordnung der entsprechenden Wesenheit zu einer der zwölf entgegengesetzten Domänen der Niederhöllen bestimmend. Und diesen können mitunter auch unabhängige Dämonen zugeordnet werden und sind dadurch verwundbar. Zum Beispiel kann eine Ifirn-Geweichte für diese Zwecke dem von Firun vertretenen Prinzipien zugeordnet werden. Umgekehrt könnte die Dämonin Shaz-Man-Yat auch schon vor ihrer Unterwerfung für die Bestimmung von Verwundbarkeiten und Gegengottheiten durchaus wie eine Dämonin Belkeles behandelt werden. Auch für Wesenheiten, die unmittelbar aus oder mit dämonischer Macht erschaffen wurden, wie Untote, Golems oder Chimären, gelten diese Regelungen. Schon 'in zweiter Generation' wie bei fortpflanzungsfähigen Chimären bestehen aber üblicherweise keine Verwundbarkeiten mehr.

 wirkt gegen alle Wesenheiten, die der Domäne des erzdämonischen Widersachers zugeordnet werden können, verletzend. Dies gilt insbesondere für die rituellen, permanent geweihten Waffen der aventurischen Geweihten. Ist in ein Objekt mit einer OBJEKTWEIHE eine andere Liturgie eingebunden worden, die Dämonen oder anderen unheiligen Kreaturen Schaden zufügt, gilt es als verletzende geweihte Waffe für alle von der eingebundenen Liturgie betroffenen Wesenheiten. Als eingebundene Liturgien sind insbesondere denkbar: SCHUTZSEGEN, EXORZISMUS, WEIHE DER LETZTEN RUHESTATT, BANNFLUCH DES HL. KHALID, LICHT DES HERRN, DARADORS BANN DER SCHATTEN, PRAIOS' MAGIEBANN. Die *Talismane* der Kirchen gelten als verletzende geweihte Waffen gegen Wesenheiten, die der Domäne des erzdämonischen Widersachers zugeordnet werden können, und werden nach diesen Regeln behandelt, soweit bei der Beschreibung – wie beim Rondraschwert *Armalion* – nichts anderes angegeben ist.

EXPERTE: HÖHERE TP-ZAHL

Es ist durchaus möglich, die geweihten TP (gTP) zu erhöhen. Dazu muss die verwendete Liturgie (OBJEKTSEGEN oder OBJEKTWEIHE) aufgestuft werden. Dann erzielt die so aufgewertete Waffe LkP*/2 gTP mehr, so lange die Liturgie wirkt. Ist die Waffe sowohl eine geweihte wie eine verletzende geweihte, werden die zusätzlichen gTP verdoppelt. Die göttlichen Talismane erhalten einen Bonus auf ihre gTP in Höhe des Grades der sie rufenden Liturgie, soweit nichts anderes geregelt wird.

DÄMONISCHE WAFFEN

»Noch einmal, Alrik. Beligunde gibt dir das Aholuthengewand und verschafft dir einen Platz in der Prozession des Praiospfaffen. Und wenn Luminian dann zum Lichtsegen kommt, sorgen wir für Ablenkung und

MAGIE DER ZAUBERZEICHEN

Zauberzeichenmagie ist eine aufwendige Ritualtechnik, bei der die magische Wirkung durch ein spezielles physisches Zeichen unterstützt wird. Hierzu zählen die thorwalsche *Runenzauberei* und die *Glyphenmagie*, die ihren Ursprung wohl bei den Echsen hat und sich später dann auch unter den Menschen ausbreitete. Beide folgen ähnlichen Prinzipien, sind jedoch nicht kompatibel.

OPTIONALE REGEL: KONTAKTSCHADEN DURCH MAGISCHE ODER DÄMONISCHE OBJEKTE

Die Regelungen zur *Empfindlichkeit durch geweihte Objekte* (Seite 232) können so auch auf verletzende magische und dämonische Waffen oder ähnliche übertragen werden.

Verletzende dämonische und magische Objekte sind für die davon betroffenen Wesenheiten in der Regel wie einfach geweihte Objekte der Gegengottheit zu behandeln. Lebewesen (wie zum Beispiel Geweihte) und Elementare ab einem Dschinn werden dabei immer wie Gehörnte Dämonen eingeordnet – eine Tatsache, die den Geweihten glücklicherweise nicht bewusst ist. Dämonische Unheiligtümer sind mit wenigen Ausnahmen noch nicht einmal einfach geweihtem Boden gleichgestellt. Pforten des Grauens können dagegen in der Regel wie einfach geweihter Boden behandelt werden, in seltenen Fällen sind auch stärkere Auswirkungen auf Geweihte und Elementare denkbar.

*du rammst ihm diesen Dolch in seinen feisten Wanst. Das kann er nicht überleben, denn Blakharaz' Segen liegt auf dieser Waffe!«
—gehört in Darpatien, neuzeitlich*

Dämonische Waffen wirken gegen Elementare, Alveraniare, Geweihte und karmal aufgewertete Tiere wie zum Beispiel Greifen. Sie entstehen, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Die Waffe ist von einem daran gebundenen oder darin gespeicherten Dämon besessen.
- Die Waffe wurde mit erzdämonischer Macht aufgeladen. Eine solche Waffe ist üblicherweise nur im Rahmen eines Paktes erhältlich.

VERLETZENDE DÄMONISCHE WAFFEN

Verletzende dämonische Waffen müssen eine der folgenden Bedingungen erfüllen:

- Die Waffe ist von einem gebunden oder darin gespeicherten Dämon besessen und dieser hat sie durch einen Dienst für ein bestimmtes Individuum verletzend gemacht.
- Wurde eine Waffe mit erzdämonischer Macht aufgeladen, wirkt sie gegen alle Wesenheiten verletzend, die dem alveranischen Prinzip zugeordnet werden können, das der jeweiligen Domäne entgegengesetzt ist.

EXPERTE: ERHÖHTE TP-ZAHL

Auch bei dämonischen Waffen können die dämonischen TP (dTP) gesteigert werden.

Wird eine Waffe von einem Gehörnten Dämon besessen, können die dTP nach Meisterentscheid steigen (üblicherweise maximal bis zu GW/4, bei dämonischen Waffen vor einer Verdopplung) und es heißt, dass einige Dämonen im Rahmen von Diensten zu noch durchschlagenderen Wirkungen in der Lage seien. Finstere Gerüchte behaupten, dass durch einen Pakt erhaltene Waffen ebenso verbessert werden könnten.

Die Glyphenmagie umfasst sowohl die Verzauberung von *Arkanoglyphen* als auch von *Bann- und Schutzkreisen*. Die Runenzauberei dient der Verzauberung von Runen.

Im Folgenden werden nur die Grundregeln der Zauberzeichenmagie erläutert. Für eine genauere Beschreibung und eine größere Auswahl an Zauberzeichen siehe SRD 60ff.

ERLERNEEN

Die Ritualtechnik der Glyphenmagie ist in den Ritualkenntnissen Alchimie, Gildenmagie, Kristallomantie und Zibilja bekannt und wird durch den Erwerb der Sonderfertigkeit *Zauberzeichen* (WdH 292) aktiviert. Auch die schamanistische Ritualkenntnis *Geister binden* kann bei Kenntnis dieser Sonderfertigkeit als gleichwertiger Ersatz herangezogen werden. Die Runenzauberei bedient sich der separaten Ritualkenntnis (Runenzauberei), die man durch den Erwerb der Sonderfertigkeit *Runenkunde* (WdH 289) erlernt.

Beide Sonderfertigkeiten vermitteln darüber hinaus auch das nötige Wissen über die tieferen Zusammenhänge der jeweiligen Ausrichtung und dienen als Voraussetzung (bis auf wenige Ausnahmen) für das Erlernen der einzelnen Zeichen. Innerhalb der Glyphenmagie gibt es keine gravierende repräsentationsbedingten Unterschiede, so dass eine glyphenkundige Zibilja auch von einem Magier eine Glyphen erlernen kann.

Anpassung zu SRD: Zusätzlich zu den bei der Beschreibung der Sonderfertigkeit *Zauberzeichen* genannten Lernmöglichkeiten kann diese auch unter der Voraussetzung der schamanistischen Ritualkenntnis *Geister binden* erlernt werden. Neben der dort genannten Verbreitung ist sie auch unter Waldmenschenschamanen und in der Akademie Brabak bekannt. Wie auch beim ehemaligen Rashduler dämonologischen Zweig werden dort jedoch nur Bann- und Schutzkreise gelehrt. Die Verbreitung der nur im SRD (Ausnahmen siehe unten) angegebenen Glyphen unter Waldmenschenschamanen (Sch) entspricht jeweils einen Punkt weniger als unter den Achaz-Kristallomanten.

ANWENDUNG

Wichtiger Bestandteil der Zauberzeichenmagie ist das mindestens handtellergroße physische Abbild des Zeichens (was nicht heißt, dass es rund sein muss). Die Erstellung eines solchen Zeichens ist immer eine Kombination aus Handwerk und Ritualtechnik. Regeltechnisch wird jedoch zuerst die handwerkliche Erstellung und dann die dazugehörige ritualtechnische Aktivierung abgehandelt. Jedes Zeichen besitzt einen Komplexitätswert, der die Schwierigkeit der Erstellung widerspiegelt.

SIGILLEN

Für einige Zauberzeichen werden sog. *Sigillen* benötigt, um variable Umstände der Wirkung des Zauberzeichens zu beschreiben. Sie werden durch Zusammenziehung der Buchstaben einer passenden Beschreibung in einer geeigneten Schrift gebildet. Jede Sigille ist nur für das von ihr Beschriebene (eine Ortssigille wirkt z.B. nur an einem bestimmten Ort) nutzbar. Diese Exklusivität hat zur Folge, dass man des Öfteren eigene Sigillen neu entwickeln muss. Voraussetzung dafür ist die Kenntnis der entsprechenden Grundsonderfertigkeit, die Beherrschung einer geeigneten Schrift (je nach Tradition z.B. Zhayad, Nanduria, Altes Alaani, Amulashtra oder Isdira) und überhaupt eine gute Kenntnis des zu Beschreibenden (Spielleiterentscheid).

ZIELE

Mit Arkanoglyphen können Objekte (und damit auch deren eingeschlossener Inhalt) oder Orte/Zonen (ortsfest) verzaubert werden; bei Runen sind auch Lebewesen als Ziel möglich. Das Zauberzeichen muss jeweils direkt auf das Ziel angebracht werden und eine entsprechende Sigille, die das Ziel beschreibt enthalten. Es gibt aber auch Zeichen, die kein Objekt verzaubern, sondern von denen die Wirkung direkt ausgeht, hierunter fallen beispielsweise alle Bann- und Schutzkreise.

HANDWERK

Das physische Abbild des Zeichens kann durch verschiedene Handwerkstechniken hergestellt werden. Wichtig ist nur, dass es auf einen ausreichend großen festen Untergrund angebracht wird. Um zu testen ob dieser handwerkliche Erstellungsakt ausreichend gut gelingt, ist eine um die Komplexität des Zeichens erschwerte Probe auf das passende Handwerkstalent nötig. Je nach Vorhaben kann es sich hierbei um *Malen/Zeichnen*, *Steinmetz*, *Feinmechanik*, *Tätowieren* (nur bei Runenzauberei möglich), *Schneidern* oder *Webkunst* handeln.

AKTIVIERUNG

Wenn die handwerkliche Erstellungsprobe geglückt ist, wird nun auf die rituelle Aktivierung des Zauberzeichens geprüft. Hierzu ist eine einfache Probe der entsprechenden Ritualkenntnis auf die Eigenschaften KL/IN/FF nötig. Die RkP* bestimmen dann das Ausmaß der Zauberwirkung.

ERSTELLUNGSDAUER

Als grobe Richtlinie kann man annehmen, dass für die komplette Erstellung des Zeichens, also die handwerkliche Arbeit zusammen mit den rituellen Techniken, etwa Komplexität Zeiteinheiten (siehe WdS 162) benötigt werden. Diese Zeit kann bei verschiedenen Handwerkstechniken auch variieren (Spielleiterentscheid).

WIRKUNGSDAUER

Eine aktivierte Glyphen hat normalerweise eine Wirkungsdauer von RkW/2 Tagen. Diese Dauer kann durch das Anbringen der speziellen Beiglyphen *Satinaus Siegel* (Teil der Sonderfertigkeit *Zauberzeichen*) verlängert werden. Hierdurch erhöht sich allerdings die Komplexität der Glyphen je nach gewünschter Wirkungsdauer: ein Monat (+1), ein Quartal (+2), bis zur nächsten Winter Sonnenwende (+3). Die Wirkungsdauer eine Rune reicht bis zur nächsten Sonnenwende, kann aber auch nicht verlängert werden.

KOSTEN

Zum Abschluss der kompletten Ritualhandlungen muss der Zauberzeichner Ersteller ASP-Kosten in Höhe der dreifachen Komplexität aufbringen.

REAKTIVIERUNG

Auch nach Ablauf der Wirkungsdauer bleibt das Zeichen noch gering magisch und kann vom Ersteller (und nur von diesem) wieder reaktiviert werden. Hierfür ist keine Handwerkprobe mehr nötig, sondern nur noch eine Reaktivierungsprobe auf die entsprechende Ritualkenntnis. Probe, Wirkungsdauer und Kosten sind die Gleichen wie bei der Erstellung. Die Reaktivierungsdauer beträgt halbe Komplexität in Zeiteinheiten.



SONDERFERTIGKEITEN ZU ZAUBERZEICHEN UND RUNEN

RUNENKUNDE (ZHV)

Ein Kenner dieser Sonderfertigkeit kann mittels eines Handwerks-talents (wie *Holzbearbeitung* oder *Tätowieren*) einzeln zu erlernende (und mit AP zu bezahlende) Zauberrunen an Objekten oder auf Lebewesen anbringen und damit Schiffskiele oder thorswalsche Piraten mit Zaubervirkungen belegen (was den Einsatz von AsP erfordert). Beim Erlernen dieser Sonderfertigkeit wird die *Ritual-kennntnis (Runenzauberei)* auf einem Startwert von 3 aktiviert. Sie kann fortan nach Spalte E gesteigert werden.

Verbreitung: 2; Kennntnis um zauberwirksame Runen und Vitkari wird momentan nur in der Olporter Runajasko gelehrt. Die SF ist darum nur innerhalb des thorswalschen Raumes verbreitet, dort allerdings auch bei einigen Hexen und Druiden. Berühmt sind vor allem die magiedilettantischen Runenschnitzer und Zauberbilderstecher aus Olport.

Voraussetzungen: FF 12, *Singen* 5; erfordert die Kennntnisse des Alt-Hjaldingschen (Saga-Thorswalsch) und seiner Runen (auf einem Wert von jeweils mindestens 9)

Kosten: 200 AP

ZAUBERZEICHEN (ZHV)

Ein Kenner dieser Sonderfertigkeit kann mittels eines Handwerk-talents (wie *Malen/Zeichnen* oder *Webkunst*) einzeln zu erlernende

(und mit AP zu bezahlende) Arkanoglyphen an Orten oder Objekten anbringen und damit unter Einsatz von AsP zauber-spruchähnliche Wirkungen an Truhen oder Tordurchgängen hervorrufen.

Dazu ist zudem eine der untenstehenden Ritualkenntnisse erforderlich. Eine detaillierte Betrachtung dieser Fertigkeiten finden Sie im Ergänzungsband **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**.

Voraussetzungen: KL, IN, FF je 12; RK Alchimie, Gildenmagie, Kristallomantie oder Zibiljas oder Profession Schamane der Wald-menschen oder Utulus

Verbreitung: 3; kann vor allem an den Akademien Drachenei zu Khunchom und Al'Achami in Fasar erlernt werden, ist auch an der Pentagramm-Akademie Rashdul und am Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik bekannt. Achaz müssen dazu einen der wenigen Kristallomanten aufsuchen, die sich mit den Glyphenzaubern der echsischen Blütezeit auskennen, während Zibiljas diese Kunst aus den ältesten Seiten der *Seffer Manichs* erlernen können. Schamanen sind Teile des Wissens aus ihren Überlieferungen bekannt (und sie verwenden einen gänzlich anderen 'Zeichensatz').

Kosten: 200 AP

BEKAHPTE ARKANOGLYPHEN UND RUNEN

Leuchtendes Zeichen

Wirkung: Das Zeichens leuchtet in einer durch eine Farbsigille bestimmten Farbe (ähnlich dem FLIM FLAM).

Komplexität: 1

Merkmale: Umwelt

Verbreitung: Alc 5, Mag 5, Ach 3, Zib 3, Sch 3

Kosten: 25 AP

Hermetisches Siegel

Wirkung: Solange ein hiermit verschlossenes Objekt auch verschlossen bleibt und diese Glyphe aktiv ist, wird der Inhalt vor jeglichen natürlichen Verfall bewahrt.

Komplexität: 3

Merkmale: Objekt, Temporal

Verbreitung: Zib 6, Sch 5, Ach 4, Alc 4, Mag 2

Kosten: 50 AP

Glyphe der elementaren Attraktion

Wirkung: Im Zielbereich, entweder ein Objekt samt Inhalt oder eine in ihrer Wirkung nach außen abfallende Zone von RkP* Schritt um die Glyphe herum, werden die elementaren Eigenschaften eines, durch ein angebrachtes Elementsymbole bezeichneten, Elements verstärkt. Das Ausmaß diese Verstärkung richtet sich nach den RkP*, wobei beachtet werden muss, dass bei Objekten die Wirkung stärker ausfällt als bei Zonen.

Feuer hebt die Temperatur um etwa eine Kategorie (siehe WdS 145f.) an und Eis senkt sie ab. Wasser zieht Feuchtigkeit an bzw. verhindert Verdunstung und Humus steigert die Fruchtbarkeit. Erz steigert die Festigkeit von Objekten (Bei Rüstungen steigt der RS um 1, bei Waffen sinkt der BF um 2, bei anderen Objekten steigen die Strukturpunkte um 50%). Luft macht Objekte um 1/3 leichter. Für die gerade beschriebene Wirkung werden etwa 10 RkP* benötigt.

Komplexität: 4

Merkmale: Objekt[Objekt] / Umwelt[Zone], spezielles Einzel-Element

Verbreitung: Ach 6, Mag 5, Alc 5, Sch 5

Kosten: 75 AP

Satinavs Siegel

Wirkung: Die Wirkung eines Zaubers Zeichens wird verlängert (siehe *Wirkungsdauer* auf Seite 58).

Komplexität: +1 (Monat) / +2 (Quartal) / +3 (Wintersonnenwende)

Merkmale: Temporal, Metamagie

Verbreitung: wie SF *Zauberzeichen*

Kosten: – (in *Zauberzeichen* enthalten)

Ungesehenes Zeichen

Wirkung: Ein hiermit verzaubertes Objekt oder eine Zone von RkP* Schritt um die Glyphe herum ruft bei allen Betrachtern, deren MR kleiner als die RkP* ist, eine unterbe-

wusste Abscheu aus, so dass man sich nicht damit beschäftigen will (wie WIDERWILLE; LCD 285).

Komplexität: 5

Merkmale: Einfluss, Illusion

Verbreitung: Zib 5, Sch 4, Mag 3, Ach 3

Kosten: 50 AP

Wogensturmrune

Wirkung: Dieses Zeichen erleichtert dem Ziel die Bewegung und Steuerung durch Wasser. Proben auf *Schwimmen* (bei Lebewesen) bzw. *Boote Fahren* oder *Seefahrer* (bei Schiffen) sind um einen Punkt pro 5 angefangenen RkP* erleichtert.

Komplexität: 6

Merkmale: Element (Wasser), Umwelt

Verbreitung: Run 5

Kosten: 75 AP

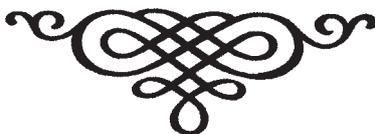


Felsenrune

Wirkung: Dieses Zeichen stärkt den Widerstand des Ziels gegen (physische) Einwirkungen von außen. Im Falle eines Lebewesens wird die Wundschwelle um einen Punkt pro 5 angefangenen RkP* erhöht, mindestens jedoch auf RkW/2. Bei einem Gegenstand wird analog dessen Strukturwert erhöht.

Komplexität: 6

Merkmale: Eigenschaften[Lebewesen] / Objekt[Objekt], Element (Erz)
Verbreitung: Run 6
Kosten: 75 AP



Pfeilrune

Wirkung: Fernkampfgriffe auf ein hiermit verzauberte Ziel werden um einen Punkt pro 5 angefangenen RkP* erschwert.

Komplexität: 7

Merkmale: Illusion

Verbreitung: Run 3

Kosten: 100 AP

BANN- UND SCHUTZKREISE

Neben den Arkanoglyphen zählen auch Bann- und Schutzkreise zur Glyphenmagie und werden nach den gleichen Regeln behandelt. Jeder solche magische Zirkel richtet sich gegen eine bestimmte Gruppe von Wesenheiten, wovon dann alle betroffen sind, deren MR kleiner als die Stärke des Zirkels (entspricht den RkP*) ist. Schutzkreise halten Wesen aus ihren maximal RkW/2 Schritt durchmessenden Innen fern. Bei Bannkreisen wird das erste betroffene Wesen, das sich auf RkW Schritt nähert, in den Kreis gezogen (der ausreichend groß gezeichnet sein muss) und kann diesen dann nicht mehr verlassen. Solange diese Zirkel aktiviert sind, sind sie fest in der näheren magischen Umgebung verankert und können nicht verschoben werden. Es gibt u.a. **Bann- und Schutzkreise**

 **gegen Geisterwesen** (25AP; Merkmale: Antimagie, Geisterwesen; Komplexität: 5; Verbreitung: Mag 5, Sch 5, Ach 4, Zib 3),

 **gegen Elementare** (75 AP; M: Antimagie, Elementar; K: 7; V: Ach 5, Alc 4, Mag 3, Sch 2) und

 **gegen Niedere Dämonen** (50 AP; M: Antimagie, Dämonisch; K: 6; V: Mag 6, Alc 4, Sch 4, Zib 1),

 **gegen Gehörnte Dämonen** (75 AP (50 AP, wenn die Zirkel gegen Niedere Dämonen bekannt sind); M: Antimagie, Dämonisch; K: 8; V: Mag 5, Sch 3, Alc 2).

Bann- und Schutzkreise gegen Niedere und Gehörnte Dämonen können auch ohne die Sonderfertigkeit *Zauberzeichen* erlernt werden, wenn man die Sprüche INVOCATIO MINOR/MAIOR auf einen ZfW von mindestens 7 beherrscht. Die aktivierende Ritualkenntnis-Probe (passend zur Repräsentation des Zaubers) ist in diesem Fall um 3 erschwert und eine weitergehenden Modifikation des Zauberzeichens ist nicht möglich. Traditionen, deren Ritualkenntnis keine Glyphenmagie einschließt, verwenden hierbei jeweils ein eigenständiges äquivalentes Ritual, das regeltechnisch jedoch genauso gehandhabt wird.

DIE KUNST DER ALCHIMIE

«... Höret nun von den Wundermitteln, welche die Alchymiker erstellen – zum Wohle wie zum Wehe – und welche uns als Elixier, Trunck oder Venenisch Tinctur bekannt sind. Vielemals nehmen sie die seltenst Geweuchs und vermischen sie zueinander in einem Kessel, wie es auch die Hexen tun; vielemals zerstoßen sie in einem Mörser die feinsten Gemmen für ihre Mixthur und scheuen auch vor dem Golde nicht zurück; vielemals nehmen sie die Leich eines gerade erschlagenen Tiers und geben sie zerstückelt dazu; all dies tun sie, auf dass die Macht der Elemente über ihr Gebreue komme ...»

—aus dem Vorwort einer kommentierten Ausgabe von Phredonios Melenaars *Die Macht der Elemente, eines der Grundlagenwerke moderner Alchimie, Zorgan, ca. 700 BF*

Wie andere handwerklich anmutende Teilbereiche der Magie ist auch die Bereitung wundersamer Elixiere und übler Gifte ein hochinteressantes, wenn auch gefährliches Unterfangen und wegen des Hauchs

von Macht, hoher Wissenschaft und Risiko, das es umweht, nicht nur eine ergiebige Einnahmequelle von Alchimistenbünden, Magierschulen, Apothekern und reisenden Quacksalbern, sondern auch ein anspruchsvoller und durchaus beliebter Zeitvertreib von Laien.

Wir eröffnen Ihnen in diesem Kapitel mit den Grundlagen und einer kleinen Auswahl alchimistischer Rezepturen die Möglichkeit, im Spiel selbst solche Wundermittel herzustellen und einzubinden, egal, ob Sie nun einen Alchimisten, eine Magierin oder andere Kenner der Grundlagen der Elemente darstellen oder als Meister des Schwarzen Auges eine Spielrunde leiten. In der weiterführenden Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** präsentieren wir Ihnen eine umfangreiche Zusammenstellung alchimistischer Rezepturen und gehen näher auf die aventurische Alchimie, magische Materialien, alchimistische Zutaten und Gerätschaften, komplexe Rezepturen sowie Modifikationen und Abwandlungen bestehender Rezepturen ein.

BRAUEN EINES ELIXIERS

Die Prozedur der Zubereitung einer Tinktur, wie sie bei den Rezepturen ab Seite 63 beschrieben wird, ist spieltechnisch recht einfach zu handhaben, auch wenn sie in der aventurischen Wirklichkeit etwas komplizierter erscheint:

Der Alchimist besorgt sich die nach Rezept benötigten Zutaten und verfährt mit ihnen, wie in der selbigen Rezeptur beschrieben. Anschließend würfelt der Meister für den Helden eine verdeckte Probe auf das Talent *Alchimie* mit dem bei der Rezeptur aufgeführten Zuschlag (der Brau-Schwierigkeit) und prüft, ob sie dem Alchimisten gelungen ist.

Der Spieler kann hierbei ankündigen, dass er eine bestimmte Zahl an Talentpunkten zurückhalten (sich also die Probe selbst mit einer Er-

schwernis versehen) möchte, um später die Qualität des Endprodukts zu beeinflussen (siehe unten). Der Alchimist muss hierfür mindestens 2 TaP aufwenden, kann maximal jedoch so viele Punkte einsetzen, wie sein TaW abzüglich der Brau-Schwierigkeit beträgt; der TaW kann hierbei durchaus durch das magische Meisterhandwerk: Alchimie gesteigert sein. (Es handelt sich also im Endeffekt um ein ähnliches Verfahren wie das zur Spontanen Modifikation eines Zaubers.) Misslingt eine solche Probe mit einem selbst auferlegten Zuschlag allerdings, scheitert auch der Brauvorgang, selbst wenn sie ohne jenen Zuschlag gelungen wäre.

Im Falle eines Misslingens der Probe gilt als Ergebnis der alchimistischen Bemühungen die Qualität M der entsprechenden Mixtur;

Beispiele für misslungene Wirkungen finden Sie bei den jeweiligen Rezepturen. Fühlen Sie sich aber frei, diese Auswirkungen beliebig zu variieren (im harmlosesten Fall bewirkt das Elixier gar nichts, in einem der schlimmsten Fälle explodiert das Labor) oder gar zu kombinieren – insbesondere Patzer können und sollten gravierendere (vor allem aber: niemals reproduzierbare) Konsequenzen mit sich bringen. Ob eine Qualität M bereits während des Brauens Auswirkungen mit sich bringt oder erst bei späterer Anwendung, obliegt ebenfalls dem Entscheid des Spielleiters. Außerdem sind bei einer misslungenen Probe natürlich alle eingesetzten Zutaten und eventuell aufgewandte AsP verloren.

Ist die Probe gelungen, würfelt der Meister noch einmal mit 2W6 (wenn schon die *Alchimie*-Probe misslungen war, so dient dieser Wurf nur dazu, den Spieler in Sicherheit zu wiegen) und addiert das Ergebnis zu den TaP* aus der Alchimie-Probe. Hat der Spieler sich selbst einen Zuschlag auferlegt, so wird der doppelte Wert dieses Zuschlags ebenfalls aufaddiert. Das Ergebnis ist die sogenannte Qualitätszahl, die gemäß der untenstehenden Tabelle die Qualität des Tranks festlegt, die Sie dann in den Zeilen A bis F bei dem jeweiligen Elixier finden.

Als Formel: $2W6 + \text{TaP}^* + 2 \times \text{eigener Zuschlag} + \text{weitere Modifikatoren} = \text{Qualitätszahl}$

Qualitätszahl	bis 6	bis 12	bis 18	bis 24	bis 30	31+
Qualitätsstufe	A	B	C	D	E	F

Schreiben Sie nun die Wirkung des Tranks auf, und teilen Sie diese dem Spieler mit, wenn der Held das Elixier anwendet. Hierbei kann es zu verblüffenden Effekten kommen, denn es gibt kaum eindeutige Methoden, festzustellen, wie gut einem der Trank gelungen ist, wenn man ihn nicht ausprobiert (zur Analyse siehe weiter unten). Bei einem Patzer während der Alchimie-Probe ist sich der Alchimist allerdings für gewöhnlich dessen bewusst, dass seine Bemühungen gescheitert sind.

Tipp für den Meister: Es hat sich am Spieltisch bewährt, Angaben zur Qualität der Mixtur, Haltbarkeit etc. auf einen Notizzettel zu schreiben, diesen mehrmals zu falten und mit einer Heftklammer zu 'versiegeln' und auf die Außenseite die Art der Mixtur – so bekannt – sowie eventuelle Zusatzinformationen wie Aussehen und Farbe des Behältnisses oder den Namen des Besitzers zu notieren. Anschließend kann die Notiz dem Spieler überreicht werden, der sie bei Anwendung dem Meister zum Öffnen geben kann.



Ein Beispiel: Der in letzter Zeit unruhig schlafende Alchimist Dardan (*Alchimie* 12) will einen Schlaftrunk (*Brauschwierigkeit* +3) herstellen. Der Meister würfelt verdeckt die *Alchimie*-Probe und der Brauvorgang gelingt, wobei Dardan 3 Punkte zum Ausgleich aufwenden muss, so dass 6 Talentpunkte übrig bleiben. Um nun festzustellen, wie gut der Trunk geworden ist, rollt der Spielleiter (wiederum verdeckt) 2W6: eine 9. Damit ergibt sich eine Qualitätszahl von 15 und der Meister stellt fest, dass Dardan einen Trunk der Qualität C gebraut hat. Dies erfahren Dardan und sein Spieler jedoch erst, wenn sie das Elixier anwenden. Dardans Spieler könnte vor der Probe noch angekündigt haben, 5 TaP zurückzuhalten, um die Qualität zu erhöhen. In diesem Fall wäre die *Alchimie*-Probe immer noch (mit 1 TaP*) gelungen, was eine Qualitätszahl von $9+1+(2 \times 5)=20$ und damit eine Qualität von D ergibt. Sie sehen: Wagnis bei den Alchimie-Proben kann die Qualität stark beeinflussen – wenn die Probe gelingt ...

VERWENDETE TALENTE

Für alle Arbeiten, die einer alchemistischen Laboreinrichtung bedürfen, kommt das Talent *Alchimie* zur Verwendung. Bei der Herstellung von Tränken und Salben, die auch in einfachen 'Hexenküchen' gebraut werden können, kann stattdessen das Talent *Kochen* (nur mit der Spezialisierung auf *Tränke*) herangezogen werden, bei Tinkturen auf rein pflanzlicher Basis auch das Talent *Pflanzenkunde*. Gerade Hexen, Schamanen und andere Tränkebrauer, die nicht über ein großes und reichhaltiges Labor verfügen, in dem sie alchemistische Versuche ausführen, fertigen auf diese Weise ihre magischen Gebräue, Zaubersäfte und anderen Mittelchen. Dies gilt auf jeden Fall bei der Herstellung von Zaubersäften der unterschiedlichsten Arten, in der Regel aber nicht bei anderen Dingen wie etwa Säuren, Legierungen etc., für die in der Tat alchemistische Einrichtungen nötig sind (Einzelheiten sind Meistereentscheid).

ZAUBER IN DER ALCHIMIE

Bei einigen Gebräuen ist die Einbindung zusätzlicher Zauber für ein erfolgreiches Gelingen vonnöten. Die Fertigung solcher Mischungen ist also nur Zauberkundigen möglich, oder solchen Personen, die einen Magier finden, der ihnen für gutes Geld ihre Tränke bespricht – oder natürlich mittels einer Substitution (Seite 63). Wie bei der Qualitätsverbesserung (siehe unten) ist es bei Zaubersprüchen außerdem notwendig, eine zusätzliche Alraune beizugeben, um den Spruch im Trank zu binden.

ZiP* aus einem besonders gut gelungenen, für die Mischung essentiellen Zauber (z.B. der SOMNIGRAVIS im Schlafgift oder der SALANDER im Verwandlungselixier, nicht aber die Braggu-Beschwörung beim Willenstrunk oder der ABVENENUM beim Regenbogenstaub) können zu einem Viertel auf die Qualitätszahl addiert werden.

Auch kann Astralenergie mittels *Meisterhandwerk* dazu eingesetzt werden, den TaW *Alchimie* zu erhöhen, um die Trankqualität dadurch indirekt zu beeinflussen (ohne Einsatz einer zusätzlichen Alraune); näheres zu dieser Methodik finden Sie auf Seite 62. Auch die *Schale der Alchimie* (besonders der Schalenzauber *Chymische Hochzeit*) kann Talentproben und Qualitäten von Alchimika beeinflussen (Seite 115f. bzw. LCD 334). In der Spielhilfe *Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen* finden Sie noch weitere Möglichkeiten.



ASTRALES AUFLADEN ZUR QUALITÄTSSTEIGERUNG

Zauberkundige mit einem TaW von jeweils min. 7 in *Magiekunde* und in *Alchimie* haben die Möglichkeit, ihre astralen Kräfte in die Mixtur fließen zu lassen und so die Qualitätszahl zu erhöhen. Damit diese Kräfte jedoch im künftigen Elixier gebunden werden können, muss der Rezeptur zusätzlich eine zerstoßene Alraunenwurzel beigegeben werden. Je nach AsP-Aufwand darf der Zauberer folgende Werte zur Qualitätszahl addieren:

Eingesetzte AsP	1	2	4	8	16	32	etc.
Bonus zur Qualitätszahl	1	2	3	4	5	6	etc.

Die eingesetzten AsP müssen jedoch vor der *Alchimie*-Probe festgelegt werden. Lässt nicht der Alchimist selbst Astralenergie einfließen, sondern ein anderer Zauberkundiger, sind die Kosten verdoppelt (bei einem Maximalbonus von 5 Punkten auf die Qualitätszahl). Alchimisten, die über das *Meisterhandwerk Alchimie* verfügen, müssen nur die Hälfte der angegebenen AsP einsetzen.



Beispiel: Wenn Dartan in obigem Beispiel seinem Schlaftrank eine zusätzliche Alraune beigegeben und 8 AsP investiert hätte, dann wäre ihm mit einer Qualitätszahl von 19 (die regulären 15 plus 4 Punkte Bonus) ein Trank mit der Qualität D gelungen.

ANALYSE VON ALCHIMIKA

Die einfachste, aber am meisten von der Interpretation seitens des Alchimisten abhängige Methode der alchimistischen Analyse besteht in der Anwendung des Schalenzaubers *Allegorische Analyse* (Seite 115 bzw. LCD 333), die zudem den Vorteil hat, dass sich das Analysegut im Regelfall nicht verbraucht.

Bei der gewöhnlichen Analyse im Labor wird zwar bei vorsichtigem Anwenden (einfache *Alchimie*-Probe) so wenig von der zu untersuchenden Substanz verbraucht, dass keine positiven oder negativen Auswirkungen eintreten und auch bei Anwendung noch alles vorhanden ist. Misslingt die Probe allerdings, so sinkt die Qualität der Mixtur aufgrund von Verunreinigungen um eine Stufe (auch bis zu M). Scheitert die Probe um 5 oder mehr Punkte, wird auch eine Dosis des Mittels verbraucht.

Um im Labor die Art der Alchimika zu bestimmen, ist eine Probe auf *Alchimie* vonnöten, die um den bei der Rezeptur aufgeführten Zuschlag, die Analyse-Schwierigkeit, erschwert ist. (Natürlich gilt dies nur unter der Voraussetzung, dass dem Alchimisten Art und Wirkungsweise der Mixtur theoretisch bekannt sind, anderenfalls muss auch er Vermutungen anstellen, ähnlich wie beim genannten Schalenzauber.) Um sogar die Qualität einzustufen zu können, müssen aus dieser Probe TaP* in Höhe der doppelten Analyse-Schwierigkeit übrig behalten werden. Beide Proben sind je nach Laborausstattung um 0 (ohne Hilfsmittel, also anhand von Geschmack, Geruch, Farbe und Konsistenz), 1–2 (tragbarer Analyse-Koffer), 3–4 (gut ausgestattete Werkstätten verwandter Handwerkszweige, etwa Schnapsdestillen, und private Laboratorien bis mittlerer Ausstattung) oder 5–7 (gute Ausstattung bis hin zu den Werkstätten des Roten Salamanders) Punkte erleichtert.

Als Faustregel für die Dauer einer alchimistischen Analyse können Sie die Analyse-Schwierigkeit der Mixtur in Stunden annehmen (die doppelte Analyse-Schwierigkeit, wenn auch die Qualität ermittelt

werden soll). Selbiges in Dukaten gilt auch für die Kosten von Verbrauchsmitteln bei der Analyse.

Alchimistische Elixiere können bei Anwendung eines ODEM ARCANUM als magische Objekte erkannt werden: in jedem Fall, wenn sie mittels Zauberei geschaffen wurden, nach Meisterentscheid bei anderen Elixiern. Auch wenn die meisten Elixiere und alchimistischen Mixturen nicht im engeren Sinn als Artefakte gelten, ist es aufgrund der sie durchdringenden und in ihnen verknüpften astralen Muster möglich, eine magische Analyse durchzuführen. Ein um die Analyse-Schwierigkeit erschwerter ANALYS ARCANSTRUKTUR (oder ein OCULUS ASTRALIS oder die Liturgie BLICK DER WEBERIN) lässt erkennen, um was für eine Mixtur es sich handelt (wie schon bei der Laboranalyse, aber ebenfalls unter der Voraussetzung, dass der Zauberbernde die Rezeptur zumindest theoretisch kennt). Erst ab 7 TaP* enthüllt sich allerdings auch die Qualität. Eventuell in der Mixtur gebundene Zaubersprüche können die Probe nach Meisterentscheid um bis zu 7 Punkte erleichtern. Laborqualität spielt bei diesen Methoden natürlich keine Rolle.

Generell gilt, dass misslungene Alchimika nicht ohne weiteres als misslungen erkannt werden (hierzu müssten aus der Analyse-Probe weitere 7 TaP* übrig bleiben), sondern sich über die misslungene Wirkung definieren. Ein Heiltrank der Qualität M wird also erst einmal nicht als 'Heiltrank, misslungen' klassifiziert, sondern womöglich als 'Übelkeit erregendes, mittelschweres Gift'.

Das reine Erkennen einer dem Alchimisten praktisch bekannten Mixtur anhand von Geruch, Farbe etc. kann übrigens innerhalb weniger Augenblicke auch anhand von Proben auf das Talent *Sinnenschärfte* geschehen, wobei die Hälfte der TaP* einer unmodifizierten *Alchimie*-Probe als Bonus dienen können. Diese letztgenannte Methode funktioniert übrigens auch bei Nicht-Alchimisten und mit dem Talent *Kochen (Tränke)* als Hilfstalent.

EINE KLEINE AUSWAHL BEKANNTER ELIXIERE, GIFTE UND WUNDERMITTEL

Viele der folgenden Rezepturen sind dem bereits erwähnten Standardwerk moderner Alchimie *Die Macht der Elemente* des ehemaligen Hesinde-Geweihten Pheredonios Melenaar entnommen. Das Buch ist ebenso wie Paramanthus' *Lexikon der Alchimie* in drei Bänden eine Fundgrube für alle, die den Stein der Weisen, den Roten wie auch den Weißen Leu, das Theriak und das Unsterblichkeitselixier suchen. Eher nebenbei enthält es eine umfangreiche Auflistung vieler bekannter Zaubermittel und Hinweise zu deren Herstellung. Auch solche weltlichen Dinge wie Mengbillier (Hylailier) Feuer, Methoden zur Goldreinigung und die De-

stillation von hochprozentigen Schnäpsen sind hier beschrieben. Alle folgenden Elixierbeschreibungen sind auf eine gebräuchliche aventurische Bezeichnung folgend nach diesem Format aufgebaut:

Rezeptur: eine Aufstellung der benötigten Zutaten und in Form eines aventurischen Quellentextes eine Beschreibung des Brauvorgangs.

Probe: die Brau-Schwierigkeit bei der Herstellung / die Analyse-Schwierigkeit für die alchimistische Analyse.

Wirkung: Unterteilt in A bis F lässt sich nach der Qualitätsbestimmung hier das erreichte Resultat ablesen; die Angaben bei der Wir-

OPTIONAL: MODIFIKATION BEKANNTER REZEPTE

Ganz im Einklang mit dem alchemistischen Weg, die Materie vom Niederen zum Höheren zu transmutieren, ist es das Bestreben der Alchimisten, stets die bekannten Rezepturen zu verbessern, unter anderem durch Ersetzung bestimmter Ingredienzien durch höherwertige. Oft genug kommt es jedoch auch vor, dass Bestandteile gerade zu teuer oder allgemein zu selten und exotisch sind. Manche Zutaten können momentan auch schlicht nicht verfügbar sein, etwa aufgrund ungünstiger Erntezeiten – dann muss rasch ein Ersatz, eine sogenannte *Substitution*, gefunden werden.

Solche Abwandlungen von Rezepturen und ihre regeltechnische Abwicklung werden ausführlich in der weiterführenden Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** behandelt, dort finden Sie auch einen Leitfaden zum Entwickeln eigener Rezepturen.

kung M sollen Ihnen vor allem als Beispiele dienen. Auch vermittelt der Abschnitt gemeinsam mit der Rezeptur einen Eindruck von den Risiken der Herstellung.

Mehrfachanwendungen gleicher Alchimika führen übrigens im Regelfall zu negativen Auswirkungen, nach Meistereinsatz aber auch zu einer stärkeren Wirkung, die sich entweder aus der Addition der Qualitäten jeder Dosis ergibt (A=0, B=1, C=2, D=4, E=6, F=10; mehr als F ist nicht möglich; der Regelfall bei Giften und Rauschmitteln) oder aber, indem die Wirkungen selbst addiert werden (z.B. bei zwei Heiltränken). Verdorbene Mittel nach Ablauf der Haltbarkeit zeigen im Regelfall negative Wirkungen (nach Gutdünken des Meisters; üblich wären unter anderem Übelkeit, Sucht, sinkende Qualität bis hin zu M, leichte Wirkungsumkehrungen etc.), die gleichzeitige Anwendung verschiedener Mittel hingegen führt meist zu keinen Nebenwirkungen.

Verbreitung: die Bekanntheit der Rezeptur und Varianten gleicher Wirkung, weniger auch die Verfügbarkeit des fertigen Mittels, gestaffelt nach unbekannt (es mag allenfalls Spekulationen geben), vermutet (es existieren glaubhafte Hinweise auf die Existenz

der Rezeptur), sehr selten (wenige Eingeweihte kennen die Rezeptur), selten (manche Fachleute sind in der Lage, das Mittel zu bereiten), bekannt (die Rezeptur ist in weniger bekannten Büchern zur Alchimie niedergeschrieben), verbreitet (verbreitete Schriften der Alchimie beinhalten die Rezeptur), sehr verbreitet (viele Alchimisten kennen die Rezeptur).

Merkmale: Farbe, Beschaffenheit, Geruch und ähnliche Kennzeichen des Elixiers.

Haltbarkeit: die durchschnittliche Zeitdauer, in der die Mixtur ihre Wirkung behält. Je nach Qualität der Ingredienzien und Sorgfalt des Alchimisten bei der Bereitung kann die Haltbarkeit aber auch schwanken.

Preis: die Summe, die am Herstellungsort gewöhnlich für ein fertiges Erzeugnis der Qualität C verlangt wird – bestätigte höhere Qualitäten können leicht das Doppelte kosten, spektakuläre Rabatte bei niedrigeren Qualitäten sind eher selten. Elixiere, die vor Ort nicht bereit, sondern erst aus anderen Regionen beschafft werden, können ebenfalls deutlich teurer ausfallen – insbesondere, wenn es sich um verbotene Mittel handelt, die geschmuggelt werden und daher nur unter der Hand zu bekommen sind.

Die Kosten für die Herstellung und Zutaten indes sind üblicherweise nicht immer genau festzulegen, zumal gerade exotische Ingredienzien wie etwa der Flügelschlag eines Schmetterlings, Feenflitter, Schnee aus der Khôm oder der Meerscham eines toten Neckers (ganz zu schweigen von gewissen Körperteilen des verstorbenen Schwertkönigs) so gut wie nicht erhältlich sind und kaum in Dukaten gemessen werden können – nähere Informationen zu magischen Materialien und alchemistischen Zutaten können Sie in der Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** finden.

Meisterhinweise: weitere Angaben zu Besonderheiten, möglichen Substitutionen, Einsatzbereichen und anderen Dingen.

Wir können Ihnen hier aufgrund der begrenzten Seitenzahl nur eine sehr kleine Auswahl verschiedener Alchimika präsentieren. Einen weitaus umfangreicheren Katalog finden Sie im Ergänzungsband **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**.

ANGSTGIFT

Rezeptur: 6 Unzen Vitriol, 5 Haifischzähne, 1 Alaune, 1 Unze Speichel eines Berserkers, 2 Hasenohren, 2 Büschel Höllenkraut, 1 Unze Staub aus einer Gruft, Bärenfett

»Dieses Venenum wird in Anwesenheit von Vitriol dargestellt: In selbiges wirf die Haifischzahn' und die Alaun, welche sich zu einer grünen Gallerte wandelt. Sodann sprich den Horrifobus auf das Gebreu, worin sich nun speichlige Fäden zeigen sollten. Alsdann füg den Geifer des Irrgengers bei und Faden hebt Faden auf. Prüf itzo mit den Löffeln, ob das Vitriol noch scharf sei. Ist dem so, gib nun das Höllenkraut bei und rührs siebenmal um, auf dass die Masse flüssig werde wie güldner Honig. Zieh hierauf den Staub unter und rühr wieder siebenmal. Gib den Brei dann auf eine kupferne Pfanne und machs hitzig, bis dass nur noch ein gelblich Pulver übrig sei. Dies misch nun unter das Fett eines Beren und du erhelst die Paste, die einen jeden in heller Flucht davonstieben leßt, sobald er davon berührt. Dies mag wohl ein und ein halbes Jahr so sein, worauf die Mixtur nicht mehr wert ist denn Dreck.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Probe: +5 / +3

Wirkung:

M: Aufgrund austretender Dämpfe entweder während des Brauens oder beim Öffnen der Phiole leidet der Alchimist bzw. Anwender W6 Tage unter Alpträumen (keine Regeneration). Bei Anwendung besteht die Gefahr (20 auf dem W20), dass alle Ängste bei Schlechten Eigenschaften dauerhaft um einen Punkt steigen.

A: keine Wirkung

B: Das Opfer erhält für W6 SR eine spezielle Angst nach Maßgabe des Meisters (siehe Schlechte Eigenschaften in **WdH** 268f.) im Wert von 2W6 Punkten.

C: Das Opfer wird für 7 SR von leichter Furcht befallen (alle Ängste +2, MU -2).

D: Das Opfer wird für 7 SR in Furcht vor dem ersten Wesen versetzt, das es nach der Vergiftung erblickt, und verhält sich ihm gegenüber passiv.

E: desgleichen, das Opfer gerät in Panik und ergreift die Flucht.

F: desgleichen, auch gegenüber anderen Wesen, jedoch reagiert das Opfer wie eine in die Enge getriebene Ratte, wenn sich ihm kein Fluchtweg mehr bietet (Angriff auf den Anwender mit AT +7 / TP +7), außerdem soll es ab und zu vorkommen, dass der Geisteszustand des Opfers permanenten Schaden erleidet (bei 19 oder 20 auf W20: MU und KL -1).

Verbreitung: bekannt

Merkmale: gelbliche Paste, leicht körnig, meist ranziger Geruch

Haltbarkeit: W6+15 Monate

Preis: um 25 Dukaten

Meisterhinweise: Angstgift (auch Mengbiller Wahn genannt) ist ein alchemistisches Waffengift der Stufe 4. Nach einer gelungenen KO-Probe +4 nach der Vergiftung wirkt das Gift (siehe **WdS** 147), als hätte es eine um eine Klasse niedrigere Qualität (wobei M nicht möglich ist).

ANTIDOT

Rezeptur: 1 Blüte vom Schwarzen Lotos, 1 Liter geharzter Wein, 1 Gran Tulmadron, der Giftzahn einer Sandvipere, das Weiße eines

Storcheneis, 5 Unzen Menchalsaft, 7 Blätter Belmart, 1 Unze Zinnober

»Eine einfache Mixthur, beruhend auf der Versterkung von Menchals und Bellmarts Wirkung. Kleide dich bei der Herstellung tunlichst in Schurz, Handschuh und Maske. Zuwörderst entfernen den Staub aus dem Lotos und gib ihn in den Wein, die Bletter heb jedoch auf. Tu auch das Tulmadron und den Zahn der Viper hierbei und laß es sieben Stunden dunckel und warm stehen. Derweil entnimm das Weiße des Eies, ohne das Gelbe zu verletzen und verrühr's im Menchalsafte. Zerreib nun die Bellmartbletter mit dem Zinnober in deinem Mörser und misch es gut und gib's zum Safte. Verschließ das Gefäß gut und schüttle es zwölfmal unter Ausrufung aller Götter Namen von Nord nach Süd. Laß es nun stehen, bis dass die sieben Stunden vorüber sind, und gib's zum Weine. Jetzt muß die Mixthur aufs Feuer aus glühenden Kohlen und hier in der Retort schmoren, bis dass du eine Unze Destillats – nicht mehr und nicht weniger – erhalten hast. Dies Destillat mag sich wohl der Jahre 3e halten und viele Gifte bannen.«

—Melenaar, a.a.O.

Probe: +5 / +4

Wirkung:

M: Beim Brauen entwickeln sich giftige Dämpfe, der Alchimist erleidet 2W20 SP. In anderen Fällen erleidet der Anwender 3W6 SP zusätzlichen Giftschaden.

A: keine Wirkung

B: keine direkte Wirkung, der Genuss bildet jedoch Abwehrkräfte gegen Schwarzen Lotos, so dass das Opfer – wenn es die momentane Vergiftung überlebt – in Zukunft durch Schwarzen Lotos (siehe auch **ZBA 246**) nur noch 4 SR lang je 1W+1 SP erleidet.

C: Stoppt die Wirkung von Giften bis zur 4. Stufe.

D: bis zur 9. Stufe.

E: bis zur 15. Stufe.

F: Stoppt die Wirkung aller Gifte innerhalb von 1W6 KR.

Verbreitung: verbreitet

Merkmale: klare Flüssigkeit, alkoholischer Geruch

Haltbarkeit: 2W6+30 Monate

Preis: mindestens 50 Dukaten

Meisterhinweise: Da sowohl Schwarzer Lotos als auch Tulmadron auf dem von den meisten zivilisierten Reichen des mittleren Aventuriens anerkannten Wehrheimer Index verbotener Gifte stehen, experimentieren Alchimisten gerne mit Substituten, was insgesamt jedoch bislang stets schwächere Mittel zutage gebracht hat.

Antidote auf Tulmadron-Basis wirken bei Zwergen und anderen Personen mit dem Vorteil Resistenz oder Immunität gegen mineralische Gifte oder speziell Tulmadron

übrigens um eine Qualitätsstufe schlechter (wobei A nicht auf M abfallen kann), gegen Bannstaub sind gegen gewöhnliche Gifte wirkende Antidote allgemein wirkungslos.

CHARISMAELIXIER

Rezeptur: 2 Skrupel Diamantstaub, 5 Unzen Gratenfeller Schwefelquell, 7 Unzen geraspelttes Süßholz, 1 Schössling Finage, 2 Beeren Schönaug, 1 Unze Baldrian, 1 Schlangenzunge

»Im Tsa-Mond beim Lichte des Aves herzustellen. Zerschlag den Diamanten und leg die Splitter ins Schwefelwasser, welches sich in obsidianem Kelche befindet. Das Süßholz und den getrockneten Finage-Schössling zerreib gemeinsam und unter Zugabe von etwas Schwefelwasser in einem glesernen Mörser. Schönaug und Balderian zerdrück in einer Schale aus Alabaster unter Beigabe von Schwefelwasser. Stelle nun alle drei Gefäße an die Ecken eines Trigramma, welches zum Lichte des Aves offen ist, und lasse sie dort sieben Stunden stehen. Lege itzo die Schlangenzunge in eine Schale aus Silber in der Mitten des Trigramma und gib die drei anderen Theile bei. Rührs um, wobei ein bleuliches Glosen entsteht, und lass's bis zur nächsten Nacht dort stehen. Itzo destilliers in der Retorten ab, wobei die ersten Tropfen, siebenundzwanzig an der Zahl, das gewünschte Elixir sind, welches drei Monde lang seine Wirkung erhelte, dich schön in Aussehen, Mimik und Sprache zu machen wie den großen Levthan vor seinem Sturz.«

—Melenaar, a.a.O.

Probe: +5 / +4

Wirkung:

M: Alles, was mit dem Mittel in Berührung kommt (oder jenes Wesen, das es schluckt), fängt für W6 SR an, mystisch zu schimmern. Man hat auch schon von gespaltenen Zungen und glasigen Schlangenaugen für die Dauer eines Tages gehört.

A: keine Wirkung

B: 1 CH-Punkt für 3 SR

C: 2 CH-Punkte für 2 SR

D: 7 CH-Punkte für die Dauer von 7 SR

E: Das CH des Anwenders steigt für einen Tag um 2 Punkte.

F: Der Anwender aalt sich einen Tag lang in seiner Schönheit und Überzeugungskraft (CH +5), ist jedoch ansonsten für nichts zu gebrauchen (alle anderen geistigen Eigenchaften –2).

Verbreitung: verbreitet

Merkmale: hellblaue, klare Flüssigkeit, riecht nach Baldrian

Haltbarkeit: W6+9 Wochen

Preis: um 45 Dukaten

Meisterhinweise: Ab einer Qualität von D wird für die Wirkungsdauer der Nachteil Widerwärtiges Aussehen zu Unansehnlich,

dieser zu einem normalen Aussehen abgemildert; normales Aussehen wird zum Vorteil Gut Aussehend und jener steigert sich zu einem Herausragenden Aussehen (jedoch ist nur eine Steigerung möglich). Bei Qualität M ist die Wirkung nicht nur umgekehrt, sondern bringt gar zwei Absenkungen mit sich. Auf Katzen hat der Anwender übrigens eine überaus anziehende Wirkung.

DRACHENSPEICHEL

Rezeptur: 2 Unzen Wolfsrattendung, 5 Unzen Vipernblut, 5 Unzen Ebenholzasche, 3 Unzen Birkenasche, 5 Unzen Unauer Salzlake, 1 Unze Rubinsplitter, 1 Unze Brabaker Vitriol, 2 Unzen Quecksilber

»Eine Höllentinktur, in heißem Feuer zu bereiten. Vermisch den Dung gut mit dem Blut und beide Aschen mit der Lake. Mach nun ein Feuer so heiß als du kannst und laß beide Breie in geschlossenem Gefäß drauf ziehen. Derweil lös die Rubinsplitter in dem Vitriole und nimm itzo das Gefäß vom Feuer und laß es kühlen. Gib nun das Vitriol bei und laß es verschlossen wieder kochen. Wiederhole selbiges mit dem Quecksilber. Hierbei laße eußerste Vorsicht walten! Nun kühl alles durch Übergießen mit kaltem Wasser und schütt die Flüssigkeit weg. Den Brei jedoch kratz aus dem Gefäß und misch ihn mit Talg und Talz zu einer Paste, welche man auf ein Schwert geben kann und die üble Vergiftungen beibringt. Sie helte sich für ein Jahr.«

—Melenaar, a.a.O.

Probe: +6 / +3

Wirkung:

M: Während der Zubereitung spritzt die Mixtur in alle Richtungen, entzündet sich und steckt das Labor in Brand.

A: keine Wirkung außer leichter Übelkeit

B: Das Gebräu erzeugt einmalig 2W6+2 SP.

C: erzeugt 4W6 SP im Verlauf von einer Stunde.

D: erzeugt 1W6+1 SP pro SR für 1W6+1 SR.

E: erzeugt 1W6+3 SP pro SR für 1W6+1 SR.

F: desgleichen, das Opfer erleidet selbst dann (halbierten) Schaden, wenn die KO-Probe +17 gelingt (+10 plus Stufe des Gifts; siehe **WdS 147**); falls das Opfer überlebt, so erhält es den Vorteil *Immunität gegen Drachenspeichel*.

Verbreitung: bekannt

Merkmale: grüne Paste, leicht benommen machender Geruch

Haltbarkeit: W6+9 Monate

Preis: mindestens 60 Dukaten

Meisterhinweise: Die gewonnene Menge reicht für zwei Anwendungen dieses alchimistischen Waffengifts (7. Stufe), allerdings ist mit dem Vermengen mit Wasser auch eine Verwendung als Einnahmegift möglich (wiewohl die entstehende grüne, schwere Flüssigkeit recht auffällig ist). Symptome der Vergif-

tung sind starke Schwellungen, Schmerzen und Schwindelgefühl. Verwendung findet es vor allem als Fallgift (weniger bei der Jagd, sondern vielmehr gegen in finstere Gemäuer eindringende Heldengruppen ...) und – bei den Zwergen – bei der Abwehr von Wühlschrauten und 'Drachengezücht'. Eine gelungene KO-Probe +7 (siehe **WdS** 147) nach der Vergiftung halbiert die Schadenspunkte.

HEILTRANK

Rezeptur: der Schwanz einer beliebigen Eidechse, 1 Skrupel Gold, 1 Arganwurzel oder 1 Bund Wirselskraut, 10 Unzen Morgentau

»Zuvörderst nimm alle festen Zuthaten, den Dechsen-Schwanz wohlweislich getrocknet, und zermahl sie all und einzeln zu einem feinen Staube. So du eine Arganwurz hast, zerschneide sie nun in Scheiben von eines Pergamentes Dicke. So du Würsel hast, flicht ihn zu einem Netze von der Größe des Gefäßes, welches du zur Herstellung zu verwenden gedenkst. Mische nun die Stäube miteinander und füll das Gefäß mit einer Lage desselben, auf welches du eine Lage der Argan oder des Würsels heufst, gefolgt in selbiger Reihe von Staub und Kraut, bis dass das Gefäß voll. Schütte nun den Morgentau darüber und bedecke alles mit einem blauen Tuche. Lasse nun das Gefäß stehen, wo es warm ist und rühr es nicht an bis zum siebten Tage, seih die Flüssigkeit ab und bewahr sie ohne Licht, so erhält sie sich wohl 2 Jahre und wird dir augenblicklich Gesundheit wiedergeben.«
—Melenaar, a.a.O.

Probe: +2 / +1

Wirkung:

M: Das Gebräu erzeugt 2W6 SP bei heftigem Erbrechen oder führt zu völliger Entkräftung (Ausdauer auf 0, 3W6 Punkte Erschöpfung)

A: Der Anwender regeneriert augenblicklich 1W6 LeP, erleidet jedoch eine leichte Sinnes- trübung (KL, GE -1 für 1 Stunde);

B: augenblickliche Regeneration von 1W6+2 LeP

C: 2W6+4 LeP

D: 3W6+6 LeP

E: alle LeP

F: Der Trank bringt 3W6+25 LeP zurück, auch über das Maximum hinaus, neutralisiert jedoch die Wirkung aller anderen alchimistisch-magischen Tränke, Gifte und Elixiere für eine Woche (also auch alle weiteren Heiltränke, die innerhalb der nächsten Woche genossen werden).

Verbreitung: sehr verbreitet

Merkmale: klare Flüssigkeit mit erfrischendem Geruch

Haltbarkeit: 1W6+20 Monate

Preis: ab 10 Dukaten; bestätigte Qualitäten erzielen Preise von bis zu 2 Dukaten pro LeP

Meisterhinweise: Melenaars Anleitung für die Bereitung des Heiltranks – gewiss eines der bekanntesten alchimistischen Wundermittel – mag zwar die verbreitetste und meist verwendete sein, keinesfalls aber die einzige. Es kursieren zahllose Varianten, auch mit Unterstützung durch Zauberei, teils auf Basis von verschiedensten Substituten, oft aber auch völlig unabhängige Rezepturen mit besserer, weitgehend identischer oder auch schlechterer Wirkung. In Südaventurien etwa ist eine vollständig substituierte und ebenso wirkungsvolle Variante auf Basis von Storch- oder Ibisfedern, Diamantstaub, Roter Pfeilblüte und frisch gekeimten Knoblauchzehen zunehmend verbreitet.

KRAFTELIXIER

Rezeptur: 2 Skrupel Rubinstaub, 5 Uz. reiner Alkohol, 10 Unzen Trollspucke, 5 Tropfen Drachenblut, 1 Horuschenkern, 7 Beeren Quinja, 1 Schössling Finage, 2 Stierklötze

»Im Ingerimm-Mond beim Lichte des Kor herzustellen. Zerschlag den Rubin zu feinen Splintern, welche du in den Alcohol einlegest, als seien es Beeren im Weingeist. Hierzu nimm ein Gefäß von eherner Beschaffenheit, welches in doppeltem Pentagramma unter dem Lichte des Kor steht. Lasse nun über einen silbernen Spatel den Trollgeifer und das Drachenbluth (in just jener Reihenfolge!) in das Gefäß treufeln und warte bis es aufscheumt wie gallig Bluth. Den Schaum schöpf ab, denn er ist zu nichts nutze, denn zum Vergifften von Kakerlaken. Itzo der Horuschenkern, die Quiniabeeren und die Finage flugs hinzu und das ganze gut warm dorten drei Tage stehen gelassen. Sieh nun nach, ob du nun noch Schaum findest und schöpf ihn wiederum ab. Gib nun die Klötze des Bullen hierbei und lass abermals drei Tage stehen. Nun aber heiz es auf, bis dass gelblicher, beißender Dampf aufsteiget und noch heiß in einen Colben filtriert und umgefüllt, welchen du so lange hitzig machst, bis dass er keine Farb mehr hat. Das klare Elixir, was du erhelst, vermag dir wohl sieben Monde lang übermenschliche Kraft verschaffen.«
—Melenaar, a.a.O.

Probe: +7 / +3

Wirkung:

M: Der Benutzer erleidet einen 1W6 Stunden andauernden Schwächeanfall (KK -7) und kann sich nur noch mit Hilfe von Krücken fortbewegen. Bei der Herstellung kann es passieren, dass der Alchimist Dämpfe einatmet, die ihn in Blutausch versetzen (siehe **WdH** 261).

A: keine Wirkung

B: 1 KK-Punkt für 3 SR

C: 2 KK-Punkte für 2 SR

D: 7 KK-Punkte für 7 Spielrunden

E: ein Tag lang KK +3, und alles ohne Ne-

benwirkungen – wenn man von dem ab und zu auftretenden Blutausch einmal ab- sieht: In jedem Kampf besteht eine 20 %-Chance (17 bis 20 auf W20), dass der Anwender wild um sich schlägt – siehe den Nachteil Blutausch (**WdH** 261), jedoch mit nur jeweils 2 statt 5 Punkten.

F: wie E, jedoch KK +5 und zudem KO +2, allerdings folgt auf diesen Tag der wunderbaren Kraft ein Tag erbärmlicher Schwäche (KK -5).

Preis: aufgrund der Lage auf Maraskan und damit schwer zu beschaffenden Horuschenkern min. 50 Dukaten

Verbreitung: verbreitet

Merkmale: klare, leicht ölige Flüssigkeit, rauchiger Geschmack

Haltbarkeit: W2+5 Monate

Meisterhinweise: Das Drachenblut wird häufig durch Blut von Bären, Elefanten oder Hornechsen sinnvoll substituiert (zusätzliche Erschwernis der Brau-Probe +3).

SCHLAFGIFT

Rezeptur: 2 Unzen Boronwein, 1 Alraune, 5 Ilmenblatt, Asche von 7 schwarzen Gänse- daunen

»Ein Mittel, mit welchem ein Mensch in tiefen Schlaf zu versetzen. Nimm den Boronwein, welcher die Sinne trübt, und lege in ihm die Alraun für dreimal sieben Tage ein, derweil du auch das Ilmenblatt mit den Gensefedern zusammen bei wenig Hitze in kupferner Pfanne röstest und abstehen läßt. Hernach mahle es zu feinem Staube und fülle das Pulver zu dem Weine und der Alraun. Sprich nun (tunlichst zur Mitte der Nacht) einen Somnigravis über die Mixthur – und siehe da, die Alraun zerfällt. Mische das ganze nun gut durch und laße es in glesernem Colben köcheln, bis dass es eindickt. Den Syrup kannst du nun der Speise begeben oder auf einen Dolch streichen, es behelt wohl ein Jahr seine Wirkung.«
—Melenaar, a.a.O.

Probe: +5 / +4

Wirkung:

M: Giftige Dämpfe bei der Zubereitung bewirken im Umkreis von 30 Schritt bei allen Anwesenden die Wirkung A. Eine Anwendung könnte beim Opfer sämtliche Müdigkeit vertreiben, so dass dieses auch in der folgenden Nacht keinen Schlaf findet.

A: Das Opfer ist für 3 SR leicht benebelt (KL, GE, AT/PA -2).

B: Das Opfer ist für 1 SR betäubt und kann sich nicht mehr bewegen.

C: Das Opfer fällt nach 3 KR in einen Tiefschlaf von 3 SR Dauer.

D: Das Opfer fällt schlagartig in einen sieben Spielrunden dauernden Tiefschlaf.

E: desgleichen, jedoch sieben Stunden

F: Das Opfer kann aus seinem Schlaf nur noch mit Zauberei – wie einem **REVERSALIS [SOMNIGRAVIS]** – geweckt werden (Märchen berichten von Prinzen, die ein Jahrhundert geschlafen hätten).

Verbreitung: bekannt

Merkmale: brauner Sirup, bitterer Geschmack

Haltbarkeit: W3+10 Monate

Preis: um 35 Dukaten

Meisterhinweise: Der gewonnene Sirup ergibt eine Dosis Waffengift oder aber zwei Dosen Einnahmegift (5. Stufe). Nach einer gelungenen KO-Probe +5 (siehe **WdS** 147) nach der Vergiftung wirkt das Gift, als hätte es eine um zwei Klassen niedrigere Qualität (wobei A nicht auf M abfallen kann).

SCHLAFTRUNK

Rezeptur: 1 Vierblättrige Einbeere, 10 Unzen klares Regenwasser, 2 Yagannüsse, 1 Bund Minze, 3 Blatt Gulmond, 1 Bund Kamille, 5 Rabenfedern, 1 Unze weißer Khómsand

»Thunlichst bei Madalicht herzustellen. Zerdrück die Beeren des Vierblatts und gib den Saft zum Wasser; zerhau die Nüsse und gib sie hinzu; zermahl die Minz, den Gulmond und die Kamill – welche du vorher allesamt getrocknet hast – und stell den gemeinsamen Staub ins Mondlicht. Nimm nun einen Tiegel aus lauterem Eisen und zerschneid die Federn jede mit sieben Schnitten hier hinein; fülle den Tiegel nun mit dem Sand, auf dass die Federn bedeckt sind und einfach darunter ein Feuer so heiß als du kannst. Sobald sich auf dem heißen Sande schwarze Blasen zeigen, nimm den Tiegel schnell vom Feuer und zerstoß das noch heiße Gemeng in einem irdenen Mörser, vermisch es nun mit dem Kräuterstaube und lösch die noch warme Mischung mit dem Nuss- und Beerenwasser. Stell alles wieder ins Mondlicht und warte bis der Tag dämmert, also

wirst du eine Mixtur erhalten, welchselbige dir des Nachts Heil verschafft so du sie im nechsten Jahre verwendest.«

—Melenaar, a.a.O.

Probe: +3 / +1

Wirkung:

M: Der Anwender fällt für 5W6 Stunden in einen Tiefschlaf ohne jede Heilwirkung (Regeneration entfällt). Auch starker Juckreiz für eine Nacht oder eine mehrtägige Schlaflosigkeit sind häufig.

A: keine Wirkung

B: 1 zusätzlicher LeP Regeneration während einer Schlafphase

C: 2 Punkte

D: Verdoppelt die Regeneration von LeP und den Abbau von Erschöpfung.

E: wie D, jedoch verdreifacht

F: Alle verlorenen LeP werden über Nacht zurückgewonnen und jegliche Erschöpfung abgebaut, jedoch kann der Anwender in den nächsten W6 Nächten nicht erholsam schlafen, sprich: Er regeneriert während dieser Zeit nichts.

Verbreitung: verbreitet

Merkmale: schwarze Flüssigkeit mit bitterem Kamillgeschmack

Haltbarkeit: W3+10 Monate

Preis: um 20 Dukaten

Meisterhinweise: Seltener und ein wenig teurer, aber nicht unbekannt ist eine abgewandelte Rezeptur mit Kairan (am Maraskan-Sund wird Elburumer Feuerschlick verwendet), Alraune und den Flügeln des Lotosfalters anstelle von Vierblättriger Einbeere, Yagan und Gulmond, die statt LeP und Erschöpfung die Regeneration von AsP verbessert.

UNSICHTBARKEITSELIXIER

Rezeptur: 5 Unzen Blut eines Unsichtbaren, 20 Unzen klares Wasser aus Nebeltau, 2 zu-

sätzliche Alraunen, 3 große Späne von einem misslungenen Zauberstab, 1 Skrupel Meteoreisen, 20 Unzen rauchendes Braunöl, ein Spinnennetz

»Ist weit schwieriger denn es aussieht, alldieweil du die genauen Zeiten und Himmelsconstellationen erwarten mußt. Lebt sich in Anwesenheit des Roten Leu wohl einfacher darstellen. Zuwörderst mach dich bei einer Conjunct von Marbo mit Kor bei gleichzeitiger Finsternis der Mada unsichtbar und laß dich zur Ader (es mag wohl auch mit einem anderen gehen, jedoch thunlichst mit einem, welcher die KRAFT hat). Itzo misch Bluth und Wasser und wart dann wohl neun und vierzig Herzschlag lang. Hierin schab nun die eußren Schichten von jeder Alraun, bis dass sie nur noch fingerdick und leichenbleich sind. Nun muss Stab und Stein ins Braunöl, worin es grell und hitzig vergeht. Gieß nun vorsichtig das Bluthwasser durch das Spinnennetz ins Braunöl – keinesfalls umgekehrt, denn sonst vergehen das Netz und du wohl auch – und laß alles in eigener Hitzigkeit brodeln, derweil du drei Visibil darüber sprichst. Wenns dann wieder kalt geworden, fülls in eine Retort aus Elektrum oder Weißem Golde und destilliers ab, bis dass die ersten drei breunlichen Tropfen hervorkommen. Das so gewonnene Elixir ist von höchstem Wert, dieweil es gut sieben Jahr seine Wirkung zeigt.«

—Melenaar, a.a.O.

Probe: +10 / +6

Wirkung:

M: Der Anwender beginnt für 7 Stunden zu leuchten und stinken. Bei der Zubereitung spritzt die Mixtur womöglich in alle Richtungen und frisst Löcher in alle nicht säurebeständigen Materialien (bis 3W6 SP und zurückbleibende Narben, wenn der Alchimist nicht ausreichend geschützt ist).

A: Augen, Blut und Säfte des Anwenders werden für 7 SR unsichtbar.

B: desgleichen, auch sämtliche Haare, Finger- und Zehennägel und das gesamte Körperinnere

C: Der Körper des Anwenders wird für 1 SR unsichtbar, flackert aber alle W6 Kampfunden kurz sichtbar auf.

D: Der Körper des Anwenders wird komplett für 3 SR unsichtbar.

E: desgleichen, jedoch 7 SR

F: Der Anwender wird für etwa 3 Monate unsichtbar, der Prozess der Sichtbarwerdung erfolgt langsam und von innen nach außen – ein wahrlich scheußlicher Anblick.

Verbreitung: selten

Merkmale: dunkle bernsteinfarbene, klare Flüssigkeit

Haltbarkeit: 6 Jahre plus 3W6 Monate

Preis: um 60 Dukaten

Meisterhinweise: keine



VERWANDLUNGSELIXIER

Rezeptur: 5 Tropfen Neunaugenblut, 20 Unzen reiner Alkohol, 1 schwarzes Sperlingsei, 2 zusätzliche Alraunen, 2 Halme Kairan, 1 Skrupel Quecksilber, 1 Gran Mäusemilch

»Laß die Tropfen des Bluthes vorsichtig (!! in den Alcohol fallen, welcher daraufhin wohl grünlich aufscheumt. So er sich beruhigt hat, lege das Sperlingsei hinein, ohn seine Schale zu beschädigen, und warte nun sieben Tag. Derweil mach einen Brei aus den Alraunen und dem Kairan und laß ihn am achten Tag in den Alcohol gleiten, welcher nach einem neunmaligen Umrühren wohl eine blaue Farbe annehmen soll. Nun hitz es auf, bis dass es brodelnd und misch das Quecksilber abermals vorsichtig darunter. Laß nun die Mischung auf gesalzenem Eise kühlen und sprich derweil einen Salander auf die Meusemilch, welche du der kalten Mixthur nun zugibst. Hitz es nun wieder dreimal auf und kühl es dreimal ab, dann fällt alles in die Retort und destillier. Das Destillath wird wohl ein Jahr lang die Macht haben, dich in ein kleines Thier oder gar in einen Vogel zu verwandeln.«

—Melenaar, a.a.O.

Probe: +8 / +5

Wirkung:

M: Der unglückliche Anwender strömt für die nächsten W6 Tage irgendetwas aus, das Kobolde, Feen, Wichtel und andere Feenwesen regelrecht anzuziehen scheint. In der Folge ist der Arme sicherlich einigen derben Scherzen ausgesetzt, die ihn Ansehen, Geld und Ruhm kosten können, jedoch niemals zu Lasten der Gesundheit gehen.

A: Dem Anwender wächst für 1W6 Stunden ein Mäusefell oder Vogelflaum.

B: Der Anwender erhält ein Fell oder Federn und schrumpft für 1 Stunde auf ein Zehntel seiner Größe.

C: Der Benutzer verwandelt sich für genau 1 Spielrunde in ein kleines Nagetier oder einen kleinen Vogel (je nach Art des SALANDER).

D: desgleichen, jedoch genau 1W6 Spielrunden

E: Der Anwender verwandelt sich für maximal 1 Stunde, kann die Verwandlung jedoch willentlich vorzeitig beenden.

F: desgleichen, jedoch besteht eine fünfprozentige Gefahr (bei 20 auf W20), dass die Verwandlung permanent wirkt (und dann mit einem VERWANDLUNGEN BEENENDEN aufgehoben werden muss).

Verbreitung: bekannt

Merkmale: blaue, trübe Flüssigkeit mit metallischem Geschmack

Haltbarkeit: W3+10 Monate

Preis: um 70 Dukaten

Meisterhinweise: Auch andere Kleintiere scheinen möglich, wenn die entsprechenden

Ingredienzien ersetzt und der SALANDER angepasst werden.

WACHTRUNK

Rezeptur: 5 Nachtschwärmer, 1 Flux Yagan-Öl, 2 Unzen frischer Minenschwamm, 2 Unzen Moaranalane oder 3 getrocknete Gulmondblätter, 3 Schank Zwiedestillat, 18 Tropfen Fledermausblut

»wachtrunk (5 einheiten): 5 nachtschwärmer zerstampfen, mit 1 flux öl vom yagan vermen-gen; 2 unzen minenschwamm (frisch) und 2 unzen moarana (alternativ: 3 blatt gulmond, getrocknet) kleinhäckseln, in 1 schank zwiedestillat geben; beides zusammenrühren, 1 nacht ziehen lassen; abseihen (feste reste gut ausdrücken); 18 tropfen blut einer fledermaus dazugeben; erwärmen, mit 2 weiteren schank zwiedestillat aufgießen; haltbar etwa 3 monate, aufbewahren in lichtundurchlässigem gefäß«

—aus den geheimen Aufzeichnungen des Alchymisten Taro, Havena, 1000 BF

Probe: +1 / +3

Wirkung:

M: Die Einnahme führt zu völliger Entkräftung (Ausdauer auf 0, 3W6 Punkte Erschöpfung) oder lässt den Anwender rasch in tiefen Schlaf fallen.

A: vertreibt Müdigkeit für W6 Stunden, macht normalen Schlaf jedoch nicht überflüssig.

B: Der Anwender verspürt für eine Nacht keine Müdigkeit mehr und braucht nicht zu schlafen, regeneriert jedoch nicht.

C: desgleichen, mit normaler Regeneration, wenn für eine Dauer, die einer durchschlafenen Nacht entspricht, keine schweren körperlichen Anstrengungen unternommen werden.

D: desgleichen, zwei Nächte, zwei 'Ruhephasen'

E: desgleichen, drei Nächte bei nur zwei 'Ruhephasen'

F: desgleichen, vier Nächte, wobei der Anwender überwacht ist und hektisch wirkt; außerdem kann in 10 % aller Fälle eine Abhängigkeit vom Wachtrunk (s.u.) auftreten.

Verbreitung: selten

Merkmale: blassrote, trübe Flüssigkeit mit scharfem Blutgeschmack

Haltbarkeit: W6+9 Wochen

Preis: um 15 Dukaten

Meisterhinweise: Abhängigkeit vom Wachtrunk ist eine Krankheit der 6. Stufe, deren Entzugerscheinungen zu starker Müdigkeit führen (alle guten Eigenschaften je -W6 sowie den Nachteil Jähzorn +W6, auch wenn der Charakter letzteren normalerweise nicht hat). Eine Einnahme des Trunks hebt die negativen Effekte für den Zeitraum der Wirkungsdauer auf; um jedoch von der eigentlichen Wirkung zu profitieren, benötigt es einer zweiten Portion. Wird diese Abhängigkeit

nicht kuriert, sondern der Trunk einfach irgendwann abgesetzt, erkrankt der Anwender mit 30 % Wahrscheinlichkeit an der Schlafkrankheit (siehe WdS 157).

WAFFENBALSAM

Rezeptur: 3 Horuschenkerne, 5 Unzen Brabaker Vitriol, 2 Schuppen eines Höhlendrachen, 25 Unzen Wasser aus einem fließenden Gewässer, 5 Unzen Asche von Greifenfedern, 1 Unze Silberstaub, Bärenfett

»Löse die Horuschenkerne im heißen Vitriol und lege die Drachenschuppen in diese Mischung, auf dass sie sich in grünen Schleim verwandeln. Nach wohl einem Tage sollte die Mixthur Blasen werfen, was du daraufhin durch Zugabe des Wassers unterbindest. Rühre nun die Asche der Greifenfedern und den Silberstaub unter und glühe die Mixthur in einer erzenen Pfanne, bis dass nur ein Staub von der Farbe einer Mistfliege übrigbleibt, und vermische diesen Staub mit dem heißen Bärenfett, so erhelst du eine silberne Paste, die jeder Klinge Zauberfertigkeiten verleiht und sich wohl für immer selbst bewahrt.«

—Melenaar, a.a.O.

Probe: +6 / +3

Wirkung:

M: Die Waffe beginnt, binnen W6 Tagen völlig zu verrotten.

A: keine Wirkung

B: Der Bruchfaktor der Waffe sinkt um 1.

C: desgleichen, 3 Punkte

D: desgleichen, die Waffe erhält für 1 Tag einen Trefferpunkt mehr und gilt solange als magische Waffe.

E: Die Waffe wird für etwa eine Woche so gut wie unzerbrechlich (mit der Ausnahme magischen Schadens), gilt solange als magische Waffe und richtet zwei Trefferpunkte mehr an.

F: Die Waffe gilt als magisch, wird in der Tat unzerbrechlich, leuchtet in grellem weißen Feuer, erzeugt 4 Trefferpunkte mehr – und zerfällt nach 7 Spielrunden unwiederbringlich zu Staub.

Verbreitung: bekannt

Merkmale: silberne Paste mit Brandgeruch

Haltbarkeit: nahezu unbegrenzt

Preis: aufgrund der Lage auf Maraskan und damit schwer zu beschaffenden Horuschenkernen min. 35 Dukaten

Meisterhinweise: Die Paste zeigt nur auf Metallwaffen (und -werkzeugen) entsprechende Wirkung, während Holzgriffe etc. spröder werden. Eine Portion reicht für eine Schwertklinge oder zwei Dolchklingen oder fünf Pfeile / Bolzen (BF ist bei letzteren natürlich weitgehend irrelevant).

WILLENSTRUNK

Rezeptur: 1 lebende Blaubauchkröte, 3 Unzen Granit, 1 Alraune, 20 Unzen Unauer Salzla-

ke, 49 Haare eines Zwergenbartes, 1 Büschel Thonnys, 2 Unzen Quecksilber

»Ein schwierig Ding zu machen. Primo setz die Kröt in ein Pentagramma, in welches du den Braggu herabrufst. Stirbt die Kröt schwachen Herzens oder ferbt sie sich grünlich vor Angst, so ist alles vergebens, und du mußt dir eine neue besorgen. Bleibt sie aber heile, dann mach sie tot und zieh ihr die Haut ab und wirf den Unschlitt weg (oder besser noch, verbrenn ihn). Leg nun die Haut, den Granit und die Alraun in die Salzlake und biete sie dem Licht der aufgehenden Sonne dar. An diesem Tage nun muss das Werk auch vollendet sein. Web ein Netz aus sieben mal sieben der Haare und flicht darein das Thonnys und hängs in die Lake, auf dasz es ganz bedeckt sei. Itzo laß das Flüssig Silber Tropfen für Tropfen hineinfallen und sprich über alles den PSYCHOSTABILIS und den ABVENENUM. Wenn alles nun zu einer breunlichen eklen Masse zerfällt – so hast du wohl getan. Rührs nun dreimal siebenmal um und gibs einer schwarzen Katz zu fressen. Was sie bis zum Abend wiedergibt, das tu in die Retort und destilliers ab. Man kennts als Willenstrunck, der wohl zwei Jahr lang wirkt.«

—Melenaar, a.a.O.

Probe: +6 / +6

Wirkung:

M: Der Benutzer beginnt unverständlich zu lallen, lässt sich zu fast jeder Schandtat überreden und ist ständig unentschlossen – kein Wunder bei einem MU- und KL-Wert von jeweils 6 für die nächsten 3W6 Stunden.

A: keine Wirkung

B: MU und KL steigen für 1 SR jeweils um 1 Punkt.

C: desgleichen, jedoch steigt auch die MR um 1 Punkt und der Charakter beginnt, unvorsichtig zu werden.

D: desgleichen, die Magieresistenz steigt für 7 SR um 3 Punkte.

E: desgleichen, jedoch 1 Stunde und 7 Punkte

F: Der Charakter wird für einen Tag nahezu immun gegen alle Zauber, die gegen die MR gewürfelt werden (MR +21), sowie für alle direkten Effekte, gleich ob positiv oder negativ (also auch heilende, stärkende oder unsichtbar machende Zauber), nicht aber gegen Sekundäreffekte (wie die Flammengewalt eines ihn einäschernenden IGNIFAXIUS); betroffen sind in erster Linie also vor allem die Merkmale Eigenschaften, Einfluss, Form, Heilung, Hellsicht, Herrschaft, Schaden und Verständigung. Außerdem mag in 10 % aller Fälle eine Abhängigkeit von diesem teuren Elixier auftreten (ja, dieses Gefühl von Macht ist schon faszinierend ...).

Verbreitung: verbreitet

Merkmale: durchsichtige, grüne Flüssigkeit, stark galliger Geschmack

Haltbarkeit: 2W6+17 Monate

Preis: um 50 Dukaten

Meisterhinweise: Abhängigkeit von Willenstrunck ist eine Krankheit der 10. Stufe, die sich darin äußert, dass der Betroffene ohne das Mittel nur noch eine halbierte Klugheit hat und sein ganzes Trachten dann auf die Erlangung des Elixiers gerichtet ist. Eine Einnahme des Trunks hebt die negativen Wirkungen für zwei Tage auf, bringt jedoch keine der anderen Effekte A bis F mit sich.

ZAUBERTRANK

Rezeptur: ein kleines Stück Meteoreisen, 1 Skrupel Diamantstaub, 20 Unzen klares Blut, 10 Unzen Schnee vom 1. Hesinde, 7 ganze Halme vom Kairanrohr, 3 zusätzliche Alraunen, 2 Büschel Thonnys, 1 Skrupel Drachentränen

»Zerhau das Meteoreisen in einem Mörser, desgleichen tu mit dem Diamanten. Vermisch nun das klare Blut – welches wohl von jenem seie, dem der Tranck Nutzen bringen soll – mit dem geschmolzenen Schnee und gib beides in einen Kolben aus Gold. Zerschneid nun die Cairanhalm in jeweils sieben Stücke und die Alraunen in jeweils drei Stücke und zermahl den trucknen Thonnys zu feinem Staube. Mach nun bei Madalicht ein Feuer, so heiß wie du kannst, und setz den Kolben darauf. Laß es einmal wallen, und es wird grün, nimms herunter und gib den Thonnys zu, laß es wiederum aufwallen, und es wird bleulich, nimms herunter und füg die Alraun zu, laß wallen bis es purpurn wird, nimms runter und gib nun das Eisen, den Diamanten und das Cairan bei und laß wallen, bis es milchweiß ist. Sprich itzo den Namen der Mondin und füg die Drachentränen hinzu, so wird das Gebreu weiß leuchten. Nimms nun vom Feuer und laß es im Madalicht abkühlen. Was dir bleibt, ist eine wasserklare Flüssigkeit ohne jeden Geruch, die dir die KRAFT wiedergibt, so du sie innerhalb der nechsten 3 Jahre trinckst.«

—Melenaar, a.a.O.

Probe: +8 / +4

Wirkung:

M: Eingeatmete Dämpfe bei der Herstellung können zu völliger Desorientierung des Alchimisten führen, der daraufhin nur noch in seinem Labor umherstolpert und dabei Dinge zu Boden schubst ... Der Anwender verliert 2W6 AsP (sinkt die AE dadurch unter 0, so werden die überzähligen Punkte von der LE abgezogen).

A: keine Wirkung, jedoch leichte Geistesverwirrung (KL -2 für 1 Stunde)

B: Der Anwender erhält 2W6 verlorene AsP zurück, die er jedoch binnen der nächsten Stunde verbrauchen muss, sonst droht ihm schwerer Kopfschmerz (KL, IN, GE FF je -4 für 7 Stunden).

C: 3W6 AsP zurück

D: Der Anwender erhält 3W6+6 AsP, auch wenn dadurch die ASP-Zahl über den Grundwert steigt, jedoch werden die überschüssigen Punkte von den LeP abgezogen.

E: desgleichen, 5W6+6 AsP

F: desgleichen, 2W20+5 AsP, jedoch ohne Abzug von LeP

Verbreitung: verbreitet

Merkmale: klare Flüssigkeit ohne Geruch

Haltbarkeit: 2W6+30 Monate

Preis: mindestens 60 Dukaten; bestätigte Qualitäten erzielen Preise von leicht 10 Dukaten pro AsP.

Meisterhinweise: Die nur schwer erhältlichen Drachentränen werden meist durch Tränen, Blut oder Milch anderer magischer Wesen substituiert (zusätzliche Erschwerung auf die Brau-Probier von +3 bis +6). Der Kairan hingegen konnte bis heute noch nicht gleichwertig ersetzt werden. Gerüchten zufolge soll es auch möglich sein, einen 'Großen Zaubertank' zu brauen, der in der Lage sein soll, sogar permanent verbrauchte AsP zu regenerieren.



EXPERTE: TÖDLICHE TRÄUME

»Der Traum aber ist eine Blüte der Nacht und wie ein Stern ein Geschenk des Sternenherrn. Wie eine Blüte aber den fruchtbaren Grund benötigt, so wird kein Traum sein ohne Träumer, kein Wahn ohne Wahnsinnigen, keine Vision ohne Visionär. Die Frage aber bleibt: Ist die Blüte eine Blüte oder nur deren Spiegelbild?«

—aus Al-Raschida nurayan shah Tulachim / Die sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes; aus der tulamidischen Urschrift übertragen ins moderne Garethi, ca. 295 v. BF.

»Wer aber träumen kann, auf dass sein Geist sich reinige vom Schmutz der Tage wie sich der Leib reinigt bei der Waschung, der soll Mensch geheißt werden, denn es ist des Herrn BORons Geschenk an die Menschen, dass sie träumen, und er hat BISHdaniel als Wächter über ihre Träume gestellt, alldieweil ein mancher das Geschenk nicht zu nutzen weiß und weil die Jenseitigen dem Menschen das Geschenk neiden ...«

—aus einer frühen, nemeḱathäischen, Fassung des Schwarzen Buchs, aufbewahrt zu Rashdul

Jenseits der Mauer des Schlafes gibt es für jeden Schläfer ein Reich, das ihm in den meisten Fällen selbst und alleine gehört: das Reich seiner Träume, geformt von den Gedanken, Wünschen, Ängsten und Erinnerungen des Träumers – und meist von den Wünschen, Ängsten und Erinnerungen, die der Träumer bei wachem Geist kaum realisiert. Wen wundert's, dass in diesem Reich nicht unbedingt die bekannten Naturgesetze gelten, sondern die Realität eher 'persönlich' geprägt ist. (Will heißen: In einem wohligen Traum eines besonders goldgierigen Menschen wird das rare Metall häufig zu finden sein, während der schlechte Traum eines Menschen mit merklicher Totenangst sicherlich sich öffnende Gräber und wandelnde Tote in größeren Mengen bietet.) Wenn man sich jedoch einmal auf die neue Realität eingestellt hat (was einem als aktiver Träumer oder Traumgänger auch gelingen mag, s.u.), wird man die Welt als gar nicht so verschieden von Aventurien empfinden ...

Allein, dieses Reich hat keine Grenzen, und keine Gardisten stehen Wacht, so dass der Geist manch eines Wesens eindringen kann, ja sich sogar zum Herrscher über die Traumwelt aufschwingt. Heißt: Es ist für verschiedene Dämonen oder Alveraniare, aber auch für Zauberer mit Kenntnis der TRAUMGESTALT oder des Zibilja-Rituals *Traumseherin* möglich, in fremder Menschen Träume einzudringen und dort zu agieren, die Realität der Traumwelt zu ändern, ja, sogar im Geist eines Schlafenden einen komplett neuen Traum zu verankern.

Auch wenn sie von einem wachen Körper (und eigentlich auch wachen Geist) erlebt werden, so sind doch Wahnvorstellungen und Halluzinationen (und damit auch die Wirkung des gleichnamigen Zaubers) ebenfalls Träume im Sinne dieser Betrachtung, da sie allein im Geist des Betroffenen stattfinden. Gleiches gilt auch für Träume, die von natürlichen Rauschmitteln oder alchemistischen Substanzen herrühren.

Nicht ins Reich der Träume gehören Illusionen und Trugbilder aller Art, die ja in der wirklichen Welt – quasi vor dem sehenden Auge – entstehen, also alle Werke der Magica Phantasmagorica. (Dies ist tatsächlich genau eine der Abgrenzungen der Illusionszauberei.) Wenn allerdings Iribaar höchstselbst Illusion, Wahn, Traum und Wirklichkeit mischt, dann können auch diese Grenzen leicht verschwimmen – allein, dies ist nicht mehr im Rahmen eines Artikels, der auch Regelungen angeben will, zu beschreiben ...

»So aber heyszt es, es sey eyne Welt neben der Welt, welche erreychbar nur in den Traeumen oder fuer denienigen, welcher den Traum-Schluessel besitzt, gaentzlich verschieden von unserer Welt und doch aehnlich, voll mit Creaturen, die noch keynes Menschen Auge wach gesehen, mit Palaesten und

Irr-Gaerten, wo, so man den richtigen Ort zu finden vermag, Milch und Honig fließen, wo sich aber auch Schrecknisse aus dem Boden graben und Mord und Folter in den Kavernen herrschen mag.«

—aus Ethisches Geflüster; *Tuzak* 857 BF; aus dem Tulamidya

Wohl eher ins Reich der Fabel verwiesen werden muss die Hypothese eines komplett unabhängigen 'Traum-Reiches', das irgendwo 'neben' der aventurischen Wirklichkeit existiert. Hier scheinen eher Erzählungen über Feenwelten und Nebenglobulen ihren Niederschlag gefunden zu haben, vielleicht aber auch eine Vision eines alveranischen Paradieses oder ein Trugbild Amazerths.

Als **aventurische Quellen** zur Beschreibung von Traumerlebnissen und als Hintergrundmaterial zur Traummagie eignen sich folgende Bücher:

- *Die Nichtwelt: Legenden aus dem Reich der Geister und Phantome*; thematisch eher der Geisterbeschwörung zuzuordnen; enthält aber auch Material zu Visionen und Räuschen (Seite 96)

- *Ethisches Geflüster*; genial-konfuse Kompilation von Berichten zum Thema Gedankenlesen und Hellsehen; beruht auf dem markaskanischen Dualismus; enthält unter anderem Hinweise zum TRAUMGESTALT (Seite 90)

- *Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung*; viele Grundlagen zur Hellsichtzauberei und zum Illusionismus (Seite 99); speziell zur Abgrenzung des Fachgebiets, aber auch Reflektionen zur menschlichen Wahrnehmung

- *Druidentum und Hexenkult*; vor allem interessant wegen der möglichen Rekonstruktion der TRAUMGESTALT-These (Seite 89)

- *Al-Raschida nurayan shah Tulachim / Die sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes*; Grundlagen der tulamidischen Philosophie mit teilweise erstaunlichen Erkenntnissen für Seelenheilkunde und Beherrschungszauberei (Seite 84)

- *Schlüssel zur magischen Verständigung*; Betrachtungen zu Verständigungs- und Hellsichtzaubern, Hinweise zur TRAUMGESTALT (Seite 98)

- *Ominibus et Portentis*; eigentlich ein Werk über Prophezeiung und Wahrsagerei; enthält jedoch auch Ausführungen über Traumdeutung und -gesichte; Informationen über die TRAUMGESTALT (Seite 96f.)

- *Philosophia Magica*; die gesammelten Einzelschriften des Elon Carhelan; Hauptwerk der alten Magierphilosophie mit Angaben zur Macht der Träume (Seite 97)

DEFINITIONEN

 **Realitätsdichte:** ein Maß dafür, wie 'real' ein Traum erscheint und ob sich Ereignisse des Traums auch auf die Wirklichkeit auswirken können. Bei gewöhnlichen Träumen kann man die RD auch für die Unterscheidung heranziehen, ob man sich am nächsten Morgen an den Traum erinnern kann. Siehe hierzu auch den Kasten auf Seite 26 bei der Betrachtung von Illusionen.

 **Aktiver und passiver Träumer:** Der Träumer ist derjenige, in dessen Kopf die Traumwelt entsteht. Wenn er in dieser Traumwelt handeln und mit den Bewohnern der Welt interagieren kann (ohne dass er die Welt selbst verändert), nennen wir ihn einen *aktiven* Träumer; kann er dies nicht, sondern läuft der Traum nur vor seinem geistigen Auge ab, ist er ein *passiver* Träumer.

 **Traumverursacher:** eine Wesenheit, die einem Schlafenden einen Traum eingibt und die die Traumwelt und ihre Erscheinungen kontrolliert, meist ein Dämon oder Alveraniar.

Traumgänger: eine Person, deren Geist in einen fremden Traum oder eine Halluzination eindringt. Je nach Fähigkeiten des Traumgängers kann dieser auch die virtuelle Wirklichkeit des Traums beeinflussen oder ist aktiver oder passiver Träumer.

Traum: Ein einfacher Traum entspringt nur dem Geist des Träumers selbst und ist meist vergessen, wenn der Morgen kommt – seine Realitätsdichte ist meist sehr niedrig. Es ist jedoch möglich, in einen solchen Traum einzudringen und ihn in Maßen zu verändern, um dem Träumer Hinweise zu geben, ihn zu warnen oder seine Ängste zu lindern. Auch die meisten schlechten Träume, die gemeinsprachlich Alpträume genannt werden, fallen in diese Kategorie, da sie nur dem schlafenden Verstand entspringen und auch – außer schlechtem Schlaf und eventuell mangelnder morgendlicher Regeneration – keine weitere Wirkung zeitigen. (*Echte* Alpträume sind stets von außen verursacht.)

Diese Art von Träumen ist das Geschenk Borons an die Menschen, während es bei den Elfen zu deren Natur gehört und Zwerge von diesem Reich hinter der Mauer des Schlafes ausgeschlossen sind (so dass Zwerge einem jeden Traum, den sie doch erleben, ganz besonderes Gewicht beimessen).

Vision / Gesicht / Wahrtraum: Ein solcher Traum, der sich auch im wachen Zustand einstellen kann, zeichnet sich durch eine hohe Realitätsdichte und eine kurze Dauer aus, und dadurch, dass der Träumer stets passiv bleibt. Visionen werden stets von jenseitigen Mächten geschickt und laufen vor dem geistigen Auge des Träumers ab, meist ohne dass eine ausgestaltete Traumwelt entsteht; viel wahrscheinlicher sind vorgegeben ablaufende Handlungen oder auch nur sprachliche Äußerungen. (In letzterem Fall spricht man nicht von Visionen, sondern von *Auditionen*.) Bei Wahrträumen kann es auch sein, dass dem Geist des Träumers eine gerade real ablaufende Situation in großer Entfernung bewusst wird oder dass er gar einen Blick in eine mögliche Zukunft erhascht. Im Sinne dieser Definition erzeugt die Liturgie der *Göttlichen Verständigung* beim Adressaten ebenfalls eine Vision.

Wahnvorstellung / Halluzination: Dies ist entweder ein Wahntraum mit hoher Realitätsdichte oder aber ein durch den entsprechenden Zauber verursachtes komplexes Trugbild, das jedoch nur im Kopf des Opfers entsteht. Das Gefährliche an diesen Wahnvorstellungen ist, dass das Opfer durchaus in der Realität noch handlungsfähig ist und sich selbst oder anderen durch seine Handlungen Schaden zufügen kann. In gewissem Rahmen fallen auch verschiedene Drogenräusche oder der *Tanz der Bilder* einer Sharisad in diese Kategorie.

Traumwelt: Eine Traumwelt entsteht, wenn mehrere Schlafende aus bestimmten äußeren Umständen heraus den gleichen Traum träumen. Die Träumer sind in den meisten Fällen passiv, können sich aber meist gegenseitig wahrnehmen; die Realitätsdichte ist eher niedrig. Traumwelten dieser Art entstehen bisweilen auf Wunsch eines Gottes oder Alveraniars, durch gemeinsame Einnahme traumerzeugender Pulver oder Tränke oder durch besondere Nähe zu den Feenwelten oder an Orten, an denen die Realität nur begrenzt fest gefügt ist.

Alptraum: Ein Alptraum nach diesen Definitionen ist immer ein fremdverursachter Traum (fast stets durch das Wirken von Dämonen mittels des gleichnamigen Dienstes) mit mittlerer bis hoher Realitätsdichte, dessen Zweck es ist, dem Träumer zu schaden, sei es durch falsche Gesichte, durch das Verstärken von Ängsten oder gar durch den Entzug von Lebenskraft. Alpträume können nur bei Schlafenden hervorgerufen werden – was dazu führt, dass die Opfer von häufigen Alpträumen mit Kräutern und alchemistischen Mittelchen vor dem Schlaf zu fliehen versuchen, bis sie körperlich zusammenbrechen ...

Alptraumwelt: Eine Alptraumwelt schafft eine komplette Neben-Realität für eine größere Anzahl von Personen. Die

Regeln dieser Welt hängen komplett vom Willen des Erschaffers dieser Realität ab, jedoch sind alle Beteiligten stets aktive Träumer. Da Alptraumwelten nur von mächtigen jenseitigen Wesen (Göttern und Alveraniaren, Erzdämonen und ihren Dienern) geschaffen werden können, liegen die genauen Verhältnisse in solchen Welten vollständig in der Hand des Meisters. Die Realitätsdichte ist jedoch stets sehr hoch.

ERSCHAFFEN VON TRÄUMEN

Menschlichen Zauberern ist es zwar möglich, in fremde Träume einzudringen und an ihnen 'herumzumanipulieren'; einem Schlafenden einen (Alp-)Traum einzugeben, das vermögen nur Dämonen und Götter. Aber auch in diesem Fall ist die 'Glaubwürdigkeit' der Traumwelt immer noch zu guten Teilen vom Träumer selbst abhängig.

DIE REALITÄTSDICHTE

Nach dem Aufwachen kann man sich bisweilen an einen Traum erinnern – sei es, weil es der letzte Traum der Nacht war, man aus ihm heraus gerade geweckt wurde oder weil er besonders beeindruckend war. Manche Träume (und vor allem Alpträume) nehmen den Träumer sogar regelrecht gefangen, und um genau diese geht es hier ...

Wie real dem Träumer ein Traum erscheint, hängt sowohl von ihm selbst als auch von den äußeren Einflüssen auf den Traum ab. Als Maß hierfür dient die **Realitätsdichte (RD)**, wie sie auch für Illusionen (Seite 26) genutzt wird. Sie wird von folgenden Faktoren beeinflusst:

- Willenskraft und Vorstellungskraft des Träumers, seine Ängste und verborgenen Wahnvorstellungen – addieren Sie die Werte für MU und IN, dazu den Wert aller eventuellen Ängste, den Wert des *Aberglaubens* sowie 10 Punkte für *Einbildungen* und 20 Punkte für *Wahnvorstellungen* und teilen Sie die Summe durch 10. Sind mehrere Wesen von ein und demselben Traum betroffen, verwenden Sie den höchsten Wert und addieren 1 Punkt für jeden zusätzlichen Träumer.
- Ist der Träumer ein Zauberer, addieren Sie einen Punkt. (Bei mehreren anwesenden Zauberern entsprechend ein Punkt pro Zauberer.)
- Ist der Träumer (in diesem Fall: der *unfreiwillige* Träumer) ein Zwerg, ziehen Sie 10 Punkte ab. Ist der Zwerg Teil einer Gruppe von Träumern, ziehen Sie 5 Punkte von der Gesamt-RD ab.
- Ist der Träumer ein Elf, addieren Sie 2 Punkte.
- Addieren Sie eventuelle Zuschläge für traumerzeugende Drogen (siehe *Künstliche Träume*; Seite 72).
- Addieren Sie für einen Alptraum 3 Punkte.
- Addieren Sie nun für fremderzeugte Träume einen Wert, der vom Erzeuger der Träume abhängig ist: bei den Auswirkungen von Zaubern die *ZfP**, bei Geistern, Göttern und Dämonen einen Wert, der bis zu 5W6 Punkten betragen kann (siehe Tabelle).
- Addieren Sie zum Schluss 1W6, um die endgültige Realitätsdichte des Traums zu erhalten.

WESEN	MODIFIKATION DER RD
Nachtalp	+1W6
Braggu	+2W6
Bha'Levek	+2W6
Irhiazal	+2W6
Morcan	+3W6
Nephazz	+2W6
Thaz-Laraanji	+1W6
andere Diener Thargunitoths	+1W6
andere Dämonen	+1W3
Thargunitoth	+5W6
andere Erzdämonen	+4W6

EINDRINGEN IN TRÄUME

»So aber sprach Segrina: Wenn aber der Dämon ihm eingibt, der Wald sei voller Schrecken, so will ich ihm zeigen, dass der Wald voll Freude ist. Und sie fiel neben ihm nieder in tiefen Schlaf und erstand in seinem Geiste neu als Bäumin.«

—Druidentum und Hexenkult; überarbeitete Lowanger Version, 972 BF

Für Zauberkundige gibt es drei zentrale Zauber, mit denen es möglich ist, in die Träume und Halluzinationen Anderer einzudringen: die Hellsichtzauber **SENSIBAR** und **BLICK IN DIE GEDANKEN** sowie – als Wichtigstes – die **TRAUMGESTALT**. Eventuelle weitere Möglichkeiten bestehen noch vermittels **TIERGEDANKEN** (so unterschiedlich sind die Erfahrungswelten von Tieren und die Vorstellungswelten von Träumern bisweilen gar nicht ...), dem *Traumseherin*-Ritual der Zibiljas, dem zahorischen Zaubertanz *Madayana*, dem elfischen *salasandra*, oder der vermenschlichten, formalisierten Variante, dem **UNITATIO** (jedoch nur, wenn der Träumer bereits vor Beginn des Traums Teil des Zauberkreises war).

EINE ANDERE WELT

Die Begrenzungen des Fleisches zählen in Traumwelten nur wenig; allein die Kraft des Geistes ist entscheidend. Dies wirkt sich auch auf die 'körperlichen' Eigenschaften eines aktiven oder passiven Träumers, Traum-Verursachers oder der Traumgängerin aus: **MU** wird zu **KK**, **KL** zu **FF**, **IN** zu **GE**, während der halbe **CH**-Wert die **GS** festlegt und der ganze **CH**-Wert die **KO** im Traum ersetzt. Die geistigen Werte bleiben größtenteils erhalten, jedoch können die bei einer **TRAUMGESTALT**-Zauberprobe oder einer *Traumseherin*-Ritualprobe übrig behaltene **ZfP***/**RkP*** frei auf die geistigen Eigenschaften verteilt werden. (Andere Arten des Eindringens in Träume geben keinen entsprechenden Bonus.) Als **RS** der Traumgängerin kann die halbe **MR** angesetzt werden; die **TP** errechnen sich aus der Summe von **MU** und **CH**, wobei ein Grundwert von **1W TP** angenommen wird, auf den für je 5 Punkte über 15 ein weiterer **TP** addiert wird (eine Hexe mit **MU** 14 und **CH** 16 verursacht also **1W6+3 TP**).

KONTROLLE VON TRÄUMEN

Allein, die besten Eigenschaften nützen nichts in einer Traumwelt, wenn es nicht gelingt, die Realität des Traums zu formen. Dazu ist eine Probe auf das Talent *Heilkunde Seele* nötig, die folgendermaßen modifiziert wird:

- + **Realitätsdichte des Traums**
- **übrig behaltene ZF-Punkte aus der TRAUMGESTALT-Probe**
- +/- **schlechte/gute Kenntnis des Träumers und seiner Gedanken** (-3 bis +3)
- +/- **eventuelle Zuschläge/Abzüge aus traumbeeinflussenden Drogen** (-2 bis +2)

Gelingt diese Probe, so kann der Traumgänger die Realität des Traums zu seinen Gunsten ändern, d.h. auf die scheinbare Umwelt des Traums einwirken: verschlossene Türen öffnen, Brücken über Abgründe spannen, ja, sogar die sprichwörtlichen Berge versetzen (eventuell durch zusätzliche Proben). Vor allem aber kann er zwi-

schen allen Gebilden der Traumwelt den Träumer und den eventuellen Traum-Verursacher erkennen. Des weiteren kann er den Träumer zu einer handelnden Person im eigenen Traum machen, die zwar nicht den Traum kontrolliert, aber doch in der Lage ist, sich den Einflüssen des Traums aktiv zu stellen. Eine wichtige Möglichkeit des Traumgängers besteht darin, die Realitätsdichte des Traums zu ändern. Dazu kann er die **ZfP*** aus der **TRAUMGESTALT**-Probe nutzen (2 **ZfP*** für einen Punkt **RD**), um die Realitätsdichte der Traumwelt zu verändern, anstatt mit diesen Punkten seine Eigenschaften zu verbessern.

Misslingt die Probe, so ist der Traumgänger den Gesetzen des Traums unterworfen und kann die Traumwelt nicht beeinflussen, ist aber dennoch in der Lage, aktiv in dieser Welt zu handeln und eventuell gegen den Traum-Verursacher anzugehen. Mit einer weiteren Probe ist es möglich, den Träumer ebenfalls zu einem aktiv Handelnden zu machen.

Misslingt die Probe jedoch um mehr als 10 Punkte, so ist auch der Traumgänger in der Traumwelt gefangen und muss alle Ereignisse auf sich einwirken lassen.

DIE GEGENSEITE

»Als aber Segrina, die Bäumin, den Schwarzen Ritter niedergeworfen, seinen Schild gespalten und seine Lanze zerbrochen hatte, siehe, da hob sich das Traumgespinst, und Elgor erwachte aus seinem nächtelangen Alp, bleich zwar, doch ohne jeden Harm.«

—aus *Druidentum und Hexenkult*; überarbeitete Lowanger Version, 972 BF

In irgend einer von ihnen selbst frei gewählten Form finden sich auch die Verursacher von Alpträumen in der Traumwelt wieder. Dies kann der genannte Schwarze Ritter sein, aber auch genauso die derische Form des Dämons, ein riesiger Metallgolem, eine schwarze Wolke oder dergleichen, wobei die (Kampf-)Werte in gewissem Rahmen jedoch immer gleich sind. Legen Sie die Werte für diesen Avatar des Herrn der Traumwelt fest wie für eine erfahrene Meisterperson (die **MR** beträgt üblicherweise **RD**, der **RS** beträgt **RD** oder **RD/2**, die **LeP** liegen fast stets über denen von fleischlichen Träumern); etliche ty-

DIE SONDERFERTIGKEIT TRÄUMGÄNGER

Etliche Menschen (und bisweilen Elfen) haben sich die Träume – ihre eigenen und die anderer Wesen – zur zweiten Heimat gemacht und sind so erfahren in dieser fremden Welt, dass ihnen alle anfallenden Manipulationen spürbar leichter von der Hand gehen: Wer die Sonderfertigkeit *Traumgänger* erlernt hat, dessen Proben zum Eindringen in Träume, zur Beeinflussung und zum Beenden von Träumen sind jeweils um 3 Punkte erleichtert. Zudem erhalten solcherart erfahrene Traumgänger einen Bonus von je 2 Punkten auf ihren **RS** und ihre **TP** in der Traumwelt, auf ihre Initiative sogar einen von 4.

Voraussetzungen: **IN** 12; **ZfW** **TRAUMGESTALT** 7 oder Kenntnis des Zibilja-Rituals *Traumseherin* oder andere Kenntnis der Traummagie nach Maßgabe des Meisters

Verbreitung: 4 bei Hexen und Zibiljas, 2 bei Druiden, Geoden und Gildenmagiern

Kosten: 150 AP

pische Traumverursacher finden Sie bei den Geistern und Dämonen (ab Seite 204). Für die meisten mächtigeren traumverursachenden Wesenheiten, seien es Alveraniare, Götter oder Erzdämonen, ist es müßig, Werte anzugeben, da diese von einem sterblichen Geist in den von ihnen geschaffenen Traumwelten nicht besiegt werden können.

KÄMPFE IN DER TRAUMWELT

Mit den oben angegebenen/berechneten Werten für die aktiven Träumer/Traumgänger auf der einen und die Traumverursacher auf der anderen Seite lässt sich schon so manches Gefecht um den klaren Geist des Träumers durchführen, wobei sich jedoch keine genauen Regeln für die Darstellung der Kämpfe angeben lassen, zumal, wenn mehrere Wesen die Traum-Realität kontrollieren und die Umgebung nach ihrem Willen verändern können – es sollte auf jeden Fall mehr als ein einfacher AT/PA-Wechsel sein. (Denken Sie an 'Alice im Wunderland' oder an Superhelden-Comics, wenn Sie die Handlungen der Helden oder Meisterfiguren beschreiben.)

Fakt ist aber, dass man in der Traumwelt durch Kämpfe (oder durch 'widrige Umwelteinflüsse' Schaden erleiden und dadurch, zumindest in der Traumwelt, zu Tode kommen kann.

ZAUBERN IN DER TRAUMWELT

Grundsätzlich funktioniert das Zaubern in der Traumwelt wie das Zaubern in der Realwelt, speziell, wenn es gegen Traumkreaturen oder Konstrukte der Traumwelt geht. Es muss nur beachtet werden, dass die fremde Realität der Traumwelt oft einige Naturgesetze dergestalt verdreht, dass das Zaubern schwieriger wird und dass ein aktiver Träumer oder Traumgänger für solche 'virtuellen' Zauber natürlich deutlich weniger AE aufwenden muss. Die Probenzuschläge bzw. das Verhältnis der AsP-Kosten im Vergleich zur wirklichen Welt finden Sie in der unten stehenden Tabelle.

RD	aktiver Träumer	kontrollierender Traumgänger/ Traumverursacher
bis 5	+12 / 10 %	+6 / 25 %
bis 10	+9 / 25 %	+4 / 33 %
bis 20	+6 / 33 %	+2 / 50 %
über 20	+3 / 50 %	+/-0 / 100 %

Zwei Ausnahmen von dieser Regel gibt es jedoch. Zum einen kann der Träumer – das Fundament der Traumwelt – nur sehr schwer mit Zaubern angegriffen werden: Zusätzlich zu den unten angegebenen Zuschlägen ist Zauberprobe um die RD erschwert; die Zauber kosten das Fünffache. Alle gegen den Träumer gerichteten Zauber wirken sich aber dafür auch in der Realität aus (nur wird ein Schlafender wenig Nutzen aus einem AXXELERATUS ziehen können).

Andererseits ist auch der Traumverursacher mit einer zusätzlichen MR in Höhe der RD geschützt. Da aber die Seelen von Träumer, Traumverursacher und Traumgänger in der Traumwelt verbunden sind, ist es durchaus möglich (wenn auch, wie erwähnt, sehr schwierig), bestimmte Zauber durch Träume zu 'kanalisieren'.

Diese Ausnahmen bezeichnen auch zwei der drei Punkte, wo Zauber aus der Traumwelt in die Wirklichkeit übertreten können (der dritte ist die Traumgängerin). Alle anderen Zauber wirken nur innerhalb der Traumwelt.

Bestimmte Zauber, namentlich alle Beschwörungen (und auch Austreibungen), zeigen in der Traumwelt keine Wirkung, während Illusionen dem Zaubern deutlich leichter von der Hand gehen (erleichtert um 7 Punkte).

SCHADEN IN DER TRAUMWELT

Wie gesehen, ist eine Traumwelt nicht unbedingt der sicherste Ort, und es ist durchaus möglich, dass sowohl Träumer als auch Traumgänger zu Tode kommen. Für einen Träumer kann dies vielerlei bedeuten – in Alpträumen häufig, dass er erneut aufsteht, um ein weiteres Mal zu sterben; mit etwas Glück erwacht er jedoch auch aus diesem Alptraum. 'Stirbt' ein Traumgänger, so wird er aus dem Traum geworfen und kann ein zweites Mal versuchen, in die Traumwelt einzudringen. Wird ein Traumverursacher besiegt, so endet der von ihm erzeugte Alptraum (und ein entsprechender Dämon hat damit seinen Dienst abgeleistet).

Wie viel des in der Traumwelt erlittenen Schadens in die reale Welt übertragen wird und damit Leben und Gesundheit des Träumers/Traumgängers gefährdet, hängt von der Realitätsdichte des Traums ab und ist aus folgender Tabelle zu ersehen:

RD	Träumer	Traumgänger/Traumverursacher
bis 5	keiner	1/20
bis 10	1/10	1/10
bis 20	1/4	1/4
bis 25	1/2	1/3
über 25	voll	1/2

TRÄUME BRECHEN

Es ist natürlich auch möglich, gefährliche, von 'außen' verursachte Träume auch von 'außen' aufzuheben: Dazu sind, je nach Quelle, die Formeln BEHERRSCHUNG BRECHEN, EINFLUSS BANNEN und VERSTÄNDIGUNG STÖREN geeignet – letztere speziell dann, wenn der Traum gerade aktiv (mittels TRAUMGESTALT) induziert wird; REVERSALIS [SOMNIGRAVIS] weckt den Träumer nicht. Als Zuschlag für die entsprechenden Zauberproben werden die halbe Realitätsdichte und die halbe Magieresistenz des Träumers sowie eventuell ein Zuschlag je nach Macht des Traum-Verursachers angerechnet.

Ist der Traum eine Form von Besessenheit, sind natürlich auch die Formeln PENTAGRAMMA, REVERSALIS [INVOCATIO MINOR/MAIOR] oder GEISTERBANN geeignet. Mehr zu Besessenheiten finden Sie auf Seite 250f.

KÜNSTLICHE TRÄUME

Nicht nur Zauberei, Göttermacht oder das Wirken von Dämonen können den Träumer in den Traumwelten fesseln; auch bestimmte Gifte oder alchemistische Substanzen sind dazu in der Lage, namentlich Ilmenblatt (RD+1/Probe-1), Cheriacha (RD+1/Probe-2), Samthauch (RD+2/Probe-1), Schwarzer (RD+2/Probe+3), Purpurner (RD+2/Probe+2) und Weißer Lotos (RD+3/Probe+1), Purpurner (RD+3/Probe+3) und Grauer Mohn (RD-1/Probe-3) und natürlich Regenbogenstaub (RD+1W6 pro Qualitätsstufe / B: +3, C: +5, D: +/-0, E: -3, F: +2W6). Diese Substanzen erhöhen entweder die Realitätsdichte eines Traums oder helfen einem Traumgänger, sich in der Realität eines fremden Traumes zurechtzufinden. Die in Klammern hinter den Substanzen angegebenen Werte stehen für die Veränderung der RD, wenn der Träumer selbst das Mittel eingenommen hat, bzw. für die Erleichterung oder Erschwerung der Heilkunde Seele-Probe des Traumgängers, falls dieser das Kraut als Hilfsmittel nutzt.

Angeblich ist es auch möglich, mittels Alchimie und der Kenntnis des Zaubers TRAUMGESTALT einen Trank zu erstellen, der einen bestimmten, bei Herstellung des Trankes festgelegten Traum erzeugt.

ERFAHRUNG UND STEIGERUNG FÜR ZAUBERER

Während viele andere Aventurier leben und dabei lernen, leben speziell Zauberkundige, um zu lernen – das Ansammeln von (praktischem, theoretischem oder gar esoterischem) Wissen ist für fast alle aventurischen Zauberer erklärter Teil ihres Lebenszwecks. Entsprechend können magisch begabte Charaktere – nebst der Steigerung ihrer weltlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten – weitere Werte verbessern. Bei diesem Abschnitt handelt es sich um eine Zusammenfassung der in *Wege des Schwerts* auf Seite 162ff. dargestellten Regeln.

STEIGERUNG DER ZAUBERFERTIGKEITEN

Zauberfertigkeiten werden gemäß der Steigerungskostentabelle (SKT; **WdS 168**) gesteigert. Für die Steigerung von Zauberfertigkeiten werden umso mehr Abenteuerpunkte verbraucht, je höher der gewünschte Zauberfertigkeitwert und je größer die Lernschwierigkeit des Zaubers ist. Es wird also nachgesehen, auf welchen Wert (Zeile) ein Zauber einer bestimmten Lernschwierigkeit (Spalte) gesteigert werden soll.

Diese **Lernschwierigkeit** eines Zauberspruchs ergibt sich aus folgenden Faktoren:

-  der **Komplexität des Zaubers** (siehe im **LCD** bzw. die Liste auf Seite 414ff.)
-  der **Ausbildung**: Ein *Hauszauber* eines Magiebegabten kann um eine Spalte erleichtert erlernt werden.
-  der **Repräsentation des Zaubers**: Das Aktivieren und Steigern von Zaubern fremder Repräsentation ist um zwei Spalten schwieriger (2 Spalten nach rechts), als es in eigener Repräsentation wäre. Hiervon gibt es folgende Ausnahmen:
 -  Schelme müssen alle anderen Repräsentationen um drei Spalten verteuert steigern und umgekehrt. Ausnahme ist hier die scharlatanische Repräsentation, die von der schelmischen nur die üblichen zwei Spalten entfernt ist.
 -  **Gildenmagische** und **scharlatanische** Repräsentation sind wechselseitig nur um eine Spalte verteuert steigerbar. Das gleiche gilt für die **gildenmagische** und **borbaradianische** Repräsentation, nicht jedoch für die **scharlatanische** und **borbaradianische**.
 -  **Verwandtschaft des Zaubers**: sowohl bei elementaren Hexalogien (S. 383ff.) als auch, wenn ein Zauber ein zweites Mal in einer weiteren Repräsentation erlernt wird, kann der Spruch bis zum Erreichen des **ZfW** des höchsten / zuerst erlernten Zaubers um eine Spalte leichter gesteigert werden. (Expertenregel)

DIE LERNMETHODEN

Wenn Sie mit den unterschiedlichen Lernmethoden spielen (**WdS 167**), dann können Sie diese Regeln auch bei Zaubern einsetzen. Ein Lehrmeister kann einen Spruch natürlich nur in der Repräsentation weitergeben, in der er ihn beherrscht. *Selbststudium* ist bei Zaubersprüchen in fremder Repräsentation nur bis zu einem **ZfW** von 10 möglich. Der **Maximalwert einer Zauberfertigkeit** in eigener Repräsentation kann so viele **ZfP** betragen wie der Wert der höchsten an der entsprechenden Zauberprobe beteiligten Eigenschaft, plus 3 (bei einer Bega-

LERNEN AUS MAGISCHEN WERKEN

Gerade für **Gildenmagier** ist es üblich nicht nur von Personen zu lernen, sondern sich auch Wissen aus Büchern anzueignen. Weitere Informationen zum Steigern mittels solcher Bücher finden Sie im Kapitel **Die Magische Bibliothek** auf Seite 76ff.

bung plus 5). Bei Zaubern aus fremder Tradition gilt als Maximalwert der Wert der *niedrigsten* an der Zauberprobe beteiligten Eigenschaft (ohne weitere Zuschläge).

Der **Zeitbedarf** für die Steigerung von Zauberfertigkeiten beträgt halb so viele Zeiteinheiten, wie Abenteuerpunkte benötigt werden. Es ist also nicht so aufwendig, einen Zauber zu lernen, wie ein gesamtes Talent mit seiner viel größeren Anzahl von Möglichkeiten. Für die Aktivierung von Zaubersprüchen gilt ebenfalls, dass sie **AP/2** Zeiteinheiten benötigen.

AKTIVIEREN VON ZAUBERSPRÜCHEN

Das grundsätzliche Erlernen und der Erwerb des **ZfW 0** kostet immer einen gewissen, von der nach obiger Methode ermittelten Lernschwierigkeit abhängigen Betrag, der in der Zeile *Akt.* vermerkt ist. Aktivierung einer Zauberfertigkeit ist nur mittels eines Mentors möglich.

SPEZIELLE ERFAHRUNGEN

Spezielle Erfahrungen macht ein zauberkundiger Held in erster Linie dadurch, dass er einen Spruch besonders häufig oder unter deutlich erschwerten Bedingungen zaubert.

OPTIONAL: LEHRMEISTER

Die beste Chance, einen kompetenten Lehrmeister anzutreffen, hat ein Held sicherlich auf einem der Treffen seiner Tradition (also zum Beispiel ein Gildentreffen der Magier oder ein Fest der Elfen), selbst wenn er dort nur erfährt, wen er aufsuchen muss. Ein **gildenmagischer Lehrmeister** verlangt etwa fünf mal so viele Silbertaler für seine Lehrtätigkeit, wie der **AP-Aufwand** für das Erlernen beträgt, mindestens jedoch 5 Dukaten. Seltene / komplizierte Sprüche oder besonders fähige Lehrmeister erreichen leicht den doppelten Betrag. Bei anderen Traditionen sind je nach Lehrmeister Gegenleistungen in entsprechender Höhe durch das Schaffen von Artefakten, das Besorgen seltener Trank-Zutaten o.ä. möglich und üblich.

STEIGERN DER RITUALKENNTNIS

Die *Ritualkenntnis* (siehe die Betrachtungen auf Seite 105) wird mit der Ausbildung erworben, sprich, jeder Zauberkundige erhält sie bereits aktiviert und auf einem Wert von 3 Punkten. Sie wird wie ein Talent der Kategorie **E** (Alchimisten und Scharlatane: **D**) gesteigert, üblicherweise unter Beaufsichtigung eines Lehrmeisters oder durch gegenseitiges Lehren, unter Umständen jedoch auch im Selbststudium. Das Aktivieren der *Ritualkenntnis* einer fremden Tradition kostet, wenn überhaupt möglich, 250 AP; das Erlernen erfolgt dann mit zwei Spalten Erschwernis. Der Maximalwert der *Ritualkenntnis* beträgt **Leiteigenschaft des Zaubers plus 3**.

LEITEIGENSCHAFTEN

Je nach Tradition, Struktur der angewandten Zauberei und Art der Wissensvermittlung haben die unterschiedlichen Magie-Traditionen entweder die **Klugheit** oder die **Intuition** als sog. *Leiteigenschaft*, die für einige Zauber- und Lernvorgänge von Belang ist:

-  **Alchimisten, Druiden, Geoden (Herren der Erde), Gildenmagier, Scharlatane und Zibiljas** verwenden hierbei die **Klugheit**.
-  **Achaz-Kristallomanten, Derwische, Elfen, Geoden (Diner Sumus), Hexen, Schamanen, Schelme und Zaubertänzer** verwenden die **Intuition**.

ERLERNEH MAGISCHER SONDERFERTIGKEITEN

Grundsätzlich beherrscht man eine Sonderfertigkeit oder man beherrscht sie nicht; man erlernt sie unter Einsatz einer bestimmten AP-Summe auf einen Schlag. Neben allgemeinen Sonderfertigkeiten gibt es noch eine Zahl von Ritualen oder Objektritualen pro Tradition, diese werden auf den Seiten 106ff. beschrieben. Objektrituale (wie die z.B. Stabzauber) werden durch den Einsatz von AP erlernt und können dann jederzeit mit einer Ritualprobe auf das gewünschte Objekt gesprochen werden, was den Einsatz von Astralenergie erfordert. Für Rituale (wie z.B. Hexenflüche) gilt in den meisten Fällen ähnliches. Magische Sonderfertigkeiten, vor allem die zu Ritualen, können *nur und ausschließlich bei einem Lehrmeister der jeweiligen Tradition* gelernt werden; für Gildenmagier gelten auch Zauberbücher (siehe 80ff.) als Lehrmeister. Auch im Fall der magischen Sonderfertigkeiten beträgt die Lerndauer ein Fünftel der angegebenen AP in Zeiteinheiten oder wird entsprechend genannt.

STEIFERH DER ASTRALENERGIE

Für die Steigerung der Astralenergie gibt es folgende Möglichkeiten:

-  Durch Verbessern der Eigenschaftswerte Mut, Intuition oder Charisma.
-  Durch eine Reihe geistiger Übungen, die die AsP über diesen Grundwert hinaus erhöhen. Der Maximalwert der Astralenergie, den ein Held auf diese Weise zu seinem Grundwert hinzukaufen kann, beträgt soviel wie sein CH-Wert; die zugekauften Astralpunkte kosten entsprechend der Spalte G aus der SKT. (Und wie bei Lebenspunkten bestimmt sich die Zeile in der Tabelle aus den hinzugekauften Punkten, nicht der Gesamtzahl.)
-  Durch langwierige Meditations- und Einstimmungs-Techniken, die allen *Vollzauberern* zur Verfügung stehen, die mindestens KL und IN 12 aufweisen. Dies ist die Sonderfertigkeit *Große*

Meditation, durch die der Zauberer je nach Tradition Leiteigenschaft/3 AsP zu seinem Grundvorrat hinzu gewinnt, bei Gelingen einer *Ritualkenntnis*-Probe auf (MU/Leiteigenschaft/CH) sogar noch RkP*/10 zusätzliche Punkte. Die Elfen verwenden nicht ihre (nicht vorhandene) Ritualkenntnis, sondern ihren halben *Musizieren*- oder *Singen*-Wert (und entsprechend TaP*/10). Die Methoden erfordern, dass sich der Zaubernde mindestens einen Monat zurückzieht und versucht, sich 'in Einklang mit den Kräften zu bringen'. Wenn der Zauberer das Ritual nicht unter diesen Randbedingungen durchführen kann, sind die Proben jeweils um 3 Punkte erschwert.

Es kann nur ein solches Ritual pro Jahr durchgeführt werden, d.h., es müssen 'ein Jahr und ein Tag' zwischen den Ritualen vergehen. Die Durchführung jeder *Großen Meditation* kostet pauschal 400 AP.

 Die Sonderfertigkeit *Gefäß der Sterne* erhöht den AE-Grundwert auf (MU+IN+CH+CH)/2 und erlaubt es, bei der *Großen Meditation* auch wahlweise CH/3 als AsP-Zugewinn zu wählen sowie die *Große Meditation* an beliebigen Orten durchführen zu können.

RÜCKKAUF VERLORENER AE

Wenn ein Zauberer permanente AsP (pAsP) ausgibt, z.B. weil er einen Teil seines astralen Musters auf das Ziel des Zaubers oder ein Artefakt übergehen lässt, ändert sich zwar nicht die Größe seines 'Astralgefäßes' (die Basis-AE), sehr wohl aber dessen Kapazität (der nutzbare Anteil der Basis-AE). Sie finden Platz für beide Werte auf dem Zauber-Teil des Heldenbogens.

Es ist einfacher, diese 'verlorenen Astralpunkte' zurückzugewinnen (sprich: sein astrales Muster zu restaurieren) als den Astralenergie-Grundwert anzuheben.

Der Rückkauf eines verlorenen pAsP kostet einheitlich 50 AP; es müssen hierfür 25 ZE (etwa eine Woche) Zeit für geistige Übungen aufgewandt werden. Die Sonderfertigkeiten *Matrixregeneration I* und *II* verbilligen diesen Rückkauf. Bevor man seine AE-Basis durch geistige Übungen oder *Große Meditation* anheben kann, muss man zuerst sein astrales Gefäß restaurieren, sprich eventuell verlorene pAsP zurückkaufen.

BESONDERHEITEN DER MAGISCHEN TRADITIONEN

WEITERBILDUNG FÜR MAGIER

Unter normalen Umständen ist die Ausbildung eines Zaubers mit irgendeiner Form der Freisprechung beendet. Die Magiergilden bieten den Ihren (und nur diesen) jedoch noch eine weitere Möglichkeit, ihren Horizont zu erweitern:

Seit einer Entscheidung der Gildenräte im Jahre 1005 BF ist es jedem erfahrenen Adepten erlaubt, ein weiteres Jahr Studium auf einer Akademie seiner Wahl zu verbringen und sein Wissen in den dort gelehrt Formeln und Ritualen zu vertiefen. Dass es sich bei dieser Akademie nicht um jene handeln darf, auf welcher der Adeptus seine Grundkenntnisse erworben hat, versteht sich von selbst. Die Akademie kann den Applikanten wegen mangelnder Eignung jederzeit ablehnen, und auch die Zugehörigkeit zur passenden Gilde kann wichtig werden.

Die genauen Details hierzu finden Sie auf Seite 171f. in *Wege des Schwerts*, in Kurzform bedeutet dies spieltechnisch:

- **Voraussetzungen:** MU 12, KL 15, IN 15, Status des Adeptus Maior, Gildenmitgliedschaft oder wenigstens mit einer assoziiert.
- **Kosten:** 25 x (GP des Magiers der betreffenden Akademie) in AP, 200 Dukaten, 1 Jahr aufopferungsvolles Studium bei Zweitstudium an Akademie der eigenen Gilde; 30 x GP in AP, 300 Dukaten, 1 Jahr aufopferungsvolles Studium bei privaten Lehrmeistern oder fremder Gilde (so dies in seltenen Fällen möglich ist)
- **Hauszauber:** Die Hauszauber der Institution sind nun auch Hauszauber des Magiers

● **Zauber- und Wissensfertigkeiten:** Magier erhält eine Spezielle Erfahrung in allen dort gelehrt Zaubern (Hauszauber und Zauberfertigkeiten) und Wissenstalenten.

● **Merkmal:** Erwerb der Merkmalskenntnis

● **Sonderfertigkeiten:** Verbilligung aller dort gelehrt und verbilligter Sonderfertigkeiten (maximal eine Verbilligung pro Sonderfertigkeit). Alle Akademien bieten eine solche Weiterbildung, ein 'Drittstudium' kann jedoch nur beim Institut der Arkanen Analyse zu Kuslik absolviert werden.

Anmerkung: Wenn Sie möchten, können Sie natürlich auch anderen magischen Traditionen eine solche zweite Ausbildung zugestehen, die ähnliche Auswirkungen hat. In diesem Fall wird diese jedoch eher sehr persönliche Gefallen an den neuen Ausbilder erfordern als den Einsatz schnöder Dukaten.

ERLERNEH VON SCHAMANERITUALEN

Folgende Voraussetzungen müssen zum Erlernen eines Rituals daher erfüllt sein:

 Der Schamane muss in der bei *Ritualprobe* genannten Ritualfertigkeit einen Wert aufweisen, der dem Dreifachen des Ritualgrads entspricht.

Der Schamane muss einen willigen Lehrmeister seiner eigenen schamanistischen Tradition finden (der Austausch rituellen Wissen zwischen verschiedenen Traditionen ist ausgesprochen selten und setzt eine intensive Beschäftigung mit den religiösen Grundlagen des Lehrmeisters voraus – ein Prozess, der mehrere Monate, Jahre oder gar Schamanenleben in Anspruch nimmt und nicht in Regeln gefasst werden soll).

Der Lehrmeister muss einen TaW *Lehren* von mindestens 7 aufweisen und natürlich das gewünschte Ritual (und falls es in verschiedenen Varianten gelehrt wird, z.B. *Kraft des Tieres*, auch in der richtigen Form) beherrschen.

Der Unterricht in dem entsprechenden Ritual dauert pro Grad des Rituals zwei Tage (entsprechend 5 Zeiteinheiten Lerndauer pro Tag) und erfordert eine erfolgreiche Ritualprobe des Schülers je nach Ritualgrad (und mit den entsprechenden Modifikatoren, zusätzlich erleichtert um die halbe TaP* einer *Lehren*-Probe des Lehrmeisters). Bei Misslingen der Probe kann sie mit einem Aufschlag von 3 Punkten nach einer weiteren Lernperiode wiederholt werden. Die Probe geht mit einem AsP-Aufwand je nach Ritualgrad einher (auch wenn die Wirkung selbst nicht zwangsläufig ausgelöst wird).

Das Erlernen eines Schamanenrituals kostet 50 AP pro Ritualgrad. Handelt es sich um ein Ritual, das in verschiedenen Formen gelernt werden kann (z.B. *Kraft des Tieres*), betragen die Lernkosten die Grad-Differenz zwischen bereits erlernter und noch zu lernender Variante mal 50 AP.

LERNEN IM SALASANDRA

Elfen – und Halbelfen, die einer elfischen Kultur entstammen – können ihre Fertigkeiten nicht nur durch Anwendung und Studium, sondern auch durch Einstimmung auf das Wissen ihrer Sippe erlernen und verbessern, indem sie mit dem Wesen der anderen eine harmonische Verbindung eingehen, mit ihnen also ins Salasandra (siehe unten) gehen. Das ist natürlich nur möglich, wenn der Elf seine heimatliche Sippe aufsucht und dort längere Zeit verbringt.

Spieltechnisch heißt dies: Talente, Gaben und Zauber, die im Salasandra mit der Sippe erlernt werden, können so aktiviert / gesteigert werden, als habe der elfische Held einen Lehrmeister aufgesucht.

SALASANDRA

Dies ist die Fähigkeit eines Elfen, mit seiner Sippe in geistiger Harmonie zu verschmelzen – und einer der Kernbegriffe des Elfseins. Im Salasandra können viele Erfahrungen, Eindrücke und Fertigkeiten ausgetauscht (und somit leichter erlernt) werden.

Voraussetzungen: Vorteil *Zweistimmiger Gesang*

Verbreitung: 7; nur elfische Kulturen

Kosten: automatisch mit den elfischen Kulturen für die Verbindung mit der eigenen Sippe; 200 AP für das Knüpfen eines Bandes zu einer neuen oder weiteren Sippe.

Es können nur solche magischen und weltlichen Fertigkeiten erlernt werden, die auch der Mehrzahl der am Salasandra Beteiligten bekannt sind. Im Salasandra können auch Sonderfertigkeiten erlernt werden – natürlich auch hier nur, wenn die elfische Sippe über die entsprechenden Kenntnisse verfügt.

Das Lernen im Salasandra ist nicht den Regeln der *Elfischen Weltsicht* unterworfen, sprich: Die Verbilligung um eine Spalte (Zauber, Gaben, Talente) gilt auch dann, wenn es sich bei der erlernten Fertigkeit nicht um eine (L)-Fertigkeit handelt (diese werden dann also effektiv um zwei Spalten verbilligt). Auch Sonderfertigkeiten, die keine (L)-Fertigkeiten sind, können zu normalen Kosten erlernt werden.

SCHELMISCHES IMITATIONSLEHNEN

Schelme haben ihre Zauber von ihren koboldischen Ziehlern eher durch Abschauen denn durch echten Unterricht gelernt. Sie haben gelernt, magische Effekte, die sie beobachtet haben, durch ihre eigene Magie zu imitieren. Dieses Wissen können Schelme auch später noch anwenden. Regeltechnisch ist dies Bestandteil des Vorteils *Unbeschwertes Zaubern* (WdH 257) und bedeutet:

Beobachtet ein Schelm das erste Mal das Ausführen und die Wirkung eines ihm unbekanntem Zaubers, so kann er eine IN-Probieren ablegen, die um mindestens 7 Punkte erschwert ist. Der Spielleiter kann diese Probe aufgrund besonderer Umstände beliebig modifizieren, z.B. wegen besonderer Aufmerksamkeit des Schelms oder eines besonders unschelmischer Zaubers. Gelingt diese Probe, so kann der Schelm sofort die entsprechenden AP ausgeben, um den Zauber *in schelmischer Repräsentation* zu aktivieren – selbst wenn er laut LCD nicht in schelmischer Repräsentation vorliegt.

Hat ein Schelm einen Zauber einige Dutzend Mal in Durchführung und Wirkung beobachtet, kann er 20 x (Aktivierungsfaktor der Lernschwierigkeit) Zeiteinheiten aufwenden, um den Zauber durch eigene Versuche sich selbst beizubringen (AP-Kosten nach Selbststudium).

Nimmt sich ein anderer Zauberer die Zeit, einen Zauber mit einem Schelm zu lernen – was im Übrigen extrem anstrengend ist –, so kann der Schelm den gelehrteten Zauber in eigener Repräsentation lernen und steigern. Dies kostet die üblichen Kosten des gegenseitigen Lehren und Lernens, dauert jedoch (mindestens) die doppelte Zeit.

Für alle diese Regelungen gilt, dass der Schelm den Zauber auch wirklich als Zauber wahrnehmen muss. Außerdem ist es nicht möglich Zauber mit einer Zauberdauer von mehr als einer Stunde, Rituale oder magische Sonderfertigkeiten auf diese Weise zu lernen.



WEITERE MAGISCHE SONDERFERTIGKEITEN

Die folgenden magischen Sonderfertigkeiten sind nicht direkt einem der Themen im Regelkapitel zuzuordnen, weswegen wir sie hier gesammelt auflisten.

KRAFTLINIENMAGIE I

Wer sich das Geheimnis der Kraftlinien durch eigene Erfahrungen, einen Lehrmeister oder das Studium von Büchern wie *Die Nichtwelt*, *Druidentum und Hexenkult* oder der neuesten Edition der *Encyclopaedia Magica* erarbeitet, kann diese nicht sonderlich schwierige, aber immer noch recht seltene Sonderfertigkeit erwerben. Sie erlaubt alle Nutzungsmöglichkeiten, die im entsprechenden Kapitel ab Seite 366 aufgeführt sind. Proben zum *Erkennen* von Kraftlinien sind um 5 Punkte erleichtert.

Voraussetzungen: KL oder IN 15; Zugang zu den genannten Büchern (und Verständnis derselben) oder einem entsprechend gebildeten Lehrmeister

Verbreitung: 3, bei Druiden, Gildenmagiern, Geoden, Kristallomanten
Kosten: 50 AP

KRAFTLINIENMAGIE II (ZH)

Mit der Kenntnis dieser Sonderfertigkeit ist der Zauberer in der Lage, verschiedene Zauber und Rituale auf und mit Kraftlinien erleichtert durchzuführen.

Voraussetzungen: Magiekunde 15; *Kraftlinienmagie I*; Zugang zu den unten angegebenen Büchern (und Verständnis derselben) oder einem entsprechend gebildeten Lehrmeister (aventurisch vielleicht – inkl. der Verhüllten Meister – ein Dutzend Personen)

Verbreitung: 2; außerdem in so seltenen und komplizierten Büchern wie *Systeme der Magie*, *Porta Aethericca* oder *Die Astralebene* enthalten.

Kosten: 400 AP; halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Hellsicht*, *Kraft* oder *Metamagie*

LOCKERES ZAUBERN (+)

Der Schelm hat seine Fertigkeit verbessert, auf spielerisch-leichte Art zu zaubern, so dass er bei Anwendung von Zaubern in schelmischer Repräsentation nun eine Magieresistenz von bis zu 12 ignorieren kann; eine MR von 13 oder mehr kommt dagegen voll zum Tragen. Aufgrund der Voraussetzungen ist diese Sonderfertigkeit, die nur von koboldischen Lehrmeistern erlernt werden kann, ausschließlich Schelmen zugänglich.

Verbreitung: 3, s.o.

Voraussetzungen: IN 16; Vorteil *Unbeschwertes Zaubern*

Kosten: 200 AP

TANZ DER MADA

Dieser komplexe Meditationstanz, der zu Rohals Zeiten aus dem tulamidischen Raum bei den Gildenmagiern Einzug gefunden hat, ermöglicht es den ansonsten eher theorieverbundenen Gildenmagiern, ihre körperlichen Eigenschaften und Talente zu verbessern: Regelmäßige Übungen (im Rahmen von einer halben Stunde pro Tag, entsprechend 2 ZE pro Woche, die von möglichen Lernzeiten abgehen) über den Zeitraum eines halben Jahres erlauben es dem Magier, eine Spezielle Erfahrung in einem der Talente *Akrobatik*, *Athletik*, *Körperbeherrschung*, *Schleichen*, *Selbstbeherrschung*, *Sinnenschärfe*, *Stäbe* oder *Tanzen* zu machen (bis zu einem TaW von 10).

Regelmäßige Anwendung (s.o.) erlaubt es auch Zauberern (oder anderen Personen) mit dem Nachteil *Stubenhocker*, die zudem üblicherweise keine körperliche Ertüchtigung durch Rucksackschleppen oder Monsterverprügeln durchführen, ihre Steigerungsnachteile langsam abzubauen. **Voraussetzungen:** darf nicht den Nachteil *Unstet* haben.

Verbreitung: 4

Kosten: 50 AP (nicht einer der drei Magiergilden zugehörige Helden können die Grundlagen des Tanzes der Mada an einer der Akademien Al'Anfa, Bethana, Khunchom, Punin, Rashdul oder Zorgan oder an einer der ODL-Ordensburgen Anchopal oder Pericum für 50 Dukaten erlernen); doppelte Kosten für *Stubenhocker*

Anmerkung: Ähnliche Meditationstänze sind im tulamidischen Kulturraum recht verbreitet (der Schattenkampf der Novadis, Hadjinim und Derwische ist sehr ähnlich und enthält zusätzlich noch die Möglichkeit, eine entsprechende *Spezielle Erfahrung* in den Talenten *Säbel* und *Zweihandschwerter/säbel* (Doppelkhunchomer) zu machen) und können nach Meisterentscheid auch anderen Helden zur Verfügung stehen.

TIERISCHER BEGLEITER (+)

Der Elf geht eine besondere gedankliche Verbindung mit einem nahestehenden Tier (einem dauerhaften Begleiter wie seinem Reittier oder einem Seelentier) ein und ist dadurch in der Lage, die Zauber *AXXELERATUS*, *MOVIMENTO*, *SPURLOS* und *WELLENLAUF* auch auf dieses Tier auszuweiten (eine spontane Modifikation; erfordert den Einsatz von 3 ZfP; AsP-Kosten steigen um 2 Punkte pro Zeiteinheit).

Voraussetzungen: Vorteil *Zweistimmiger Gesang*

Verbreitung: 5 bei Steppenelfen, 4 bei anderen elfischen Kulturen

Kosten: 100 AP für die Verbindung mit dem ersten Tier; 200 AP für jede neue oder weitere Verbindung.

DIE MAGISCHE BIBLIOTHEK

»... *Summa Summarum* ergibt sich somit ein Bestand von 21 Tausend 7 Hundert und Dreiundfünfzig gebundenen Werken, 11 Tausend 1 Hundert und Sechzehn Rollen und Blättern einzelner Pergamente und Papyri, Dreiundsechzig Sammlungen von Einzelschriften, 7 Hundert und Vierundneunzig Stein- und Tontafeln, deren Einundsechzig aus Metall, ein Buch, welches spricht und ein anderes, welches Bilder zeigt, addendum die Versiegelte Kammer, deren Inhalt uns bekannt ist.

Gegeben am Neunzehnten des Praiosmondes im Jahre Horas 1492.

Zeichen des Gorman Lucaton, Kustos

—*Letzte Bestandsaufnahme der Horaskaiserlichen Bibliothek zu Kuslik, auf den Tag genau ein halbes Jahr, bevor die Garethischen Truppen das Gebäude bis auf die Grundmauern niederbrannten*

Nachdem trotz der Bemühungen der Hesinde- und der Nandus-Kirche selbst im Horasreich nur ein Teil der Bevölkerung lesen und schreiben kann, wurden bis zur Erfindung des Buchdrucks mit beweglichen Lettern im Jahre 960 BF Bücher fast ausschließlich zur Niederlegung von Wissen vor allem aus den Bereichen Religion, Na-

HESINDIKON DER BUCH- UND DRUCKERKUNSTBEGRIFFE

Akroteleuton: Text, der in mehreren Richtungen gelesen werden kann, z.B. alle ersten Buchstaben einer Zeile von oben nach unten; die Zeichen des originalen A. – ein mythisches Werk von Nandus' eigener Hand – sollen in allen denkbaren Reihenfolgen gelesen werden können

Almagest: (von tulam. Al'Magest: Inbegriff des Sternbuches) 1) tulamidische Bezeichnung von Niobaras Sternkundlichen Tafeln; 2) im Garethi Fachbegriff für sternkundliche Bücher

Altar: dreiteiliges Schriftstück, dessen linke und rechte Seite nach vorne zur Mitte zusammengefaltet werden, so dass in die entstehende Tasche ein weiteres Blatt eingelegt werden kann

Annalen: geschichtliche Jahrbücher

Anthologie: Zusammenstellung von Texten mehrerer Autoren

Apokryphe: 1) Text mit unbekanntem Autor; 2) nicht in einen gültigen Kanon aufgenommenes Werk

Appendix: Anhang

Approbaturn: (auch: Imprimatur) förmliche Erlaubnis einer der Zwölfkirchen, ein bestimmtes Buch zu verbreiten

Archetyp: älteste erhaltene Urschrift eines Buches

Aufbewahrung: um Schriften vor Schimmel und Ungezieferfraß zu bewahren, räuchert man von Zeit zu Zeit mit Kräutern (ein Gemisch aus Wermut und Sansaro gilt als besonders wirksam) oder bestreicht die äußeren Seiten der Bücher mit alchemistischen Mixturen und scharfen Gewürzessenzen; vor Mäusefraß schützen für die Nagetiere bereitgestellte Speisen und Wasser in der Nähe der Bücher; Schriftrollen werden in Tongefäßen oder Hülsen aufbewahrt

Bleikammern: (auch: Giftschrank) nur wenigen ausgewählten und gefestigten Gelehrten zugängliches Bibliotheksabteil oder unterirdische Kammer, in der verbotene und gefährliche Bücher aufbewahrt werden

Bogen: Papiermaß, das einem Blatt von den Ausmaßen 32 auf 24 Fingern oder acht Octavseiten entspricht

Brevier: Gebetsbuch

Buch: Papiermaß, das 25 Bogen entspricht

Buch der Schlange: eine Art persönliches Tagebuch eines jeden Hesindgeweihten, in dem dieser erworbenes Wissen und Weisheiten niederschreiben soll; nach seinem Tod wird es in den Hallen der Weisheit archiviert

Bustrophedon: (auch: Furchenschrift) Schreibrichtung, bei der die Schrift abwechselnd von links nach rechts verläuft

Chronik: Aufzeichnung geschichtlicher Ereignisse

Codex: 1) Buch mit linksseitig gebundenen Blättern; traditionelle Buchform der güldenländischen Einwanderer; 2) Sammlung von Vorschriften und Geboten

Damnatur: Zensurformel einer Zwölfgötterkirche (üblicherweise Praios oder Hesinde) oder der Mawdliyat, die ein Buch auf einen Index der verbotenen Schriften setzt

Druckerschwärze: zähe Paste aus Leinölfirnis, Ruß und etwas Seife, die für den neumodischen Buchdruck verwendet wird

Einband: Ledereinbände wie Fasarquin (feingearbeitetes Ziegenleder) und Sargre (robustes Eselsleder) sind teurer, aber nicht weniger häufig als Leinen- oder Holzeinband

Emendation: Liste mit Addenda und Corrigenda, meist als eingelegerter Zettel

Epitome: Abkürzung oder Auszug (Exzerpt) eines längeren Werkes

Exegese: Textauslegung, vor allem von Büchern aus einem religiösen Kanon

Exlibris: Bücherzeichen mit dem Namen(ssymbol) des Bucheigentümers

Explicit: stilistische Formel ('Ende') zum Abschluss des Textes

Fibel: Anfängerbuch, Lehrbuch

Folio: mit 20 auf 24 Finger größtes Normformat der Buchbinderei

Holzschnitt: Druck von in Holzplatten geschnittenen Bildern oder Texten; seit der Spätzeit des Diamantenen Sultanats bekannt (womöglich schon unter den Echsen erfunden); Vorläufer des Drucks mit beweglichen Lettern

Honinger Büttenpapier: seltene und teure Papierart, die aus in Wasser zu Pulpe zerstampftem Buchenholz (im Gegensatz zu den häufig verwendeten und deutlich haltbareren Lumpen) gewonnen wird, ist jedoch noch nicht technisch ausgereift (innerhalb weniger Jahrzehnte vergilbt und zerfällt); zuerst hergestellt von der Papiermühle Karjelin in Honingen

Illumination: Blattgoldverzierung, seltener auch mittels (Mond-)Silber oder gar Magischen Metallen

Index: 1) Namens- oder Sachverzeichnis; 2) Liste verbotener Bücher

Inkunabel: Fachbezeichnung für die modernen Kartoffel-, Holz- und Bleidrucke

Interlineaversion: zwischen den Zeilen eines fremdsprachigen Textes geschriebene Wort-für-Wort-Übersetzung

Kalligraphie: "Schönschreibkunst"; besonders Elfen, aber auch Novadis und Tulamiden, schmücken Wände und Gegenstände gern mit verschlungenen Inschriften

Kanon: die von einer Religion oder anderen Gruppierung allgemein anerkannten Schriften

Kollektan: Auszugs- oder Zitatesammlung

Kolophon: Schlussformel eines Schriftstücks mit Angaben über Verfasser, Niederlegungsort und -zeit

Kupferstich: Bilddruckverfahren, bei dem eine kupferne Druckplatte entweder mit dem Stichel graviert (Kupferstich) oder mit rauchendem Braunöl eingätzt (Radierung) wird; vor allem im Lieblichen Feld zum Druck von Karten und Wappen im Gebrauch

Leporello: harmonikaartig zu faltendes Schriftstück; besonders bekannt sind die an Schnüren aufgefädelten Palmblattbücher aus tulamidischer Tradition

Maraskanpapier: weiches, seidig glänzendes Papier aus der Rinde des Maulbeerbaums

Marginalie: Randbemerkung auf der Seite einer Handschrift oder eines Buches

Octavo: mit 8 auf 12 Finger kleinste Normgröße der Buchbinderei

Palimpsest: mehrfach beschriebenes Pergament, dessen frühere Texte mit Bimsstein abgeschabt wurden

Papyrus: ältestes papierähnliches Schreibmaterial; reißt leicht, so dass es nur für Schriftrollen verwendet wird; hergestellt aus dem Mark der Papyrusstaude, die in den Selemir Sumpfen und auf Maraskan gedeiht; viele tulamidische Magier glauben, dass nur Papyrus Zaubersprüche festhalten kann; die Efferd-Kirche verwendet auch Schilfpergament aus dem bornländischen Skorsky

Pergament: abgeschabte und in Kalkmilch gebeizte Tierhaut (meist von Schaf, Ziege oder Kalb), die ein äußerst robustes (bei fachgerechter Lagerung über 1000 Jahre haltbares), jedoch auch sehr schweres (100 Blatt Folio wiegen bereits drei bis sechs Stein) Schreibmaterial ist; für einen Pergamentfolianten muss nicht selten eine ganze Tierherde geschlachtet werden

Polyglotta: mehrsprachiger Text (Bi-/Tri-/Tetraglotta)

Quarto: in der Buchbinderei gebräuchliches Format von 12 auf 16 Fingern

Reispapier: sehr leichtes, brüchiges Papier aus dem Land der Ersten Sonne; mancherorts verboten, da es der Göttin Peraine nicht gefällig sei, das nährende Ge-

treide als Schreibmaterial zu missbrauchen, obwohl tatsächlich aus den Reisstengeln gemacht

Rekto: (auch: *Schöndruck*) rechte Buchseite oder Vorderseite eines Einzelblattes

Ries: größtes Papiermaß, entspricht etwa 20 Buch

Schreibstifte: zum Schreiben mit Tinte ist der Calamus gebräuchlich, ein angespitztes Schilfrohr mit einem eingeschnittenen Spalt, moderner ist ein Gänsekiel; Pinsel finden vor allem bei schmuckvollen Initialen Anwendung, aber auch beim normalen Schreiben; mit dem Silberstift (ein Metallgriffel aus einer Zinn-Blei-Legierung) kann nur auf mit Knochenasche grundiertem Papier geschrieben werden

Schriftrolle: meist aus Papyrus gefertigtes Schriftstück von ein bis zwei Spann Breite und je nach Bedarf bis zu 30 Schritt Länge, das um einen Zylinder aus Holz, Bein oder Elfenbein gerollt wird; die Schrift verläuft in schmalen Spalten parallel zur Längsseite, so dass während des Lesens ständig weitergerollt werden muss

Schriftstile: gängige Schriftstile der Kusliker Zeichen: *Bosparanische Capitalis* (seit 1 Jhd. vor BF), *Tungbertsche Minuskel* (seit 4 Jhd. nach BF), *Beiluncker Unziale* (seit 5. Jhd. BF), *Esamidische Majuskel* (seit 7. Jhd.), *Zorganer Druckschrift* (Jetzzeit); Schriftstile des Tulamidya sind die kalligraphische *Shâhvesta-Schrift* (seit 6. Jhd. vor BF), *Alam-Alrik-Kurzschrift* (seit BF); Schriftstile der Glyphen von Unau: *klassische Unavi-Schrift* (seit ca. 700 BF), *Mherwed'shi-Schönschrift* (seit etwa 880 BF), *Al'Jamia-Stil* des Westens von Arratistan bis Chorhop (seit ca. 950 BF), *Yalaiaadeh-Druckschrift* (Khunchomer Adamanten-Pressen); Schriftstil des alten Alaani: *Heschinja-Quadratschrift*

Selemer Grün: schlangengrünes Algen'papyrus' aus Südaventurien; manchmal sogar aus Sansaro-Tang, um Ungeziefer fernzuhalten

Siegellack: wachartige Masse aus Akazienharz und Terpentinöl (Destillat aus Kiefernharz), die an der Flamme leicht schmilzt, gut auf Papier haftet und beim Prägen mit dem Siegel scharfe Abdrücke ergibt; man siegelt Briefe, Urkunden und Elixierfläschchen; die bekannteste Sorte ist 'Almadaner Wachs', rot gefärbt mit Zinnober; tulamidische Sorten sind türkisblau oder schwarz, die Praios-Kirche verwendet bernsteingelb; die teuersten Varianten enthalten Goldfitter und sind mit Ambra parfümiert

Subskription: Vorbestellung eines noch nicht erschienenen oder noch zu kopierenden Buches

Synopse: vergleichende Aufstellung von mehreren Texten

Tinte: blaue Flüssigkeit der Tintler, wird zwischen Kuslik und Chorhop gewonnen; edler und teurer ist Purpurtinte aus Purpurschnecken; in Nordaventurien behilft man sich mit (minderwertigen) Gallustinten aus Eichengalläpfeln und Ochsenblut

Transkription: sinngemäße Übertragung eines Textes in eine andere Sprache und/oder Schrift

Tughra: verschnörkelter Namenszug, der vor allem im Land der Ersten Sonne als Unterschrift und Siegelersatz gilt

Tusche: (auch: *Leimtinte*) aus Knochenleim und Ruß in Mhanadistan und im Lieblichen Feld hergestellt und in Form fester Blöcke gehandelt, die zum Schreiben mit Wasser angerührt werden; auch bunte Tuschen aus Mineral- oder Pflanzenfarben und sogar Silber- und Goldstaub für die Malerei, sehr selten leuchtender Gwen Pteryll-Staub

Vademekum: einfacher Ratgeber oder Handbuch, meist als Octavo

Verso: (auch: *Widerdruck*) linke Buchseite oder Rückseite eines Einzelblattes

turkunde, Staats- und Rechtskunde und natürlich der Magie verfasst. Aber trotz der technischen Neuerungen sind Bücher in Aventurien noch immer eine Kostbarkeit, was umso mehr für solche Werke gilt, die sich mit der Zauberei beschäftigen. Obwohl die Magierschaft seit jeher Schriftstücke zur Weitergabe arkanen Wissens nutzt, setzte sich der Buchdruck – ob mit beweglichen Lettern oder in Holz geschnittenen Stöcken – in den Gilden erst jüngst und auch nur teilweise durch, denn er bringt den Nachteil mit sich, dass sich die Theses oder Meisterformeln eines Zauberspruches auf diese Weise nicht vermitteln lässt. Selbst Versuche der Adamanthen-Pressen in Khunchom, dieses Problem mittels Druckstöcken aus Arkanium und Zaubertinte zu lösen, sind allesamt gescheitert, so dass schriftlich fixierte Meisterformeln nachträglich per Hand eingefügt werden müssen. Es scheint, als müsse die persönliche Zauberkraft des Autors oder Kopisten – eines Schreibers in gildenmagischer oder scharlatanischer Tradition – in die Bücher übergehen, damit eine wie auch immer geartete magische Wirkung eintritt.

Ergo müssen alle entsprechenden Passagen oder gar das gesamte Buch von Hand geschrieben werden, was viel Zeit, großes Talent und wertvolle Utensilien erfordert: Tinten (zumal magische) und Silberstifte sind teuer, Pergament und Papier ebenso. Die Notwendigkeit, Bücher solide zu binden und gegen den Staub und die Feuchtigkeit kommander Jahrhunderte zu schützen, und der Brauch, das Buch seiner Bedeutung gemäß durch Illustrationen, womöglich gar farbige oder solche aus Blattgold (Illuminationen), und edelmetallene Beschläge zu schmücken, erhöhen den Herstellungspreis noch weiter.

Aufgrund der Dicke guten Pergaments (das Satinavs Hörnern wesentlich besser widersteht als Papier) und der erwähnten Schutzmaßnahmen haben die meisten Bücher beträchtliche Ausmaße und ein enormes Gewicht – 100 Blatt Pergament im Folio-Format (s.u.) wiegen bereits drei bis sechs Stein. Außerdem ist zu bedenken, dass Pergamentseiten etwa fünfmal so dick sind wie (modernes) Papier, so dass ein durchschnittliches Zauberbuch gerade noch unter dem Arm getragen werden kann. Fast jede Bibliothek ist daher mit Buchständern ausgestattet, auf denen man das aufgeschlagene Buch ablegen und stehend lesen kann – manche Bücher werden übrigens vom Kustos mit silbernen oder mondsilbernen Ketten an den Bücherständern befestigt.

Im Jahr 539 BF führte Rohal als Kaiser in fast allen Belangen einheitliche Maße und Gewichte ein, und seitdem halten sich Kopisten, Drucker und Buchbinder aus ganz Aventurien für gewöhnlich an drei

Formate, die als *Folio* (oder Foliant), *Quarto* (je nach Einband auch Quartheft oder Quartband genannt) und *Octavo* (auch Oktavband oder Handbuch) bekannt sind. Ein Foliant hat im geschlossenen Zustand die enorme Größe von 20 auf 24 Finger (Breite auf Höhe) und gilt dabei als typisches Format für Atlanten und Zauberbücher, ein Quarto misst 12 auf 16 Finger, ein Octavo (das typische Tagebuch-Format) immer noch 8 auf 12 Finger. Recht selten kommt das Format eines Demi-Folios vor, welches 12 auf 20 Finger misst; der Demi-Octavo (auch Taschenbuch genannt) mit nur 6 auf 8 Finger ist bereits extrem selten und wird in moderner Zeit auch fast ausschließlich von reichen Bürgern als Notizbüchlein missbraucht. Querformate kommen zwar vor, sind aber ebenfalls eine Ausnahmeerscheinung. Alle diese Maße sind jedoch nur ungefähre Leitlinien, da vor allem ältere Werke häufig in Über-, seltener auch Unterformaten daherkommen.

Ein Buch, von dem im Laufe der Jahrhunderte 100 Abschriften gefertigt wurden, gilt bereits als wertvolles Kulturgut, und eine Bibliothek mit 50 Bänden, die umsichtig gelagert sind, als kulturelle Schatzkammer. Hieraus wird klar, dass Büchersammlungen normalerweise gut bewacht und einzelne Bände nur aus besonderen Anlässen transportiert werden. Sollte einmal ein Transport notwendig werden, kann man die Bücher durch Einschlagen in Wachstuch oder Pelze und gesondertes Verpacken in einzelnen Kisten schützen, trotzdem besteht immer die Gefahr, dass ein Werk durch Raub oder Unwetter verloren geht.

Die größten aventurischen **Bibliotheken** und damit meist auch die bedeutendsten Horte arkaner Bücher sind *Hesindes Hallen der Weisheit zu Kuslik* (schätzungsweise 40–80.000 Schriften, dazu über 75.000 *Bücher der Schlange* von 40 Generationen von Geweihten), die *Universalschule von Al'Anfa* (ca. 26.000), der *Hort zur Wahrung des Verbotenen Wissens*, das *Pentagrammaton zu Punin* (um 10.000) und das *Festumter Hesindedorf* (ca. 6.000). Nach der teilweisen Zerstörung der Stadt des Lichts und dem Verlust zahlloser Werke besitzt deren Bibliothek nur noch wenige tausend Schriften der ehemals etwa 19.000 Bücher. Eine Bestandsaufnahme wird derzeit noch durchgeführt.

Die Bibliotheken der großen Akademien der Magier und der Universität von Methumis sind ebenfalls von beeindruckender Größe und auch zahlreiche Privatsammlungen vermögen ob echter Raritäten durchaus in Erstaunen zu versetzen, während manche Wissensschätze praktisch unbekannt sind, etwa die von drakned-ähnlichen Glyphen überzogenen Gewölbe Drakonias oder die Silem-Horas-Bibliothek in Silem, die von einer Aura der Verhehlung und des Vergessens umwoben ist.

DIE MAGISCHE BIBLIOTHEK IM SPIEL

Bücher stellen die wichtigste Quelle arkanen Wissens für die Magier- und Alchimistenschaft dar. Auch Scharlatane und manche Hexen von der Schwesternschaft des Wissens greifen auf Bücher zurück. Während andere aventurische Zauberkundige hauptsächlich oder ausschließlich mündlich und durch praktische Anwendung unterrichtet werden, besteht die Lehrzeit des jungen Magiers vor allem im dauernden Studium der Bibliothek seiner Akademie oder seines privaten Lehrmeisters sowie im Abschreiben von Buchzitaten und im Niederschreiben von Zauberthesen (oder den Vorformen davon).

Mag es für einen jungen Eleven noch notwendig sein, auf die Benutzung der wertvollen Bücher anderer zurückzugreifen, oft in Konkurrenz zu seinen Studienkollegen, so ist dieser Zustand für einen einmal examinierten Adepten unerträglich. Da Bücher nur in Ausnahmefällen ausgeliehen werden, sollte jeder Magier eine eigene Bibliothek anlegen und diese erweitern, um gezielt studieren zu können – sofern er nicht Zeit seines Lebens an einer Akademie arbeitet, was in der Praxis aber oft bedeutet, dass der Magier seine private Sammlung als Leihgabe einbringt und im Falle des Todes der Akademie vererbt. Es versteht sich von selbst, dass ein Magier seine Büchersammlung

nicht ständig mit sich führen kann – es sei denn, er reist im Wohnwagen durch das Land (auch das kommt vor). Der Spieler sollte dem Meister einen Platz benennen, an dem der Magier seine Bibliothek aufbewahrt – möglicherweise müssen Meister und Spieler gemeinsam Maßnahmen absprechen, mit denen der Magier seine Büchersammlung während seiner Abwesenheit vor ungebetenen Gästen und Lesern schützen möchte.

Jeder Magier besitzt nach seiner erfolgreichen Abschlussprüfung von seiner Akademie oder seinem Lehrmeister ein 'Vademecum', in dem sich abgeschriebene Teile aus der *Encyclopaedia Magica*, dem *Codex Albyricus*, dem *Hilffreychen Leytfaden des Wandernden Adepten* oder anderen 'unmagischen' Werken finden, dazu Hinweise zu den gelehrteten Merkmalen, Tipps zum ARCANOVI, ja vielleicht sogar die erste komplett ausformulierte Theses des jungen Adepten. Vor allem aber hat dieses Buch viele leere Seiten, um magische Beobachtungen und neue Theses darin niederzulegen.

SCHREIBEN UND STUDIEREN

»Was soll ich in der gefährvollen Welt dort draußen? Es steht doch alles über sie in Büchern.«

—*Jesabela Delabenoya, Dekana der Bibliothek der Groß-alfanischen Universitätsschule*

»Wer Zauber in ein Buch schreiben muss, wird sie nie ganz verstehen!«
—*verbreitete Meinung von Elfen und Schelmen zu Zauberbüchern*

LESEN UND VERSTEHEN

Es ist meist möglich, ein Buch rasch 'diagonal' zu lesen (Faustformel: Seitenzahl geteilt durch den TaW Lesen/Schreiben in der passenden Schrift des Buches geteilt durch 2/4/6 – für Folio/Quarto/Octavo – ergibt die Lesezeit in Stunden; jeder Punkt in *Sprachen Kennen*, den der Leser unter der halben Komplexität der Sprache hat, verdoppelt die Lesezeit).

Dagegen nimmt das Studium – um alle (spieltechnischen) Vorteile aus dem Buch zu ziehen, also die sogenannte **erfolgreiche Erstlektüre** – weit längere Zeit (etwa die zehnfache Zahl, jedoch in Zeiteinheiten à 2 Stunden) in Anspruch, wobei besondere Anforderungen die Zeit schnell einmal verdoppeln können. Dieser Wert kann und sollte je nach Komplexität des Werkes, Vorkenntnissen, passenden Nachschlagewerken, Unterstützung durch andere Kollegen und Werten über den Mindestbedingungen sowie gesundem Menschenverstand extrem schwanken – die *Encyclopaedia Magica* ist nun einmal deutlich leichter fassbar als *Systeme der Magie*. Für eine erfolgreiche Erstlektüre müssen auf jeden Fall die Voraussetzungen (s.u.) erfüllt sein.

Eine erfolgreiche Erstlektüre bedeutet regeltechnisch: Die Voraussetzungen zum Verständnis des Buches müssen erfüllt sein und es wurde hinreichend Zeit für die Lektüre aufgewendet. In diesem Fall kann der Leser in den Genuss der angegebenen Boni auf Talent- und Zauberefertigkeit-Werte kommen, und auch erst dann kann er Referenzen, Rekonstruktionsmöglichkeiten und andere regeltechnische Auswirkungen nutzen. Die in dem Buch niedergelegten Thesen können nach erfolgreicher Erstlektüre zu den üblichen AP-Kosten aktiviert werden. Die meisten dieser Boni kommen natürlich nur einmal zum Tragen. Mehr dazu finden Sie im Abschnitt **Lernen aus magischen Werken**.

Anmerkung: Ganz recht, ein Spielermagier wird in der Regel nicht die Zeit aufbringen können, sich über längere Zeit mit einem Zauberbuch zu beschäftigen, wenn er nicht immer wieder längere Auszeiten nehmen möchte oder das Buch nicht ständig bei sich hat, um am abendlichen Lagerfeuer darin zu schmökern (und es damit den Unbilden des Abenteurerlebens aussetzt, ganz zu schweigen von fehlenden anderen Büchern, sich laut unterhaltenden Gefährten und dem Oger im nahen Gebüsch). Aber schließlich hat er sich für ein solches Leben entschieden ... Andererseits ist es auch nicht ungewöhnlich, dass ein Buch von einem Vorbesitzer mit Randbemerkungen versehen wurde, die es leichter verständlich machen und die Studienzeiten verkürzen.

KOPIEREN VON BÜCHERN

Nachdem die drucktechnische Vervielfältigung gerade in der Gildenmagie noch immer eine Ausnahme ist, bleibt es eine zeitraubende Arbeit, Bücher zu kopieren. Die Subskriptionszeiten betragen nicht selten viele Monate. Angesichts vorhandener Illustrationen, zu kopierender Meisterformeln, unterschiedlicher Schriftstile in den Vorlagen, Erfahrungen des Kopisten und den zu verwendenden Materialien kann eine allgemeingültige Zeitangabe für die Kopierdauer nicht gemacht werden. Als grob annähernde Faustformel gilt, dass bereits das Abschreiben von 10/20/30 Seiten im Folio-/Quarto-/Octavo-Format bis zu zwanzig Stunden in Anspruch nimmt, während das Verfassen

eines völlig neuen Buches inklusive der nötigen Vorstudien durchaus ein Lebenswerk sein mag.

Man muss übrigens nicht Lesen und Schreiben können oder die jeweilige Sprache verstehen, um ein Werk zu kopieren (auch wenn dies zweifellos von Vorteil ist), ein passabler TaW in Malen/Zeichnen und ein deutlich höherer Zeitaufwand genügen durchaus. Angeblich werden manche Bücher voll gefährlichem Wissen tatsächlich von des Lesens und Schreibens Unkundigen kopiert. Bei den genannten Kopierzeiten sind nun neben eventuellen Illustrationen noch die Seiten ausgenommen, die eine Thesis beinhalten.

FIXIERUNG EINER THESIS

Um die *Thesis* (auch Meisterformel genannt) einer Zauberspruchformel auf Pergament zu bannen, wird das den Spruch repräsentierende abstrakt-geometrische Muster mit Hilfe der Tinte dargestellt. Diese graphische Darstellung dient als Gedächtnishilfe und 'Auslöser' der Formel, wohingegen die weltlich-harmonische Komponente (oft Formel und Gestik) ebenso wie die übersinnlich-arkane (der sogenannte Thesiskern, die Basis der astralen Muster) nur umschrieben werden kann – sowohl durch schriftliche Ausformulierungen als auch durch die geometrischen Muster. Das ist auch der Grund dafür, warum allein mit Zaubergeste und -wort oder der abgemalten Thesis nicht gezaubert werden kann.

Als Stufe oder *Qualität* einer Thesis wird der Zauberefertigkeitwert bezeichnet, der in den einzelnen Buchbeschreibungen in Klammern hinter der jeweiligen Zauberspruchformel angegeben ist. Fehlt diese Angabe, liegt die Stufe in den meisten Fällen zwischen 6 und 16 (2W6+4), je nachdem, wie häufig und von wem die Thesis kopiert wurde (Meisterentscheid, siehe auch im folgenden). In Ausnahmefällen sind auch hohe Qualitäten (17+) möglich.

Das Niederschreiben einer eigenen Thesis benötigt die Qualität der Thesis in Zeiteinheiten, für das Kopieren einer bereits vorliegenden Thesis wird der eventuell vorhandene eigene ZiW in dieser Formel vom Ergebnis abgezogen; der Vorgang nimmt jedoch mindestens vier Zeiteinheiten in Anspruch. Dabei muss der Kopist pro Zeiteinheit W6-2 AsP aufwenden, permanente Kosten fallen jedoch nicht an. Bei einer niedergeschriebenen Thesis handelt es sich allerdings nicht um gespeicherte permanente Astralenergie, sondern um einen aktiven Energiezustand, der die Visualisierung astraler Matrizen erleichtert. Will heißen: hindurchfließende AE aus der Umgebung wird in bestimmte Muster vorgeformt, ein flüchtiger, dynamischer Zustand, sozusagen ein Proto-Spruch – übrigens ist dies ein Grund für astrale Energien und manchmal unerklärliche Phänomene in Bibliotheken. Aus diesem Grunde lässt sich über eine Thesis aus einem Zauberbuch auch einiges über den Schreiber und/oder den Kopisten herausfinden. Sehen Sie hierzu die Zaubersprüche ANALYS, ODEM und OCULUS im **Liber Cantiones** sowie die Sonderfertigkeit *Signaturkenntnis* in **WdH 290**. Welche Informationen genau zu entschlüsseln sind, liegt in der Hand des Meisters.

Um festzustellen, wie exakt eine Thesis niedergelegt oder kopiert wird, ist eine Magiekunde-Probe nötig, erschwert um die halbe angestrebte Thesisqualität; die dabei übriggebliebenen Punkte gelten als Bonus für die folgende *Malen/Zeichnen*-Probe beim Zeichenvorgang. Gelingt diese *Malen/Zeichnen*-Probe, so geben die übrig gebliebenen TaP die erhaltene Qualität der Thesis an (maximal natürlich so gut wie das Original). Misslingt die Probe, so ist die niedergelegte Formel verdorben.

Mittels ANALYS, OCULUS ASTRALIS, BLICK DER WEBERIN und ähnlich wirkenden Zaubern und Liturgien lässt sich die Struktur einer bereits vorliegenden Thesis genauer erkennen, was dienlich ist, um originalgetreue Kopien anzufertigen: Die bei einer um die halbe

Thesisqualität erschwerten Probe auf ANALYS erzielten ZiP* zählen ebenfalls als Bonus bei der Malen/Zeichnen-Probe.

Die Thesisfixierung ist klassischer Bestandteil der Ausbildung eines jeden jungen Magiers. Dabei kann natürlich auch eine fremde Thesis kopiert werden, deren Qualität höher ist als die eigene Kenntnis. Es ist jedoch nicht möglich, die Thesis eines bekannten eigenen Spruches in einer höheren Qualität als dem eigenen ZiW festzuhalten.

Am Rande sei noch gesagt, dass die Schrift Arkanil und auch Wahre Namen von Dämonen in ihrer Struktur einer Thesis ähneln und deshalb ähnlich zu behandeln sind (was manche Magietheoretiker zu der Behauptung verleitet, dass die Niederhöllischen lediglich Chaosmatrizen sind, quasi formgewordene Zaubersprüche). Fehler beim Kopiervorgang könnten sich bei Wahren Namen natürlich ungleich verhängnisvoller auswirken ...

DAS NIEDERLEGEN VON SONDERFERTIGKEITEN

Auch Rituale, Zaubersprüche und anderes magisches Wissen, das als Sonderfertigkeiten behandelt wird, können von Schriftstellern festgehalten oder von Kopisten kopiert werden. Dazu ist ein Mal- (Zaubersprüche) oder Schreibvorgang (andere SF) nötig, der analog dem oben beschriebenen Niederlegen einer Thesis funktioniert. Der Qualitätswert beträgt immer 7 + (Lernkosten / 25 AP). Wenn die jeweilige Sonderfertigkeit beherrscht wird, halbiert sich der Zeitaufwand. Sind die TaP* der abschließenden Malen/Zeichnen-Probe höher oder gleich dem Wert, so ist es gelungen das Wissen erfolgreich festzuhalten, andernfalls ist es aus diesen Aufzeichnungen evtl. noch möglich

LERNEN AUS MAGISCHEN WERKEN

»Du willst wissen, wozu Zauberbücher denn eigentlich zu gebrauchen sind? Sie sind das wichtigste Werkzeug des Magiers, ohne sie ist er nur ein halber Zauberer! In ihnen stehen alle arkanen Geheimnisse, welche die Gilden bisher enträtseln konnten, alles Wissen, das nötig ist, um ein guter Magier zu werden. Und damit du ihren Wert besser schätzen lernst, wirst du eine Woche lang täglich zwei zusätzliche Stunden mit dem Abschreiben der Chalastris-Chronik verbringen!«

—Eldor Verani Bharaspis, Meister der Bibliothek an der Halle der Macht zu Lowangen, gegenüber einem klagenden Novizen, überliefert aus dem Jahr 955 BF

Nachdem nun die grundlegenden Techniken bekannt sind, kann man mit diesem Rüstzeug daran gehen, auch den Inhalt eines Buches zu verwerten und einen spieltechnischen Nutzen daraus zu ziehen. Es gibt verschiedene Arten, wie sich dieser Nutzen darstellen kann.

ALLGEMEINES LERNEN

Mit dem Studium eines Buches erhält man Hintergrundinformationen zu verschiedensten magischen und weltlichen Themen, die man unterschiedlich verwerten kann. Dies können Spezielle Erfahrungen sein, aber auch besondere Informationen wie Wahre Namen von Dämonen, Rezepte für Tränke, Thesen für Artefakte und dergleichen mehr, die sich auch in Lernmöglichkeiten oder -erleichterungen dieser Sonderfertigkeiten ausdrücken können. Manches niedergeschriebene Wissen kann so erschreckend sein, dass es weniger gefestigte Charaktere nachhaltig beeinflusst, etwa indem das Studium einen Nachteil mit sich bringen kann. Möglicherweise enthalten Bücher auch die Grundlagen von Sonderfertigkeiten, die zu ihren normalen oder verbilligten Kosten und mit üblichem Zeitaufwand erlernt oder hergeleitet (zum Modus einer Herleitung siehe Rekonstruktion eines Zauberspruchs) werden können. Häufig sind in der Klammer nach 'Das Buch im Spiel' die Fachgebiete des Buches auf-

geführt, bestimmte Talente mit einer Wertespanne (z.B. Magiekunde 4/7), innerhalb derer der Leser aus diesem Buch gesteigerten Nutzen ziehen kann: Sofern er mindestens den erstgenannten Wert erreicht hat, gilt das Buch so lange als Lehrmeister (siehe WdS 167), bis der zweite Wert erreicht wird. Danach ist diese Methode nicht mehr umsetzbar – das Wissen des Lesers ist bereits größer als der Informationsgehalt des Buches. Der Fall, dass an dieser Stelle von einem Merkmal (z.B. Illusion 4/9) gesprochen wird, wird unten bei **Tieferes Wissen zu Merkmalen** behandelt.

WAHRE NAMEN IN ZAUBERBÜCHERN

Die in den verschiedensten Zauberbüchern zu findenden Wahren Namen von Dämonen (siehe 191) sind je nach Qualität des Originals und der Abschrift hochgradig unterschiedlich. Wenn Sie die Qualitäten zufällig bestimmen wollen, verwenden Sie für die Namen Niedrigerer Dämonen 1W6, für die von Gehörnten Dämonen 2W3-1 und für die von Erzdämonen (ohnehin bereits eine enorme Seltenheit) 1W3, aber konsultieren Sie dabei auch die höchste bekannte Qualität des Wahren Namens des Dämons bei dessen Beschreibung. Höherwertige Namen sollten Sie absichtlich platzieren. Es ist kein Wahrer Name von Erzdämonen mit höherer Qualität als 4 bekannt – sieben Namen mit Qualität 7 hat Borbarad mit in die Vergessenheit genommen ...

In einschlägigen Werken zur Chimärologie und zum Golembau lassen sich Konstruktionsthesen zu vielen verschiedenen Kreaturen finden. Möchten Sie eine solche Konstruktionsthese zufällig mit einer Qualität versehen, nutzen Sie das Ergebnis von 2W3-1.

Die Wahren Namen von Elementaren sind wirklich gut behütetes Geheimwissen der Tulamiden und Kristallomanten und bisher nicht in Zauberbüchern zu finden. Sollten Sie den Spieler an einen solchen Namen in alten oder geheimen Aufzeichnungen finden lassen wollen, so würfeln sie 1W3 bei vielseitiger Einsetzbarkeit oder 1W6 bei eher seltener Nutzbarkeit.

Ist beispielsweise die Angabe Alchimie 4/7 zu finden, so wird bei Steigerungen des TaW ab 4 auf den nächsthöheren Wert die nächstniedrigere Spalte der SKT verwendet; hat der Leser bereits einen Wert von 8, kann er den Informationen des Buches nichts neues entnehmen.



Ist beispielsweise die Angabe Alchimie 4/7 zu finden, so wird bei Steigerungen des TaW ab 4 auf den nächsthöheren Wert die nächstniedrigere Spalte der SKT verwendet; hat der Leser bereits einen Wert von 8, kann er den Informationen des Buches nichts neues entnehmen.

Diese Lernerleichterung gilt im Allgemeinen nicht kumulativ zu anderen Lehrmeistern. Sollte die Lehrmeister-Person jedoch den Unterricht auf den Inhalt des Buches abstimmen, kann nach Maßgabe des Spielleiters die Lernerleichterung auch zwei Spalten betragen. Mehr als diese zwei Spalten sind auch bei einem exzellenten Lehrmeister mit Buchunterricht nicht möglich. Außerdem können die Angaben aus mehreren Büchern nicht kumulativ verwendet werden.

Ist statt einer Wertespanne die erste Zahl durch SE ersetzt (z.B. Götter/Kulte SE/7), bedeutet dies eine Spezielle Erfahrung in diesem Talent oder Zauber, die entsprechend verwendet werden kann – allerdings nur ein einziges Mal und nur, wenn der eigene TaW oder ZiW die angegebene Zahl noch nicht übersteigt; eine Spezielle Erfahrung in einem Zauberspruch kann zudem nur gemacht werden, wenn der Zauber bereits aktiviert wurde.

In seltenen Fällen kann die erfolgreiche Erstlektüre eines besonders komplexen, erschreckenden, erleuchtenden oder gar gefährlichen Buches eine Erfahrung für sich sein, die dem Leser dann auch Aben-

teuerpunkte einbringt. Die Angaben in den Buchbeschreibungen sind Richtwerte, die vom Meister durchaus gesenkt (selten auch erhöht) werden können.

Die hier genannten Lernvorteile und -möglichkeiten stehen allen Lesern zur Verfügung, die eine erfolgreiche Erstlektüre hinter sich gebracht haben.

ERLERNEN EINER THESIS

Schon das einfache Volk weiß: in Zauberbüchern sind Zaubersprüche niedergeschrieben. Tatsächlich kann man in vielen Büchern eine Thesis mit einer bestimmten Qualität (siehe **Fixierung einer Thesis**) finden, die 'einfach so' aus dem Buch erlernt werden kann, als hätte man sie von einem Lehrmeister beigebracht bekommen. Der Zeitaufwand für das Aktivieren einer Thesis ist in der erfolgreichen Erstlektüre enthalten; es müssen natürlich auch die Aktivierungskosten in AP bezahlt werden (s.o.). Will man nur die (oder eine) Thesis aus einem Buch aktivieren, so sind die entsprechenden AP, jedoch die doppelten Zeiteinheiten aufzubringen (damit man keine benötigten Referenzen übersieht).

Bis zur angegebenen Qualität einer niedergelegten Thesis kann das Buch als Lehrmeister dienen, darüber hinaus ist Selbststudium oder ein echter Lehrmeister erforderlich.

In einem Zauberbuch können nur eine borbaradianische, gildenmagische, scharlatanische oder satuarische Thesis niedergelegt sein, wobei letzteres extrem selten ist. In manchen Urschriften von Büchern könnten außerdem kristallomantische Thesiskristalle beigelegt sein, die jedoch aufgrund der meist mangelnden Kenntnis zur Vervielfältigung in den Abschriften verloren gehen. Vertreter anderer magischer Traditionen benötigen zum Aktivieren und Erlernen solcher Thesen jeweils die erhöhten Kosten und Lernzeiten aufgrund vom Erlernen von Zaubersprüchen anderer Repräsentationen.



ERLERNEN VON SONDERFERTIGKEITEN

Aus manchen Büchern lassen sich nicht nur Zaubersprüche, sondern auch anders magisches Wissen, wie Rituale oder Merkmalskenntnisse erlernen, die durch Sonderfertigkeiten dargestellt werden. Dieses Wissen lässt sich im Allgemeinen zu den üblichen Kosten mit dem gewöhnlichen Zeitaufwand erlernen. Manche Bücher ermöglichen hingegen sogar eine Reduktion der Lernzeit oder Kosten.

REKONSTRUKTION EINES ZAUBERSPRUCHS ODER EINER SONDERFERTIGKEIT

Häufig findet sich die Aussage, dass aus den einzelnen Andeutungen und fragmentarischen Erwähnungen und Beispielen eine bestimmte Thesis oder Sonderfertigkeit 'abgeleitet', 'hergeleitet' oder 'rekonstruiert' werden kann. Eine solche Rekonstruktion ist eine langwierige und äußerst fordernde Angelegenheit, aber häufig der einzige Weg, Kenntnis eines bestimmten Spruches oder Rituals zu erlangen.

Um eine Niederlegung aufgrund entsprechender schriftlicher Unterlagen zu rekonstruieren, müssen die genannten Voraussetzungen eines Buches ausnahmslos erfüllt sein, dazu ist zumeist ein langwieriges Studium vonnöten. In manchen Fällen finden Sie dafür bei den rekonstruierbaren Zaubern und Sonderfertigkeiten in Klammern

HINWEIS FÜR DEN SPIELLEITER

Das in diesen Kapiteln Gesagte heißt nun nicht, dass ein Magier jedes Mal, wenn er seine Fähigkeiten verbessern möchte, eine Bibliothek aufsuchen muss. Jedoch sollte er durchaus regelmäßigen Zugriff auf sein Bücherwissen besitzen und getrost einige Monate des Jahres für das Studium seiner Bücher einplanen.

Sie müssen die magische Bibliothek nicht unbedingt in Ihr Spiel einbeziehen, aber wenn Sie es tun, werden Sie dadurch dem Charakter eines Magiers mehr Farbe verleihen und Sie können für ihn reizvolle Spielsituationen schaffen, indem Sie ihn z.B. in einem Trödlerladen, in dem der Zauberkundige eigentlich nur ein neues Monokel erstehen wollte, unvermutet auf den *Almanach der Wandlungen* stoßen lassen.

Immerhin wird Sie das Verzeichnis der Zauberbücher einer Sorge entheben: Wenn Ihre Helden in Zukunft die Bibliothek eines Magiers durchforschen, brauchen Sie sich nicht mehr in Ausreden wie die folgende zu flüchten: »Äh ..., da stehen zwanzig Bände, aber ihr könnt sie nicht lesen, denn sie sind allesamt in kryptonivesisch geschrieben ... und außerdem gerade dabei, sich selbst zu vernichten ...« Sie haben vielmehr von nun an die Gelegenheit, Ihren Spielern die tollsten Titel um die Ohren zu hauen.

Allerdings hält diese Wirkung nicht beliebig lange an. Unsere Helden dürften zwar gelegentlich an einen Magier geraten, dessen Bibliothek sie sich bemächtigen könnten. Ein Spielermagier mittlerer Erfahrung wird dabei allerdings nicht mehr sehr oft auf ein Buch stoßen, das er nicht bereits besitzt oder dessen Inhalte er noch nicht in ähnlicher Weise kennt. Auch das bedeutet der Begriff 'Standardwerk'!

Hier kann es sehr wichtig werden, dass Abschriften aventurischer Bücher deutliche Unterschiede haben können. Wenn unser Spielermagier ein weniger kompetentes, unvollständiges oder schlecht erhaltenes Exemplar der *Ringkunde für Fortgeschrittene* hat (z.B. kann eine Thesis nur bis ZfW 10 gelernt werden), so wird er sich auch über weitere Ausgaben dieses Standardwerkes freuen – vielleicht wird ihm eines ja auch trotz seiner Meisterschaft weiterhelfen. Womöglich enthält das Buch auch kompetente Kommentare oder Korrekturen seines Vorbesitzers.

Angaben im Stile von 100/4x8/30, was bedeutet, dass die Rekonstruktion 100 Zeiteinheiten Studium in Anspruch nimmt, wobei 4 gleichmäßig verteilte *Magiekunde*-Proben mit einer Erschwerung von je 8 Punkten abgelegt werden müssen, aus denen am Ende zusammen 30 Talentpunkte übrig behalten sein müssen (wobei misslungene *Magiekunde*-Proben zwar nicht gleich ein Scheitern bedeuten, aber natürlich auch keine TaP* erbringen).

Referenzen aus Sekundärliteratur (siehe unten) erleichtern die Proben auf *Magiekunde* um einen Punkt pro relevantem Werk (bis zu einem Maximum von 7 Referenzen).

Sind keine Angaben in Klammern zu finden, so können Sie als ungefähre Richtschnur von so vielen Zeiteinheiten Studium ausgehen, wie der 100-fache Aktivierungsfaktor beträgt, wobei *Magiekunde*-Proben in Anzahl des halben Aktivierungsfaktor abgelegt werden, jeweils erschwert um den Aktivierungsfaktor, und am Ende TaP* in Höhe des fünffachen Aktivierungsfaktors angesammelt sein müssen (bei den Aktivierungsfaktoren sollten Merkmalskenntnisse und Begabungen eingerechnet werden). Bei Sonderfertigkeiten wird statt des Aktivierungsfaktors ein Wert von AP-Kosten / 25 AP genutzt.

Ist dieses Studium erfolgreich, so ist der Zauberspruch mit einem ZfW von 0 in der niedergelegten Repräsentation rekonstruiert. Dieses kostet jedoch die normalen Aktivierungskosten. Misslingt das Studium, so kann es wiederholt werden, wobei die Hälfte der angesammelten TaP* als Grundstock behalten werden und benötigte Zeitdauer halbiert ist. Die Repräsentation der hergeleiteten Formel ist die, in der der Autor den Zauberspruch beschrieben hat. Bei den unteren Werken ist dies jeweils mit angegeben.

Die Qualität der rekonstruierten Thesen, bis zu der sie als Lehrmeisterersatz verwendet werden kann, ist denkbar niedrig: 7 bei Komplexität A, 6 bei B, 5 bei C usw.

Die Anforderungen sind hoch und das Ergebnis einer Rekonstruktion kaum beeindruckend. Kein Wunder also, dass solche Forschungsarbeiten selbst in der Fachwelt nur selten durchgeführt werden und die Ergebnisse sich noch seltener verbreiten.

TIEFERES WISSEN ZU MERKMALEN

Hintergrundinformationen, die sich nicht direkt mit einer These beschäftigen, sind am wenigsten zur Verbesserung von Zauberfertigkeiten geeignet, dafür lässt sich hier jedoch allgemeines Wissen über

AUF PERGAMENŦ GEBAPPT

»Ja, glaubt Ihr denn, Pergamente seien dazu da, dass man sie liest? Wisst Ihr nicht einmal, dass man Bücher schreibt, um das Wissen darin gefanzuhalten ...?«

—Heshdan al-Azzar, Feruzef der Silem-Horas-Bibliothek zu Selem

Bedenken Sie im Hinblick auf die Verwendung in Ihrer Spielrunde, dass wir in der folgenden Liste nur eine – wenn auch umfangreiche – Auswahl der verbreitetsten Standardwerke, bekanntesten Bücher der Magie und berühmtesten Grimoires vorstellen können. Auf jedes vorgestellte Zauberbuch kommen ein verschollenes oder vergessenes sowie manch einfache Werke von meist unbedeutender Verbreitung; Schulbücher der Akademien (wie z.B. *Magische und Nichtmagische Heilungen* der Norburger Halle des Lebens oder das Kusliker *Traktatum über die Gestalt und Anwendung der Magica Mutanda*), Tagebücher, Briefwechsel und Testamente von Zauberkundigen (bekannt bzw. berüchtigt sind die Korrespondenz zwischen der Rohalsschülerin Alvida von Faldras und dem Hesindemagier Argelion sowie der Robarius-Nachlass), hesindianische *Bücher der Schlange*, Examens- und Magisterarbeiten (in den letzten Jahrzehnten stehen Robak von Punin und Aleya Ambareth hoch im Ansehen), Kommentarsammlungen zu

ein Merkmal erlangen. Die Merkmale, mit denen sich ein Zauberbuch derart intensiv auseinandersetzt, sind in der jeweiligen Buchbeschreibung in der Klammer nach Das Buch im Spiel zu finden, nach dem gleichen Schema aufgebaut wie die Fachgebiete (also z.B. "Antimagie 4/7"). Wer zusätzlich zur normalen Studienzzeit so viele Zeiteinheiten des Buchstudiums aufbringt, wie der angestrebte ZfW eines Zaubers dieses Merkmals beträgt, kann das Buch als Lehrmeister heranziehen. Innerhalb der angegebenen Wertespanne gilt das Hintergrundwerk auch als Referenz (siehe unten).

Auch diese Lernerleichterung kann unterstützend beim Lernen von einem Lehrmeister verwendet werden, solange es sich bei dem Lehrmeister nicht um eine These aus dem gleichen Buch handelt; die Angaben aus mehreren Büchern können nicht kumulativ verwendet werden. Sie können von allen Lesern unabhängig von der Tradition genutzt werden.

REFERENZEN

Zu guter Letzt seien noch all die vielen Bücher mit 'Referenzen', 'Hinweisen', 'Verweisen', 'Anmerkungen', 'Spekulationen' oder 'Andeutungen' zu bestimmten Zauberformeln erwähnt, die für sich genommen wenig Nutzen bringen, jedoch dem Studiosus bei vielerlei anderen Aufgaben Hilfestellung geben. Wie genau sich dieser Nutzen darstellt, ist bei den verschiedenen Lernmethoden jeweils angegeben. Auch Rekonstruktionsmöglichkeiten gelten als mögliche Referenzen. Referenzen können nach Ermessen des Meisters auch in anderen Bereichen Erleichterungen bringen, vergleichbar *hochwertigem Handwerkzeug* (WdS 33), und zwar je 1 Punkt bis zu max. 7 Referenzen, sofern die jeweiligen Bücher konsultiert werden (was Zeit braucht). Z.B. können die Bände der *Encyclopaedia Magica* in magiehistorischen oder der *Codex Albyricus* in gildenrechtlichen Fragen als Referenzen angesehen werden. Bücher zur Dämonologie können als Referenz für Beschwörungen genutzt werden (für diesen Fall finden Sie entsprechende Angaben bei den jeweiligen Buchbeschreibungen), die Bände der Ringkunde bei der Identifikation von Artefakten. Sicher werden Ihnen zahlreiche weitere Möglichkeiten einfallen.

bekanntesten Werken, Gründungsgeschichten von Magierschulen und Orden, Laborjournale sowie Protokolle von Disputen, Konventen und Gerichtsverfahren, nicht selten aber auch wirrer Schund und selemitischer Unsinn.

Immer wieder kommt es auch vor, dass ein Titel gänzlich verloren geht, sei es durch ein Unglück bei Einzelexemplaren (so geschehen bei den Aufzeichnungen der frührohalschen Illusionistin Taniya Alhinja, die beim Brand der Akademie zu Mendena 997 BF ein Raub der Flammen wurden) oder gezielte Vernichtung (z.B. in der Priesterkaiserzeit oder im Fall des abartigen *Ymash'dar Zuul* (ur-tul.: Geheimnisse des strömenden Blutes), dessen Abschriften allesamt dem sich ausbreitenden Rastullah-Glauben zum Opfer fielen – frevelhaftes Wissen, das wohl nur mit dem frevelhaften CHRONOKLASSIS wiedergewonnen werden kann ...).

Die zumeist handschriftliche Vervielfältigung ist auch ein Grund dafür, dass praktisch keine Abschrift der anderen gleicht: Spielen Sie mit Seitenzahl, Format, Komplexität, Sprache und Schrift, Schwierigkeitsgrad, Qualität in Inhalt und Aufmachung, halten Sie das Buch farbig illustriert und mit künstlerischen Details versehen oder lieblos und schwer leserlich heruntergeschrieben, streichen Sie ganze Kapi-

tel, fügen Sie weitere hinzu oder erstellen Sie gar eine stark abgeänderte Variante, die dem Archetyp außer im Titel kaum mehr ähnelt. Bekannte Beispiele hierfür sind *Menschen und Nichtmenschen* (rund ein halbes Dutzend verbreitete Varianten) und *Wege ohne Namen*, das sich mit unterschiedlichen Inhalten auch hinter den Titeln *Pfade des Namenlosen*, *Hexen und Hexenmeister*, *Kompendium der Schwarzen Zauberei*, *Das Schwarze Tor* oder *Pforten des Grauens* (jüngst erarbeitete Fassung im Dämonenkaiserreich) verbirgt.

Einfache Titel für neue Bücher können Sie auch anhand der Tabelle am Ende des Kapitels auf Seite 104 erwürfeln.

Etliche der nachfolgenden Werke sind sehr selten und enthalten Wissen, das den Helden erst nach einer fordernden Queste zugänglich sein sollte. Bedenken Sie, lieber Meister, stets die Bedeutung solcher Raritäten und verschleiern Sie sie nicht unter ihrem Wert, denn das wäre ja wie 'Bücher vor Analphabeten werfen' ...

Jedes der Bücher ist nach folgendem Format aufgebaut:

Titel: Selbsterklärend, auch eventuelle Untertitel, andere verbreitete Bezeichnungen für das Buch und, wo nötig, ein ins Garethi übersetzter Titel.

Inhalt: Ein kurzer Überblick über die Themen, mit denen das Buch sich beschäftigt, und seine Bedeutung. Wie Sie feststellen werden, handelt es sich bei weitem nicht bei allen Werken um 'Zauberbücher' im klassischen Sinne.

Erscheinungsweise: Stichpunktartige Angaben zu Format und Aufmachung des Buches, Seitenanzahl, verwendeten Sprachen und Schriften (sofern nicht anders erwähnt, verwendet eine Sprache die ihr zugeordnete Schrift, also z.B. Garethi in Kusliker Zeichen), Erscheinungsdatum, dem Namen des Autors, geschätzte Anzahl der noch existierenden (bekannten) Exemplare und eventueller Übersetzungen oder Unterschiede zwischen ihnen, Besitzer bzw. Aufbewahrungsort des Originals etc.

Wert: Nimmt den geschätzten Wert, den ein gut erhaltenes Exemplar hat. Teilweise sind Nachlässe von bis zu 50% möglich, wenn die Qualität entsprechend gelitten hat, aber Liebhaberpreise können auch leicht beim Doppelten liegen – wobei nur vergleichsweise selten Exemplare einfach verkauft werden.

Voraussetzungen: Nennt die verschiedenen Bedingungen, die erfüllt sein müssen, um ein Buch studieren zu können (siehe die Abschnitte Schreiben und Studieren und Lernen aus magischen Werken), meist

Mindestwerte in Eigenschaften und Talenten. Eventuelle Nachteile, insbesondere Ängste, die ein Studium erschweren könnten, sollten vom Meister nach eigenem Ermessen berücksichtigt werden (z.B. werden Magier mit Angst vor Spinnen 8 kaum das Arachnoide Almagest lesen).

Die bei V angegebene sogenannte Verfügbarkeit gibt auf einer Skala von 0 bis 21 einen abstrakten Zahlenwert für die Häufigkeit des Buches an. Ein Wert von 0 bedeutet dabei, dass das Buch praktisch verschollen ist, verbreitete Standardwerke haben Werte von etwa 3 bis 6 und alles darüber hat bereits fast den Charakter von Flugschriften und kann in nahezu jeder einschlägigen Bibliothek eingesehen werden. Wann immer ein Spielercharakter gezielt nach einem Buch sucht, können Sie mit einer Probe auf diesen Wert feststellen, ob das Buch am fraglichen Ort existiert. Je nach Ausstattung des Ortes können Zuschläge oder Abzüge auf die Probe verhängt werden (im Hesindetempel zu Kuslik oder der Akademiebibliothek zu Punin können Sie fast jedes Werk auftauchen lassen – stellt sich nur die Frage, ob ein Magierheld das vorhandene Buch jemals zu Gesicht bekommt ...).

Der Wert K steht für die sprachliche Komplexität des Werkes und gibt den Mindest-TaW an, mit dem die im Buch verwendete(n) Sprache(n) erlernt sein muss, um es überhaupt angemessen lesen und verstehen zu können. Selbstverständlich muss man auch die verwendete Schrift kennen.

Das Buch im Spiel: Hier finden Sie zu guter Letzt die jeweiligen spieltechnischen Auswirkungen des Werkes, die von Speziellen Erfahrungen über die Möglichkeit zur Ableitung einer Thesis bis zum Wahnsinn des Lesers reichen können. Wenn nicht anders angegeben, sind all diese Auswirkungen einmalig, das heißt, sie kommen nur bei erfolgreichem Erststudium zum Tragen. In der einleitenden Klammer finden Sie Angaben zu Fachgebieten und Merkmalen, in denen der Leser sich weiterbilden kann. Nähere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt Lernen aus magischen Werken.

Bei Thesen und Rekonstruktionen ist jeweils die niedergelegte Repräsentation angegeben, solange es sich nicht um die gildenmagische handelt. Ist also keine Repräsentation angegeben, handelt es sich um die gildenmagische Repräsentation. Ist für eine Thesis kein Wert angegeben, so kann der Spielleiter diesen im Bereich von 6 bis 16 festlegen, je nachdem, wie häufig und von wem die Thesis kopiert wurde. Möchten Sie diesen Wert erwürfeln, werfen Sie 2W6+4.

AL LAMASSHIM NISHUDA ABU LEVIATAN ODER: KREATUREN AM RANDE DER WELT

Mythen- und Märchensammlung um Wesenheiten, die am Rande der (damals von Tulamiden) bewohnten Welt oder im Limbus lauern: 'Die Fragen der Sphinx', 'Schrecken des Inneren Ozeans', 'Das Ungeschaffene aus dem Nichts', 'Wie Dschadir der Kühne den Paschach erschlug', 'Tausend Leiber' und weitere. Allerhand Weisheiten über Merkmale und schwache Punkte einer Kreatur, hilfreiche Geister und Mantras. Im Gegensatz zum Monster-Handbuch auf tieferem Wissen aufbauend.

Erscheinungsweise: Leporello von acht Blättern, die ausgefaltet jeweils fast zwei Schritt Länge haben; um 300 v. BF von Mustrabaal in Khunchom gesammelt (Original vergammelt, kaum 30 Originalfassungen in Ur-Tulamidya, fast 150 Tulamidya-Übersetzungen); 310 BF von Tungbert ins Garethi übersetzt,

bearbeitet und als 100-seitiger Octavo unter neuem Titel herausgegeben (50 Exemplare der sogenannten Tungbert-Ausgabe, im Mittelreich verboten); in beiden Versionen bunte Malereien

Wert: je nach Zustand bis zu 90 Dukaten

Voraussetzungen: V 2/1; K 12/9/10 (Ur-/Tulamidya/Garethi); IN 12

Das Buch im Spiel: (Geschichtswissen SE/12, Götter/Kulte SE/12, Sagen/Legenden 3/8, Tierkunde SE/12) Das Studium ermöglicht die Talentspezialisierung *Sagen/Legenden (Tulamiden)* zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand. An arkanem Wissen findet sich die Möglichkeit zur Rekonstruktion der *Glyphe der elementaren Bannung* (150/3x8/15) und Hinweise auf die Arkanoglyphe *Auge des Basilisken* (aus dem verkannten Original sogar rekonstruierbar, 5000/6x7,40), den DSCHINNENRUF und die Wahren Namen von vier Dämonen. Aber vielleicht mögen die Mythen über ungeheure

Orte und Wesenheiten der Anreiz für eine Queste sein.

ALMAGACH DER WANDBLUNGEN

Nachschlagewerk über gestaltwandelnde Zauber, betreffend Umgebung, Ding, Mensch und Tier. Enthält hochinteressante Betrachtungen über die allen Dingen und Wesen zugrunde liegende magische Struktur und deren Veränderung sowie diverse gildenmagische Meisterformeln zur Verwandlung von Unbelebtem und von Lebewesen.

Erscheinungsweise: 600-seitiger Foliant; um 490 BF von Erzmagus Mondrazo zum Goldfelsen geschrieben; seitdem mehrfach vom jeweiligen Schreiber erweitert und umgestellt (insgesamt etwa 300 Exemplare, davon 130 neuere Fassungen; Original in der Halle der Metamorphosen zu Kuslik); reich illustriert; Bosparano (neuere Fassungen in Garethi, möglicherweise einige Kopien in Tulamidya)

Wert: 200 Dukaten aufwärts für alte Fassungen, 300 Dukaten für die erweiterte Variante

Voraussetzungen: V 3; K 10/8/8 (Bosparano/Garethi/Tulamida); KL 13, IN 12

Das Buch im Spiel: (Eigenschaften, Form, Objekt, Umwelt je 2/7) Thesis von PSYCHOSTABILIS, ATTRIBUTO (16), CLAUDIBUS, DUNKELHEIT, ACCURATUM, PECTETONDO, SAPEFACTA, PARALYSIS, PLUMBUMBARUM (8), SALANDER und VISIBILI. Rekonstruktion von AEOLITUS, ARMATRUTZ, EISENROST, HEXENSPEICHEL (Hex, 1400/3x10/20; dazu werden noch *Geheimnisse des Lebens* und *Druidentum und Hexenkult* benötigt), SCHWARZ UND ROT und SILENTIUM. Sehr lesenswerte Hinweise zu ADLERSCHWINGE, LEIB DES FEUERS, GRANIT UND MARMOR, TRANSMUTARE und OBJECTO OBSCURO.

Neuere Fassungen enthalten zusätzlich die Thesis von ABVENENUM, ADAMANTIUM (12) und FLIM FLAM.

AL-RASCHIDA PURAYAN SHAH TULACHIM (DIE SIEBEN WAHRHEITEN DES MENSCHLICHEN GEISTES)

Ein anspruchsvolles Werk tulamidischer Philosophie, das nach Expertenmeinung enorme Bedeutung für die Beherrschungs- und Illusionszauberei hat. Vor allem der Vergleich menschlicher und echsischer Denkweise sowie die Andeutungen auf Echsenzauberei sind hochinteressant, allerdings sind die Inhalte aufgrund der philosophischen Heptalogien und eines zusätzlichen Dualismusgedankens nur schwer zu verstehen. In einem Anhang werden verschiedene Meditationen zur Stärkung des Willens beschrieben. Der Rastullahsekte der Kasimiten gilt das Original als eine der heiligsten Reliquien.

Erscheinungsweise: 400-seitiger Folio, alle Kopien als kleingeschriebener Quartband; gegen 295 v. BF von einem Rashman Ali aus Rashdul in Ur-Tulamida verfasst (60 Abschriften, ein Dutzend Übersetzungen ins neuzeitliche Tulamida, das rastullahheilige Original befindet sich seit der Eroberung Unaus im Besitz des Borontempels von Al'Anfa); gegen 295 BF von Tunghert ins frühe Garethi übersetzt (40 Abschriften, ein Dutzend weitere in modernem Garethi, Erstübersetzung im Besitz der kaiserlichen Familie von Gareth); keine Illustrationen, jedoch reich illuminiert

Wert: ab etwa 300 Dukaten

Voraussetzungen: V 1; K 11/10 (Ur-/Tulamida) bzw. 12/11 (altes/neues Garethi); KL 16, Menschenkenntnis 10, Philosophie 8, Heilkunde Seele 8

Das Buch im Spiel: (Philosophie 8/12; BEHERRSCHUNG BRECHEN SE/15, ILLUSION AUFLÖSEN SE/12; Einfluss 4/10, Herrschaft 4/10, Illusion 4/7) Zahl-

reiche Andeutungen über längst verloren geglaubte Beherrschungsformeln. Die Sonderfertigkeiten *Merkmalskenntnis*, *Einfluss* und *Herrschaft* können zu dreiviertel der normalen Kosten erlernt werden (jedoch nicht aus diesem Buch). Wem eine KL-Probe +7 gelingt (je 150 Zeiteinheiten des Studiums ist ein Versuch erlaubt), der kann aus den Theorien Rashman Alis die Sonderfertigkeit *Eiserner Wille I* zu halben Kosten entwickeln oder diese, so bereits vorhanden, zu halben Kosten zu *Gedankenschutz* erweitern. Weiterhin findet sich eine nicht ganz einfache Rekonstruktionsmöglichkeit für das *Ungesehene Zeichen* (900/3x10/12).

AM 50. TOR – VON DER PROBLEMATIK WEYTREYCHENDER PROPHEZEYUNGEN

Eine wüste Kompilation von historischen und zukünftigen Ereignissen, ein Abriss über Höhere Meta-Sphärologie, der Bericht Niobaras über Rohals 7 Fragen an Fuldigor, große Teile der Prophezeiung vom Wandel der Zeiten (gut versteckt), das legendäre Horoskop der 50 Tore (Tage), die Orakelsprüche von Fasar, die Sage von der Riesin Chalwen, Zitate von Sehern und Philosophen in Isdira, Bosparano, Aureliani, Ur-Tulamida, Zhayad und sogar Drakned-Hieroglyphen, auch von einer Handvoll Worte in Arkanil in den ältesten Ausgaben wird gemunkelt. Einige der Voraussagen des Buches sind bereits eingetroffen – andere sind eindeutig falsch.

Erscheinungsweise: zwischen 30 und 50 Abschriften, meist mit weiteren Kommentaren der Kopisten versehen, gekürzt, erweitert, umformuliert, so dass man nicht mehr sagen kann, welches dieser Werke eigentlich das Original darstellt (eine der ältesten Ausgaben in Punin, eine weitere ging in der Kaiserlichen Bibliothek zu Gareth bei dessen Zerstörung verloren); je nach Ausgabe zwischen 350 und 500 Seiten, fast durchgehend als reich illustrierter, teilweise illuminiertes Foliant; etwa seit dem Jahre 550 BF von verschiedenen Schreibern aus Dokumenten von Rohal, Niobara und Thamos Nostriacus zusammengestellt

Wert: je nach Selbstüberschätzung des Käufers bis zu 1000 Dukaten

Voraussetzungen: V 1; K um 6 bis 15 (Sprachen und Schriften nach Meistermaßgabe); KL 16, IN 15, Götter/Kulte 10, Sprachkunde 6, Sternkunde 10

Das Buch im Spiel: (Geschichtswissen 5/9, Prophezeien 3/10 nach Spalte D, Sagen/Legenden SE/8) Außer der Rekonstruktionsmöglichkeit für BLICK IN DIE VERGANGENHEIT (Dru, 1300/4x6/35) und Spekulationen zum CHRONOKLASSIS nur wenig direktes magisches Wissen. Ermöglicht die *Talentspezialisierung Sternkunde (Horoskope)* zu halben Kosten und ohne weiteren Zeitaufwand.

DIE ANGST – BETRACHTUNGEN ÜBER DEN MENSCHLICHEN GEISTESZUSTAND BEI EXTREMEN ANGSTBEDINGUNGEN

Meisterhaftes Protokoll über menschliche Phobien aller Art, die der Autor in wahrhaft borbaradschem Forschungsdrang durch subtile und magische Mittel in Experimenten erzeugte. Referiert bisweilen auf Wassilaw Junkhoffs *Angst – das menschliche Phänomen* und Megalons Frühwerk *Überlegungen zum magischen Potential der Angst*. Auflistung von etwa 40 Schlüsselexperimenten zur Erkenntnis über die Angst, jeweils genau in Behauptung, (Gegen-)Beweis und Schlussbetrachtung gegliedert. Umfangreiche Themenkomplexe gibt es zur 'Angst vor der Angst', 'Angst der breiten Masse als Folge des Entzuges lebensnotwendiger Existenzgrundlagen' sowie der 'geistigen Destruktion durch irrationale Einflüsse'.

Erscheinungsweise: schmuckloser Quartband von 98 kleinbeschriebenen Seiten; in den Jahren 995 bis 1015 BF vom ehemaligen Havener 'Hofdruiden' Archon Megalon konzipiert; keine Illustrationen, aber Pläne der albernischen Kapitale; Bosparano und Garethi; bislang höchstens 60 Exemplare, vor allem durch die Kopierarbeit der Halle der Macht zu Lowangen weiter zunehmend (Original beim Autor); von der Weißen Gilde und auch vielen grauen Schulen verboten

Wert: bei der Halle der Macht zwischen 130 und 170 Dukaten

Voraussetzungen: V 1; K 8 (beide Sprachen); MU 14, KL 14, Menschenkenntnis 8

Das Buch im Spiel: (Menschenkenntnis 8/12, Heilkunde Seele 8/10; BÖSER BLICK 5/18, HORRIPHOBUS 5/12) Hier finden sich Megalons – gildenmagische! – Thesis zu BÖSER BLICK (21) und HORRIPHOBUS (16) sowie Rekonstruktionsmöglichkeit der Borbaradianer-Formeln EIGNE ÄNGSTE (Bor) und HÖLLENPEIN (Bor), die Megalon auch bisweilen anwandte. Ängste aller Art können knifflig zu drei Viertel der Kosten gesenkt werden.

ARACHNOIDES ALMAGEST

Paranoides Werk über Spinnen, die der Autor offenbar als einzig achtungswürdige Kreaturen Deres betrachtet: Bestiarium der Spinnengattungen (darunter ein Dutzend obskure Arten), Beherrschung und Züchtung, Gewinnung von Giften und Alchymika, Sagen über Riesenspinnen wie Takehe und Arachneura sowie einen Ort namens Shan'r'Trak, Weltbild Deres als allumfassendes Spinnennetz, spinnerte Umdeutung des Sternenhimmels und Anstachelung zum Aufbau eines verknüpften Reiches der Spinne in Aventurien (inspiriert von den Schriften Maffia Vellias). Das letzte Kapitel enthält finstere Anrufungen von arachnoiden Dämonen und faulige Verheißungen.

Erscheinungsweise: 12 auf 12 Finger messender Band mit 230 Pergamentseiten; brauner Umschlag mit eingebranntem achtbeinigen Symbol; in der späten Priesterkaiserzeit von einem Unbekannten mit Spinnengift geschrieben; arachnomantische Zeichen (in Tinte getunkte Spinnen, die über das Blatt liefen); Bosparano, zwei Kapitel in einer unübersetzbaren Miniaturschrift; etwa ein Dutzend Abschriften mit Damnatur, von denen die Hallen der Weisheit zu Kuslik eines verwahrt (Original soll in einem Spinnenkokon eingewebt sein)

Wert: durch Unterschätzung des Inhalts meist 120 Dukaten

Voraussetzungen: V 0; K 7; KL 13, Tierkunde 7

Das Buch im Spiel: (Tierkunde SE/10, Heilkunde Gift SE/10) Thesis von HERR ÜBER DAS TIERREICH (nur Spinnen, dafür halbierte ASP-Kosten) und SPINNENRUF, Rekonstruktionsmöglichkeit für ARACHNEA (nur Spinnen; 150/3x5/20); die Aktivierung der drei Zauber erfolgt zu halben Kosten. Wer sich den ADLERSCHWINGE in achtbeiniger Form erwählt, erhält einen um 3 Punkte verbesserten Startwert. Dämonologen finden die Wahren Namen von Mactans, Morcan und zwei weiteren unbekanntem Spinnendämonen. Ein evtl. Nachteil Angst vor Spinnen erfährt eine SE für eine Senkung. Misslingt beim Studium eine KL-Probe +5, erhält der Leser automatisch den Nachteil Aberglaube +2, beim Misslingen einer KO-Probe (um die MR erleichtert und modifiziert durch passende Vor- und Nachteile Gifte betreffend), wird der Leser von einer arachniden Lykanthropie befallen.

DAS ARCANVM

Das wichtigste Werk der Dämonologie, aus dessen halb mythologischen, halb wissenschaftlichen Inhalten immer wieder neue Geheimnisse entschlüsselt werden. Hier finden sich Grundwissen und größere Geheimnisse der traditionellen Dämonologie, zahlreiche Wahre Namen, eine (gewagte) Theorie zu Dämonenpakten, schier unerschöpflicher Fundus dunkler Praktiken und sogar Andeutungen zur Theurgie. Unentbehrlich für jeden Beschwörer, der etwas auf sich hält. Vor allem das Kapitel über Beschwörungsp paraphernalia hat noch heute nichts von seiner Bedeutung verloren.

Erscheinungsweise: Folio von 600 Seiten Umfang, traditionell gebunden in schwarzes Leder mit Mondsilberbeschlägen; Urschrift von 900 vor BF oder älter, möglicherweise güldenländischen Ursprungs (nur noch drei Exemplare erhalten, die im Besitz Balphemors von Punin, der Akademie zu Punin und des Hesindetempels von Kuslik sind, letztere wird seit Jahrhunderten nie länger als 12 Jahre am gleichen Ort aufbewahrt und

daher immer wieder beim Drachen Shafir hinterlegt); reich und schauerlich illustriert; Urschriften in Aureliani, alle anderen bekannten Exemplare in altem Bosparano, meist in Imperialen Zeichen (höchstens 100 schlecht erhaltene Kopien, kaum welche nach Beginn der Dunklen Zeiten)

Wert: 300 bis 600 Dukaten (je nach Zustand und Beschlägen), bei alten, sehr gut erhaltenen Abschriften auch vierstellige Beträge

Voraussetzungen: V 1, K 12/12; MU 12, KL 13

Das Buch im Spiel: (Sagen/Legenden SE/8; Beschwörung 2/12, Dämonisch (gesamt) 2/6) Thesis der Formeln INVOCATIO MINOR, INVOCATIO MAIOR, SKELETTARIUS und UNITATIO (Qualität der Thesen je 2W6+(4-8; je nach Abschrift)). Herleitung von KRABELNDER SCHRECKEN (1400/4x10/20) und TLALUCS ODEM (700/1x12/5). Hinweise auf AUGES DES LIMBUS, ECLIPTIFACTUS und TEMPUS STASIS. Etwa 5 Dutzend Wahre Namen Minderer und Gehörnter Dämonen. Ermöglicht die *Talentspezialisierung Magiekunde (Dämonologie)* zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand und das Erlernen der Sonderfertigkeiten *Blutmagie* und *Form der Formlosigkeit*, sowie die Rekonstruktion von *Geber der Gestalt* (300/2x12/8) und *Invocatio Integra*. Vor allem lassen sich hier jede Menge Hinweise und Anleitungen zu benötigter Paraphernalia für Dämonenbeschwörungen finden, deren Verwendung alle Anrufungsproben für Dämonen (je nach Erhaltungszustand der Abschrift) um 1 Punkt erleichtern (keine Auswirkung auf die Kontrollproben). Das Studium bringt dem Leser bis zu 75 AP ein. Welches Wissen noch in den Urschriften verborgen liegt, ist praktisch unbekannt.

ARTEFAKTE UND ALCHEMICA ODER: VOM WECHSEL DER DINGE

Hochintelligenter Klassiker der hexalogisch-mathematischen Alchimie, der insbesondere für Experten geeignet ist. Vor allem verkomplizierende elementaristische Formelhäufungen und Gleichungen zur Formveränderung von Materie. Der deduktive Zahlenbeweis, die Kraft nicht als Siebtes Element gelten zu lassen, ist heute größtenteils widerlegt. Rezepturen für katalytische Essenzen, Tabellen zu Metalllegierungen und Münzgewichten sowie grundlegende Mechanismen der Artefaktherstellung runden das Werk ab.

Erscheinungsweise: 120-seitiger Demifolio; während der Zeit der Klugen Kaiser laut Kolophon von Enarch dem Goldmacher geschrieben (eine Falschangabe, der echte Autor ist unbekannt; ca. 40 Exemplare; Archetyp in Al'Anfa); um 710 BF von geistigen Schülern des Paramanthus in Festum überarbeitet und erweitert (160 Abschriften, zunehmend in Form einer Octavtrilogie; Original beim

Roten Salamander zu Festum); keine Illustrationen, ausfaltbare Tabellen; Bosparano
Wert: um 250 Dukaten für beide Versionen

Voraussetzungen: V 1/2; K 10/12 (normale/Festumer Edition); KL 15/17, Rechnen 12, Alchimie 8

Das Buch im Spiel: (Rechnen SE/18, Alchimie 8/10 (8/12 bei der Festumer Edition), Gimaril 0/5) Rekonstruktionsmöglichkeiten für ARCANOVI und MANIFESTO (100/2x4/5), ebenso für die Sonderfertigkeit *Semipermanenz I* (300/2x10/10). Interessanter mag es aber sein, dass der Leser fortan in der Zauberwerkstatt jede elementare Transition mit einem Bonus von 4 Punkten auf die Magiekunde-Probe durchführen kann. In der Festumer Edition finden sich Angaben, um alle bekannten sechs *Schalenzauber*-Rituale (zu üblichen Kosten) zu erlernen.

ASTRALE GEHEIMNISSE

Das Standardwerk der Astrologie und Sternkunde enthält umfassende und kühne Theorien über die Zusammenhänge von Astrologie, Fix- und Wandelsternen, Sternbildern, Kometen und Meteoren, dem Schwarzen Auge, Zukunft, Vergangenheit, karmatischen Kausalknoten und Kosmos und gilt als theoretische Grundlage des *Folianten*, des Hauptwerkes der Niobara.

Erscheinungsweise: Folio von 350 Seiten; etwa 526 BF von Niobara aus unbekanntem Quellen übersetzt, zusammengetragen und kommentiert (50 originalgetreue Abschriften; Original – bis vor drei Jahrzehnten in Paavi – verschollen); in postrohalscher Zeit etwa 200 größtenteils unvollständige und fehlerhafte Abschriften; illustriert und illuminiert; Bosparano mit Passagen in Tulamidya und Ur-Tulamidya

Wert: etwa 100 Dukaten, für die Originalversionen und unter Anhängern oft weit mehr

Voraussetzungen: V1/2 (Original/Abschrift); K 9/7/6 (Bosparano/Ur-Tulamidya/Tulamidya); KL 15, IN 13, Rechnen 8, Sternkunde 12

Das Buch im Spiel: (Geschichtswissen SE/8, Sternkunde 12/18, Prophezeien 7/10, in den fehlerhaften Abschriften liegt der zweite Wert jeweils zwei Punkte niedriger) Enthält die Niobarasche Thesis des ANALYS (21, fehlerhafte Abschriften nur 18) und detaillierte Hinweise auf CHRONONAUTOS und CHRONOKLASSIS.

BORBARADS TESTAMENT, PEVERDINGS BEKANNT ALS:

HEILIGES TESTAMENT DES BORBARAD
Borbarads Rückversicherung für den Fall seines Ablebens, perfekt inszeniert für den schwarzmagischen Geschmack: Anleitung zum Bau eines Seelengötzen und zur Seelenopferung zum Tausch mit Boron; als Gegenleistung die Anleitung, um Laien die

Kraft zu geben, die Theses von sieben Borbaradianer-Formeln und das Versprechen der 70 anderen bei Borbarads Rückkehr. Im Anhang findet sich das Rezept für Borbarads Hauch (eine alchemistische Sicherung).

Erscheinungsweise: überformatiger Quartband von 244 Seiten, alle Originale (angeblich 77 über ganz Aventurien verteilt und versteckt, manche vernichtet) in geschwärzter Zwergenhaut gebunden; vermutlich zwischen 500 und 550 BF von Borbarad in der Gor verfasst und vervielfältigt; etwa 70 spätere Abschriften von Borbaradianer-Zirkeln (die meisten in jüngster Zeit in den Schwarzen Landen im Zuge von Xeraans Borbarad-Religion); Originale in leicht verständlichem Bosparano, neuere Abschriften in Garethi

Wert: von Fanatikern bis zu 1000 Dukaten (sofern sie nicht zu anderen Mitteln greifen)

Voraussetzungen: V 1; K 6/5 (Bosparano/Garethi); Magiekunde 5; bei misslungener KL-Probe (erleichtert um den TaW *Selbstbeherrschung* und erschwert um die Summe aller Gieren) gerät der Leser in Versuchung, seine Seele zu opfern (ein Minderer Pakt, siehe Seite 238).

Das Buch im Spiel: Aus dem Buch kann die Sonderfertigkeit *Repräsentation (Borbaradianisch)* erlernt (wenn auch nicht in ihren Einzelheiten verstanden) werden (im Falle der Seelenopferung entspricht dies der Schwarzen Gabe *Borbaradianismus*, siehe Seite 242). Dazu die Theses von BRENNER TOTER STOFF, EIGNE ÄNGSTE, ERINNERUNG VERLASSE DICH, HARTES SCHMELZE, HÖLLENPEIN, SCHWARZER SCHRECKEN, WEICHES ERSTARRE (jeweils Qualität 7 und in borbaradianischer Repräsentation) und äußerst vage Hinweise auf den übrigen Formelkanon. Aus den Kapiteln zum Zaubern ohne Astralenergie kann die Sonderfertigkeit *Verbotene Pforten* hergeleitet werden (400/4x9/15).

DAS BUCH DER FREIWILLIGEN UND UNFREIWILLIGEN BEWEGUNG

Humorvolle Abhandlung über die Bewegungszauberei, vor allem über diverse MOTORICUS-Abarten. Leicht verständlich geschrieben und mit vielen erheiternden Beispielen aufgelockert, jedoch nicht sonderlich in die Tiefe gehend. Enthält verschiedenste bissige Seitenhiebe gegen die Akademiezauberei, so dass man vermuten kann, dass der Verfasser ein ehemaliger Gildenmagier ist.

Erscheinungsweise: Octavo von 200 Seiten Umfang; Verfasser angeblich ein Schelm aus Perricum (was jedoch getrost bezweifelt werden darf); Urschrift aus dem Jahre 988 BF (höchstens 75 Abschriften, die meisten anscheinend vom Verfasser selbst); in miserabler Handschrift aufgesetzt, jedoch reich illustriert; Garethi

Wert: mindestens 125 Dukaten

Voraussetzungen: V 1; K 6; KL 13; je 50 Zeiteinheiten eine Probe auf Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen; KL/IN/IN), um die Handschrift in Originalabschriften zu entziffern

Das Buch im Spiel: (Telekinese 2/6) Theses von FORAMEN (Srl, 8), KLICKERADOMMS (Srl, 7) und MOTORICUS (Srl, 10) sowie Hinweise auf NIHILOGRAVO und OBJECTOFIXO. Ausdauernde Leser können die Sonderfertigkeit Apport ableiten (800/4x4/10). Künftige Zauberwerkstatt-Modifikationen am MOTORICUS können mit drei Bonuspunkten durchgeführt werden.

DAS BUCH DER LEIBER

Akribisches und bildgewaltiges Werk über die Anatomie von Achaz, Mensch und Tier. Konsequenter wird jede Gliedmaße und jedes Organ eines Lebewesens untersucht, abgezeichnet und kommentiert. Vergleiche zwischen dem Menschen und anderen Zweibeinern, Suche nach dem Sitz der Seele, Proklamierung der Zwei-Blut-Theorie des Lucianus von Vinsalt, nach der sich in Venen dämonisches und in Arterien göttliches Blut befindet (die im Herzen kämpfend aufeinandertreffen: der Herzschlag), Darstellung von Krankheiten sowie Bezüge zwischen Physiologie und Charakter. Der gelegentliche Rassismus richtet sich interessanterweise gegen Menschen und protegiert einiger andere Völker.

Erscheinungsweise: in rotes Ziegenleder gebundener Foliant von etwa 170 Pergamentseiten, auf Verso stets großformatige Federzeichnungen von Organen, auf Rekto Erklärungen; an einer Kordel ein menschlicher Fingerknochen als Lesezeichen; von Convocatus Primus Salpikon Savertin um 1013 BF in Mirham verfasst; Bosparano und Zhayad, durchgehend Bustrophedon (etwa 30 Exemplare, alle von Savertin signiert); später gab die Chamib al Etba zu Al'Anfa eine handlichere, aber weniger beeindruckende redigierte Octavfassung von 400 Seiten heraus, die als Schulbuch Anwendung findet (gut 70 Exemplare); nahezu alle Exemplare im Süden und Osten Aventuriens, da es von der Praioskirche auf den Index gesetzt wurde

Wert: bis zu 120 Dukaten für eine Octavausgabe, 180 für eine Erstabschrift

Voraussetzungen: V 1/1; K 12/8 (Original/Octavfassung); MU 12, KL 13

Das Buch im Spiel: (Anatomie 3/10, Heilkunde Wunden SE/8, Heilkunde Krank-

heiten SE/8) Rekonstruktionsmöglichkeit für UNBERÜHRT VON SATINAV (800/4x7/20).

DIE CHRONIKEN VON ILARIS ODER: MENSCH, SEI NICHT SO ÄNGSTLICH!

Enthält Ausführungen zu Philosophie, Moral, Religion, Mythologie, Staatstheorie und anderen Themen und gilt allgemein als ketzerisch und demokratisch, weswegen es auch fast überall verboten ist. Anarchistisches Manifest für ein Leben ohne Angst vor Göttern, Autoritäten oder dem Schicksal; gezielte Angriffe auf die Engstirnigkeit des Zwölfgötter-Pantheons und seiner Geweihten; Enthüllungen über Sterbende Götter usw. Für Magier sind vor allem die Sektionen über Philosophie und Mythologie interessant. Die Mythologie-Passagen beschreiben Götter, Giganten und Alte Drachen, während der philosophische Teil die Ausführungen Rashman Alis weiterführt.

Erscheinungsweise: 3 Octavos von jeweils 180 bis 200 Seiten; vermutlich in den Jahren 798 BF bis 808 BF von einer aufgeklärten Hesinde-Sekte in Zorgan und Jergan geschrieben; immer wieder heimliche Abschriften (bis auf etwa je 100 Abschriften wurden sämtliche Originale und Frühfassungen bei der Zerschlagung der Sekte vernichtet); bis auf Band III nicht illustriert; Garethi oder Tulamidyä

Wert: je 30 bis 40 Dukaten, zusammen bis 200 Dukaten

Voraussetzungen: V 1; K 7 (in beiden Sprachen); KL 13, Götter/Kulte 10, Philosophie 8

Das Buch im Spiel: (Geschichtswissen SE/9, Götter/Kulte SE/12, Magiekunde SE/7, Philosophie 8/11, Sagen/Legenden 5/7, Staatskunst SE/3; jeweils +1 je Band) Das Studium bringt dem Leser bis zu 75 AP und drei Spez. Erfahrungen für das Senken beliebiger Ängste nach Wahl ein.

CODEx ALBYRICUS

Anfangs gedacht als Sammlung von Rechtsnormen in Sachen Magie, entwickelte sich das Werk nach den Magierkriegen zum



allgemein anerkannten Rechtskodex in magischen Angelegenheiten und bildet die Grundlage der Gildengerichtbarkeit. Vor allem behandelt es die Definition magischer Vergehen und Verbrechen, deren Nachweis, Untersuchung und schließlich Ahndung. Hinzu kommen allerlei Normen und Regulatorien für den Akademiealltag und die Verständigung und den Wissensaustausch zwischen Magiern, Akademien und Gilden. (Siehe auch das Kapitel **Magie und Recht** auf Seite 297ff.)

Diese Gesetzes- und Kommentarsammlung zählt nicht im eigentlichen Sinne zur arkanen Fachliteratur, man kann jedoch gerade in älteren Ausgaben aufschlussreiche Textstellen über die Erkennung und Vereitelung lange vergessener schwarzmagischer Praktiken finden.

Erscheinungsweise: sieben Quartbände zu jeweils 140–160 Seiten; auf Veranlassung Rohals von einem Expertenstab zusammengestellt und 547 BF veröffentlicht, seitdem unregelmäßig von der Akademie der Magischen Rüstung im Auftrag der drei Gilden überarbeitet und vervielfältigt, nach jedem Allaventurischen Konvent wird ein Appendix verfasst; mit Ausnahme der 2. (Argelion-) Edition nach dem jeweiligen Kaiser benannt, die aktuelle 9. Auflage ist die Hal-Edition aus dem Jahre 1010 BF (erste gedruckte Auflage); abgesehen von Skizzen, Symbolen und Emblemen schmucklos; durchgehend Bosparano; je Band schätzungsweise 1.200 Kopien der alten Versionen; von der jüngsten Auflage je 400 Drucke, dazu kommen etwa 50 handschriftliche Kopien; Komplettausgaben in beinahe jeder Akademie, vielen Praios- und Hesinde-Tempeln und großen Gerichten; Erstdruck und einige Urschriften in der Akademie der Magischen Rüstung, weitere Originale finden sich im Obersten Reichsgericht und dem Hesindetempel in Gareth

Wert: je nach Interesse und Zustand 30 bis 70 Dukaten je Band, ein gedrucktes Exemplar der neuesten Auflage 35 Dukaten; für Komplettausgaben werden 250 bis 550 Dukaten verlangt

Voraussetzungen: V 18; K 8; KL 13, Rechtskunde 6

Das Buch im Spiel: (Rechtskunde 6/6+1 je Band) Zahlreiche Andeutungen für Zauber und Rituale vor allem der Bereiche Beherrschung, Verwandlung und Beschwörung. Das Studium von drei Bänden erbringt eine Spez. Erfahrung auf *Magiekunde* (wenn noch unter 10), bei allen sieben Bänden einen weiteren (ohne Obergrenze) und ermöglicht die *Talentspezialisierung Rechtskunde* (Gildenrecht) zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand.

CODEX DAEMONIS

Angesichts der fast ausschließlichen Existenz von sinistren Verherrlichungen oder weißma-

gischen Verdammungen der Dämonologie versuchte sich der Autor an einer wertneutralen Betrachtung des Themas: langsame Einführung in die Kräfte der Invokationen, großes Kapitel über Beschwörungs- und Schutzkreise, Hinweise zu unbeherrschbaren Dämonen. Letztlich ist Rapherian aber an seiner Gratwanderung zugrunde gegangen, der Text wird mit steigender Seitenzahl konfus und paranoid, da der Verfasser niederhöllischem Irrsinn anheim fiel.

Erscheinungsweise: 350-seitiger Quartband, gebunden in rotem Fasarquin, als Abschrift des 480 Seiten umfassenden Originals; um 949 BF von Rapherian zu Gareth verfasst, der kurz danach in geistiger Umnachtung starb; viele skurril-disharmonische Illustrationen; Garethi mit etlichen Passagen in Bosparano und Zhayad. Vom 1007 BF wiederentdeckten Original – bis dato Magierlegende – fertigte der Pentagontempel zu Gareth eine unvollständige Abschrift an, ehe die Inquisition die Urschrift beschlagnahmte. Nur ein Dutzend Abschriften in den Giftschränken mehrerer Akademien und den Hesinde-Tempeln zu Gareth und Kuslik; unter den Kopisten soll es angeblich zu Fällen von Wahnvorstellungen, mindestens einer Selbstentleibung und zwei blutigen Katastrophen gekommen sein.

Wert: unverkäuflich, jedoch wurden bereits vier Exemplare gestohlen und erzielten unter Beschwörern Spitzenpreise von über 500 Dukaten

Voraussetzungen: V 0; K anfangs 7, gegen Ende 16/5-14/3-10 (Garethi/Bosparano/Zhayad); KL 14, Magiekunde 8

Das Buch im Spiel: (INVOCATIO MINOR SE/8, INVOCATIO MAIOR SE/12; Beschwörung 2/8, Dämonisch (gesamt) 4/8) Zwei Dutzend Wahre Namen verschiedener Dämonen, Thesis von INVOCATIO MINOR und INVOCATIO MAIOR (17), eine Herleitungsmöglichkeit des REVERSALIS. Auch lässt sich die Arkanoglyphe *Auge der Ewigen Wacht* rekonstruieren (1200, 4x8, 20; in Verbindung mit *Hermetische Verschlusze*). In dem Buch sind die Sonderfertigkeit *Form der Formlosigkeit* und die *Bann- und Schutzkreise gegen Niedere und Gehörnte Dämonen* niedergelegt. Fortan kann der Besitzer des Buches sowohl die Anrufungs- als auch die Kontrollproben von Dämonen einen Punkt erleichtert durchführen. Leider ist dieses Wissen nicht ungefährlich: Für die letzten hundertfünfzig Seiten sind zwei MU-Proben notwendig, bei deren jeweiligem Misslingen der Leser dieses Höllenwerk für (W20 x fehlende Punkte) Tage nicht mehr aufschlagen will. Bei einem Misslingen um mehr als 5 Punkte erhält der Leser den Nachteil *Aberglaube* +1 je Punkt über 5, bei einem Patzer *Wahnvorstellungen*. Zudem war Rapherian zum Schluss umnachtet genug, Matrixfragmente einer Zantbeschwörung zu imple-

mentieren, die bei 1–3 auf W20 ausgelöst wird – nicht auszudenken, wie das Original fortfährt ...

CODEX DIMENSIONIS

Anspruchsvolles Übersichtswerk über die jenseitigen und überderischen Existenzebenen, den Limbus und die Nebenwelten der Feen, ihre jeweiligen Bewohner, ihre Wechselwirkungen mit der Welt und mögliche Wege dorthin. Enthält die Grundlagen moderner Sphärentheorie und einige hochgradig ketzerische Thesen zum Verhältnis zwischen Göttern und Dämonen.

Erscheinungsweise: Quarto von 500 Seiten; ältestes bekanntes Exemplar schätzungsweise 1600 Jahre alt (insgesamt etwa 200 Exemplare, häufig unvollständig oder schlecht erhalten); je nach Zustand mehr oder weniger reich illuminiert, kaum Illustrationen; durchgehend in Bosparano, oft in Imperialen Zeichen, älteste Exemplare enthalten Passagen in Zhayad

Wert: bis 350 Dukaten

Voraussetzungen: V 2; K 9/7 (Bosparano/Zhayad); KL 14

Das Buch im Spiel: (Dämonisch (gesamt) 5/8, Limbus 3/6) Thesis von INVOCATIO MINOR und INVOCATIO MAIOR, Rekonstruktionsmöglichkeiten für den TRANSVERSALIS (270/3x7/15) sowie Hinweise auf *AUGE DES LIMBUS*, *PENTAGRAMMA*, *PLANASTRALE*, und *VERSCHWINDIBUS*. Das Wissen aus einem besonders gut erhaltenen Exemplar mag auch die Kontrollproben für alle Dämonen um 1 Punkt erleichtern (keine Auswirkungen auf Anrufungsproben).

CODEX EMERALDVS

Das einzige in Fachkreisen verfügbare Buch, das die Wirkungen von Edelsteinen auf die (vor allem rituelle) Magie beschreibt. Interessant vor allem wegen der Spekulationen über die Edelsteinzauber der alten Echsenherrscher und alte Artefakte aus Schmucksteinen.

Erscheinungsweise: Octavo von 90 Seiten Umfang; 692 BF von Alaar Zhavino in Khunchom verfasst, spärlich illustriert; Tulamidya und Garethi; insgesamt vielleicht 30 Ur- und Erstabschriften, keine weiteren Kopien bekannt

Wert: etwa 80 Dukaten für Kenner, sonst höchstens 20 Dukaten

Voraussetzungen: V 0; K 7 (für Garethi und Tulamidya); KL 14, Gesteinskunde 5, Magiekunde 7

Das Buch im Spiel: (Gesteinskunde 5/7, Kristallzucht SE/4) Das Studium ermöglicht die gezielte Verwendung von Edelsteinen in der Magie im Rahmen der im Kapitel **Die Magie der Edelsteine** getroffenen Kernaussagen der Petromantie. Erlaubt das Erlernen der *Talentspezialisierung Gesteinskunde (Edelsteine)*.

COMPENDIUM DRAKOMAGIA

Anspruchsvolle Beschreibung der (täglichen) Begegnungen und Gespräche mit mehreren Drachen (darunter Fuldigor, angeblich mit verschlüsselter Wegbeschreibung zu seinem Hort). Dazu Theorien über ihre Magie, Motivation und Weltsicht und ihren Anteil an der Kosmologie. Im Anhang finden sich Alphabet und Grammatik des Drakned (möglicherweise von Pher Drodont entwickelt).

Erscheinungsweise: Foliant von 340 Seiten; etwa zur Zeit Hela-Horas' von Pher Drodont von Nebachot geschrieben, in der Rohalszeit mehrfach kopiert; kunstvoll illustriert; Original (im Krieg der Magier verloren) in Tulamidyda mit Zitaten in Drakned-Hieroglyphen, 12 Abschriften (davon 5 in Tempel- und Akademie-Bibliotheken, darunter Punin, Raschtulswall und der Hesinde-Tempel zu Havena) in Bosparano mit Originalzitaten

Wert: 250 Dukaten, von Fachleuten das Dreifache

Voraussetzungen: V 0; K 10 (beide Sprachen); IN 13, Menschenkenntnis 10, Tierkunde 10, Magiekunde 12

Das Buch im Spiel: (Drakned 0/12; BÖSER BLICK SE/7, HERR ÜBER DAS TIERREICH SE/7, HORRIPHOBUS SE/7, RESPONDAMI SE/7, LEIB DES FEUERS SE/7; Hellsicht 3/5) Ermöglicht die *Talentspezialisierung Tierkunde (Drachen)* zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand. Weitere Hilfen beim Kontakt mit Drachen und Geheimnisse um die Drachenrasse nach Meistermaßgabe.

CORPUS MUTANTIS – GESAMMELTE ERKENNTNISSE DER GESTALTWANDLUNG

Detaillierte Beschreibungen der Selbst- und Fremdverwandlung, weitreichende Ausführungen über den SALANDER und den ADLERSCHWINGE sowie Einführung in die Grundlagen der Verwandlungsauberei. Im Stil eines Lehrbuches von den einfachen Verwandlungen (ATTRIBUTO) bis zu besagten komplexen Verwandlungen von Lebewesen fortschreitend. Gilt schon heute als moderner Klassiker der Verwandlung von Lebewesen.

Erscheinungsweise: Quarto von 50 Seiten; wenig illustriert; um 950 BF als Schulzauberbuch der Schule des Wandelbaren zu Tuzak zusammengestellt (ursprünglich 120 nummerierte Exemplare, davon je 12 in Sinoda, Lowangen und Kuslik, um 20 Exemplare im Besitz der Fürstkomturei; etwa ein Dutzend Abschriften); 962 BF vom Akademievorstand Lumin mit Kommentaren zu verwandter Magie erweitert und verschenkt (Octavo von 120 Seiten, illustriert und illuminiert; ca. 10 Abschriften, fast alle in Privathand); Tulamidyda mit Passagen in Bosparano und Isdira

Wert: etwa 100 Dukaten für das Schulbuch, bis zu 350 Dukaten für die kommentierte Fassung

Voraussetzungen: V 1/0; K 6/8/5/5 (Schulbuch/Geschenkband/Bosparano/Isdira); KL 13/15

Das Buch im Spiel: (Eigenschaften 2/6, Form 2/6; in der Geschenkfassung jeweils 2/8) Enthält die Luminsche Theses der Sprüche ARMATRUTZ, ATTRIBUTO, PARALYSIS, PSYCHOSTABILIS, SALANDER (13), VISIBILI und ermöglicht die Rekonstruktion von ADLERSCHWINGE (700/1x12/0), PLUMBUMBARUM und SCHWARZ UND ROT (Bor). Die Geschenkfassung enthält zusätzlich die Theses des ADLERSCHWINGE (12) sowie Andeutungen zu FLUCH DER PESTILENZ, TRANSMUTARE und LAST DES ALTERS (wenn der Leser die Sprüche noch nicht beherrscht und in den Besitz der Theses gelangt, kann er sie zu Kosten der nächstniedrigeren Spalte aktivieren).

DE LITHIS – COMPENDIUM DER WUNDERWIRKSAMEN STEINE

Die ausführlichste petromantische Sammlung von Erkenntnissen über die Kräfte der Gesteine und Metalle und damit eines der legendärsten verlorenen Werke. Verwendung von Steinen als magische Foki, Einsatz in Heilkunst und Alchimie, Grundlagen der Sumologie, Abhandlungen über die Fünf Magischen Metalle sowie umfangreiches Wissen zur Kristallomantie. Das Compendium basiert vermutlich auf älteren Werken und langen Diskussionen mit Geoden. Es wurde zu Lebzeiten des Autors völlig verkannt und erst nach dem Verlust der originalgetreuen Abschriften im Zusammenhang mit dem Codex Emeraldus berühmt.

Erscheinungsweise: Folio von 360 Seiten, oft schwer beschlagen; um 600 BF von Isfaleon von Rommilyls kompiliert (höchstens 20 wortgetreue oder leicht veränderte Abschriften; Original mit dem Autor in der Schwarzen Sichel verschollen), danach stark verkürzte Abschriften von Laien und schließlich nur noch als Fragmente bei Alchimisten und Prospektoren zu finden, einzelne Passagen sind vielhundertfach in zahlreichen Bibliotheken und Schriftensammlungen vorhanden; reich illustriert, auch prospektorische Karten; schwer verständliches Bosparano und Garethi

Wert: bis zu 700 Dukaten

Voraussetzungen: V 0; K 14/12 (Bosparano/Garethi); KL 12, Gesteinskunde 5

Das Buch im Spiel: (Gesteinskunde 5/10, Hüttenkunde SE/6, Kristallzucht SE/6) Die Elaborate zur Kristallomantie erlauben, ohne dass dafür die langwierige Zauberwerkstatt bemüht werden müsste, eine besondere Form der Spontanen Modifikation: Durch die Verwendung von passenden Materiellen Komponenten (ausschließlich Gesteine und Metalle) werden die Zauber um 20 % verbilligt.

Diese Modifikation erfordert jeweils einen ZfW von 7 und den Aufwand von 3 ZfP; die

Materialien werden dabei verbraucht. Zudem lässt sich die SF *Kraftspeicher* erlernen. Die kursierenden Fragmente enthalten nur Rudimente dieses Wissens nach Maßgabe des Meisters.

DIE DREIZEHN

LOBPREISUNGEN DES NAMENLOSEN

Schrittweise Einführung in den und Verführung zum Kult des Namenlosen, auf mysteriöse Weise nur im Sinne der Autoren – von Machtversprechen über Zweifel an den Zwölfgöttern bis zur völligen Überwältigung – zu lesen. Besticht durch Machtgier, Zerstörungslust, Hoffnungslosigkeit und die fast unbegrenzte Fähigkeit, die entscheidenden Fragen eines jeden Aventuriers zu beantworten. Sehr detailliert und schockierend aufrichtig; es scheint, als hätten die Autoren sämtliches bestehende Götterwissen (auch jene Teile, die besser im Dunkeln geblieben wären) in ihr Buch gepackt – und diese Wahrheiten führen unweigerlich zum Namenlosen. Stellt auf perfide Art Zusammenhänge her und alle historischen Ereignisse als Machenschaften des Namenlosen dar, von der Geburt des Namenlosen als erstem Gott (Kapitel I) über den Niedergang der Echsen und Elfen (X und XI) und die Verhöhnung der Zwölfgötter (XII) bis zur Prophezeiung des Weltenendes (XIII).

Erscheinungsweise: dicht beschriebener Octavo von 169 nummerierten Seiten Umfang; traditionell in Schwarz mit Titel in Purpur; wahrscheinlich etwa 300 v.BF (während der Dunklen Zeiten) von heute unbekanntem Verfasser niedergelegt (in Varianten aber womöglich noch bedeutend älter), danach immer wieder von Kultisten vervielfältigt (vielleicht 100 Exemplare, etliche hundert Abschriften im Lauf der Jahrhunderte vernichtet, ebenso das Original, das aber gekettet und eingemauert in Mantrash'Mor vermutet wird); spärlich illustriert; Hochbosparano, teilweise auch Frühgarethi, Tulamidyda oder Zhayad; Beschlagnahmung durch alle Kirchen (Verbreitung und Besitz unterliegt zwölfgöttlichem Bann)

Wert: bis zu 200 Dukaten von neutralen Fachleuten oder drohender Raubmord durch Anhänger

Voraussetzungen: V 1; K 8 bis 11; KL 12, Geschichtswissen 5, Götter/Kulte 5

Das Buch im Spiel: Ermöglicht das Erkennen vieler Phänomene, die die Geweihten des Namenlosen umgeben. Es enthält auch die Wahren Namen der dämonischen Diener des Dreizehnten, die zu ihrer Beschwörung benötigten Paraphernalia und dergleichen mehr. Nach jedem der 13 Kapitel:

- jeweils eine Spez. Erfahrung auf Geschichtswissen und Götter/Kulte sowie eventuellen Aberglaube;
- 13 Abenteuerpunkte;

● eine *Selbstbeherrschungs*-Probe mit der Kapitel-Nummer und der halbierten Summe aller Gieren als Malus, um nicht weiterzulesen. Misslingt die Probe auch nach dem 13. Kapitel, erfolgt eine völlige Bekehrung zum Kult des Namenlosen!

Das Buch zielt auf den gebildeten Leser und überzeugt durch seine scheinbar logische Beweisführung – aber nicht nur dadurch: Das Buch gilt als Artefakt und ist mit Beherrschungszaubern belegt, die zusätzlich zu obigen Effekten eine MR-Probe nötig machen, bei deren Misslingen man automatisch weiterliest. Eine 'gefahrlose' Lektüre zu obigen Bedingungen ist erst nach einem erfolgreichen DESTRUCTIBO (13 permanente AsP) möglich – dieses Wissen ist ohne Vorkenntnisse jedoch erst nach vollständiger Entschlüsselung zugänglich ...

DRUIDENTUM UND HEXENKULT

– DIE MACHT DES EISERNEN WILLENS

Fachbuch über Druiden und Hexen und ihre den Geist und die Umgebung beeinflussende Zauberei. Die Originalversion beschreibt in großer Detailfreude viele Verwandlungen von Unbelebtem, die in der Lowanger Edition fehlen, dafür finden sich in dieser auch Hinweise zur Identifikation der Rituale nivesischer Schamanen.

Erscheinungsweise: Folio, 450 Seiten; 627 BF von Alhonso di Bethana verfasst (rund ein Dutzend Exemplare, Original wird im Besitz Nahemas vermutet); nach den Magierkriegen zeitweise verboten, verbreitete sich ab 948 BF eine von Meister Bharaspis auf 350 Seiten gekürzte Ausgabe der Halle der Macht zu Lowangen (etwa 250 Kopien); spärlich illustriert; altertümliches Garethi

Wert: mindestens 180 Dukaten für ein ungekürztes Original, nur geringfügig weniger für eine Lowanger Ausgabe

Voraussetzungen: V 0/3; K 11; KL 13, Magiekunde 6

Das Buch im Spiel: Die Bharaspis-Ausgabe erlaubt die Rekonstruktion von BÖSER BLICK (Dru), HERR ÜBER DAS TIERREICH (Dru, 700/3x12/20), HEXENKNOTEN (Hex, 3000/4x10/30, ZfW AURIS 10), MAGISCHER RAUB (Dru) und TRAUMGESTALT (Hex, 1000/3x12/15) und bringt Hinweise zur SEELENWANDERUNG und der Sonderfertigkeit *Druidenrache*; die Originalversion beinhaltet zusätzlich die Thesen von DUNKELHEIT, ermöglicht die Herleitung von HARMLOSE GESTALT (Hex), HEXENHOLZ (Hex, 1800/3x7/25; zusätzlich benötigtes Buch: Stillstand – Die unsichtbare Bewegung) und HEXENSPEICHEL (Hex, 1400/3x10/20; zusätzlich: *Geheimnisse des Lebens* und *Almanach der Wandlungen*) und enthält jeweils sehr vage Hinweise zu BLICK DURCH FREMDE AUGEN, GROSSE GIER, VIPERNBLICK, WEISHEIT DER

BÄUME und WETTERMEISTERSCHAFT, weiterhin lässt sich die Sonderfertigkeit *Kraftlinienmagie I* erlernen.

Dafür können mit der Lowanger Version Schamanenrituale der Nivesen bei Anwendung in seinen Wirkungen identifiziert werden. Besonders aufmerksame Leser beider Auflagen (150/2x10/10) können künftige Zaubersprüche in druidischer und satuarischer Repräsentation zu normalen Kosten aktivieren (nicht aber steigern).

ENCYCLOPAEDIA MAGICA

Das Basiswerk der allgemeinen Magie und Nachschlagewerk der gildenmagischen Zauberei. Enthält auch ein Kompendium der bekannten Formeln (Namen und Wirkungen, nicht die Meisterformel oder Thesen), ein Verzeichnis der Akademien, Orden und Bünde sowie bedeutender Zauberkundiger, neueste Forschungsergebnisse u.v.a.m. Zumindest einige Bände sollte jeder halbwegs gebildete Magier sein eigen nennen.

Erscheinungsweise: sieben Folianten zu jeweils etwa 200 Seiten; seit ca. 800 v. BF etwa alle 200 Jahre von den Akademien Bosparan (bis 3 v. BF), Kuslik (Akademie und Hesindetempel, bis 812 BF) bzw. Punin (aktuelle 10. Auflage aus dem Jahre 1001 BF, erste gedruckte Version) überarbeitet; reich illustriert und illuminiert; Bosparano (älteste Ausgaben noch in Imperialen Zeichen); von der Erstauflage sind noch genau 3 Bände erhalten, erste vollständige Jahrgänge ab Ende des 1. Jhd. nach BF, je Band 500 bis 1000 erhaltene Abschriften alter Editionen; die Puniner Neuausgabe wurde bisher in 1000 Exemplaren pro Band gedruckt (gemunkelt wird von einer internen, komplexeren Puniner Studienversion, die stets aktualisiert wird)

Wert: durchschnittlich 80 Dukaten pro Band, bosparanische Exemplare bis zu 1000 Dukaten; komplette Jahrgänge 600 bis 3000 Dukaten; die gedruckte Neuausgabe ist in Punin für 25 Dukaten pro Band käuflich zu erwerben.

Voraussetzungen: V 5-10/11; K 6 (alte Auflagen bis 10); KL 13

Das Buch im Spiel: (Magiekunde 2/2+1 pro Band, dazu SE/14 bei Kenntnis aller sieben Bände) Der Besitz aller sieben Bände kann als Referenz für alle Zaubersprüche gildenmagischer Repräsentation ab Verbreitung 3 verwendet werden und kann bei der Rekonstruktion von Zaubersprüchen und Sonderfertigkeiten nach Meistermaßgabe hilfreich sein, außerdem ermöglicht es die *Talentspezialisierung Magiekunde (Magiehistorie)* zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand. Aus der aktuellen Auflage kann die Sonderfertigkeit *Kraftlinienmagie I* abgeleitet werden (800/4x7/20). Ältere Ausgaben können womöglich dazu dienen, den Schöpfer eines Artefakts oder den Wohnsitz eines lange verstorbenen Magiers herauszufinden.

DIE ENTWICKLUNG

ÜBERNATÜRLICHER WILLENSKRAFT

Eine erstaunlich unkompliziert gehaltene Abhandlung über die Furcht und Unsicherheit des Menschen und deren Überwindung. Neben einfachen Meditationsübungen und Techniken zur Stärkung der unbewussten Resistenz gegen Magie wird detailliert auf mehrere Zaubersprüche eingegangen, die besondere Willenskräfte mit sich bringen. Damit knüpft das Werk lose an Rashman Alis Sieben Wahrheiten an. Ein Verzeichnis von profanen Mittelchen, welche die eigenen Geisteskräfte steigern, rundet das Buch ab.

Erscheinungsweise: Quarto von knapp 190 Seiten Umfang; 877 BF von der Verwandlerin Perylla Frutander zu Honingen verfasst (um 130 Abschriften, Original im Besitz der Akademie der Herrschaft zu Elenvina); gelbes Papier mit roter Schrift ('Farben des Mutes'), einprägsame Illustrationen; leicht verständliches Garethi, jedoch mit unglücklich eingefügten Passagen in Bosparano

Wert: etwa 50 bis 80 Dukaten; Experten gehen in Ausnahmefällen bis 120 Goldstücke

Voraussetzungen: V 2; K 6/10 (Garethi/Bosparano); KL 13, IN 12

Das Buch im Spiel: Neben der raschen Herleitung des ÄNGSTE LINDERN (20/1x0/0) lässt sich die kompetente Thesen des PSYCHOSTABILIS (16) erlernen. Dazu Details zum EISESKÄLTE (kann zu Kosten der nächstniedrigeren Spalte aktiviert werden, wenn der Magier Kenntnis der Thesen erlangt). Aus dem Buch können die Sonderfertigkeiten *Eiserner Wille I* und *Gedankenschutz* erlernt werden. Die Anwendung der beschriebenen Meditationen verbilligt das Anheben der Eigenschaft MU so, als würde der Wert einen Punkt unter dem tatsächlichen liegen, die Nachteile Aberglaube und beliebige Ängste können künftig zu drei Vierteln der Kosten gesenkt werden.

ENCYCLOPAEDIA SAVRIA AVCH

БЕКАПНТ АЛС: КОДЕКС САВРИС

Eine fast schon zu ausführliche Quelle über Rassen, Kulturen, Götterwelt, Historie und Mythen der alten Echsen und vielerlei Ausführungen zu deren archaisch-fremder Zauberkunst und Kristallomantie. Anrufungen fremder Entitäten sowie andere arkane und halbreilige Praktiken, Kommentierung vieler älterer Schriften, Transliteration uralter Sagen, Verbreitung kalteschuppiger Wahrheiten und angststreichender Parallelen (durch Verweise auf Bücher des Zwölfgötterkults). Während in den Abschriften die schrecklichsten Geheimnisse schlicht fehlen, soll die Urschrift alles Wissen noch vertiefen.

Erscheinungsweise: umfangreiche Schriftrollensammlung in Pergamenthüllen aus Elfenbein, die UNBERÜHRT VON SATI-

NAV ist; kurz vor dem Fall Bosparans von Cordovan Puriadin in Fasar aus älteren Quellen zusammengetragen; nur etwa ein Dutzend stark gekürzte Teilkompilationen von 300 Folio-Seiten (häufig unter dem bekannteren Alternativtitel, je eine in der Stadt des Lichts und in den Hallen der Weisheit unter Verschluss); die Originalschriftrollen wurden immer von ausgewählten Magiern, Bewahrer genannt, zusammen mit dem Kelch der Magie und prototulamidischen Kleinodien unter Verschluss gehalten, momentan hat Erzmagus Rakorium dieses Amt inne, Hilbert von Puspereiken wird als sein Nachfolger gesehen; vielfältig illustriert; Zelemja und Rssahh, größtenteils mit Interlinearübersetzung in Bosparano, gelegentlich vollständig in Bosparano übersetzt

Wert: unter Fachleuten mindestens 700 Dukaten

Voraussetzungen: V 0; K 9/9 (Zelemja /Rssahh) bzw. 13 (Bosparano-Fassung); MU 11, KL 14, Götter/Kulte 10, Magiekunde 8

Das Buch im Spiel: (Götter/Kulte 10/14, Magiekunde 8/10, Sagen/Legenden 4/7) Das Studium ermöglicht die *Talentspezialisierung Sagen/Legenden (echtsische Kulturen)* zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand. Die *Glyphe des verfluchten Goldes* lässt sich erlernen und das *Fanal der Herrschaft* rekonstruieren (400/3x12/15). Der Leser erhält nach misslungener KL-Probe +7 den Nachteil *Aberglaube +2*, bei einer misslungenen MU-Probe außerdem *Einbildungen und Angst vor Geschuppten* (o.ä.) +2. Allerdings einige zusätzliche Hinweise auf die alten Götter und die Magie der Echsen. Das Studium bringt dem Leser bis zu 75 AP ein.

ETHERISCHES GEFLÜSTER

Eine genial-konfuse Ansammlung von Berichten und Beobachtungen über Gedankenlesen, Hellschauen und den Kontakt mit anderen Sphären, außerdem die Alanfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus. Zudem enthält das Buch mehrere recht vollständige Zusammenstellungen von Geistererscheinungen der Vergangenheit. Da das Werk auf dem maraskanischen Dualismus beruht, ist es für Nicht-Maraskaner teilweise schwer verständlich.

Erscheinungsweise: 300-seitiger Octavo; 740 BF auf Maraskan von unbekanntem Autoren kompiliert; um 100 Abschriften, teilweise beschädigt (mehrfach Ziel von Bücherverbrennungen, wenn auch nicht verboten), meist etwa drei Generationen später entstanden, darunter auch eine Ausgabe als Demi-Octavo; spärlich illustriert; Originalfassungen in Tulamidy (das Original wird auf Maraskan im Besitz Helme Haffax' vermutet), spätere Ausgaben in Garethi, mehrere Exemplare in Ruuz

Wert: bis zu 250 Dukaten

Voraussetzungen: V 1; K 8/8 (Tulamidy und Ruuz/Garethi); KL 15; Philosophie 7, Götter/Kulte 7 (mit der *Kulturkunde (Maraskan)* nur KL 13, Philosophie 4, Götter/Kulte 4)

Das Buch im Spiel: (GEISTERBANN SE/8, GEISTERRUF SE/8; Geisterwesen 0/2, Hellsicht 0/4) Thesis des ODEM ARCANUM, mögliche Herleitungen für BLICK IN DIE GEDANKEN, NEKROPATHIA (700/2x7/10) und SENSIBAR, interessante Hinweise auf BLICK DURCH FREMDE AUGEN, PROJEKTIMAGO, TRAUMGESTALT und XENOGRAPHUS.

ESSENTIA OBSCURA

– DAS WESEN DES UNBEKANNTE

Unumstrittenes Meisterwerk über die Entdeckung und Identifikation magischer Phänomene, wenn auch die Maßnahmen gegen Magie vom Standpunkt eines fanatischen Geweihten aus geschildert werden. Enthält auch einen geläufigen, profanen Magiebann.

Erscheinungsweise: Foliant von 400 Seiten Umfang; 331 BF vom Praios-Geweihten Sigban von Ferdok, dem späteren Berater von Kaiser Noralec, geschrieben; über die Zeiten ca. 100 originalgetreue Abschriften durch die Praios-Priesterschaft (fast alle im Besitz diverser Tempel), sowie etwa 150 von Magiern 'korrigierte' Versionen (sog. 'Studienversion'), außerdem etwa 300 gekürzte Exemplare für reisende Geweihte als Octavo (sog. 'Feldversion'); reich illustriert und illuminiert; Kirchenbosparano (in heutiger Zeit wird zumeist aus der bekannten Hilberian-Übersetzung zitiert)

Wert: etwa 160 Dukaten, etwas darüber der Preis von Praios-Tempeln, etwa 50 Dukaten für die 'Feldversion'

Voraussetzungen: V 1/2/3; K 10/9/8 (Original/Studienversion/Feldversion); KL 13; Götter/Kulte 6

Das Buch im Spiel: Aus der Tempelversion die jeweils schwere Rekonstruktion (jeweils 5000/5x10/30 und mehr) von ANALYS, HARMLOSE GESTALT (Hex), OCULUS, ODEM und SENSIBAR; die Studienversionen ermöglichen eine etwas leichtere Herleitung, während die Feldversionen nur Hinweise bieten. In jeder Fassung Hinweise auf XENOGRAPHUS.

FOLIANTH DER KREUTHERKUNDE

In Wort und Bild eine praktisch vollständige Sammlung aller aventurischen Heil-, Nutz-, Gift-, aber auch Duft- und Zierpflanzen mit Angaben zu Verbreitung, Erntezeiten, korrekter Aufbewahrung und dergleichen mehr. Enthält auch etwa 100 verschiedene Rezepte zur Herstellung heilender und/oder wohltuender Mittel

Erscheinungsweise: reich illustrierter Folio von 396 Seiten Umfang, dessen Ursprünge bis in die Dunklen Zeiten zurückreichen

(Original verschollen, die min. 1300 Jahre alte Erstabschrift gilt seit dem Fall Warunks als verloren); seitdem von Hesinde-Tempeln, Nanduspriestern und der Schwesternschaft der Mada verbreitet und überarbeitet (etwa 200 Abschriften und Varianten; 700 Drucke der neuesten Auflage aus dem Jahre 1003 BF, der Erstdruck liegt im Rahja-Tempel zu Grangor); durchgehend illustriert; alte Ausgaben in Bosparano, neuere in Garethi, Abschriften auch in Tulamidy und eine Handvoll sehr alter und gekürzter Kopien in einer einfachen Bilderschrift

Wert: je nach Ausgabe 30 bis 70 Dukaten, 50 Dukaten für die gedruckte Ausgabe

Voraussetzungen: V 2/8; K 10/8/8 (Bosparano/Garethi/Tulamidy); KL 11

Das Buch im Spiel: (Pflanzenkunde 2/10, Heilkunde Gift SE/8, Heilkunde Krankheit SE/8, Heilkunde Wunden SE/8) Wird das Buch für heilkundliche Belange konsultiert, sind alle Proben auf *Heilkunde Gift* und *Heilkunde Krankheit* um 1 Punkt erleichtert. Jede *Talentspezialisierung Pflanzenkunde* kann zu halben Kosten erworben werden.

DIE FÜNF ARCKAIEN CAPITEL H'RANGA BETREFFEND

Die einzelnen Kapitel behandeln knapp, aber mit einer ungeheuren Prägnanz, die sogar Rohals Schriften übertrifft, die Religion der alten Echsen unter dem Aspekt der Magie, wobei Kapitel I die Priesterschaften untersucht, die Kapitel II und III das H'Ranga-Pantheon aus dem Nebel des Unwissens schälen, IV allein auf Kr'Thon'Chh und V auf Ssad'Navv eingeht. Eventuelle hinzugefügte Kommentare vertiefen das entsprechende Wissen oder spekulieren darüber. Angesichts des geringen Umfangs sind jedoch viele Dinge, die dem Werk zugeschrieben werden, ins Reich der Märchen zu verweisen.

Erscheinungsweise: Transkription einiger Schriftrollen aus der Zeit der Skorpionkriege; Abschriften seit den Dunklen Zeiten meist als fünf Altare oder als robustes Quartheft von 5 Kapiteln zu je 10 Seiten, häufig ebenso umfangreich kommentiert (vielleicht 15 Exemplare, teilweise in Form von Papyruschriftrollen; Ersttranskription angeblich im Limbus herumtreibend); nicht illustriert, aber geschnittene Gemmen auf jeder Seite; Rssahh in Zelemja-Glyphen, zentrale Textstellen aber auch in Chuchas, Kommentare meist (Ur-)Tulamidy

Wert: mindestens 1.000 Dukaten

Voraussetzungen: V 0; K um 14/14/10 (Rssahh/Chuchas/Ur-Tulamidy); MU 15, KL 17, Götter/Kulte 8, Magiekunde 7

Das Buch im Spiel: (Götter/Kulte 8/12, Magiekunde SE/14) Neben einer komplizierten Rekonstruktionsmöglichkeit des CHRONOKLASSIS (Ach, 1200/6x10/40) finden sich ungemein detaillierte Anmerkungen zum

RITUAL DES CHR'SZESS'AICH. Das Verstehen der kriegerischen Ausführungen zu Kr'Thon'Chh (nachzuweisen durch eine Probe *Kriegskunst* +6) und die Akzeptierung seiner blutdürstigen Philosophie bringt im Kampf gegen Echsen ohne Kosten die Kampf-Sonderfertigkeit *Kampfgespür* und ermöglicht das Erlernen der *Talentspezialisierung Kriegskunst (Echsenvölker)*, jedoch erhält der Leser dafür auch den Nachteil *Blutrausch*.

Die Lektüre birgt das Risiko des Wahnsinns: Für jedes Kapitel ist eine MU-Probe abzulegen, erschwert um die jeweilige Kapitelnummer sowie evtl. *Aberglauben, Angst vor Geschuppten* o.ä. (Nachteile jeweils halbiert); bei Misslingen steigt der Nachteil *Aberglaube* um 2 (Kapitel I, II), 3 (III, V) oder 4 (IV, zudem *Jähzorn* +4) Punkte, ein Patzer verdoppelt die Änderung und bringt den Nachteil *Wahnvorstellungen* mit sich! Es soll auch nicht verschwiegen werden, dass einige Exemplare mit REPTILEA verflucht sind.

GEHEIMNISSE DES LEBENS

Gilt als das definitive Kompendium der Heilmagie, beschränkt sich aber nicht nur auf diese, sondern beschäftigt sich auch mit den eher handwerklichen Methoden. Viele anatomische Detailstudien zu Menschen und Tieren, umfangreiche Sektion über Heilpflanzen, ihre Standorte und Verwendung, unsortierte Anhänge zu Randthemen.

Erscheinungsweise: Foliant zu 600 Seiten; 543 BF von Liebfelder Heilmagiern verfasst, seit 574 BF von der Akademie zu Vinsalt mehrfach überarbeitet (weit über 1000 Abschriften in vier Auflagen), die neueste Version von 997 BF gedruckt und handkoloriert (500 Exemplare); reich illustriert; Garethi mit häufigen Passagen in Bosparano

Wert: etwa 120 Dukaten für die handschriftlichen Versionen, 50 Dukaten für die Neuauflage

Voraussetzungen: V 11/6; K 7; KL 12

Das Buch im Spiel: (Anatomie 4/8 (nicht in der 3. Auflage), Pflanzenkunde SE/7 (1.–3. Auflage), Pflanzenkunde SE/8 (4. und 5. Auflage), Tierkunde SE/8 (4. und 5. Auflage), Alchimie SE/6, alle Heilkunde Talente SE/8 (in der 1. Auflage mit Ausnahme HK Seele), Heilung 2/7) Thesis von ATTRIBUTO, BALSAMSALABUNDE (15) und KLARUM PURUM (17). Rekonstruktion von ÄNGSTE LINDERN (nur in neueren Ausgaben) und HEXENSPEICHEL (Hex, 1400/3x10/20; dazu benötigt man noch den *Almanach der Wandlungen* und *Druidentum und Hexenkult*).



GEISTERHAND – DIE HAND DES GEISTES / BAUTEN DES WILLENS / STILLSTAND – DIE UNSICHTBARE BE- WEGUNG

Diese Trilogie der gegenständlichen Magie befasst sich vor allem mit Bewegungszauberei, dem Aufenthaltsort und der Konsistenz unbelebter Materie sowie der Veränderung dieser Parameter, kann aufgrund zahlreicher Querverweise und Abhängigkeiten aber fast nur in ihrer Gesamtheit studiert werden. Von hohem Interesse für Bewegungsmagier, aber auch Alchimisten und Studiosi der Verwandlung.

Erscheinungsweise: 3 Octavos von 250, 200 bzw. 180 Seiten Umfang; ungefähr 500 bis 540 BF von einem gewissen Telekin (Pseudonym, gelegentlich auch die Kurzbezeichnung der Trilogie) verfasst; neuere Abschriften auch aus postrohalscher Zeit (jeweils etwa 250 Abschriften, Originale in Privatbesitz); reich illustriert; Garethi, stellenweise Passagen in Bosparano

Wert: je Band und Erhaltungszustand zwischen 80 und 100 Dukaten

Voraussetzungen: V 3 pro Band; K 6/6 (Garethi/Bosparano); KL 13, IN 12

Das Buch im Spiel: (Telekinese 2/3+2 pro Band) In Band I und II jeweils die recht detailliert dargestellte Thesis von FORAMEN (15) und MOTORICUS (14), aus beiden Bänden zusammen kann die Sonderfertigkeit *Apport* erlernt werden. Mögliche Herleitungen von HEXENHOLZ (Hex, 1800/3x7/25; nur in Band III, zusätzlich wird

Druidentum und Hexenkult benötigt), KLI-CKERADOMMS (Sch, nur in Band I), ANIMATIO (700/2x7/10; nur bei Besitz der gesamten Trilogie), NIHILOGRAVO und OBJEC-TOFIXO (180/1x5/0; letztere zwei Zauber nur in Band III). Andeutungen zum OBJECTO OBSCURO (Band I und III) und TRANSVERSALIS (Band II).

DIE GESPRÄCHE ROHALS DES WEISEN

Philosophisch-arkanes Kollektan, das die gesammelten Aussprüche und Weisheiten des Magier-Kaisers enthält, jeweils im Stil von Schülerfrage und Lehrerantwort. Fast jeder Bereich der Philosophie, der Magiekunde, der Götterlehre, von Moral und Ethik, aber auch der Naturwissenschaften findet in diesen Büchern seinen Niederschlag. Die Neo-Rohalistische Denkschule betrachtet die Gespräche als Hauptwerk ihrer Philosophie.

Erscheinungsweise: 21 Octavos von jeweils 60 bis 100 Seiten Umfang; wäh-

rend der Regierungszeit Rohals des Weisen von drei Generationen seiner Schüler gesammelt und aufgeschrieben (ab etwa 490 BF, Band XXI erschien während der Magierkriege); spärlich illustriert; Bosparano (je 400 bis 700 Abschriften); eine gedruckte Gesamtausgabe wurde noch von Kaiser Hal beim Hesindetempel zu Gareth, der auch sämtliche Originale besitzt, in Auftrag gegeben, ist aber nach wie vor in Vorbereitung und sollte zuerst 1029 BF bei Rohajas Inthronisation fertig sein, wurde jedoch aufgrund der Angriffe auf Gareth verschoben, nächster geplanter Erscheinungstermin soll der 6. Jahrestag von Rohajas Inthronisation sein), je etwa ein Dutzend Übersetzungen ins neue Garethi und Tulamidya

Wert: jeweils etwa 40 bis 70 D, vollständig bis 1.500 D

Voraussetzungen: V 4-8; K 7/6 (Bosparano/Garethi u. Tulamidya); KL 12, IN 11

Das Buch im Spiel: (Philosophie 0/0+1 pro Band, Sagen/Legenden 0/0+1 je drei Bände) Das Studium von je 7 Bänden der Reihe ermöglicht eine Spez. Erfahrung auf *Götter und Kulte* und *Magiekunde*. Verstreute Hinweise auf den ANIMATIO. Das Studium des Gesamtwerkes bringt dem Leser 50 AP ein.

DAS GROßE BUCH DER ABSCHWÖRUNGEN

Die bekannteste, fast schon enzyklopädische Sammlung antimagischer Formeln und Schutzzauber, Fluchbrecher, Rituale zur Nutzlosmachung von Haaren und Nägeln, Bannflüche, Grundlagen der Schutz- und

Bannkreiserstellung, Namen und Paraphernalia wichtiger Wächdämonen, Beschreibung und Wirkung bekannter Talismane und Amulette, Runen und magische Schriften, Zeichen und Symbole. Zahlreiche Anwendungsbeispiele, Rezepturen und auch Meisterformeln, ausgezeichnete Quellenverweise zum Thema Artefaktherstellung. Vor allem zur Identifikation von Talismanen und magischen Schriften ist dieses Buch auch bei Nicht-Zauberern sehr beliebt. Von besagten Teilen existieren auch Einzelabschriften in größerer Auflage.

Erscheinungsweise: überformatiger Foliant von 500 Seiten; von 592 BF bis 600 BF anlässlich der Magierkriege von Hyanon und Shaykal gesammelt; spätere Ausgaben überarbeitet und ergänzt (etwa 300 Abschriften unterschiedlicher Vollständigkeit; Original angeblich im Besitz von Dschelefi ibn Jassafer, die Akademie zu Khunchom erhebt Besitzansprüche); reich illustriert und illuminiert; Versionen in Garethi, Bosparano, Tulamidyä und auch Zelemja bekannt

Wert: ungefähr 200 Dukaten

Voraussetzungen: V 4; K um 7; KL 11, IN 11, Magiekunde 4

Das Buch im Spiel: (Antimagie 3/8, Drakhard-Zinken 0/3, Amulasthra 0/5, Gimariel 0/4, Nanduria 0/4) Als Standardwerk der Antimagie enthält es die Thesis von BEWEGUNG STÖREN, DESTRUKTIBO (14), GARDIANUM, GEISTERBANN und ILLUSION AUFLÖSEN und die Beschreibung der *Bann- und Schutzkreise gegen Geisterwesen, gegen Niedere Dämonen, gegen Gehörnte Dämonen* und den *Schutzkreis gegen Ungeziefier*. Es ermöglicht die Rekonstruktion der Zauber PSYCHOSTABILIS, BEHERRSCHUNG BRECHEN, EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN, EINFLUSS BANNEN, HELLSICHT TRÜBEN, SCHADENSZAUBER BANNEN, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT, VERSTÄNDIGUNG STÖREN und VERWANDLUNG BEENDEN, sowie der Arkanoglyphe *Zeichen der Zauberschmiede*. Zudem vage Hinweise auf CRYPTOGRAPHO, INVERCANO, LAST DES ALTERS und PENTAGRAMMA. Aus dem Buch kann die Sonderfertigkeit *Eiserner Wille I* erlernt werden.

DAS GROßE ELEMENTARIUM – KOMPENDIUM DER ELEMENTAREN BESCHWÖRUNGEN

Umfassender Überblick über die sechs Elemente, ihre Erscheinungsform, Wechselwirkungen, elementare Wesenheiten aller Art und Macht; Beschwörung von Elementargeistern und Beeinflussung derselben. Die umfangreichere späthorasische Urfassung (Groszes Elementarium) enthält zudem

auch die Thesis vieler Formeln, die bei den späteren Ausgaben selbst hergeleitet werden müssen und man darf vermuten, dass in dieser Fassung genügend Wissen verarbeitet ist, um eine komplette Akademie ein Jahrzehnt lang zu beschäftigen (es existieren allerdings nur vier Abschriften am Konzil der Elemente, in Punin, Mherwed und seit kurzem in Khunchom).

Erscheinungsweise: 650-seitiger, überformatiger Foliant; etwa 165 bis 185 BF in Gareth von Magiern verschiedener Kulturkreise zusammengetragen; basierend auf dem Groszen Elementarium aus der Zeit und Gegend der Eroberung des Diamantenen Sultanats; illustriert; Urfassung in Bosparano, aber auch Abschriften in Tulamidyä; etwa 300 Exemplare, aber Grundlage zahlreicher Auszüge und speziellerer Traktate (Original in Gareth)

Wert: etwa 250 Dukaten; Auszüge ab weniger als 15 Dukaten, die Urfassung gilt als unbezahlbar

Voraussetzungen: V 3; K 8 (alle Sprachen); KL 14, Magiekunde 10

Das Buch im Spiel: (Elementar (gesamt) 3/8) Die neueren Ausgaben enthalten leider keine verwertbare Thesis, ermöglichen aber die Rekonstruktion von AEOLITUS, DSCHINNENRUF (in beiden Buchvarianten 700/4x7/30), IGNIFAXIUS, MANIFESTO, MEISTER DER ELEMENTE und WAND AUS ELEMENT (700/4x7/40) und enthalten zudem Andeutungen zu LEIB DES FEUERS, IGNISPHAERO (Rekonstruktion aus der Urfassung: 2500/4x12/15) und LEIB DES WINDES. In der Urfassung findet sich die Thesis zu allen genannten Zaubern außer IGNISPHAERO und LEIB DES FEUERS, zudem finden sich dort die *Bann- und Schutzkreise gegen Elementare*, sowie die *Glyphe der Elementaren Attraktion* und die *Glyphe der Elementaren Bannung*. Wenn man das Werk verstanden hat (200/1x10/0), sind in Zukunft alle Kontrollproben im Zusammenhang mit Elementaren um 1 Punkt erleichtert.

DER GROSZE PARAMANTHUS – LEXIKON DER ALCHIMIE

Das alchemistische Nachschlagewerk schlechthin: Von der Theorie der Elemente über einfache Experimente bis hin zur richtigen Laborausrüstung ist hier alles für den angehenden Alchimisten zu finden. Die Trilogie enthält eine bis heute gültige Aufstellung und Erläuterung der meisten alchemistischen Symbole. Der dritte Band (der auch den Großteil des sog. Kleinen Paramanthus ausmacht) ist der praxisbezogene Teil mit Rezepturen aller Art.

Erscheinungsweise: drei Folianten mit je 300 Seiten; von 440 bis 540 BF von Paramanthus zu Havena und seinen Schülern geschrieben und vervielfältigt, danach Abschriften zwei-

felhafter Qualität (ca. 100 Direktabschriften, etwa 200 minderwertige Nachläufer); reich illustriert; robuster Einband; Bosparano und Garethi, häufig in Nanduria-Zeichen; Kompilation aus allen drei Bänden als Kleiner Paramanthus (500 Seiten; um 170 Exemplare), daraus wiederum zusammengekürzt das berühmte *Explosionen und Stinkgase* (150 Seiten; ca. 895 BF von einem gewissen "Boril Bumm" in Gareth; um 100 oft beschädigte Abschriften, Original mit Autor explodierte); eine 1020 BF ins Tulamidyä übersetzte, gedruckte Neuauflage gemäß dem Original als Quartbände durch die Drachenei-Akademie Khunchom kam nur auf je 80 Exemplare, ehe die Druckstöcke einer Sabotage zum Opfer fielen

Wert: originalgetreue Gesamtausgabe bis 500 Dukaten, Einzelbände ca. 100 (Band I und II) – 200 D (Band III), spätere Einzelbände 50 bis 80 Dukaten, eine komplette Druckausgabe ca. 300 D, Kleiner Paramanthus etwa 100 Dukaten, Explosionen und Stinkgase bis zu 20 Dukaten

Voraussetzungen: V 2 (Originale und Drucke)/2 (Nachläufer)/2 (Kleiner Paramanthus)/2 (Explosionen und Stinkgase); K 7/6 (Bosparano/Garethi); KL 14

Das Buch im Spiel: (Alchimie 2/10 bzw. 3/9 (Original und Drucke bzw. Nachläufer); *Kleiner Paramanthus* 4/8; Explosionen und Stinkgase 0/3; Ritualkenntnis Alchimie SE/6 im *Groszen Paramanthus*) Enthält an rein magischem Wissen nur die Thesis des KLARUM PURUM und eine Rekonstruktionsmöglichkeit für den ANALYS (beide Zauber nur in Band I), ist aber in der Tat das alchemistische Standardwerk: Die Konsultierung des Buches erleichtern alchemistische Analysen um 2 Punkte (wobei allerdings auch eine gehobene Laborausrüstung vonnöten ist). Aus der Trilogie können die Schalenrituale *Weihe der Schale*, *Allegorische Analyse* und *Chymische Hochzeit* erlernt werden und in Band III finden sich zahlreiche Rezepturen bis mittlerer Komplexität, wobei Rezepturen aus *Explosionen und Stinkgase* wegen Falschaussagen um eine Qualitätsstufe schlechter ausfallen.

HERMETISCHE UND OCCULTE VERSCHLUESSE UND SICHERUNGEN

Für den Magus unabdingbare Anleitungen zum Schutz von Wohnsitzen und Besitztümern vor weltlichen, magischen und gar geistlichen Eindringlingen (aufgrund der damaligen Machtergreifung der Priesterkaiser). Hier werden Möglichkeiten zur Versiegelung von Büchern und Verhehlung von Räumen sowie die Themen Kryptographie (Vorstellung von 23 Geheimschriften und Verschlüsselungssystemen), Schutzrunen und Dämonenwacht behandelt. Erstabschriften beschreiben zudem Möglichkeiten zur Umgehung all dieser Schutzmaßnah-

men, sie wurden von späteren Kopisten aus Sicherheitsgründen entfernt.

Erscheinungsweise: 260-seitiger, leicht überformatiger Octavo, traditionell mit gewichtigen Edelmetallbeschlägen (bei alten Exemplaren auch aus Mindorium und Arkanium); vermutlich um 360 BF an der Thaumaturgischen Akademie zu Havena verfasst (allenfalls 30 Erstabschriften, das Original wird in Händen Nahemas vermutet oder soll in den Magierkriegen bei Borbarads Sturz vernichtet worden sein); bis Ende der Rohalzeit entstanden gekürzte Kopien von etwa 190 Seiten Umfang (etwa 80 Exemplare); Bosparano in Nanduria-Zeichen, einige Passagen in Zhayad und der Rabensprache, häufig Akroteleuta und Verschlüsselungen

Wert: 400 Dukaten und mehr für Erstabschriften, nur etwa 170 Dukaten für eine gekürzte Fassung; je nach Material der Beschläge kann sich der Preis deutlich erhöhen

Voraussetzungen: V 0/1 (Erstabschrift/Kopie); K 12/4/4 (Bosparano/Zhayad/Rabensprache); KL 13, IN 13, Kryptographie 4

Das Buch im Spiel: (Kryptographie 4/8; bei Urschriften 4/12, Drakhard-Zinken 0/4, Gilmaril 0/4, sowie Schlösser Knacken SE/8 und FORAMEN 4/7) Thesis von APPLICATUS, CLAUDIBUS, CRYPTOGRAPHO, OBJECTOFIXO und CUSTODOSIGIL, dazu einige Spekulationen über INFINITUM, VERSCHWINDIBUS und WIDERWILLE UNGEMACH. Zusätzlich können aus den Aufzeichnungen die Arkanoglyphen *Singendes Zeichen*, *Hermetisches Siegel* und *Schutzsiegel* abgeleitet werden. Es enthält außerdem Hinweise auf das *Ungesehene Zeichen* und ermöglicht die Rekonstruktion des *Auges der Ewigen Wacht* (1200, 4x8, 20; zusammen mit *Codex Daemonis*). Die Kenntnis der Inhalte spart künftig die Hälfte der permanenten Astralenergie bei der Schaffung von Versiegelungs- und Schutzartefakten sowie ein Drittel der Dienstkosten bei Dämonen, die den Dienst Wache ausführen. Untoten ist dieser Dienst einfacher zu erteilen (Kontrollprobe um 5 Punkte erleichtert). Im Umgang mit magischen Fallen kann das Buch nach Ermessen des Meisters als Referenz verwendet werden.

Einige Exemplare sind gegen unbefugte Benutzung mit einem IGNIFAXIUS (nach innen und außen!) oder einer Art WIDERWILLE geschützt.

HILFREYCHER LEYTFADEN DES WANDERNDEN ADEPTEN

In dieser Fibel findet sich alles, was der reisende Magier zum ersten Überleben außerhalb der Akademiemauern benötigt: Hinweise zur Reisekleidung, zum Feilschen auf Märkten und in Herbergen und zum korrekten Auftreten gegenüber den verschiedenen Ständen, außerdem einfache Wanderlieder und

Erklärungen der Zauberei für das einfache Volk sowie einige geographische Grundlagen und Tipps, wann welche Zauber angebracht scheinen – und dergleichen mehr.

Erscheinungsweise: Octavo von 100 Seiten Umfang; Erstauflage in Khunchom um 715 BF kompiliert (noch etwa 50 Exemplare erhalten), basierend auf älteren Traktaten; seitdem häufig und je nach Erfordernissen der herausgebenden Akademie kopiert (etwa 900 ältere handschriftliche Kopien; aus den letzten 15 Jahren 350 Drucke der Akademie Khunchom, 600 Drucke in Kuslik, je etwa 100 Drucke in Fasar und Zorgan; jüngst 300 Drucke in Punin und 100 in Al'Anfa); je nach Ausgabe spärlich bis prächtig illustriert; Versionen in Garethi und Tulamidya

Wert: von Sammlern für eine der alten Ausgaben bis zu 50 Dukaten, alle neueren Versionen um 15 Dukaten

Voraussetzungen: V 21 (gesamt); K 6; KL 13
Das Buch im Spiel: (Etikette SE/6, Geographie SE/4, Sagen/Legenden SE/4) Von einigen recht einfachen Verhaltensregeln für reisende Magier abgesehen enthält das Buch keine spieltechnisch verwertbaren Informationen, findet sich dafür aber bei jedem zweiten Jungmagus und in jeder Akademiethek.

HUNDERT DINGE ZU SCHRECKEN DEIN DIEB

Keine detaillierte, dafür aber umfangreiche und ideenanstrengende Abhandlung über die Verzauberung von Gegenständen zum Zwecke der Diebstahlsicherung und andere magisch-amüsante Abschreckungsmethoden. Der vermögende Autor brachte seine Erfahrungen aus einem jahrzehntelangen Wettstreit mit den Khunchomer Mondschaten ein, die seine Villa als Prüfstein für ihre Novizen auserkoren. Beispielhaft sind die zahlreichen Verweise auf andere Bücher, Bibliotheken und Akademien, freilich aus Sicht von vor 250 Jahren.

Erscheinungsweise: eng beschriebener Octavo von 150 Seiten; um 760 BF vom Khunchomer Artefaktmagier Galhey ay Marhisch in Garethi niedergeschrieben (Original im Besitz des nahe Khunchom lebenden Magiers Rhuban al'Riftah); ca. ein Dutzend frühe Abschriften in Garethi, spätere Abschriften häufig auf Schriftrollen in Tulamidya (90 Exemplare vor allem im tulamidischen und arabischen Raum, alleine 5 Abschriften im Besitz der Akademie zu Khunchom); schmucklos bis auf wenige beispielgebende Skizzen; oft magisch gegen Diebstahl geschützt

Wert: etwa 90 Dukaten

Voraussetzungen: V 1; K 7; KL 12, Magiekunde 8

Das Buch im Spiel: Das Buch erlaubt es die schnelle Rekonstruktion von APPLICATUS und ARCANOVI (je 180/2x9/10) sowie einige einfache Artefaktthesen. Zudem vieler-

lei Gerüchte, geschickte Spekulationen und Hinweise zu Dutzenden von Formeln aus den Bereichen der Transformatorica, Phantasmagorica, Controllaria, Mutanda und einfacher Destructiva, oft mit Verweis auf eine Akademie oder ein Buch, wo sich der Zauber erlernen lässt. Nach dem Studium kann dem Leser künftig ein Bonuspunkt für das Finden, Anlegen und Entschärfen magischer Fallen zugebilligt werden. Einem kundigem Leser (Kenntnis der *SF Zauberzeichen* und gelungene *Kryptographie-Probe* +6) fällt außerdem auf, dass in den Buch die Arkanoglyphen *Singendes Zeichen* und *Siegel der Seelenruhe* kryptographisch verborgen sind, die sich mit dieser Erkenntnis einfach erlernen lassen.

LIBER METHELESSAE

In ihrem Meisterwerk, das heute schon als das elementarste Buch der Illusionszauberei gilt, beschreibt Methellessa ihren erklärten Lieblingszauber AURIS NASUS in allen möglichen und unmöglichen Variationen. Die wüste Vermengung von Thesis-Exzerpten und erklärendem Text macht die Lektüre jedoch etwas schwierig und hat bislang auch eine drucktechnische Vervielfältigung verhindert.

Erscheinungsweise: Quarto von 200 Seiten Umfang; 1002 BF in Grangor erstmals von Methellessa ya Comari veröffentlicht (50 sogenannte 'Grangorer Abschriften', 5 Originale von Methellessas Hand in Grangor, Zorgan, Punin, Al'Anfa und bei der Autorin); je nach Ausgabe unterschiedlich illustriert (ungleich prächtiger, aber auch dicker und teurer sind die etwa 60 Abschriften der 'Zorganer Version'; die 'Puniner Studienausgabe' von 1023 BF umfasst mit ausführlichen Kommentaren fast 300 Seiten und wurde bislang drei Dutzend Male kopiert); Garethi mit kurzen Passagen in Bosparano

Wert: je nach Ausgabe bis zu 120 Dukaten
Voraussetzungen: V 1 (alle Versionen); K 12 (Zorganer / Puniner Ausgabe 10); KL 15, Magiekunde 6

Das Buch im Spiel: (AURIS SE/18; Illusion 4/9) Enthält eine glänzende Thesis des AURIS NASUS (21) sowie die Meisterformeln von FAVILLUDO, MENETEKEL und VOCOLIMBO, ermöglicht die Herleitung von AUREOLUS, DELICIOSO und HARMLOSE GESTALT. Das Studium erleichtert das Erkennen und Enttarnen von Illusionen (nach Meisterentscheid), künftige Zauberkunst-Modifikationen des AURIS fallen um drei Punkte leichter aus.

DIE MACHT DER ELEMENTE

Das Buch gilt als die perfekte Ergänzung zum eher theoretischen Lexikon der Alchimie. Es enthält fast alle gängigen Rezepturen und Methoden, eine Zusammenfassung, wo

welche Zutaten gewonnen werden können, Grundlagen der Laborausrüstung, alchemistische Formalismen und dergleichen mehr.

Erscheinungsweise: Octavo von 350 Seiten Umfang, etwa im Jahre 690 BF vom ehemaligen Hesindegeweihten Pheredonios Melenaar in Zorgan in lebenslanger Arbeit kompiliert und verfasst, danach häufig kopiert (etwa 200 annähernd originalgetreue Erstabschriften und mehr als 500 Kopien von guter bis zweifelhafter Qualität, darunter auch zensierte Exemplare, die nichts über Gifte und andere verwerfliche Mixturen enthalten; Original im Hesindetempel zu Zorgan); je nach Qualität der Kopie mehr oder weniger spektakulär illustriert; altertümliches Garethi mit Passagen in Bosparano, in Aranien auch Abschriften in Tulamidy, zudem angeblich einige Abschriften in Alaanii im Bornland

Wert: etwa 100 Dukaten für eine Erstab-schrift; 60 Dukaten für eine Kopie

Voraussetzungen: V 2/6; K 10/7 (Garethi o. Tulamidy/Bosparano); KL 12, Alchimie 4

Das Buch im Spiel: (Alchimie SE/9, Gimaril SE/5) Enthält die Rezepturen zahlreicher im Kapitel **Wundermittel und Höllentinkturen** und in **SRD** genannten Tränke und Elixiere, weitere nach Entscheidung des Meisters.

DIE MAGIE DES STABES

Anerkannte Monographie über den Zauberstab und die Kristallkugel: Herstellung, Bezauberung, Einsatz, verschiedene Stabzauber, in einigen Ausgaben sogar Grundlagen des Stockfechtens. Neuere Varianten enthalten auch Kapitel zu Bannschwert und Schale der Alchimie.

Erscheinungsweise: Octavo von 220 Seiten; 719 v. BF in Bosparan von der halbmythologischen Hofmagierin Jandora veröffentlicht; seitdem mehrere Überarbeitungen und Aktualisierungen (mindestens 700 Abschriften, zumeist seit der Zeit der Klugen Kaiser, Original beim Brand der Bibliothek von Bosparan vernichtet); spärlich illustriert, vor allem Körperstellungen und Bewegungsabläufe beim Stockfechten; Versionen in vielen unter Magiern gebräuchlichen Sprachen und Schriften; gedruckte Neuauflage des Klassikers in Punin (300 Exemplare)

Wert: bis zu 100 Dukaten

Voraussetzungen: V 11; K 6 bis 9; KL 13, Ritualkenntnis Gildenmagie (für die Schale genügt auch Alchimie) 2

Das Buch im Spiel: (RK Gildenmagie/Alchimie 2/7 bis 14, je nach Ausgabe, in der Ausgabe mit Stockfechten zusätzlich Stäbe 5/8) Aus diesem Werk erlernbar sind die Stabzauber *Bindung*, *Ewige Flamme*, *Seil des Adepten*, *Kraftfokus*, *Flammenschwert* und der *Apport*, die Kugelzauber *Bindung*, *Brennglas* und *Prisma*, *Kugel des Hellshebers*, *Schutz gegen Untote*

und *Warnendes Leuchten*. Weiterhin sind alle Proben auf Stab- und Kugelzauber (in gildenmagischer Repräsentation) und das Apport-Ritual, bei neuen Versionen auch auf die Schaffung des Bannschwerts und die Weihe der Schale um 1 Punkt erleichtert. In diesen findet sich auch eine Beschreibung des jeweiligen Bindungsrituals und evtl. weiterer Stab-, Kugel- und Schalenzauber nach Maßgabe des Spielleiters.

MAGIE IM KAMPF – KÄMPFENDE MAGIE

Enthält Details zu allen um 750 BF bekannten Kampfzaubern, Spekulationen zu möglichen und verschollenen Einsätzen der Zauberei im Kampf, einfache Grundlagen der Kriegsführung und Beschreibungen mehrerer Schlachten der Magierkriege. Da es vom Standpunkt der militärisch nutzbaren Magie verfasst wurde, kann auch der reisende Magier heutiger Zeit aus dem Buch viel für den täglichen Einsatz lernen.

Erscheinungsweise: 500-seitiger Quarto auf schwerem, besonders behandeltem und daher widerstandsfähigen Pergament; in den ersten Jahren der Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes an der Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana kompiliert und herausgegeben (von ursprünglich ca. 200 Erstabschriften existieren noch rund 140, Original in Bethana; etwa 200 weitere, sowohl von Aufmachung als auch Inhalt schlechtere Kopien sind im Umlauf, dazu ca. 50 weitere Nachschriften in neuem Garethi und 30 tulamidische Versionen, jeweils von wechselnder Qualität); reich illustriert, u.a. mit vielen Beispielen für Zaubergesten und deren Abwandlungen, taktische Positionierung und dergleichen mehr; klassisches Bosparano, militärisch knapp im Handbuchstil gehalten

Wert: je nach Erhaltungszustand bis zu 150 Dukaten, Erstschriften auch bis zu 260 Dukaten

Voraussetzungen: V 2/3 (Erstab-schrift/Kopie); K 7; KL 13, GE 10

Das Buch im Spiel: (Kriegskunst 2/5; Schaden 4/8) Thesis von ADAMANTIUM (nur in einigen der neueren Versionen), ARMATRUTZ, ATTRIBUTO, BLITZ (14), EISENROST, FULMINICTUS (15), GARDIANUM, HORRIPHOBUS, IGNIFAXIUS, PLUMBUMBARUM und PARALYSIS. Rekonstruktion von DUPLICATUS, KARNI-

FILO, KULMINATIO (700/2x7/10) und SENSATTACCO (350/2x7/10). Hinweise auf ECLIPTIFACTUS und IGNISPHAERO.

MAGIE – MACHT DER ÜBERZEUGUNG

Das Buch gliedert sich in einen belehrenden Teil und eine Formelsammlung und beschreibt detailliert, wie man als Magier bei allen Ständen Eindruck schinden kann. Neben Zauberformeln, Verhaltenshinweisen und eindrucksvollen Redewendungen enthält das Buch eine Liste empfehlenswerter Duftwässerchen, besonderer Bartschnitte und Frisuren, ja sogar ein Schnittmuster für eine prächtige Magierrobe! Die meisten weltlichen Themen beziehen sich allerdings auf männliche Magier.

Erscheinungsweise: 120-seitiger Octavo, der seit etwa 998 BF an allen Magierakademien kursiert (mindestens 1500 Exemplare im Umlauf) und angeblich von einem ehemaligen Hofzauberer Herzog Waldemars von Weiden verfasst wurde; eindrucksvoll illustriert; gestelztes Garethi; seit Jahren gerüchtet es in der Fachwelt von einer geplanten gedruckte Auflage mit beigelegten handschriftlichen Thesiblättchen

Wert: je nach Eitelkeit des Käufers bis zu 80 Dukaten

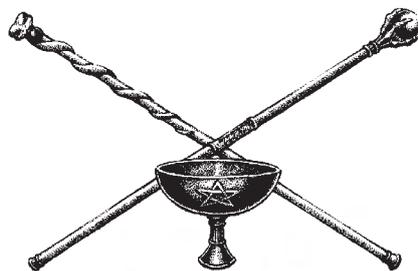
Voraussetzungen: V 17; K 9; KL 12

Das Buch im Spiel: (Betören SE/7, Etikette SE/10, Überzeugen SE/9) Enthält jeweils eine gut verständliche Thesis der 'Eitelkeitsformeln' AUREOLUS, der Charisma-Variante des ATTRIBUTO, ACCURATUM, PECTETONDO, SAPEFACTA und REFLECTIMAGO und ermöglicht die Rekonstruktion von VOGELZWITSCHERN und WEIHRAUCHWOLKE.

MAGISCHE SCHILDE

Als anspruchsvolle Ergänzung zum Großen Buch der Abschwörungen eine Beschreibung der Aufgaben des Leib- und Hofmagiers und der Möglichkeiten, Herr und Palast effektiv mit Magie zu schützen: Kombinationen von Schutzzaubern, Bannkreise und Talismane, Austreibung von Dämonen, Rettung im letzten Augenblick. Angesichts von Borbarads Rückkehr entstand auch ein Kapitel über die Bedrohung durch die Schwarzen Horden und mögliche, teilweise naive Gegenmaßnahmen (in dieser Hinsicht mittlerweile veraltet).

Erscheinungsweise: Quartband von 360 Seiten mit goldenem Pentagramm auf tiefgrünem Buchdeckel; 1013 bis 1021 BF von Racalla von Horsen-Rabenmund in Gareth verfasst (bislang etwa 80 handschriftliche Kopien, weiter zunehmend durch die Arbeit der Garether Akademien; Original von der Autorin der Akademie der Magischen Rüstung vermacht, eine eigenhändige Erstab-schrift überreichte Racalla zu Lebzeiten



dem damaligen Zweiten Hofmaus Chiranor Feyamun zur Mahnung; spärliche Illustrationen; Bosparano

Wert: Da aufgrund der aktuellen Lage große Nachfrage nach dem Werk besteht, hat die Autorin beschlossen, den Leibmagiern nach Rangfolge ihrer Bedeutung zum Standardpreis von 250 Dukaten eine Abschrift zukommen zu lassen. Bislang gibt es etwa 250 Subskriptionen.

Voraussetzungen: V 1; K 8; KL 15, GARDIANUM 7, PSYCHOSTABILIS 7, ARMATRUTZ 7

Das Buch im Spiel: Die praxisnahen Inhalte enthalten die Meisterformeln von PENTAGRAMMA (neueste Varianten, 15) und PSYCHOSTABILIS (16) und erlauben auf diese sowie auf die Formeln APPLICATUS, ARMATRUTZ, GARDIANUM, INVERCANO und KLARUM PURUM jeweils eine Spezielle Erfahrung, wenn der Zauber bereits aktiviert ist. Aus dem Buch können die Sonderfertigkeiten *Exorzist*, *Verbotene Pforten* und *Bann- und Schutzkreise gegen Niedere Dämonen* erlernt werden. Die pragmatische Erzmagierin zeigt sogar eine Rekonstruktionsmöglichkeit des HERZSCHLAG RUHE (Bor, 700/4x10/20) auf, der – unter Ausklammerung seines einstigen Ursprungs und in Verbindung mit dem REVERSALIS – in Notfällen nützlich sein soll.

MA'ZAKAROTH SCHAMASCHTU – DAS DAİMONİCON

Soweit überhaupt möglich, die kompetenteste Dämonologie und Domänologie der Niederhöhlen, basierend auf den Berichten einiger verblüffend kooperativer Niederer Dämonen. Zudem ausführliche Vorschläge zum Einsatz von Gehörnten Dämonen und Pakt und auf den letzten sieben Seiten Wahre Namen zahlreicher Dämonen, darunter die der meisten Erzdämonen (allerdings sind in den einzelnen Abschriften die wenigsten davon richtig transkribiert und daher lebensgefährlich unbrauchbar).

Erscheinungsweise: Extrem überformatiger (30 auf 38 Finger!) Foliant von 200 Seiten, traditionell in Höhlendrach Leder mit Mondsilberbeschlägen gebunden; Transkription einer Schriftrollensammlung, vermutlich während der Skorpionkriege (um 1350 v. BF) von den Magiermogulen vom Gadang verfasst; danach nur alle paar Generationen Abschriften hiervon (höchstens 10 existierende, teilweise sehr schlecht erhalten; das echtsiche Original angeblich im Besitz Pardonas); unterschiedlich illustriert; Rssahh in den Glyphen des Chrmk, wenige Übersetzungen ins Ur-Tulamidyä, einige CRYPTOGRAPHO-verschlüsselte Zitate in Ur-Rssahh und Chuchas-Glyphen

Wert: für Fachleute unbezahlbar

Voraussetzungen: V 0; K 12/14 (Rssahh/

Ur-Tulamidyä); MU 16, INVOCATIO MINOR 8, INVOCATIO MAIOR 10, XENOGRAPHUS 10

Das Buch im Spiel: (AUGE DES LIMBUS 7/10, INVOCATIO MINOR 8/20, INVOCATIO MAIOR 10/18; Beschwörung 10/20, Dämonisch (gesamt) 10/18) Das Buch ist ein unergründliche Fundgrube an Wissen, aus ihm lassen sich die Sonderfertigkeiten *Form der Formlosigkeit*, *Geber der Gestalt*, *Dämonenbindung I* und *Dämonenbindung II*, sowie *Invocatio Integra* und die *Bann- und Schutzkreise gegen niedere* und *gegen Gehörnte Dämonen* erlernen. Darüber hinaus lässt sich die Sonderfertigkeit *Höhere Dämonenbindung* (300/4x8/20) rekonstruieren. Solange man das Buch besitzt und vor entsprechenden Ritualen ausführlich konsultiert, gilt für jede Dämonen-Anrufung ein Bonus von 2 Punkten (jeweils nach gelungener Magiekunde-Probe +5), der Besitzer (sic!) erhält auf Kontroll- und Paktproben einen Bonus von einem Punkt. Aus unbekanntem Gründen reagieren mächtige Dämonen irritiert bei der Benutzung des Buches und fühlen sich genötigt, entsprechend einzugreifen – was alle paar Generationen einen Erzdämonen dazu bringt, sich vor dem Buchständer zu manifestieren. Das Studium bringt dem Leser bis zu 200 AP (je nach Vorwissen) ein.

MENSCHEN UND NICHTMENSCHEN – EIN PHÄNOTYPISCHER VERGLEICH

Relativ unvoreingenommene Beschreibung von Elfen, Zwergen, Orks, Goblins und anderen 'Kulturschaffenden Zweibeinern', ihrem Körperbau, ihrer Denkweise und ihrer Kultur. Vom wissenschaftlichen Standpunkt irgendwo zwischen Anatomie und Völkerkunde anzusiedeln; teilweise recht rassistisch bearbeitet.

Erscheinungsweise: ursprünglich als 120-seitiger Folio in den Jahren 503 bis 518 BF vom Hesinde-Geweihnten Strathus in Silas, Angbar und Baliho verfasst; spätere Ausgaben meist als Demi-Folio oder Quarto von 300 Seiten; reich illustriert; Bosparano, neuere Ausgaben auch Garethi; neben etwa 100 Original-Folios mit Nachbesserungen von Strathus (Archetyp bei der Zerstörung Wehrheims in den Besitz des Nekromantenrats zu Warunk übergegangen) existieren etwa 300 Abschriften in verschiedenen Varianten, teilweise auf die Rassen der Menschen, Elfen und Zwerge gekürzt (Garethi Abschrift), teilweise aber auch erweitert (Donnerbacher Ausgabe und von 1023 BF die prunkvolle Pertakis-Edition mit ergänzenden Schriften Strathus' auf insgesamt 400 Quartseiten)

Wert: je nach Umfang und Ausgabe zwischen 20 und 100 Dukaten, 150 Dukaten für die Pertakis-Edition

Voraussetzungen: V 4; K 6; KL 12

Das Buch im Spiel: (Anatomie SE/7, Geo-

graphie SE/5, Sagen/Legenden 2/8) Ermöglicht das Erkennen phäno- und kulturtypischer Erscheinungen (Fußabdrücke von Goblins, orkische Götzenbilder ...) und etwaige Probenaufschläge auf Heilkunde Wunden wegen fremder Anatomie des Patienten kommen nicht zu tragen. Je nach Qualität der Ausgabe können Sie diese Boni auch vermindern oder auf bestimmte Rassen beschränken oder sogar Mali verteilen, wenn sie stark mit Vorurteilen belastet ist.

METASPEKULATIVE DÄMONOLOGIE

Die Großen Geheimnisse aventurischer Dämonologie und Arkanologie sowie die Auswirkungen megalomagischer Rituale auf Zeitenfluss und Sphärenharmonie, oder: Was Rohal in den Systemen der Magie bewusst verschwiegen; teilweise als Fortführung und Kommentierung von Rohals Werk gehalten. Enthält unter anderem die theoretischen Grundlagen, um einem Nichtzauberer die Kraft zu geben.

Erscheinungsweise: Oktavband von 300 Seiten; von Borbarad in der Schwarzen Feste verfasst; von den insgesamt vielleicht 10 Kopien seiner Schüler haben drei die Jahrhunderte überdauert, mittlerweile wieder knapp ein Dutzend Abschriften vor allem in den Schwarzen Landen; in nicht menschlicher Weise schrecklich illustriert; alle Exemplare in Zhayad

Wert: mindestens 2.000 Dukaten (manche gehen über Leichen, um ein Exemplar zu erhalten)

Voraussetzungen: V 0; K 13; MU 15, KL 18, Magiekunde 15, INVOCATIO MAIOR 12

Das Buch im Spiel: (Dämonisch (Amazeroth und Asfaloth) 10/18) Die einzige Thesis (die zudem noch über die Seiten des Buches verteilt ist) ist die borbaradianische und gildenmagische von LAST DES ALTERS, jedoch mehr oder minder verschlüsselte Hinweise auf den kompletten borbaradianischen Formelschatz. Aus dem Buch kann die borbaradianische Repräsentation zu halben Kosten erlernt werden, gleiches gilt für die Sonderfertigkeiten *Blutmagie* und *Verbotene Pforten*. Die Sonderfertigkeit *Dämonenbindung I* ist rekonstruierbar (300/2x10/10). Wer bei monatlich wiederholbaren Magiekunde-Proben +20 insgesamt 70 TaP* akkumuliert, der ist in Zukunft in der Lage, bei der Verwandlung eines Zaubers aus der gildenmagischen in die borbaradianische Repräsentation (und umgekehrt; siehe Zauberwerkstatt) die Magiekunde- und die Zauberproben um je 4 Punkte erleichtert abzulegen.

Die Grundlagen für all dies finden sich im dämonologischen Teil, aus dem deutlich zu erkennen ist, dass Borbarad vor allem bei der Beschwörung Amazeroths und Asfaloths Erfolge erzielte, die keinem Magier vor oder

nach ihm gegeben waren: Bei allen Pakten und Verhandlungen mit und Befehlen an Dämonen aus den beiden genannten Reichen der Niederhöhlen erhält der Magus einen Bonus von 2 Punkten. Das Studium bringt dem Leser 75 AP ein.

DIE NICHTWELT: LEGENDEN AUS DEM REICH DER GEISTER UND PHANTOME ODER: PHANTOME DES GESTERN
Ungeordnete, aber phantasievoll geschriebene Sammlung über Geistererscheinungen, Begegnungen mit Ahnen, seherische Erlebnisse, Visionen und Räusche, sowohl authentisch als auch literarisch. Teilweise von Magiern, teilweise von anderen Magiebegabten, aber auch von Laien verfasst und geschätzt. In der Urschrift findet sich u.a. die erste schriftliche Erwähnung solch bekannter Legenden wie 'Alrik von Abilacht und der Feenkönig Fabulon' oder 'Der Graue Mann vom Ochsenwasser'.

Erscheinungsweise: alte Ausgaben als Folio von 500 Seiten, neuere Exemplare meist als 2 Quartbände von je 300 bis 400 Seiten; seit der Zeit der Klugen Kaiser etwa alle zwei Generationen überarbeitet (mindestens 1000 Exemplare, von der Kaiser-Menzel-Edition (der Urschrift) ist noch ein Exemplar in der Akademie zu Perricum erhalten, ein anderes aus dem Besitz des Kaiserhauses von Gareth verschollen); je nach Ausgabe unterschiedlich illustriert und illuminiert (die bekannteste Ausgabe ist die schmuckvolle Valposchrift); Bosparano, spätere Ausgaben in Garethi, etwa ein Dutzend in Tulamidya, eine bekannte Abschrift in Zelemja

Wert: 120 bis 200 Dukaten

Voraussetzungen: V 12; K 6 bis 8; KL 12

Das Buch im Spiel: (Sagen/Legenden SE/6; KOBOLDOVISION SE/4, MEISTER MINDERER GEISTER SE/5; Geisterwesen 2/9) Thesis der fundamentalen Geisterbeschwörer-Formeln GEISTERBANN, GEISTERRUF und NEKROPATHIA, zudem Andeutungen zur KOBOLDOVISION und MEISTER MINDERER GEISTER und die Ableitung der Sonderfertigkeit *Kraftlinienmagie I* (400/2x8/20). Die *Bann- und Schutzkreise gegen Geister* lassen sich einfach aus dem Buch erlernen. Das ausgiebige Studium des Buches (doppelte Studiendauer) erleichtert Proben beim Verhandeln mit Geistern um einen Punkt, wenn jeweils eine IN-Probe gelingt.

НИОБАРАС СТЕРНКУНДЛИЧЕ ТАФЕЛН, ALLGEMEIN BEKAHPIT ALS: DER FOLIANT

Neben einer kurzen Einleitung zur Astronomie und Astrologie besteht das *Almagest* (zugleich der tulamidische Titel) fast ausschließlich aus Sterntafeln, welche die Stellung der Gestirne zu bestimmten Zeitpunkten und an

bestimmten Orten darstellen. Dazu kommen einige einfache Methoden, den Zeitraum zwischen den festgelegten Daten zu berechnen, und die heute geläufigen astrologischen Symbole. Unentbehrlich für alle Verzauberungen, Beschwörungen und Rituale, die bestimmte Sternkonstellationen oder deren Vorausberechnung erfordern; auch bei der Schiffsnavigation gelten die große Sternenkartensammlung und die dazu gehörigen Berechnungstabellen als unerlässlich.

Mit den Sphärenbeben im Zuge der borbaradianischen Invasion kam es auch zu Verschiebungen von Umlaufbahnen. Der Foliant ist damit nicht mehr ganz zeitgemäß und wird von Sternkundigen des Observatoriums in den Goldfelsen auf einen aktuellen Stand gebracht, was allerdings noch Jahre dauern kann.

Erscheinungsweise: extrem überformatiger Foliant (20 auf 35 Finger, so dass das aufgeklappte Buch fast quadratisch ist) von fast 400 Seiten Umfang; von Niobara während der Rohalszeit kompiliert; vollständig illustriert, insbesondere Sternkarten, teilweise reich illuminiert; schmaler Textteil in Garethi, aber auch viele Versionen in Tulamidya; von den Urfassungen existieren noch 3 Exemplare (Khunchom, Hesinde-Tempel zu Kuslik und Bibliothek der kaiserlichen Familie zu Gareth), insgesamt aber sicherlich etwa 350 Kopien unterschiedlicher Aufmachung, jedoch (möglichst) peinlich genauer Kopie des Inhalts, dazu mehrere hundert stark gekürzte Varianten in Händen von SchiffsNavigatoren

Wert: je nach Aufmachung zwischen 80 und 1000 Dukaten, gute Abschriften werden zwischen 250 und 350 Dukaten gehandelt, 20 bis 40 Dukaten für die gekürzten Schiffsbücher

Voraussetzungen: V 4/4 (Garethi/Tulamidya); K 6; KL 12, Sternkunde 7

Das Buch im Spiel: (Sternkunde 7/10, aktualisierte Fassungen 7/13, Schiffsfolianten SE/8) Das Studium ermöglicht jede *Talentspezialisierung Sternkunde* zu halben Kosten und die Anwendung der Erkenntnisse des Buches bringt Bonuspunkte bei Beschwörungen und komplexen Ritualen nach Maßgabe des Meisters.

ОФФЕНБАРУНГ ДЕС ПАЙРАКІС АУЧ БЕКАHPIT ALS: КУНДЕ ВОП ДЕН СФІАРЕН ОДЕР СФІАРОЛОГІА

Angeblich durch Kontakt mit dem Nyrakis (Los' allgegenwärtigem Geist im Limbus) inspiriert. Enthält die Grundlagen der Sieben-Sphären-Theorie, Thesen zum Wesen des Zeitflusses, zur wahren Gestalt der Gestaltlosen, zur vereinheitlichten Magietheorie usf. Allgemein wird vermutet, dass es sich hierbei um die vom legendären Kaiser selbst verfasste oder zumindest autorisierte Fortsetzung von Rohals Systemen handelt. Ein Buch, das noch mehr Weisheit als Intelligenz erfordert.

Erscheinungsweise: gewaltiger Quarto von 1200 Seiten, wahrscheinlich kurz nach den Magierkriegen entstanden; erschienen unter dem Pseudonym Manu al-Planes; äußerst spärlich illustriert; kompliziertes Bosparano (einige Exemplare in Tulamidya); höchstens 50 originalgetreue Abschriften existieren noch, weitere 50 wurden vom Tempel des Lichts konfisziert (Verbleib des Originals unbekannt, Erstschrift in Punin)

Wert: mindestens 1000 Dukaten

Voraussetzungen: V 1; K 16/14 (Bosparano/Tulamidya); KL 17, IN 16, Götter/Kulte 12, Magiekunde 14, Sternkunde 12

Das Buch im Spiel: (Götter/Kulte 12/16, Magiekunde 14/24, Sternkunde 12/16, alle Steigerungen dieser drei Talente nach Spalte A zu halben Kosten; Kraft 4/14, Metamagie 6/14, Temporal 4/7) Keine Thesis, jedoch ein schier überwältigendes magietheoretisches Wissen, das bei tief religiösen Menschen eine Glaubenskrise auslösen kann. Ermöglicht die Merkmalskenntnis Metamagie, die zu halben Kosten gelernt werden kann, zudem die Talentspezialisierungen Magiekunde (Magietheorie und Sphärologie) zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand. Die Hinweise auf die Zauber CHRONONAUTOS, CHRONOKLASSIS, INFINITUM und PLANASTRALE sind schwer verständlich, ermöglichen aber das Erkennen dieser Formeln, so man sie in Anwendung sieht. Das Studium bringt dem Leser bis zu 100 AP ein.

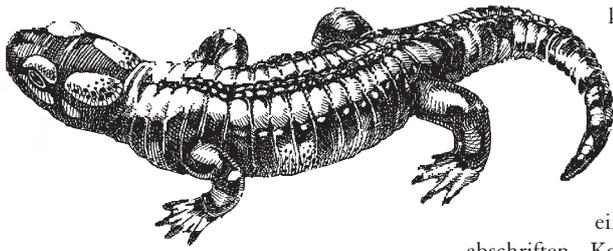
ОМІНІВУС ЕТ ПОРЕНТІС

Ausführungen über Orakeltechniken und Deutungsmöglichkeiten von Omina: Geistesprophezeiungen, Vogelflugdeutung, Chiromantie, Traumdeutung und -gesichte, Ansätze zur tulamidischen Kababylloth sowie Runen- und Knochenwerfen. Außerdem teils einfältige, teils tiefgehende Kapitel über Seher und Schamanen anderer Völker. Unter den wenigen Eingeweihten gilt es als kompetentestes Werk auf dem Gebiet der möglichst präzisen Zukunfts- und Schicksalsdeutung, zudem für Zauberer verwertbarer als das religiöse Blick in den Regenbogen der Tsageweitenschaft.

Erscheinungsweise: leicht überformatiger Foliant von etwa 130 Seiten Umfang; um 450 BF apokryph verfasst; von einigen Sterntafeln und Symbolskizzen abgesehen keine Illustrationen; Bosparano; von einst über 200 Abschriften sind noch höchstens 75 Kopien erhalten, fast alle in einem so schlechten Zustand, dass sie die nächsten Jahrzehnte nicht mehr überstehen (Original mit Holzeinband als satuarisches Fluggerät verwendet)

Wert: 100 Dukaten; die wenigen Seher, die die Bedeutung dieses in Vergessenheit versinkenden Buches kennen, zahlen auch das Doppelte.

Voraussetzungen: V 1; K 8; KL 11, IN 14, Kryptographie 4, Rechnen 4



Das Buch im Spiel: (Kryptographie SE/6, Prophezeien 5/9) Obwohl der Autor vermutlich nicht des Zauberns kundig war, finden sich aufschlussreiche Hinweise zu ADLER-AUG, TRAUMGESTALT (Herleitungsmöglichkeit mit Schlüssel zur magischen Verständigung) und sogar WEISHEIT DER BÄUME (Dru). Ermöglicht die Talentspezialisierung *Sternkunde (Horoskope)* zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand. Aus dem Buch lässt sich die *Schicksalsrunne* rekonstruieren (180/3x6/10), zudem kann der Meister dem Leser äußerst vague Andeutungen über kurz bevorstehende Ereignisse zukommen lassen, die der Held fast instinktiv aus seinen allgemeinen Beobachtungen folgert.

PHILOSOPHIA MAGICA

Die Überlieferung der Magierphilosophie, wie sie von Omethon vor 5.000 Jahren erdacht wurde, und laut G.C.E. Galotta das 'bedeutendste Werk, seit Hesiod den Menschen die Schrift schenkte'. In detailreichen Ausführungen berichtet der Autor über junge, alte und gestürzte Gottheiten aller Zeitalter und setzt sich mit der Entstehung, Erschaffung und dem Bestehen göttlichen, derischen, astralen, dämonischen und künstlichen Lebens auseinander – und dem Übergang von einem zum anderem! Weiter wird über die Gestalt des Kosmos', den Lauf des Schicksals und den Strom der Zeit ebenso gemutmaßt wie über die Macht der Träume und die Philosophie von Wahrheit und Wirklichkeit geschrieben.

Erscheinungsweise: ursprünglich eine Sammlung von Einzelschriften, die der unergründliche Elon Carhelan um Bosparans Fall verbreitet hat; 10 BF von Kaiser Rauls zweitem Hofmagier Sarthalus Cirendo chronologisch geordnet und als Demi-Folio von 270 Seiten veröffentlicht; später wurden unter Kirchenbann zahllose Teilabschriften angefertigt und fast ebenso viele verbrannt (gut 100 Exemplare durch die Kirchen beschlagnahmt und weitere 300 vernichtet, heute sind noch etwa 20 Kopien unterschiedlicher Vollständigkeit im Umlauf; Originalschriften zusammen mit Carhelan verschwunden, Cirendos Kompilation befand sich vermutlich in den Bleikammern der Stadt des Lichts und ist demzufolge verschollen). Seit der Wiederveröffentlichung 982 BF verbreiten sich erneut Nachschriften (ca. 60 Exemplare, teils unvollständig, kaum ein Dutzend vollständig);

kaum Illustrationen; Sprachenwirrwarr aus Bosparano, Ur-Tulamida, Aureliani, Isdira und sogar Asdharia, neuere Abschriften auch Garethi; es existieren Hunderte einzelner Exzerpte, Kapitel-

abschriften, Kommentare und Elaborate anderer Autoren (am bekanntesten sind Kupfersteins Objektivitätstheorie und Nachschattens Vereinheitlichte Kräftetheorie)

Wert: auch für umfangreichere Abschriften selten mehr als 160 Dukaten; bei Komplettfassungen hingegen 500 Dukaten und mehr
Voraussetzungen: V 1; K 5 bis 15; KL 15, IN 15, Götter/Kulte 7, Magiekunde 9, Philosophie 6

Das Buch im Spiel: (Götter/Kulte 7/10, Geschichtswissen SE/9, Magiekunde 9/12, Philosophie 6/10; lässt der Leser sich von der Magierphilosophie überzeugen, gilt zusätzlich folgendes: Überzeugen SE/9, Magiekunde 9/18) Künftige Anrufungs- und Kontrollproben jeder Art sind um einen Punkt erleichtert, eventuelle Paktproben allerdings um einen Punkt erschwert. Das Studium bringt dem Leser 100 AP ein.

Je nach Umfang und Qualität einer Abschrift können die Auswirkungen weniger drastisch ausfallen oder teilweise wegfallen; die unzähligen Einzeltraktate wirken sich spieltechnisch kaum aus.

Wer die Magierphilosophie akzeptiert, bestreitet zwar nicht die Existenz und Macht der Götter, distanziert sich jedoch von Verehrung und Glaube. Ein solcher Schritt sollte nicht ohne triftige Gründe getan werden und bringt mit sich, dass der Geburtssegens (so vorhanden) von ihm abfällt, er also z.B. keinen Nutzen aus Mirakeln ziehen kann; Kirchen und Gläubige aller Kulte reagieren abweisend bis feindlich. In der Spielhilfe *Wege der Götter* finden Sie nähere Anmerkungen zur Magierphilosophie.

PORTA AETHERICA – TÖRE IN DEN ÄTHER

Ein legendäres Werk über Sphärenreisen und Nebenwelten, Gestalt und Aufbau der Welt, das Wesen der Niederhöhlen und dergleichen mehr. Abscheulich detailliert und gefährlich informativ; der Autor deutet sogar zukünftige Ereignisse (aus seiner Sicht) bis in die Kluge-Kaiser-Zeit an. Da es sowohl Methoden zur Dämonenbeschwörung als auch zu allerlei Astralreisen beschreibt, sind die wenigen Exemplare hoch begehrt.

Erscheinungsweise: Folio von 280 Seiten Umfang; Urschrift etwa 100 vor BF von einem gewissen Onithios von Teremon; bis etwa 500 BF mehrere annähernd originalgetreue Kopien (insgesamt wohl zwei Dutzend Exemplare; Original wird in den Feenwä-

ldern der Zyklopeninseln vermutet); älteres Bosparano mit Passagen in Zhayad; illustriert

Wert: etwa 500 Dukaten; Kenner zahlen auch das Dreifache.

Voraussetzungen: V 0; K 10/8 (Bosparano/Zhayad); KL 16, Magiekunde 8

Das Buch im Spiel: (INVOCATIO MAIOR SE/12; Limbus 4/9) Herleitung von AUGES DES LIMBUS (500/1x7/5), OCULUS ASTRALIS, PENTAGRAMMA, PLANASTRALE (700/4x8/20) VERSCHWINDIBUS (Sch, 100/2x6/25) und der Sonderfertigkeit *Invocatio Integra*. Thesis des ANALYS (14) und Erwerb der Sonderfertigkeiten *Kraftlinienmagie I* und *II*. Die detailfreudige Schreibweise des Buches macht es unumgänglich, dass man jeden Monat, den man sich mit dem Buch beschäftigt, eine MU-Probe ablegen muss, bei deren Misslingen man für mindestens einen weiteren Monat nicht in der Lage ist, das Buch wieder aufzuschlagen; ein Patzer erhöht die Nachteile *Aberglaube* +1 und *Angst vor dem Limbus* +3.

PRAIOS' GRÖßTES GESCHENK – INTELLIGENZ: WIRKUNGEN UND AUSWIRKUNGEN

Bei diesem Werk handelt es sich um wissenschaftlich fundierte, religiöse Propaganda, die die Intelligenz als alleinige Eigenschaft der Menschen und die Hinwendung zu Praios als einzig mögliche Konsequenz darstellt. Gilt unter vielen Göttergläubigen als Grundlagenwerk über die Seelenheilkunde und über die Beeinflussung großer Menschenmengen durch Rede und Ausdruck.

Erscheinungsweise: 200-seitiger Octavo; in den Jahren 421 bis 425 BF unter der Redaktion des Priesterkaisers Helus I. in Gareth niedergeschrieben, danach mehrfach in Praiosseminaren kopiert (etwa 120 Kopien, dazu weitere 50 'Verstümmelungen' unter dem Untertitel; Original bei der Zerstörung der Stadt des Lichts verloren); keine Illustrationen; Kirchenbosparano

Wert: etwa 20 Dukaten

Voraussetzungen: V 2; K 12; KL 12; Götter/Kulte 5

Das Buch im Spiel: (Überzeugen SE/10, Menschenkenntnis SE/8, Lehren SE/8, Heilkunde Seele 4/8) Je nachdem, ob der Leser ein Original oder eine gekürzte, "weltliche" Version gelesen hat, mag dies auch Einflüsse auf seinen Glauben und seine Philosophie haben.

RINGKUNDE FÜR ANFÄNGER UND: RINGKUNDE FÜR FORTGESCHRITTENE

Das Basiswerk der Artefaktmagie gilt heute als leicht veraltet, ist jedoch von Nutzen, wenn man häufiger mit alten Schätzen zu tun hat und enthält zahlreiche Kapitel über

allerlei Spielarten seines Themengebietes. Vor allem dient es der Identifikation magischer Utensilien aller Art (vor allem Ringe und Amulette).

Erscheinungsweise: 2 Quartbände von 120 und 160 Seiten; während der Magierkriege vom wunderlichen Gandolf von Gareth niedergeschrieben; seitdem häufig in verschiedenen Versionen abgeschrieben, ergänzt und erweitert (jeweils weit über 300 Kopien, meist neueren Datums, etwa 10 Erstabschriften; Original verbrannt); Garethi

Wert: ca. 60 und 90 Dukaten, zusammen etwas mehr, für Erstabschriften bis zum Fünffachen

Voraussetzungen: je V 4; K 8/10 (Ringkunde für Anfänger/Fortgeschrittene); KL 13, Magiekunde 7

Das Buch im Spiel: Im Buch für Fortgeschrittene finden sich die Thesen der grundsätzlichen Formeln der Artefaktmagie: ANALYS, ARCANOVI (13; ob der Ausführlichkeit nur halbe Studienzeit) und DESTRUCTIBO. Außerdem lässt sich der APPLICATUS (270/2x7/10) herleiten und die Hinweise zu ANIMATIO und CUSTODOSIGIL geben weitere Informationen zu der Natur von Zauberwerk aller Art. Ebenso können die Sonderfertigkeiten *Stapeleffekt* und *Vielfache Ladung* erlernt werden. In Zukunft kann der Leser außerdem alle *Optionalen Eigenschaften* (SRD 18) eines Artefakts zu halben AsP-Kosten ergänzen.

Der Band für Anfänger ermöglicht zu den drei erstgenannten Formeln lediglich eine mühsame Rekonstruktion.

Vor allem aber lassen sich die Bücher, insbesondere der erste Band, zur Identifikation bekannter magischer Artefakte nutzen, namentlich solche West- und Nordaventuriens: Die ANALYS-Probe zur Entschlüsselung der Artefaktthese ist für Besitzer des ersten Bandes um 1 Punkt erleichtert, und die stolzen Besitzer beider Bände können gar 2 Punkte von ihrem Wurf abziehen.

SCHLÜSSEL ZUR MAGISCHEN VERSTÄNDIGUNG

Betrachtungen über verschiedene Verständigungs-, aber auch Hellsichtzauber; ein umfassender Abriss über die Traummagie; einzig brauchbare Erwähnung und Beschreibung des Kreises der Einfühlung in den Salamandersteinen. Insgesamt miserabel geordnet, so dass man enorme Ausdauer benötigt, um sich durch den Wälzer zu arbeiten.

Erscheinungsweise: Sammelsurium aus den Notizen des legendären Erzmagus Asteratus Deliberas (etwa 615 BF), ursprünglich wohl als Folio von 450 Seiten Umfang; von einem Schüler des Magiers herausgegeben, seitdem jedoch in unzähligen Abarten verbreitet (insgesamt um 300 verschiedene Abschriften, die

in Form und Umfang, selten aber im Inhalt differieren; Verbleib des Originals unbekannt); wenig illustriert; Garethi, Bosparano und Isdira

Wert: um die 100 Dukaten

Voraussetzungen: V 3; K 10 bis 14; KL 15, Magiekunde 6

Das Buch im Spiel: (Verständigung 4/9) Theses von OBJECTOVOCO, UNITATIO und VOCOLIMBO, Rekonstruktion von BLICK IN DIE GEDANKEN und MENETEKEL, Hinweise auf BLICK DURCH FREMDE AUGEN, ELFENSTIMME, PROJEKTIMAGO und TRAUMGESTALT (Herleitungsmöglichkeit mit *Ominibus et Portentis*). Nach der Lektüre weiß der Leser, dass und wie er in Träume anderer eindringen kann (siehe *Tödliche Träume* auf Seite 69ff.) und kann die Sonderfertigkeit *Traumgänger* (400/4x6/15) und den *Schutzkreis gegen Traumgänger* (120, 2x7, 10) herleiten.

SPHÄERENKLAENGE – HARMONIEN DER DIMENSIONEN

Intelligentes Werk, für dessen Verständnis eine Portion Einfühlungsvermögen über die Gesetzmäßigkeiten magischer Harmonie in Verbindung mit sphärischen Schwingungen und Musik und der Wechselbeziehung der Klänge zur Zauberei vonnöten ist. Erwähnenswert sind auch die Beschreibungen elfischer Musikinstrumente, der Zauberieler der *fey* und ein mangelhafter Abriss zum *salamandra*.

Erscheinungsweise: 300-seitiger, reich verzierter Quartband; ca. 569 BF von Paquamon von Punin, einem Vorfahren des Komponisten Dorgando Paquamon, im Almadanischen geschrieben; vor allem im Postrohalismus entstanden viele Abschriften (fast 200 inhaltlich originalgetreue Abschriften, die Hälfte davon in moderner Sprache; das Original war in Familienbesitz und ist seit dem Tod Dorgando Paquamons vermutlich in der Vinsalter Oper versteckt); anschauliche Illustrationen; kompliziertes Mittelhochgarethi, jüngere Abschriften in Garethi, jeweils mit Passagen in Bosparano und Isdira

Wert: selten mehr als 90 Dukaten; Kenner, musikalische Magier oder Scharlatane zahlen gelegentlich bis zu 170 Dukaten

Voraussetzungen: V 2; K 15/12/7/5 (altes/modernes Garethi/Bosparano/Isdira); KL 13, IN 13, Musizieren oder Singen 8, das andere 4

Das Buch im Spiel: Meisterformeln von AURISNASUS, SENSIBAR, VOCOLIMBO (8) und VOGELZWITSCHERN (16). Hinweise zum ELFENSTIMME. Wer Zauber vorbereitend eine Spielrunde lang mit 'matrixharmonisierender' Musik (*Musizieren-Probe*) einstimmt, kann bei der folgenden Zauber-Probe einen Bonuspunkt einrechnen. Geschickte Magier können in langwieriger Arbeit noch die Formeln GEDANKENBILDER (Elf),

BLICK IN DIE GEDANKEN (Elf), OCULUS ASTRALIS und UNITATIO (Elf) ableiten. Bei besonders gelungenem Studium (IN-Probe +7) macht der Leser jeweils eine Spez. Erfahrungen auf *Musizieren*, *Singen* und *Stimmen Imitieren*.

Wozu Erkenntnisse aus diesem Werk führen können, ist im Abenteuer *Sphärenklänge* aus der Box *Fürsten, Händler, Intriganten* nachzuspielen.

SYSTEMATA MAGIA – SYSTEME DER MAGIE

Das intelligenteste aller Zauberbücher und im Gegensatz zu den Gesprächen Rohals des Weisen höchst kompliziert. Grundlagen der Arkanologie, Magodynamik, der Metamagie und der Sphärentheorie, häufig Verweise auf mittlerweile verlorenes Wissen und verschollene Bücher, z.B. Cirendos Arkanoktium, das Liber Nac'Armalium oder Von dero Ding und Unding. Obwohl es als Standardwerk der Magietheorie gilt, kann kaum ein Aventurier von sich behaupten, es zu verstehen – und doch gilt der Besitz der Systeme als das Zeichen für magische Bildung schlechthin.

Erscheinungsweise: Quartband von 700 Seiten Umfang; in den Jahren 543 bis 563 BF von Rohal verfasst; penible Abschriften durch seine Schüler (insgesamt höchstens 30 Exemplare, Urschrift verschollen); keine Illustrationen; fast alle Exemplare in Bosparano (drei in Tulamidyia)

Wert: mindestens 1000 Dukaten

Voraussetzungen: V 0; K 15/13 (Bosparano/Tulamidyia); KL 17, IN 12, Magiekunde 14

Das Buch im Spiel: (Magiekunde 14/21 nach Spalte A zu halben Kosten; Kraft 4/12, Metamagie 4/12, Temporal 2/5) Enthält die brillante Rohalsche Theses des ANALYS (29!), ermöglicht die Herleitung des XENOGRAPHUS (400/3x10/15) und des REVERSALIS (350/1x12/5) und verweist mehr als einmal auf die Satinav-Beschwörungen CHRONONAUTOS und CHRONOKLASSIS, wobei letzterer sogar ausführlich diskutiert wird. Die *Merkmalskenntnis Metamagie* kann (wenn auch nicht aus diesem Buch) zu halben Kosten erlernt werden, zu normalen Kosten *Kraftlinienmagie I und II*, dazu noch die Rekonstruktion von *Semipermanenz I* (200/2x7/8). Das Studium ermöglicht die *Talentspezialisierungen Magiekunde* (*Magietheorie und Sphärologie*) zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand und bringt dem Leser bis zu 100 AP ein.

THAUMATURGIA

Klassische Hermetica Destructiva nach gildenländischem Vorbild, jedoch derart mit dämonologischen Ritualdetails und Vorsichtsmaßnahmen gespickt, dass nur wenige (bekannte) Meisterformeln zu extrahieren sind. Für Fachleute und Laien, die sich von

Fran-Horas ultimative Kampf magie erwarten, eine Enttäuschung!

Erscheinungsweise: überformatiger Foliant von 380 Seiten, traditionell in Schwarz mit Goldbeschlagen; angeblich auf der Formelsammlung des Fran-Horas beruhend; während der Dunklen Zeiten von zwei unbekanntem Autoren verfasst; im Krieg der Magier plötzlich mehrere Abschriften (höchstens noch 10 Drittschriften; Original und Erstabschriften bei Bosparans Fall und im Krieg der Magier vernichtet); sporadisch illustriert; altes Bosparano in Imperialen Zeichen mit den wichtigsten Passagen in Zhayad

Wert: 300 Dukaten, von Fachleuten bis zu 600 Dukaten

Voraussetzungen: V 0; K 12/8 (Bosparano/Zhayad); KL 14, FF 11, Magiekunde 10, Rechnen 10, Sternkunde 12, Malen/Zeichnen 8

Das Buch im Spiel: (je SE/8 für die genannten Zauber) Thesis für ADAMANTIUM, INVOCATIO MINOR (in einer Modifikation, die lediglich die Beschwörung von Zant ermöglicht, dafür nur 9 AsP Beschwörungskosten; der Zant erscheint nach W20 Aktionen), GARDIANUM, HORRIPHOBUS und SKELETTARIUS.

THEORIE DER WAHRNEHMUNG UND BEOBACHTUNG

Ein umstrittenes und eigenwilliges Werk, jedoch unumgänglich für Wahrsager, Seher und Illusionisten. Die Herangehensweise an die Illusionsmagie gilt heutzutage als veraltet, aber das Buch enthält einen wahren Schatz an Formeln. Vor allem die ODEM-Thesis verdient Beachtung.

Erscheinungsweise: Folio von 200 Seiten Umfang; 817 BF von Serafin dem Seher zu Perricum veröffentlicht; knapp 100 originalgetreue Abschriften (10 davon von Serafin handsigniert; Original in Perricum); illustriert; Garethi

Wert: ca. 60 Dukaten, für Experten bis zum Dreifachen

Voraussetzungen: V 1; K 10; KL 15

Das Buch im Spiel: (Hellsicht 4/12, Illusion 4/8) Beinhaltet die Thesis von ANALYS (12), AURIS NASUS (8), BLICK AUFS WESEN (9), OBJECTOVOCO (6), ODEM ARCANUM (20) und PENETRIZZEL (11); ermöglicht die Rekonstruktion von ADLERAU-GE, TIERGEDANKEN, DUPLICATUS, PROJEKTIMAGO (700/2x12/10), BLICK IN DIE GEDANKEN, REFLECTIMAGO, SENSIBAR (200/4x4/25), VISIBILI und VOGELZWITSCHERN und enthält einige Hinweise zu BLICK DURCH FREMDE AUGEN, MEMORANS, EXPOSAMI sowie einige wüste Thesen zum KOBOLDGESCHENK. Die signierte Urfassung enthält zudem die Thesis des (zu jener Zeit gebannten) IMPERSONA (11).

TRACTATUS SEPTAELEMENTARICUM ODER: VON SIEBEN ELEMENTEN UND DEM WEG DER NEUTRALISTISCHEN PHILOSOPHIE

Nicht etwa ein Werk über Elementarmagie (obwohl auch Betrachtungen über die bekannten sechs Elemente ihren Platz finden), sondern ein philosophisch-magietheoretisches Werk, das einige höchst dubiose Andeutungen über die wahre Gestalt des Universums macht und vehement die Magierphilosophie propagiert. Der Autor gilt zwar als kompetenter Hellscher und erfahrener Sphärologe, sogar Limbusreisender (er wurde schon mit den Menacoriten in Verbindung gebracht), jedoch sind seine freigeistigen Theorien auch in Kollegenkreisen recht umstritten.

Erscheinungsweise: Octavo von 220 Seiten Umfang; von Aleya Ambareth in den Jahren 1004 bis 1012 BF in Thorwal zusammengetragen; gedruckt 21 Hal in Khunchom (knapp über 200 Exemplare, davon 50 handsigniert; Erstdruck im Besitz des Autors), da das Werk im Mittelreich schon vor Erscheinen auf den Index gesetzt wurde; Garethi mit Passagen in Bosparano, Ur-Tulamida und Zhayad, kaum illustriert

Wert: etwa 20 Dukaten für die gedruckte Ausgabe, um 50 für die signierten Erstdrucke

Voraussetzungen: V 2; K 9/7/7/5 (Garethi/Bosparano/Ur-Tulamida/Zhayad); KL 14, Magiekunde 6

Das Buch im Spiel: (Magiekunde 8/15 bei Anerkennung der Magierphilosophie (siehe die Hinweise bei Philosophia Magica), Philosophie SE/8) Da der Autor offensichtlich im PLANASTRALE bewandert ist, finden sich hier diverse Hinweise auf diesen Zauber und andere Sphären (in neueren Ausgaben interessanterweise so korrigiert, dass damit keine Herleitung möglich ist). Im Anhang des Buches findet sich eine neuartige Thesis zum ANALYS (18) und eine mögliche Herleitung des OCULUS.

TRIOLOGIE DER KONTROLLE

Befasst sich mit den unterschiedlichsten Belangen der Beherrschungsmagie. Der unbekanntem Autor soll Borbaradianer gewesen sein, jedoch finden sich keine Hinweise auf borbaradianisches Brauchtum. Eine weitere Frage, die sich bei der Lektüre stellt, ist die, woher der Verfasser sein überraschend umfangreiches Wissen über Druiden- und Hexenzauberei hat. Band III scheint entbehrlich zu sein, da er in erster Linie Schmähschriften gegen die sogenannte 'graue' Magie und gegen die bekannte Zauberin Nahema enthält.

Erscheinungsweise: drei in schwarzes Leder gebundene Quartos von jeweils 333 Seiten; Verfasser und Entstehungsdatum unbekannt, vermutlich Ende des 7 Jhd. n. BF; alle Abschriften scheinen aus der gleichen Zeit zu stammen (Band I und II jeweils etwa 80 Ex-

emplare, Band III ca. 300 Exemplare; Original wird in Fasar vermutet); wenig illustriert, Garethi mit tulamidischen Passagen

Wert: Band I und II jeweils 300 Dukaten, Band III 80 Dukaten, die komplette Trilogie bis zu 800 Dukaten

Voraussetzungen: V 1/3; K 10/8 (Garethi/Tulamida); KL 13

Das Buch im Spiel: (Beherrschung und Beeinflussung jeweils 4/5+2 je Band I und II, kein weiterer Bonus für Band III) In der Trilogie finden sich die Thesis von BANNBALADIN (Band I), HORRIPHOBUS (Band II) und RESPONDAMI (Band I), eine mögliche Herleitung des KARNIFILO (Band II), zudem einige Hinweise auf den SOMNIGRAVIS (Band I und II). Interessant sind vor allem die Beschreibungen satuarischer und druidischer Beherrschungsformeln, da sie die Aktivierung entsprechender Zauber dieser Repräsentation zu normalen Kosten erlauben, wenn sie einmal erlernt werden. Von ganz besonderem Interesse dürften allerdings auch die sehr detaillierten Beschreibungen vieler Beherrschungsformeln satuarischen und druidischen Ursprungs sein. Nach Maßgabe des Spielleiters erleichtern diese Beschreibungen auch das Erkennen der Wirkung solcher Sprüche.

DIE TROLLZACKER MANUSKRIPTE

Etwa die Hälfte der auch höheren Ansprüchen genügenden Texte handelt von magischen Kreaturen (v.a. Einhörner, Kobolde, Werwesen, Drachen, Elfen, aber auch exotischeren, wie Hirnkorallen und Grolme), die übrigen Pergamentrollen bilden ein gleichfalls kompetentes Kaleidoskop magischer Themen und enthalten auch Fragmente aus der Prophezeiung vom Wandel der Zeiten.

Erscheinungsweise: Quartband von 380 Seiten; ursprünglich eine Pergamentsammlung verschiedener Autoren, die im Krieg der Magier im Erdheiligtum nahe Altzoll versteckt wurde; um 1010 BF von der Academia zu Punin geordnet und als Buch vervielfältigt (etwa 50 Abschriften; Originalschriften in Punin); keine Illustrationen; Bosparano mit einigen Sprachbeispielen in Koboldisch und Drakned

Wert: um 100 Dukaten

Voraussetzungen: V 1; K 8 bis 12; IN 12, Tierkunde 4

Das Buch im Spiel: (Tierkunde SE/16, Magiekunde SE/10, Drakned-Glyphen SE/8, Koboldisch SE/12; TIERGEDANKEN SE/12) Gelingt beim Studium jeweils eine



KL-Probe +2, wird auf die genannten Talente und Zauber jeweils eine weitere Spezielle Erfahrung gemacht (bis zum genannten Maximum). Weitere Vorteile nach Meisterentscheid.

VERGESSENE WEGE

DER ARKAIEN WISSENSCHAFT

Stümperhaftes Kuddelmuddel von allerlei magischen und magieähnlichen Themen, das vermutlich von einem Studiosus mit abgebrochener Ausbildung verfasst wurde. Angebliche Erkenntnisse zu Gespensterbeschwörung und Wahrsagerei, Falschangaben zur Artefaktmagie, Vorstellung des NYSIPHRINGUS NASENSTEIN, 'Magie für die rahjanischen Freuden' und blauäugige Enthüllungen über verschollene Zauber.

Erscheinungsweise: protziger Foliant von 80 Seiten; auf 581 BF datiert, wird das Werk je nach Abschrift Mondrazar, Niobara oder Basilius in die Schuhe geschoben, stammt jedoch eindeutig von einem Tulamiden; einige Illustrationen und Illuminationen ohne Textbezug; Tulamidyä; es kursieren gut 60 Abschriften, von denen etwa die Hälfte ins Garethi übersetzt wurde (Original verbrannt)

Wert: Magier, die auf den reißerischen Titel hereinfliegen, zahlen um die 80 Dukaten, anderen wird der Schund geradezu nachgeworfen.

Voraussetzungen: V 1; K 6 (beide Sprachen); KL 10

Das Buch im Spiel: Aufgrund von allerhand konsistenter Fehlinformation sinkt bei misslungener KL-Probe +5 (erleichtert um die halbe *Magiekunde*) der TäW *Magiekunde* nach dem Lesen um einen Punkt (bei einem Patzer zusätzlich der Nachteil *Aberglaube* +2). Zufällig nützlich ist das Buch nur bei einem Zauber niedriger Komplexität (den Meister und Spieler absprechen sollten), dessen ZfW auf 1 steigt, wenn der Wert noch 0 beträgt. Zudem zeigt dieses Negativbeispiel, was alles bei der Erziehung zum Magier falsch laufen kann: eine Spezielle Erfahrung auf *Lehren*, wenn die eingangs erwähnte KL-Probe gelungen ist (dann auch Sagen/Legenden 0/3).

VOM LEBEN IN SEINEN PATVERLICHEN UND VEBER-PATVERLICHEN FORMEN

UND: CHIMAEREN & HYBRIDEN
In diesem Manuskript hat der berühmte Zurbaran fast alle Ergebnisse seiner Homunculi-, Chimären- und Golemexperimente penibel dokumentiert: die speziellen Rituale zur Asfaloth-Anrufung, besonders geeignete Tierarten (jedoch kaum Hinweise auf Pflanzen), Bannkreise, um die entstandenen Wesen ruhig zu halten, der Erschaffung von unnatürlichen Wesen, hilfreiche Sternkonstellationen und dergleichen mehr. Neben dem unzweifelhaften Wert für die Dämono-

logie offenbart sich hier der Geist eines brillanten, aber nichtsdestotrotz wahnsinnigen und verblendeten Wissenschaftlers.

Erscheinungsweise: Folio von 210 Seiten; in den Jahren 963 bis 998 BF von Zurbaran von Frigorn niedergeschrieben; Garethi mit großen Teilen in Bosparano und einigen Passagen in Zhayad; reich illustriert (von den 3 Urschriften existieren heute nur noch das unter Verschluss gehaltene Exemplare im Kusliker Hesindetempel, die Kopie der Pentagramm-Akademie Rashdul wurde 1021 BF in Punin auf Beschluss des Allaventurischen Konvents angeblich vernichtet, das Exemplar der Stadt des Lichts ist seit der Schlacht in den Wolken verschollen; es wird aber von zwei weiteren Exemplaren gemunkelt); nach Zurbarans Tod wurden von den Büchern um 30 Abschriften gefertigt, die sich vor allem auf den "handwerklichen" Teil konzentrieren und als Quartbände nur jeweils etwa 160 Seiten umfassen und zudem noch wenig illustriert sind, sie sind als Chimaeren & Hybriden bekannt
Wert: ein Anhänger Asfaloths zahlt sicherlich 5000 Dukaten für eine Urschrift (der verstorbene Chimärologe Abu Terfas zahlte für den Diebstahl des Rashduler Exemplars angeblich 6.666 Marawedis); eine der Kopien mag bereits für 500 Dukaten den Besitzer wechseln

Voraussetzungen: V 0/0; K 12/10/6 (Garethi/Bosparano/Zhayad); KL 16, Magiekunde 8, Tierkunde 5

Das Buch im Spiel: Aus *Chimaeren & Hybriden* lassen sich der CHIMAEROFORM (1500/2x7/20) und der STEIN WANDLE (3500/6x12/30), die Sonderfertigkeiten *Chimärenmeister*, *Golembauer* und *Invocatio Integra*, sowie der *Bannkreis gegen Chimären* rekonstruieren. Außerdem enthält das Buch etwa ein Dutzend Konstruktionsthesen von Chimären. *Vom Leben* bietet sogar jeweils die Thesen und die genannten Sonderfertigkeiten lassen sich einfach aus ihnen erlernen. Hierin finden sich mindestens zwei Dutzend Konstruktionsthesen von Chimären. Außerdem enthält das Buch einige Details zur Asfaloth-Anrufung, die die Anrufungs-, Kontroll- und Pakt-Probe um jeweils 1 Punkt erleichtern. In beiden Versionen finden sich ebenfalls die Rezeptur für Zurbarans Tinktur, dem legendären Chimären-Elixier, und außerdem Empfehlungen für die Erschaffung von Homunculi mit einigen wenigen Konstruktionsthesen.

DIE WEGE OHNE NAMEN – HEXEREI UND SCHWARZMAGIE

Das verbotene Standardwerk der Schwarzen Kunst, das sich vor allem mit der Nekromantie und dem Kontakt zu den Seelen Verstorbener, aber auch mit der Beschwörung von Dämonen und der Fluchmagie beschäftigt. Obwohl viele der Kenntnisse überarbeitungs-

würdig erscheinen, gehört dieses Werk immer noch zum unerlässlichen Besitz aller großen Schwarzmagier und Nekromanten.

Erscheinungsweise: 500-seitiger Foliant; vermutlich zur Regierungszeit Fran-Horas' verfasst; später mehrfach erweitert, verstümmelt und umgeschrieben (etwa 250 Exemplare, oft unterschiedlichen Inhalts, auch unter anderen Titeln, Original verschollen, aber noch etwa ein Dutzend Urabschriften davon); finster illustriert; Bosparano (ältere Exemplare in Imperialen Zeichen), auch Exemplare in Zhayad und Zelemja bekannt

Wert: etwa 150 Dukaten, für Anhänger bis zum Vierfachen

Voraussetzungen: V 3; K 14/12/10 (Bosparano/Zelemja/Zhayad); MU 12, KL 14, Magiekunde 6

Das Buch im Spiel: (Beschwörung SE/7, Dämonisch (gesamt) SE/5, Dämonisch (Thargunitoth) 3/5, Geisterwesen SE/5)

Je nach Ausgabe können Sie hier die Thesen von INVOCATIO MINOR, GEISTERRUF, HORRIPHOBUS, NEKROPATHIA, RESPONDAMI, SCHWARZ UND ROT und SKELETTARIUS (17) finden und die Sonderfertigkeit *Blutmagie* erlernen, des weiteren gibt es Herleitungswege für GRANIT UND MARMOR (350/1x7/0; nur Originalabschriften) KARNIFILO, PANDAEMONIUM (Hex, 700/3x7/25) und MAGISCHER RAUB (Dru, allesamt sehr schwierig), ja sogar ZAUBERZWANG (Hex, 1800/5x9/35). Enthält außerdem vage Andeutungen zum TRANSMUTARE. Besonders erfolgreiches Studium des Buches (400/1x12/0) bringt dem Leser eine Erleichterung von einem Punkt bei allen Geisterbeschwörungen sowie aller Anrufungen von Dämonen aus Thargunitoths Domäne, wenn er künftig die entsprechenden Textstellen konsultiert, bevor er sich an die Beschwörung macht. Jedoch scheint dieses Wissen nicht perfekt zu sein: Bei allen Dämonen-Reaktionen (Seite 192) muss 1 Punkt zum Wurf addiert werden.

WIND- UND FLAUTENZAUBEREI

Neben dem kaum bekannten Drudenfüße im Meer das nahezu einzige Werk über Zauberei in der Seefahrt: magische Vorgehensweisen bei Flaute, Sturm, Ebbe und Flut, Heilmittel gegen Seekrankheit und Efferdsieche, Schutz magischer Utensilien vor Feuchtigkeit, Beeinflussung von Wasser- und Windelementaren, aber auch Dämonen, Schutzrunen gegen Seeungeheuer und ähnliche Themen mehr. Dazu eine (nichtmagische) Einführung in die Seefahrt, Auflistung wichtiger Häfen aller Küsten sowie Schifffahrtsrouten und dort vorherrschende Winde und Strömungen aus thorwalscher Sicht, allerdings auf dem Stand von etwa 300 BF ...

Erscheinungsweise: Quarto von 170 Seiten; traditionell auf robustem Pergament geschrie-

ben und in blau gebunden; um 320 BF von Tjalva Wogenschaum, Spektabilität der Runajasko zu Olport, zusammengefasst; wenige Illustrationen, jedoch Sterntafeln und Küstenkarten; Thorwalsch in Runenschrift, ein erbeutetes Exemplar 663 BF von der Universalsschule zu Al'Anfa dürftig ins Garethi übersetzt; insgesamt schwankend zwischen 250 und 350 zumeist neuen Abschriften, größtenteils in Garethi oder Thorwalsch in Kusliker Zeichen; meist im Besitz von Schiffsmagiern oder in Küstenstädten (Original in der Olporter Akademie; Erstübersetzung auf dem Flaggschiff des Neuen Reiches *Seeadler von Beilunk*)

Wert: je nach Salzwasserflecken bis 120 Dukaten

Voraussetzungen: V 3; K 8 (Hjaldingisch/Garethi/Thorwalsch); KL 14

Das Buch im Spiel: (Boote Fahren SE/5, Seefahrt SE/5; WINDSTILLE SE/4, WETTERMEISTERSCHAFT SE/4) Eine diffizile Rekonstruktion des FORTIFEX (nur in der alananischen Ausgabe) und eine Thesis-Variante des ADLERAUGE (nur den Gesichtssinn betreffend) werden durch viele Hinweise auf BÖSER BLICK (Furcht), WASSERATEM, MAHLSTROM, MEISTER DER ELEMENTE, WINDSTILLE, WELLENLAUF und WETTERMEISTERSCHAFT ergänzt, es entfällt künftig der Malus beim Erlernen dieser Zauber (ob nach Akademie, Repräsentation etc.), zusätzlich sind *Drachennrune* und die *Furchtrune* erlernbar. Dazu kommen Spekulationen über die legendären Sieben Magischen Winde. Bei Proben im Zusammenhang mit Wind- und Wasserelementaren gilt das Buch optional als Referenz (Bonus von einem Punkt auf die Kontrollprobe).

WUNDERBARE HEILUNGEN OHNE WUNDER

Enthält ausführlichste Beschreibungen zur Erkennung und Behandlung von Krankheiten, Verbrennungen, Erfrierungen, Vergiftungen und ähnlichen Urbilden des Körpers und gilt damit als unschätzbares und unentbehrliches Nachschlagewerk für jeden Heiler. Die Zauberei wird stets als natürlicher, unterstützender Teil des Heilungsprozesses angesehen, weswegen um die einzelnen Formeln wenig Aufhebens gemacht wird.

Erscheinungsweise: überaus reich illustrierter Foliant von 700 Seiten Umfang; angeblich von einem Auelfenpaar aus Weiden verfasst; Entstehungsdatum unbekannt, aber alt; frühes Garethi und Isdira, spätere Abschriften auch neueres Garethi, etwa 100 Originalabschriften (dieses scheint verschollen), leider auch etwa 500 billige, teilweise aber auch geschickte Fälschungen, die das Original immer wieder in schlechtes Licht rücken)

Wert: bis zu 200 Dukaten für eine originalgetreue Abschrift, für eine lückenhafte Kopie bis zu 80 Dukaten.

Voraussetzungen: V1/5 (Erstabschrift/Kopie); K 12/10 (Garethi/Isdira); KL 12, IN 11, Heilkunde Wunden 5, Heilkunde Krankheiten 5

Das Buch im Spiel: (Heilkunde Wunden 5/10, Heilkunde Krankheiten 5/10; BALSAM SE/10, RUHE KÖRPER SE/10) Rekonstruktion von BALSAM und RUHE KÖRPER, aber wesentlich nützlicher in nichtmagischer Hinsicht: eine Erleichterung aller Proben zum Erkennen von Krankheiten um 2 Punkte. Ein Heiler, der die Wunderbaren Heilungen studiert hat, ergreift bei Wunden bessere Erstmaßnahmen, so dass der Patient weniger leicht an Wundfieber erkrankt (zusätzlicher Modifikator von -2). Inwieweit dieser Bonus durch die minderwertigen Abschriften gewährt wird oder gar Mali entstehen, obliegt der Entscheidung des Meisters.

ZAUBERKRÄFTE DER NATUR

- DIE MAGIE DER NICHTMENSCHEN AUCH BEKANNT ALS: REISEBERICHT DER TAMARA

In Form eines Reiseberichtes eine längere Abhandlung über die Zauberkraft und die Zaubersprüche der Wald- und Firnelven sowie über nivesischen Schamanismus und Naturgeister. Gilt als erste vollständige Erwähnung der Firnelvenmagie (der bis dato unbekannt FLIM FLAM FUNKEL hieß in den ersten Jahren noch "Tamaras Leuchtende Hand"). Die Ausführungen über den Schamanismus gelten heute aber weitgehend als überholt.

Erscheinungsweise: 300-seitiger Folio; um 625 BF von einer gewissen Tamara in Gerasim geschrieben; später etwa 300 Abschriften (Original in Gerasim); illustriert; Garethi mit ausführlichen Isdira-Zitaten

Wert: etwa 120 Dukaten

Voraussetzungen: V 3; K 9 (beide Sprachen); KL 12

Das Buch im Spiel: Thesis der Zauber: ABVENENUM, ATTRIBUTO, AEO-LITUS, BLITZ, FLIM FLAM (16), BLICK IN DIEGEDANKEN, SOMNIGRAVIS (in älteren Abschriften nur als Rekonstruktion: Elf, 350/2x10/10) und UNITATIO. Ermöglicht die Rekonstruktion von TIERGEDANKEN, EXPOSAMI, HASELBUSCH (3000/4x12/30; dazu müssen der *Alamanch der Wandlungen* und *Geheimnisse des Lebens* als allgemeine Nachschlagewerke stets griffbereit sein), RUHE KÖRPER,

FALKENAUGE, FIRNLAUF, und NEBELWAND (180/1x7/0), allesamt in elfischer Repräsentation. Bringt einige (meist leider kaum verwertbare) Hinweise auf AXCELERATUS, BAND UND FESSEL, CHAMAEIONI (in älteren Abschriften als mögliche Rekonstruktion: Elf, 5000/5x8/40), GEDANKENBILDER, METAMORPHO GLETSCHERFORM, SOLIDIRID, SPURLOS TRITTLLOS und WINDSTILLE. Leser des Werkes zahlen beim Erlernen von Zaubersprüchen in elfischer Repräsentation keine erhöhten Aktivierungskosten.

ZAUBERSTERN UND SILBERHAAR

Ein ausführlicher Forschungsbericht aus der Zeit der ersten Kontakte mit den Auelfen und ihrer natürlichen Magie. Enthält u.a. Grundzüge des Isdira. Teilweise überholt, aber als Reisebericht immer noch lesenswert und lehrreich. Hochinteressant sind vor allem die Stellungnahmen der Autoren, die darauf schließen lassen, dass die güldenländischen Einwanderer fast ausschließlich Beschwörungsmagie kannten.

Erscheinungsweise: überformatiger Foliant von 400 Seiten Umfang; vermutlich zur Regierungszeit Belen-Horas' von Begleitern der Sanin-Admiräle geschrieben (keines der originalen Exemplare hat den Lauf der Zeit überstanden); nach dem Fall Bosparans in Havena leicht überarbeitet (noch etwa 400 Kopien); reich illustriert; Bosparano mit einigen Stellen in Isdira zur Einführung in die Sprache

Wert: mindestens 120 Dukaten

Voraussetzungen: V 4; K 12; KL 11

Das Buch im Spiel: (Geographie SE/5, Isdira (Schrift) 0/5, Isdira (Sprache) 0/4) Hier finden sich zwar keine Meisterformeln (was die Theorie erhärtet, güldenländische Zauberei sei vornehmlich Beschwörungsmagie gewesen), aber allerlei mögliche Rekonstruktionen der Zauber ADLERAUGE, ADLERSCHWINGE (700/1x12/0), ARMATRUTZ, BANNBALADIN, BLICK AUFS WESEN, FULMINIC-TUS, ODEM ARCANUM, SENSIBAR, SILENTIUM und VISIBILI sowie Hinweise auf den UNITATIO, alle Rekonstruktionen in elfischer Repräsentation.



VERSCHOLLENE WERKE UND BUCHZYKLEN

»Und so geschah es Mentor Salir Schelech mit seinen Schülern, die das Buch Mazakaroth studierten. Sie machten falsche Bewegungen und gingen rückwärts, bis sie selbst in Sumus Leib versanken bis zum Nabel wegen der Kraft der Lettern.«

—aus dem tulamidischen Märchenzyklus von Azizel el-Dash, Alter unbekannt

Über den Lauf der Jahrhunderte wurden immer wieder Werke verfasst, teilweise sogar kopiert, über deren Verbleib uns heute nichts mehr bekannt ist. Zumeist verblasste auch Jahrzehnte später jegliche Erinnerung an das entsprechende Buch. Die Werke, die noch bisweilen erwähnt werden, gelten als überaus machtvoll oder so schrecklich, dass man nur hinter vorgehaltener Hand von ihnen spricht. Dass sich bei Magiern, deren Zeit größtenteils von der Auseinandersetzung mit Schrifttum eingenommen wird, allerhand Legenden über Zauberbücher bilden, ist deshalb nicht verwunderlich. Manche dieser Fabulierungen mögen reine Eleventräume sein, andere hingegen nur die Spitze eines Eisberges der Wahrheit. Einige der weiter oben beschriebenen Werke gehören zu diesen sagenumwobenen Buchobjekten, nachfolgend finden Sie weitere, wobei alle Angaben reine Vermutungen sind:

Der **Codex der Sechshundsechzig Formeln** ist ein angeblich während der Magierkriege verschollenes Kompendium über alte Zauberformeln, das auch die Thesis eines jeden Spruches beinhalten soll. Neuere Forschungen haben gezeigt, dass dieses Buch offensichtlich nie existiert hat.

Bei der kompletten **Formelsammlung des Fran-Horas** geht man davon aus, dass es nach dem Verschwinden des Blutkaisers kaum mehr als drei Abschriften gegeben hat, die jedoch spätestens beim Falle Bosparans verloren gingen. Angeblich sind in der Formelsammlung die Wahren Namen von 666 Dämonen verzeichnet.

Unter den Titeln **Der Grosze Schwarm** und **Zhamorrahi-anischer Almanach** kursiert ein Buch, das die Geheimnisse der Magiermogule vom Gadang sowie den Schlüssel zur Alten Echsenmagie enthalten soll.

Die **Gorischen Fragmente** stammen ebenfalls aus der tulamidischen Region, scheinen jedoch erst etwa 500 Jahre alt zu sein. Angeblich besitzt Sultan Hasrabal sämtliche noch existierenden Abschriften, falls diese Sammlung verschiedenster ausgefallener Schwarzkunst aus frühborbaradianischer Zeit überhaupt existiert.

Das mysteriöse **Naranda Ulthagi** oder **Auf der Suche nach der Gefrorenen Zeit** beinhaltet angeblich alle Sieben Formeln der Zeit und wird irgendwo in Selem vermutet. Außerdem werden dem Buch noch die letzten Geheimnisse der einzelnen Spezialgebiete der Magie, die Kunst der Synthese Magischer Metalle und die Formel zur Anrufung des Dämonensultans zugeschrieben – gesehen hat das Buch jedoch noch niemand.

Die **Goldene Allegorie** aus der Friedenskaiserzeit enthält, so behauptet man, in verschlüsselten Gedichten alchemistische Geheimnisse und beschreibt den Weg zu den Großen Werken.

Das auf Echsenpergament geschriebene **Liber Zhammorican per Satinav**, von dem allenfalls ein halbes Dutzend unter Verschluss gehaltene Exemplare existieren, soll alle Magie und Mysterien der Geschuppten enthalten. Angeblich handelt es sich um eine Übersetzung der Glyphen auf den Schuttsteinen der Stadt Zhamorra.

Mutmaßliche **Schriften der Hochelfen** beschäftigen sich mit Zauberverfahren, Lichtmagie, Sphärenmusik und dem Triumph über die Zeit.

Das von Limbusforscher Durthan von Erkenstein Ende des zweiten nachbosparanischen Jahrhunderts geschriebene **Die Astralebene** handelt von eben dieser, insbesondere dem Aufenthalt in ihr, gilt aber bereits seit den Priesterkaisern als verschollen.

Die **Bücher der Elemente** sind sechs Folianten, aus denen beim Öffnen die Gewalt von Feuer, Wasser, Humus, Eis, Erz und Luft brechen soll.

Ein blankes **Weltenbuch** lässt angeblich alles wirklich werden, was man hineinschreibt.

Die drachischen **Schriftrollen von Zze Tha**, 777 Unikate von kolossaler Größe aus dem Leder von Riesentieren, sollen ungeahntes Wissen jeder Art enthalten. Einige besaßen wohl die Magiermogule vom Gadang, ein Exemplar wurde angeblich bei einem Novadistamm entdeckt, der es als Zeltplane verwendete.

Im **Antidodekarischen Zyklus** wird ein jedes Werk einem der Erzdämonen zugeordnet. Als gesichert gelten die Existenz von Nagrachs **Der Freie Schütz** (das im Bornland in einfachen Varianten sogar weit verbreitet ist), das knochenschädliche **Schwarze Buch Thargun** und Iribaars **Buch der Namen**. Vermutet werden Agrimoths **Glosende Tafeln**, Tasfarels **Wege zum Wohlstand** und Lolgramoths **Laufende Lettern**.

KOMMENTARE UND AUSLEGUNGEN

Zu vielen Standardwerken wurden im Lauf der Jahrhunderte eigene Kommentarsammlungen verfasst, meist mit dem Ziel, die Inhalte zu vertiefen oder leichter verständlich zu machen (Sie können dem Spieler niedrigere Voraussetzungen zugestehen, während die Studienzeit sich verlängert). Die nachstehenden Schriften sind nur eine kleine Auswahl und gehören zu den bekanntesten, berühmtesten oder berühmtesten:

- Durian von der Heydts **Kommentare zu Niobaras Astralen Geheimnissen**

- der berühmte **Commentariolus zu al'Planes Sphairologia** der Arkanologin Dirionya Dailani aus dem Postrohalismus

- Tyros Prahes Ladenhü... äh ... **Commentariolus zu Zhavinos 'Codex Emeraldus'**, dessen meiste Drucke in den Archiven der Halle des Quecksilbers verrotten

- die veralteten **Kommentare zum 'Elementarium'** des Waldbert Boyerk aus der späten Rohalszeit

- **Kommentare zur späthorasischen Fassung des 'Großen Elementariums'**, zusammengestellt von einer Puniner Arbeitsgruppe unter Salandrion Finkenfarn

- das unter Verschluss gehaltene Werk Eyn warnend **Commentarius zu jenem unheiligen Werck, benannt 'Die dreyzehn Lobpreysungen des Namenlosen'** des Hesinde-Geweihten Melahath Lissan aus der Zeit der Klugen Kaiser

- der bizarre **Commentarius zum Ma'zakaroth Schamaschtu** des wahnsinnigen Novadi Haman al Shaitan aus der Zeit des Khôm-Krieges vor zweieinhalb Jahrhunderten

PERIODIKA

Die Idee einer wiederholt erscheinenden Zeitschrift mit neuesten Nachrichten geht – neben den Schiffsregistern der führenden Hafenstädte – auf die Forschungen der Magier und insbesondere der Alchimisten zurück, die ihre Gilden und Bünde über neueste Erkenntnisse informieren wollten. Für jeden ernsthaft arbeitenden Forscher ist es empfehlenswert, zuweilen Exemplare der folgenden Periodika zu lesen:

HESINDESPIEGEL – Neue Kund und Nachricht vom Immerwährenden Hort der Hesindianischen Gaben: Heft zu 24 Seiten; seit Rohals Zeiten um 560 BF vierteljährlich (zu den Hesindefesten) erscheinendes Medium der Hesindekirche und ihr freundlicher gesinnter Forscher; gebildeter Stil, gepflegte (wenn auch zuweilen heißblütige) Diskussionen, hesindegefällige Forschungsergebnisse; ältere Ausgaben können Fundgruben interessanter Themen und wichtiger Lehradressen sein; bis 1017 BF handkopiert mit einer Auflage von

ZUFALLSTABELLE: BESONDERHEITEN

Wenn ein Held ein neues Zauberbuch erwirbt, können Sie bei Bedarf auf dieser Tabelle eine oder mehrere besondere Eigenschaften des Werkes mit 5W6 ermitteln oder auswählen (natürlich steht es Ihnen auch frei, selbst kreativ zu werden und eigene Besonder-

heiten zu gestalten) – beachten Sie aber, dass bei weitem nicht jedes Buch eine solche Besonderheit aufweist. Schnell wird klar, dass der Begriff 'Magische Bücher' bei manchen Schriftstücken wörtlich gemeint ist.

- 5 Aufgrund eines modifizierten VOCOLIMBO liest das Buch eine aufgeschlagene Seite selbst vor.
- 6 Durch einen implementierten XENOGRAPHUS kann jeder die Schrift und Sprache des Werkes verstehen.
- 7 Ein MEMORANS, ausgelöst durch ein Matrixmuster auf den ersten Seiten, lässt den Leser sich das komplette Buch wortgetreu einprägen, statt eines Studiums ist nur das Lesen des Werkes erforderlich.
- 8 Durch einen oder mehrere ANIMATIO schlägt das Buch von selbst beim Berühren eines Verweises die entsprechende Seite auf (sog. Haptotypische Motoricolektüre).
- 9 Das Schreibmaterial ist offenbar durch magische Einwirkung feuer- und/oder reißfest.
- 10 Ungewöhnliches Buchformat, z.B. Quer- statt Hochformat, ein fünfeckiges Schutzmagiebuch oder ein Leporello, oder anstelle von Pergament oder Papier wurden z.B. Menschenhaut, Morfuleder oder große Insektenflügel verwendet (insbesondere bei sehr alten Werken aus dem tulamidischen Raum).
- 11 Zwischen alle Seiten wurden weitere Seiten geklebt, so dass sich in diesem Buch noch ein Schriftstück verbirgt, oder es handelt sich um ein Palimpsest.
- 12 Ein Vorbesitzer hat das Buch mit hilfreichen Kommentaren versehen und/oder zahlreiche Querverweise eingebracht (Studiumdauer nach Maßgabe des Meisters verkürzt und evtl. niedrigere Voraussetzungen).
- 13 Prächtiger Zustand des Buches (W6): wertvolle Edelsteine im Einband (1), ausgezeichnetes Schmuckwerk (2), Buchschloss zwergischer Machart (3; womöglich aber ohne Schlüssel ...), wachsbehandelte Blätter als Feuchtigkeitsschutz (4), Übersetzung in die Muttersprache des Helden (5), Signatur des Autors (6)
- 14 Bucheinband und -inhalt stimmen nicht überein, z.B. um ein indiziertes Werk zu verbergen.
- 15 Der Text ist komplett in Spiegelschrift verfasst (Lesedauer ohne Spiegel verdreifacht, mit Spiegel veranderalthalfacht) oder wurde in einer miserablen Handschrift geschrieben/kopiert (Proben auf Lesen/Schreiben nach Maßgabe des Meisters, um das Gekritzelt zu entziffern).
- 16 Wichtige Seiten sind mit CRYPTOGRAPHO (2W20 ASP) verzaubert oder ein CUSTODOSIGIL liegt auf dem Werk.
- 17 Um Pergament und Tinte zu sparen, hat der Autor oder Kopist alle Vokale herausgelassen (doppelte Lesedauer und eine IN-Probe), oder das Schriftwerk ist in Bustrophedon gehalten (10% längere Lesedauer).
- 18 Schlechter Zustand des Werkes (W6): Brandspuren an den Rändern, eventuell auch auf etlichen Seiten (1), Schmierereien, Flecken oder Schwärzungen im Text (2), fehlender Einband oder entfernte Seiten (3), Bücherwurmbefall (4), durch Nässe gelöschte Seiten (5), grobe Fehler in dieser Abschrift (6).
- 19 Die Schrift wurde kryptographisch verschlüsselt, so dass es W6 mal 50 Zeiteinheiten Studiums mit je einer Kryptographie-Probe +W20 pro 50 Zeiteinheiten benötigt, um die Geheimschrift aufzudecken.
- 20 Ein Schutzzauber wird beim Öffnen des Werkes ausgelöst (W6): PARALYSIS (1), VERSCHWINDIBUS auf das Buch (2), HORRIPHOBUS (3), Schadenszauber nach Meisterentscheid, z.B. GLIEDERSCHMERZEN (4), SCHWARZ UND ROT (5), VOCOLIMBO/MENETEKEL: 'Ich bin nicht für deine Augen bestimmt!' (6).
- 21 Das Buch scheint komplett leer, da die Schrift mit einer Geheimtinte verfasst wurde oder nur im Mondlicht erscheint.
- 22 Fehlen aller Illustrationen, da sie sich ein Elf, Gaukler, Kunstliebhaber etc. einst herausgerissen hat; übelwollende Magier könnten auch wichtige Warnhinweise entfernt haben.
- 23 Im ganzen Buch wird der Buchstabe 'M' nicht verwendet, da er der 13. des Alphabets ist.
- 24 Das Schriftstück lässt sich nur zu Sonnenaufgang und -untergang umblättern, schließen oder öffnen; dazwischen ist es unbeweglich, als sei es in Koscher Knochenkaltleim getunkt.
- 25 Das Papier ist mit Samthauch bestäubt, der nach dem Lesen von je 2W20 Seiten ein Delirium erzeugt (ZBA 264).
- 26 Einmal gelesen, verschwindet die Schrift vor den Augen des Lesers unwiederbringlich.
- 27 Auf dem Buch liegt ein permanenter ERINNERUNG VERLASSE DICH, so dass der Leser den Inhalt nach der Lektüre wieder vergisst.
- 28 Im Buch ist ein *Spuk* (siehe Seite 205) gefangen, der seinem neuen Besitzer den Schlaf raubt.
- 29 Buchstaben wechseln laufend ihre Plätze oder die Schrift wird gelegentlich blutig (z.B. durch Minder- oder Astralgeister verursacht; ersteres ist bei der Schrift Arkanil sogar ganz normal ...), so dass sich Bedeutungen ändern können oder völliger Unsinn entsteht.
- 30 Das Buch ist mit einem IMPERAVI verzaubert, der den Leser bei misslungener MR-Probe dazu zwingt, das Werk immer wieder ohne Unterlass zu lesen – so lange, bis das Opfer verdurstet oder von anderen gerettet wird.

200 Exemplaren, seitdem gedruckt mit 500 Exemplaren; 5 Dukaten je Ausgabe.

SPIEGEL DER SCHWARZMAGIE: (bislang 77 Jahrgänge zu 4 Hefen zu 20 Seiten); seit 937 BF (mit mehreren Pausen) vierteljährlich erscheinendes Fachblatt der Akademie zu Brabak; nach dem Vergessen eines Antrags auf Einstellung des Periodikums während des Allaventurischen Konvents 1027 BF in Gareth aufgrund der Unruhen um das Jahr des Feuers, möchte die Weiße Gilde beim nächsten Konvent einen neuen Versuch starten; ein obskures Magazin über die Schwarze Kunst (aber ohne wirklich lästerliche Inhalte), das hauptsächlich von Dilettanten abonniert, von ältlichen, erfolglosen Schwarzmagiern

geschrieben und angeblich von schwarzen Fledermäusen zugestellt wird; etwa 500 Auflage, seit anderthalb Jahrzehnten beim Roten Salamander gedruckt, frühere Jahrgänge schwer erhältlich; 4 Dukaten je Ausgabe (inklusive Zustellung).

SALAMANDER – Quartalschrift für angewandte Magie und Alchimie: Heft zu 20 Seiten; seit 930 BF vierteljährlich erscheinendes Fachblatt des Roten Salamanders zu Brabak (als internes Nachrichtenblatt bereits seit 922 BF); kompetent und wirklichkeitsnahe, wie man es von Alchimisten erhoffen kann; Nachrichten aus den Gilden der Magier und Bünden der Alchimisten; etwa 300 Auflage, seit etwa fünfzehn Jahren in der eigenen Druckerei gedruckt; 4 Dukaten je Ausgabe.

JOURNAL FÜR ANGEWANDTE HERMETIK – Almanach und Jahresschrift der Akademie Bethana: Seit 987 BF erscheinendes Jahrbuch für Kampfzauberei von 80 bis 120 Seiten Umfang; enthält neben Berichten über die Leistungen der Eleven und Magister auch jeweils die neuesten Forschungsergebnisse, dazu eine bisweilen amüsante, bisweilen erschreckende, immer jedoch informative Sammlung registrierter magischer Erscheinungen und Kuriositäten des vergangenen Jahres; das einzige Periodikum, in der die Thesen eines Zauberspruchs zu finden war (der GLIEDERSCHMERZEN in der Ausgabe von 1014 BF); etwa 100 gedruckte Exemplare pro Jahr, 25 Dukaten je Ausgabe.

HEXENWISSEN: (178 Jahrgängen und insgesamt 502 Ausgaben) Ab etwa 800 BF unregelmäßig erschienene, 1010 BF endgültig eingestellte Sammlung allerlei magischen Wissens, vor allem aber von Gerüchten und Spekulationen; die jeweils vier Schriftrollen (entsprechend etwa 20 Seiten) wurden übrigens nie von Hexen verfasst, hatten sie aber häufig zum Thema; Auflage zwischen 100 und 500 Exemplare; etwa 10 Dukaten pro Ausgabe, da mittlerweile rar geworden.



ZUFALLSTABELLE: BÜCHER

Falls Sie bei irgendeiner Gelegenheit keines der aufgeführten berühmten Werke verwenden wollen, können Sie per Zufall eines der vielen hundert weniger bedeutenden Werke bestimmen: Kompilationen, Auszüge, private Forschungsarbeiten, Lehrbücher oder – durchaus kompetente, aber nie bekannt gewordene – Einzelstücke.

Buchtyp: Bestimmen Sie auf Tabelle 1 mit 3W6 die Art des Buches (der Wurf bestimmt zugleich die sprachliche Komplexität und die Voraussetzungen für Klugheits-, Talent- oder Zauberfertigkeitwerte, um das Werk zu verstehen).

Tabelle 1: Buchtyp (3W6)

3	Das Einmaleins / Fibel ...
4	Handbuch / Vademekum ...
5	Grundbegriffe ...
6	Die Kunst ...
7	Von den Gefahren ...
8	Vom Wesen ...
9	Geheimnisse ...
10	Das Buch ...
11	Almanach ...
12	Lexikon / Register ...
13	Chronik / Geschichte ...
14	Kompendium ...
15	Enzyklopädie ...
16	Kodex ...
17	Grundlagen ...
18	Theorie ...

Tabelle 2: Thema (2W20)

2	der Weißen Magie
3	der Schwarzen Magie
4	des magischen Schlafes
5	der Nekromantie
6	der Beherrschung
7	der Wahnbilder
8	des Gedankenlesens
9	der Fluchmagie
10	der Exorzismen
11	der Invokationen

Thema: Bestimmen Sie auf Tabelle 2 mit 2W20 das Thema des Buches.

Auflage: Würfeln Sie W20–10 für die Anzahl der Abschriften.

Wert: 3W20 Dukaten

Das Buch im Spiel: Das Buch enthält die Thesen von 1W6–4 gildenmagischen Zaubern (sofern diese laut **Liber Cantiones** überhaupt bekannt sind); bestimmen Sie nach Belieben 1W6 Talente oder Zauber, auf die das Buch je eine Spezielle Erfahrung erlaubt. Generell sollte das Buch (auch eine "Theorie", die KL 18 erfordert) niemals bedeutender sein als eines der weiter oben beschriebenen Werke.

12	der magischen Zerstörung
13	der Formveränderung
14	der Elementarmagie
15	der Gestaltwandlung
16	der Objektmagie
17	der Hellscherei
18	der magischen Illusionen
19	der Gegenzauber
20	der Dämonologie
21	der Verwandlung
22	der Artefaktmagie
23	der Alchimie
24	der Verzauberungen
25	der Schutz- und Nutzzauber
26	der Hexerei
27	der magischen Analyse
28	der Phantasmagorien
29	der Geisterbeschwörungen
30	der geistigen Beeinflussung
31	der Metamorphosen
32	der magischen Belebung
33	der Wettermagie
34	der Liebeszauber
35	der unsichtbaren Wirklichkeit
36	der magischen Heilung
37	der Translokationen
38	der Orakel
39	der verzauberten Orte
40	des Unergründlichen

RITUALZAUBEREI

Im Laufe der mehrtausendjährigen Magiegeschichte Aventuriens hat sich nicht nur eine große Zahl an unterschiedlichen Zaubersprüchen entwickelt, sondern auch viele andere Arten, die magischen Kräfte in gezielte Bahnen zu lenken.

Die meisten davon haben durch lange Praxis und Erfahrung einen rituellen Charakter erhalten, da sie sich so leichter wiederholen und lehren lassen. Die einzelnen magischen Traditionen haben dabei ihre eigenen Abläufe und Grundregeln geschaffen, die allen ihren Ritualen zugrunde liegen.

Das Wissen über diese Regeln und die Fertigkeit, damit umzugehen, wird **Ritualkenntnis (RK)** genannt. Um zu unterscheiden, welche Kenntnis damit genau gemeint ist, wird hier jeweils die betreffende magische Tradition in Klammern genannt. Es gibt also die *RK (Gildenmagie)*, die *RK (Hexenmagie)*, die *RK (Scharlatanerie)* etc.

Alle Vollzauberer außer den Elfen erhalten die passenden Ritualkenntnisse als Sonderfertigkeit während ihrer Ausbildung (zur *SF Ritualkenntnis* siehe **WdH 289**). Darüber hinaus gibt es einige Halb- und Viertelzauberer, die keinen Zugriff auf Spruchzauber haben, sondern nur mit Ritualen arbeiten und daher ebenfalls über eine eigene Ritualkenntnis verfügen. Die Schamanen besitzen sogar jeweils vier Ritualkenntnisse (nämlich: *Geister rufen*, *Geister bannen*, *Geister binden*, *Geister aufnehmen*) pro Tradition.

Jede Ritualkenntnis wird wie ein gewöhnliches Talent gesteigert, wobei die jeweils eigene nach Spalte E gesteigert wird, eine eventuell erlernte fremde nach Spalte G. (Für die inhaltlich reduzierten RK der Alchimisten und der Scharlatane gelten Spalte D bzw. F.) Verbesserung der Ritualkenntnis erfordert stets einen Lehrmeister (oder ein Buch mit entsprechenden Qualitäten). Ritualkenntnis der eigenen magischen Tradition (so vorhanden) wird bei Erwerb der Profession aktiviert; Ritualkenntnis einer Fremdrepräsentation kostet 250 AP Aktivierungskosten (und erfordert meisterliche Erlaubnis). Startwert der Ritualkenntnis ist stets 3; einige Professionen und Varianten erhalten einen höheren Startwert. Viertelzauberern ist jeweils nur ihre eigene Ritualkenntnis zugänglich.

Das (regeltechnische) Vorgehen zu Ritualen entspricht dem einer (Spruch-)Zauberprobe mit der entsprechenden Ritualkenntnis als Zauberfertigkeit. Ihr Wert, der **Ritualkenntniswert (RkW)**, wird als Talentwert für die jeweilige Probe verwendet. Die Eigenschaften, auf die die Probe abgelegt wird, sind entweder bei den einzelnen Ritualen angegeben (Traditions- und Objektrituale) oder durch die verwendete Ritualkenntnis festgelegt (Schamanenrituale). Bei allen Ritualen sind die bei der Spruchzauberei vorgestellten Regeln **Gelungen oder Misslungen**, **Erschwernisse und Erleichterungen bei Zauberproben**, **Behinderung und Zauber**, **Automatischer Erfolg und Misserfolg**, **ZfP*** und die **Offene Probe**, **Wechselwirkungen zwischen Zaubern**, **Ausdauer beim Zaubern** anwendbar. Nicht möglich ist die Spontane Modifikationen von Ritualen.

Im Unterschied zu Spruchzauberei kostet Ritualzauberei unabhängig vom Ausgang der Probe die vollen Astralpunkte. (Eine Ausnahme davon bilden die Schamanenrituale, siehe 149ff.)

In vielerlei Aspekten ähneln auch die Beschwörungs- und Herbeirufungsformeln den längerfristigen Ritualen (in anderen wiederum der Spruchzauberei). Mehr zu Beschwörungen finden Sie im Kapitel **Die Kunst der Invokation** ab Seite 175.

TRADITIONSRITUALE

Die magischen Traditionen Aventuriens verfügen jeweils über besondere Rituale. Die **Derwische** spielen während ihrer Rituale auf Trommeln und sind damit in der Lage, bei den Zuhörern unterschiedliche Wirkungen zu erzeugen. Diese können beispielsweise besser kämpfen,

reiten oder regenerieren. Die **Druiden** (und auch einige Geoden und Schamanen) wiederum kennen Rituale, entfernte Personen zu beherrschen oder zu beeinflussen. Von den **Elfen** kennt man **Zauberlieder**, die verschiedene Wirkungen durch ihre Melodie erzeugen, wie andere zum Frieden zu bewegen oder Orte von schlechten Einflüssen zu reinigen. **Hexen** kennen ritualisierte Zauber, die sogenannten **Hexenflüche**, die sie denjenigen entgegenschleudern, auf die sie zornig sind oder an denen sie sich rächen wollen. Weiterhin können Hexen, aber auch Geoden, Goblin-Schamaninnen und Zibiljas, eine tiefe Bindung zu einem besonderen Tier, ihrem **Vertrauten**, eingehen. Dieses ist dann in der Lage eigenständig Zauber zu wirken, um seiner Herrin zu helfen. Die **Kristallomanten** können magische Kristalle herstellen, mit denen sie besser zaubern oder in denen sie sogar Zauber speichern können. Die **Schamanen** verfügen über eine große Fülle von Ritualen, mit denen sie in Verbindung mit ihrer Geisterwelt zu glauben treten und die Geister zu Handlungen bewegen können. Bei den **Zaubertänzern** ist jeder einzelne Tanz, die verschiedene bezaubernde Wirkungen haben, ein Ritual. Die Rituale der norbadischen **Zibilja** dienen meist dem Wohle der Sippe, sie haben mit ihnen jedoch auch die Möglichkeit, in Träume einzugreifen.

OBJEKTRITUALE

Es gibt eine bestimmte Art von Ritualen, die von den meisten Zaubereern nur ein einziges Mal angewandt werden: die Objektrituale. Diese haben den Zweck, ein Zauberinstrument mit einer bestimmten magischen Kraft auszustatten. Magier legen auf diese Weise bestimmte Stabzauber in ihren Zauberstab, Druiden die Dolchrituale in ihren Vulkanglasdolch und dergleichen.

Sobald ein solches Ritual einmal erfolgreich ausgeführt wurde, verfügt das verzauberte Objekt über bestimmte Fähigkeiten, auf die der Zauberer immer wieder zugreifen kann. Manchmal unterstützt das Objekt nur Fähigkeiten des Zaubereers, manchmal wohnen ihm aber auch eigene Zauber inne, die der Zaubereende mit geringem bis gar keinem Kraftaufwand immer wieder abrufen kann.

Auch die Kenntnis dieser Objektrituale sind Sonderfertigkeiten, die der Zaubereende erst einmal erlernen muss. Anschließend kann er den vorbereiteten Gegenstand (Magierstab, Vulkanglasdolch etc.) mit diesem Ritual belegen, wobei jedes dieser Objekte nur 'Platz' für eine begrenzte Menge an Ritualen hat, also nicht unbegrenzt mit neuen Zaubern belegt werden kann. Um das Ritual in den Gegenstand zu binden, ist eine **Erschaffungsprobe** nötig, die auf die entsprechend genannten Eigenschaften abgelegt wird und bei der der RkW zum Ausgleich zur Verfügung steht.

Sobald das Ritual gelungen ist, verfügt das Objekt ab sofort über die betreffende Kraft. Manche dieser Kräfte wirken permanent (zum Beispiel die Unzerbrechlichkeit des Gegenstandes), aber die meisten müssen vom Zaubereer aktiviert werden. Auch hierfür ist dann eine Probe, die sogenannte **Aktivierungsprobe**, auf die Ritualkenntnis gefordert, von deren Ergebnis die Auswirkungen der jeweiligen Kraft abhängen: Je besser der Zaubereer in der Lage ist, seinen Gegenstand einzusetzen, desto besser kann er auch dessen Kräfte nutzen. Wenn nichts anderes angegeben ist, erfordert eine Aktivierungsprobe eine (volle) Aktion Zeitaufwand.

Grundsätzlich kann nur der Besitzer eines solchen magischen Gegenstands ihn mit Ritualen belegen (als Besitzer gilt dabei derjenige, der das jeweils erste Ritual auf den Gegenstand gelegt hat: seine 'Weihe' oder 'Bindung'), und auch nur der Besitzer kann von den Kräften des Objektes profitieren bzw. sie aktivieren. Bis auf wenige Ausnahmen muss er das Objekt zur Aktivierung auch berühren, und oft endet die Wirkungsdauer, sobald er das Objekt aus der Hand legt.

RITUALE DER VERSCHIEDENEN MAGISCHEN TRADITIONEN

Im Folgenden werden die verschiedenen aventurischen Traditionsrituale vorgestellt. Die Regeln zum Durchführen von Ritualen, insbesondere bei Objektritualen finden Sie auf Seite 105.

Zu jedem Ritual werden die spieltechnischen Daten genannt. Zuerst **Voraussetzung**, **Lernkosten** und **Verbreitung** des Rituals. Weiterhin die aus den Beschreibungen der Zaubersprüche bekannten Punkte **Zauberdauer**, **Probe**, **Kosten**, **Zielobjekt** (Angabe entfällt, wenn es eindeutig aus dem Ritual hervorgeht), **Wirkungsdauer**, **Reichweite** und **Merkmale**. Die Merkmale werden nur zur Wirksam-

keit von Antimagie angegeben, passende Merkmalskenntnisse verringern *nicht* die Lernkosten.

Bei manchen Ritualen werden weiterhin die besondere **Technik** des Rituals genannt. Bei manchen Objektritualen muss außerdem noch zwischen Erschaffung und Aktivierung unterschieden werden. Dort werden die jeweiligen Punkte zweimal aufgeführt. Ist keine Aktivierungsdauer genannt, so beträgt sie 1 Aktion.

Die Sortierung entspricht der Reihenfolge der Traditionen bei den Traditionsbeschreibungen (ab Seite 258).

ALLGEMEINE OBJEKTRITUALE

Das Ritual *Druidenrache* und die Objektrituale *Apport* und *Bannschwert* sind mehreren Traditionen zugänglich und werden daher vorab beschrieben.

DER APPORT

Die Traditionsartefakte Alchimistenschale, Bannschwert, Geodensichel, Hexenkessel, Knochenkeule, Kristallkugel, Schuppenbeutel, Vulkanglasdolch und Zauberstab können mit dem Apportzauber belegt werden. Mit dem Anwenden des Apports ist es nicht mehr möglich, weitere Zauber auf dieses Artefakt zu legen. Ausnahme hiervon ist nur die Knochenkeule bei der auch noch nach dem Apportzauber weitere Keulenzauber ergänzt werden können. Bei einem Stab, in den eine Kristallkugel eingearbeitet ist, gilt ein Apport für beide – sowohl zur Herbeirufung wie auch als Abschluss.

Wechselt eine Knochenkeule mit Apportzauber den Träger (z.B. bei einer ererbten Knochenkeule), muss das Apport-Ritual erneut vollzogen werden.

Apport

Voraussetzungen: Bindungsritual des Artefaktes, MU 12, KL 12, IN 13, CH 13; Geister binden 11, Geister rufen 11 (beides nur Knochenkeule)

Lernkosten: 200 AP

Verbreitung: 5 (bei allen Traditionen, die über die o.g. Traditionsartefakte verfügen)

Erschaffungszauberdauer: von Sonnennuntergang bis Sonnenaufgang

Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+ 7) (bzw. Geister binden +11)

Erschaffungskosten: 19 AsP, davon 1 pAsP

Zauberstab-Volumen: 3 Punkte

Wirkung: Ein solcherart verzaubertes Artefakt kehrt auf Befehl zum Zaubernden zurück, wenn er von diesem räumlich getrennt ist. Das Artefakt kommt unfehlbar mit GS 15 zum Zauberer zurückgefliegen, wenn dieser nicht seinen Aufenthaltsort um mehr als eine

Meile geändert hat. Es sucht dabei seinen Weg um Hindernisse herum, kann also nicht als Fernlenkwaffe benutzt werden; eventuell hinderliche Fenster o.ä. durchschlägt es jedoch und massive Mauern halten den Flug auf. Bei eventuell benötigten Kraftproben gilt, dass das Artefakt einen KK-Wert in Höhe von $7 + RkP^*/2$ besitzt.

Aktivierungsdauer: 5 Aktionen

Aktivierungsprobe: MU / IN / CH (bzw. Geister rufen)

Aktivierungskosten: 1 AsP

Wirkungsdauer: bis das Artefakt zurückkehrt ist

Reichweite: 3 + RkP* Meilen

Merkmal: Telekinese

VOM BANNSCHWERT

»Führe auch stets ein Schwert bei dir, nicht auf dass du dich weltlicher Gefahren erwehren kannst, denn dass du es nutzt zu Ritualen der Trennung, namentlich aller Entschwörung.«

»Von Eisen sei das Schwert und von mindestens zwei Spannen Länge und einem Finger Breite die Klinge, welche gezeichnet ist mit den Zeichen und Runen, die der Bannung dienen. Die Scheide dazu sei aus dem Holze, aus dem auch der Stab, oder von Echsen- oder Schlangeneder ...«

—aus Hilffreycher Leytfaden des Wandernden Adepten, Rashdul, ca. 380 v.H., nach der Übs. ins Garethi

Rituale Werkzeuge, die solchen Bedingungen genügen (meist Formen von Kurzschwertern), sind bei den Magiern schon lange in Umlauf, aber erst die so genannten 'Magierflorettps' haben das Tragen solcher Klingen 'salonfähig' gemacht. Die meisten dieser auch mittlerweile durch den *Codex Albyricus* legitimierten 'Ehrendegen' erfüllen die Anforderungen an ein

korrektes Bannschwert, wiewohl die meisten traditionellen Magier derisches Kampfgerät und Ritualwerkzeug gerne getrennt halten. Ähnliche Klingen (obwohl nicht immer aus Metall; auch Obsidian scheint möglich) sind bei allen Traditionen verbreitet, die sich intensiver mit jenseitigen Wesen, deren Beschwörung und/oder Bannung auseinandersetzen.

Die wahre Macht erhält das Schwert (das, wie gesagt, in den meisten Fällen ein überlanger Dolch oder ein Kurzschwert ist) durch ein kompliziertes Ritual, das es auf seinen Träger einstimmt und unzerstörbar durch rohe physische Kraft macht. Dieses Ritual der Weihe des Bannschwerts kann nur während eines Neumonds im Hesinde vollbracht werden. Gelingt es, so erleichtert das Schwert sämtliche Beschwörungs- und Kontrollproben auf jenseitige Wesen (namentlich Dämonen und Geister) um 1 Punkt. Bei allen Versuchen, diese Wesen zu verbannen, sind die Proben sogar um 2 Punkte erleichtert.

Ein Bannschwert ist eine *magische Waffe*, die gegen Dämonen und Geister einen zusätzlichen TP anrichtet.

Bannschwert

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druiden-, Geoden, Hexen-, Gildenmagie, Kristallomanie oder Schamanismus), wobei Druiden und Geoden steinerne, knöcherne oder entsprechend zusammengesetzte Waffen benutzen

Lernkosten: 200 AP

Verbreitung: 3 (besonders bei Gildenmagiern, v.a. Beschwörungs- und Antimagie-Schulen, und Schamanen)

Erschaffungszauberdauer: eine Nacht (nur bei Neumond im Hesinde)

Erschaffungsprobe: MU / MU / KL (+ 5) (bei Schamanen: *Geister binden*; für eine Klinge, die

schmäler als 2 Finger ist, ist die Probe um 2 weitere Punkte erschwert)

Erschaffungskosten: *Degen-/Dolch- oder Kurzschwertklinge:* 49 AsP, davon 2 permanent; *Schwertklinge:* 49, davon 5 permanent; *Anderthalbhänder:* 60, davon 7 permanent; *Zweihänder:* 72, davon 9 permanent.

Merkmale: Objekt, Beschwörung
Anmerkungen: Die Möglichkeit, größere Bannklingen zu erschaffen, erlaubt es einem gesetzestreuem Gildenmagier noch lange nicht, diese zu führen – die Waffen-Bestimmungen des *Codex Albyricus* (zum Gildenrecht siehe Seite 296) werden hierdurch also nicht außer Kraft gesetzt. Bei einem Aufwand von 5 oder mehr pAsP muss damit gerechnet werden, dass die Klinge beseelt ist (siehe **SRD 17ff.**) und eine eigene, nicht zwangsläufig hohe Loyalität aufweist. Das Bannschwert kann mit dem *Apport* belegt werden.

DIE DRUIDENRACHE

Dieses Ritual, oder besser: die Kenntnis dieser Sonderfertigkeit, ist zwar am häufigsten bei Druiden zu finden, aber auch anderen Spruchzaubern nicht unbekannt. Es kann ausschließlich von einem Lehrmeister oder aus einer entsprechenden magischen Schrift erlernt werden.

Druidenrache

Voraussetzungen: Spruchzauberer, MU 15

Lernkosten: 100 AP, halbiert für Kenner der *SF Verbotene Pforten*

Verbreitung: Dru5, Ach3, Hex3, Elf2, Geo2, Mag2

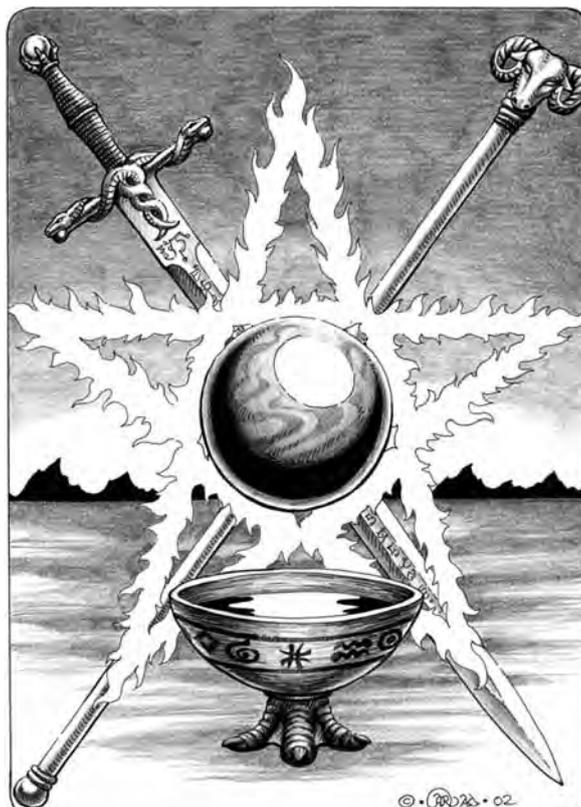
Ritualprobe: MU / MU / KO

Ritualkosten: das Leben

Ritualdauer: 20 Aktionen

Merkmale: Eigenschaften, Form, Kraft

Wirkung: Die Druidenrache ist ein spektaku-



lärer Akt der Selbstvernichtung, bei dem der Zaubernde seine gesamte aktuelle Lebensenergie und Ausdauer, seine Konstitution, das Charisma und den Mut in Astralenergie umwandelt. (Sprich: Die hinzugewonnenen AsP errechnen sich aus LeP +AuP +KO +CH +MU.) Die dadurch gewonnene Kraft kann er in den oder die letzten Zauber seines Lebens legen.

Um die Umwandlung in Gang zu setzen, wendet der Zaubernde sich mit gespreizten Beinen und ausgestreckten Armen nach Osten und nimmt Abschied von diesem Leben. Danach schreitet er zur Tat, denn er hat von diesem Moment an nur noch höchstens eine Stunde zu leben. Für alle Zauber, die er während der letzten Stunde seines Lebens wirkt, sind die jeweiligen ZfW verdreifacht, und

Wirkungsbeschränkungen der Art "... jedoch maximal ZfW Punkte" gelten nicht. Spontane Modifikationen sind ebenso möglich wie sonst auch, desgleichen der Einsatz permanenter AE, um einen permanent wirkenden Zauber zu erzeugen. Des Weiteren kann der Sterbende seine permanente AE investieren, um Gegenzauber zu erschweren: pro 2 permanenter AsP, die der Zaubernde in einen Zauber einbindet, ist eine Zauberprobe zum Aufheben desselben um einen Punkt schwieriger. Spätestens eine Stunde nach Aktivieren der *Druidenrache* muss das Werk vollendet sein, sonst war das Opfer vergebens. (Zauberern, die gestorben sind, ohne ihre letzte Aufgabe erfüllt zu haben, sagt man eine Tendenz nach, als Geister umzugehen.)

Wenn der Zaubernde sein Leben ausgehaucht hat, ist von ihm nichts mehr übrig, was sich in irgendeiner Art für eine Wiedererweckung eignen würde. In den meisten berichteten Fällen zerfiel der Körper des Zaubernden zu stinkender Asche.

So gut wie alle Druiden erwerben diese Fertigkeit irgendwann, um, wenn es sein muss, das eigene Leben für die Verteidigung der Urmutter Sumu zu geben. Bücher, aus denen Gildenmagier diese SF erlernen können, ruhen für gewöhnlich streng geheim in den 'Giftschränken' der Akademien; dennoch macht alle paar Jahrzehnte ein aufopferungswilliger, heldenmütiger Exorzist von sich reden – oder auch ein fanatischer Anhänger Borbarads, der bereit ist, alles für seinen Meister zu geben. Und Büttel und Henker erzählen sich Schauergeschichten von Hexen, die in der Todesstunde Flüche von unglaublicher Macht ausstießen.

DIE STABZAUBER DER GILDENMAGIER

Das sicherlich bekannteste Ritualinstrument Aventuriens ist der Zauberstab der Gildenmagier, und so sind auch die dazu gehörigen Rituale, die Stabzauber, das am besten erforschte Gebiet der Ritualmagie. Lange Zeit galten die seit vielen hundert Jahren überlieferten Rituale als in ihrem Kern nur wiederhol-, nicht aber veränderbar. Letzteres ist auch jetzt noch nicht der Fall, doch haben Magierinnen und Magier aus Khunchom, Kuslik und Punin die grundsätzliche Struktur der Rituale entschlüsselt und auf dieser Basis neue Rituale entwickelt. Dabei sollen nicht nur im Rahmen der Borbaradkriege aufgetauchte alte Schriften, sondern auch Aufzeichnungen der ersten Harika-Expedition ins Gildenland der Schlüssel zu den Fortschritten gewesen sein. Speziell scheint es so, dass es sich nicht um Rituale einer gemeinsamen Basis handelte, sondern hier während der Siedlerzeit ver-

schiedenste Traditionen der güldenländischen Magier-Häuser in ein gemeinsames Konzept eingebunden wurden.

Grundsätzlich ist die Wahl von Form und Material des Zauberstabes dem angehenden Magier selbst überlassen, jedoch haben Weisheit der Vorfahren und Jahrhunderte lange Erfahrung bestimmte Herangehensweisen ans die Verzauberung des Stabes als besonders praktisch erwiesen. Stäbe, die nicht den überlieferten Anforderungen entsprechen, ziehen gelegentlich ungeplante Auswirkungen nach sich; Zauberstäbe aus besonderen Hölzern (**SRD 117f.**) können Auswirkungen sowohl auf das Fassungsvermögen (s.u.) wie auch auf die einzelnen Stabzauber haben. Auch ungeeignete Größe und Form des Stabes machen ihn für viele Zwecke schwierig zu handhaben. Stäbe von unter einem Schritt Länge sparen dem Magier bei der Anwendung als

EXEMPLARISCHE ZAUBERSTAB-VARIANTEN

Typ	TP	TP/KK	Gew.	Lg.	BF	INI	Preis	WM	DK	Volumen
Magierstab als Stab	1W+1	11/5	90	150	NA	0	NA	-1/-1	NS	24 Punkte
Magierstab m. Kristallkugel	1W+1	11/4	150	150	NA	-2	NA	-1/-2	N	27 Punkte
Magierstab (kurz)	1W	11/4	70	100	NA	0	NA	-1/-1	N	18 Punkte
Magierstab (sehr kurz)	1W-1	11/5	40	60	NA	-1	NA	-1/-1	N	15 Punkte

Kraftfokus nur dann 1 AsP ein, wenn die Gesamt-Kosten des Zaubers mehr als 10 AsP betragen, das mögliche *Seil des Adepten* ist nur 7 Schritt lang, und sie erzielen als Flammenschwert 2 TP weniger. Sie sind zudem um einen Punkt schwieriger mit Stabzaubern zu belegen und haben ein geringeres Fassungsvermögen.

Noch kleinere Stäbe dienen fast ausschließlich der Repräsentation, da es meist beim Belegen mit Stabzaubern Schwierigkeiten gibt (Erschaffungsproben um 3 Punkte erschwert) und sie sich außerdem normalerweise nicht als Waffe eignen. Zudem ist das astrale Fassungsvermögen des Stabes noch einmal deutlich geringer, sprich: Ein solcher Stab kann weniger Stabzauber aufnehmen.

Die magische Kristallkugel in das Ritual der Stab-Bindung einzuarbeiten erfordert es, beide Bindungsrituale gleichzeitig und mit einem Zuschlag von jeweils 2 Punkten durchzuführen. Dafür muss für ein solches 'Kombinationsartefakt' auch nur einmal der Apport eingebunden werden, um auf beide Komponenten zu wirken.

Der Magier muss sich einen Tag – d.h. von Sonnenaufgang bis Sonnenaufgang – in Abgeschiedenheit auf seinen Stab konzentrieren, um das Ritual eines Stabzaubers zu wirken. Alle Stabzauber (mit Ausnahme des *Flammenschwerts*, siehe dort) können bei Misslingen beliebig oft wiederholt werden, solange die Astralenergie des Magiers ausreicht. Von einem Versuch zum nächsten muss jedoch ein Mondwechsel (28 Tage) vergangen sein.

Die Stabzauber sind in vier thematische Gruppen eingeteilt: Die *Bindung des Stabes* und der mittlerweile universelle *Apportzauber* (Seite 106) gelten als 'Meta-Stabzauber', die *Ewige Flamme*, das *Seil des Adepten*, das *Doppelte Maß* und der *Hammer des Magus* werden 'profane Stabzauber' genannt, *Kraftfokus*, *Modifikationsfokus*, *Zauberspeicher* und *Merkmalsfokus* gelten als 'arkane Stabzauber', während *Flammenschwert* und *Schuppenhaut* schließlich als 'esoterische Stabzauber' bezeichnet werden.

Um einen Stabzauber auf den Stab zu legen, muss der Zaubernde über die *Ritualkenntnis* (*Gildenmagie*) verfügen und das entsprechende Ritual aus einem Buch oder bei einem Lehrmeister erlernt haben. Die Lernkosten sind bei jedem der Stabzauber aufgeführt. Die Anwendung des Rituals kostet keine weiteren Abenteurpunkte, jedoch müssen bei verschiedenen Stabzaubern permanente AsP investiert werden.

Regeltechnisch werden die Stabzauber-Rituale als Probe auf die *Ritualkenntnis* des Helden abgelegt, wobei die jeweils geforderten Eigenschaften und Zuschläge bei den einzelnen Stabzaubern genannt sind. Die AsP-Kosten sind auf jeden Fall in voller Höhe aufzuwenden, auch wenn die Probe misslingt. (Fällt hierbei übrigens ein Patzer, so kann sich der Magier den Nachteil *Artefaktgebunden* (siehe *WdH 260*) zuziehen, wenn er im Anschluss mit einem W20 eine weitere 20 würfelt.) Permanent aufzuwendende AsP werden jedoch nur bei Gelingen der Probe verbraucht. Die Stabzauber können in fast beliebiger Reihenfolge auf den Stab gesprochen werden; die *Bindung* ist jedoch immer das erste, der *Apport* immer das letzte Stabritual.

FASSUNGSVERMÖGEN UND EIGENVOLUMEN

So wie jedem Stab ein maximales Fassungsvermögen zugeordnet ist, so hat auch jeder Stabzauber ein gewisses 'Eigenvolumen', und natürlich kann ein Stab nur so viele Stabzauber aufnehmen, bis sein maximales Fassungsvermögen erreicht ist. Bei der Bindung des Stabes kann der Adept jedoch zusätzlich permanente AsP in den Stab einfließen lassen, um so die 'Halmatrix' des Stabes empfänglicher zu machen, sprich: das astrale Fassungsvermögen zu vergrößern. Die 'von Haus aus' vorliegenden Fassungsvermögen sind 24 Punkte für den 'gewöhnlichen' Zauberstab, 18 Punkte für einen kurzen (um 1 Schritt) Stab, 15 Punkte für einen sehr kurzen Stab (um 1/2 Schritt Länge) und 27 Punkte für einen Stab, in den eine Kristallkugel integriert ist. Besondere Materialien des Zauberstabes können das Fassungsvermögen verändern (*SRD 117f*).

DER STAB ALS WAFFE

Je nach Ausformung des Zauberstabes wird dieser entweder als *Stab* (bei einer Länge von etwa Augenhöhe und bei ausgewuchteten Enden) oder mit dem Talent *Hieb Waffen* (kürzere Stäbe) oder *Zweihand-Hieb Waffen* (solche mit einem deutlich beschwerten Ende, etwa durch eine Kristallkugel) geführt. Prinzipiell sind alle Manöver erlaubt, die das entsprechende Talent zulässt. Bei 'Zwischengrößen' orientieren Sie sich zur Ermittlung der Werte bitte an der folgenden Tabelle.

Ein Zauberstab, der mit dem Vorteil *Besonderer Besitz I* generiert wurde, ist erstens besonders verziert (nach Wahl des Spielers) und zweites eine *Persönliche Waffe* mit WM +1/+1 (also einem endgültigen WM von 0/0 für die gewöhnliche Stabform).

STABZAUBER IN DER PRAXIS

Ein Zauberstab kann immer nur eine einzige *aktive* Wirkung ausüben, sprich: Wenn er verlängert oder zu einem Seil oder einer Fackel verwandelt ist, kann er nicht als *Kraftfokus* dienen oder einen darin gespeicherten Zauber auslösen. Es ist genauso wenig möglich, z.B. gleichzeitig aus der *Ewigen Flamme* und dem *Doppelten Maß* zu profitieren oder beim Laden des *Zauberspeichers* den *Modifikations-*, *Kraft-* oder *Merkmalsfokus* zu nutzen. Davon ausgenommen sind die gleichzeitige Nutzung der drei 'Foki' (es ist also möglich, gleichzeitig aus dem *Kraft-*, dem *Modifikations-* und dem *Merkmalsfokus* einen Nutzen zu ziehen) und die Unzerstörbarkeit durch das *Bindungsritual*: Von dem Reptil der *Schuppenhaut* abgesehen, ist ein Zauberstab in all seinen Formen stets so unzerstörbar wie in seiner Grundform.

Wenn nichts anderes angegeben ist, haben die aktiven Wirkungen eine Aktivierungsdauer von einer Aktion.

Alle Stabzauber haben eine Verbreitung von 4 und sind in allen Magierakademien zu erlernen.



BINDUNG DES STABES

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildemagie) 3

Lernkosten: 100 AP

Erschaffungsprobe: KL / CH / FF (+ 3)

Erschaffungskosten: 22 AsP, davon 1 permanent (und eventuelle weitere pAsP zur Vergrößerung des Fassungsvermögens)

Volumen: 0 Punkte

Wirkung: Durch dieses Ritual stellt der Magier ein geistiges Band zu seinem Zauberstab her, das es ihm – und nur ihm – ermöglicht, später weitere Zauber auf den Stab zu legen. Außerdem wird der Stab unzerbrechlich, so dass er nur noch durch mächtige Magie (mindestens der darauf spezialisierte DESTRUCTIBO) oder extrem heißes Feuer (heißer noch als der IGNIFAXIUS oder Drachenodem) zerstört werden kann, nicht mehr jedoch durch mechanische Einwirkung oder einfache Zauber (wie einen DESINTEGRATUS oder HARTES SCHMELZE). Er ist jedoch immer noch minimal biegsam und er gilt auch noch als 'in der Hand gehaltener Gegenstand' (z.B. zu Zwecken der *Erweiterten Aura* eines *Elementaren Leibes*).

Ein solcherart gebundener Stab gilt als magische Waffe, die in der Lage ist, auch viele jener Wesen zu verletzen, die resistent oder immun gegen profane Waffen sind. Es ist nicht möglich, mit APPLICATUS oder ARCANOVI weitere Sprüche an den Stab zu binden.

Für je 3 zusätzliche permanente AsP, die der Magier in die Bindung investiert, ist das Fassungsvermögen des Stabes um 1 Punkt vergrößert.

Der Stab, den der Adept zum Abschluss an der Akademie erhält, ist ohne zusätzliche pAsP gebunden; die Kosten sind bereits verrechnet. Ein Magier kann nur eine Bindung zu einem einzigen Stab besitzen.

Merkmal: Objekt

DOPPELTES MAß

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildemagie) 7

Lernkosten: 50 AP

Erschaffungsprobe: KL / FF / GE (+ 4)

Erschaffungskosten: 19 AsP

Volumen: 1 Punkt

Wirkung: Durch die Anwendung dieses Zaubers kann der Zauberstab auf das Doppelte seiner Länge (in den meisten Fällen also auf ca. 3 Schritt) anwachsen, wobei der Durchmesser jedoch nur minimal sinkt. Er bleibt dabei ein unbiegsamer Holzstab und kann in dieser Funktion als Riegel eines Tores, zum Anstoßen entfernter Gegenstände und dergleichen verwendet werden. Die Rückverwandlung erfordert keinen AsP-Einsatz, sondern nur eine Freie Aktion des Magiers.

Eine Variante dieses Stabzaubers ist das Halbe Maß, mit dem der Magier seinen Stab auf die

halbe Länge schrumpfen lassen kann, um ihn leichter transportieren zu können (Kampfwerte entsprechen dann dem kurzen Stab). Um diese Variante zusätzlich zum Doppelten Maß auf den Stab zu legen, ist die Erschaffungsprobe um 4 Punkte erschwert und es wird ein zusätzlicher Volumenpunkt verbraucht.

Aktivierungsprobe: –

Aktivierungskosten: 1 AsP

Wirkungsdauer: beliebig

Merkmal: Objekt

EWIGE FLAMME

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildemagie) 5

Lernkosten: 75 AP

Erschaffungsprobe: KL / KL / FF (+ 4)

Erschaffungskosten: 23 AsP

Volumen: 2 Punkte

Wirkung: Wenn der Magier diesen Zauber auf seinen Stab gelegt hat, kann er ein Ende des Stabes in Flammen aufgehen lassen. Das Feuer beleuchtet einen Radius wie eine gewöhnliche Fackel und brennt so lange, wie der Magier es möchte oder bis er den Stab aus der Hand legt; danach verlischt es und erfordert für ein neues Aufflackern wieder AsP.

Das Feuer dieser Fackel entzündet brennbare Materialien, verzehrt den Stab selbst jedoch nicht, benötigt keine Luft und erzeugt keinen Rauch. Ein Hieb mit der brennenden Fackel erzeugt 1W3 zusätzliche Trefferpunkte (separat verrechnen); jedoch kann ein Stab, der die Ewige Flamme trägt, nur als (Zweihand) Hiebwaffe und zudem mit einem zusätzlichen WM von 0/–2 geführt werden.

Aktivierungsprobe: –

Aktivierungskosten: 1 AsP

Wirkungsdauer: beliebig

Merkmale: Objekt, Elementar (Feuer)

FLAMMENSCHWERT

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildemagie) 11; für die Durchführung des Rituals muss der Stab bereits ein *Kraftfokus* sein und die *Ewige Flamme* tragen.

Lernkosten: 300 AP

Erschaffungsprobe: MU / KL / IN (+ 7)

Erschaffungskosten: 31 AsP

Volumen: 7 Punkte

Wirkung: Ein mit diesem Zauber versehener Stab kann in ein gleißendes Flammenschwert verwandelt werden, das bei einem Treffer elementaren Feuerschaden (Seite 384) anrichtet. Bei besonders feuerempfindlichen Gegnern gilt die Klinge als *verletzend* (Seite 56).

Die lodernde Klinge hat einen Basisschaden von 1W6+4 TP. Die RkP* der Aktivierungsprobe können zur Steigerung der Werte ausgegeben werden:

Je zwei investierte RkP* steigern die TP um 1.

Jeder investierte RkP* erhöht den Attackewert des Schwertes um 1 bis auf ein Maximum von 18 (nur beim Fernlenken, s.u.)

Je zwei investierte RkP* erschweren die Parade des Gegners um 1 Punkt, maximal bis zu einer Erschwernis von 5 Punkten.

Je zwei investierte RkP* erhöhen die GS des Schwertes um 1, maximal auf GS 8 (nur beim Fernlenken, s.u.)



Mit 4 RkP* ist es also möglich, entweder die TP um 2 zu steigern, die TP um 1 zu steigern und die Parade des Gegners um

1 zu erschweren oder nur die Parade des Gegners, aber dafür um 2 Punkte zu erschweren.



Das Schwert kann auf zwei Arten benutzt werden: in der Hand des Magiers gehalten oder aus einer Entfernung von maximal RkW/2 Schritt dirigiert.

Wird das Schwert in der Hand gehalten, so führt der Magier es mit seinem TaW *Schwerter* und kann alle Manöver ausführen, die er für diese Waffengattung erlernt hat. Glückliche Attacken und Patzer sind mit den üblichen Auswirkungen (WdS 84) möglich; ein nicht ausgeglichener Patzer verwandelt das Flammenschwert in den Stab zurück. Der Magier ist in der Lage, gleichzeitig zu zaubern und auch von Zaubern zu profitieren.

Wird das Schwert aus der Entfernung dirigiert, so greift das Flammenschwert mit einer Basis-AT von 12 an und kann sich mit einer GS von 3 bewegen (man kann dem Schwert also evtl. davonlaufen). Es kämpft in den Distanzklassen HN und kann von Gegnern mit längeren Klingen (DK S oder P) mit den üblichen Regeln auf Entfernung gehalten werden.

Um dem Flammenschwert davonzulaufen (egal in welche Richtung), muss dem Gegner eine *Körperbeherrschungs*-Probe gelingen, die um die GS des Schwertes erschwert ist. Jeder TaP* erschwert den vom Flammenschwert anschließend durchgeführten Passierschlag um 1. Misslingt die Probe, ist der Passierschlag um 5 Punkte erleichtert.

Der Magier kann, während das Schwert kämpft, keine weiteren Zauber sprechen, sich nur mit Schrittgeschwindigkeit bewegen und dabei auch keine anderen Aktionen (z.B. Attacken) ausführen. Alle Paraden und Ausweichmanöver sind um 5 Punkte erschwert. Ein Magier mit der Sonderfertigkeit *Simultanzaubern* kann mit einer Erschwernis von 7 Punkten andere Zauber sprechen und ist in Paraden und Ausweichmanövern nur um 2 Punkte behindert. Ein schwebendes Schwert kann keine glückliche Attacke schlagen; bei einer gewürfelten 20 kann es versuchen aus-

zugleich; bei Misslingen fällt das Flammenschwert als Stab zu Boden.

Möchte ein Magier zwischen den beiden Einsatzmöglichkeiten wechseln, ist eine erneute Aktivierungsprobe und eine aufgewendete Aktion nötig, aber keine erneuten Umwandlungskosten.

Ein Flammenschwert ist anfällig gegen die Antimagie des FEUERBANN, ein schwebendes dazu auch gegen den BEWEGUNG STÖREN.

Bei Misslingen der Erschaffungsprobe können höchst unangenehme Folgen eintreten. Würfeln Sie mit 1W6; der Stab ...

- 1–3: verwandelt sich kurzfristig in ein Flammenschwert und fügt dem Magier 1W20 + RkW/2 Schadenspunkte zu. Nach sieben Wochen Wartezeit kann der Magier noch einmal sein Glück mit diesem Stabzauber versuchen.

- 4: sperrt zwar 7 Punkte Volumen, nimmt aber den Stabzauber nicht an.

- 5: weigert sich, weitere Stabzauber anzunehmen. Auch das Flammenschwert kann nicht wiederholt werden.

- 6: verwandelt sich permanent in ein gewöhnliches Schwert und verliert dabei jegliche Zauberfähigkeiten, hat jedoch einen Bruchfaktor von -7.

Aktivierungsprobe: MU / IN / GE

Aktivierungskosten: 3 AsP für die Umwandlung plus 1 AsP pro Attacke im Nahkampf bzw. 2 AsP pro Attacke des schwebenden Schwertes

Wirkungsdauer: beliebig

Reichweite: RkW/2 Schritt

Merkmale: Objekt, Feuer, Telekinese (nur schwebend)

VARIANTEN DES FLAMMENSCHWERTS

Im tulamidischen Raum ist es durchaus üblich, anstatt eines Schwerts die Form eines Säbels oder Khunchomers zu wählen. Andere Waffenformen konnten bislang nicht erfolgreich reproduziert werden. Varianten mit alternativen elementaren Wirkungen sind nicht über das Experimentalstadium hinaus gekommen. Magier, die sich dem Element Wasser verschrieben haben, erleiden 3 Punkte Erschwerung beim Durchführen des Stabzaubers.

HAMMER DES MAGUS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 7

Lernkosten: 150 AP

Erschaffungsprobe: MU / CH / KK (+ 6)

Erschaffungskosten: 27 AsP

Volumen: 3 Punkte

Wirkung: Ein mit diesem Ritual verzauberter Stab ist in der Lage, Schläge von ganz

besonderer Wucht auszuteilen: Wenn ein unbeleibter Gegenstand mit dem echnen Ende des Stabes berührt wird, erleidet er einen Treffer, der 3W6 + RkP* Strukturpunkte Schaden anrichtet und dabei die Härte des Objekts (Seite 27) ignoriert. Freibewegliche Gegenstände werden außerdem abhängig vom Gewicht weggeschleudert. Gegen ein Lebewesen eingesetzt, bewirkt der Zauber nur indirekten Schaden. Wird z.B. die Kleidung oder Rüstung einer Person berührt, so wird die Person bei Misslingen einer KK-Probe + RkP* einige Schritte (RkP*/4) weggeschleudert und erleidet RkP* SP. Direkt gegen ein Lebewesen eingesetzt, hat der Zauber keine Wirkung – sehr wohl aber der als Angriff durchgeführte Treffer mit dem Stab.

Aktivierungsdauer: 3 Aktionen (die Berührung des Zieles muss während der dritten Aktion erfolgen)

Aktivierungsprobe: MU / CH / KK

Aktivierungskosten: 3 AsP

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmale: Telekinese

KRAFTFOKUS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 11

Lernkosten: 150 AP

Erschaffungsprobe: KL / IN / CH (+ 7)

Erschaffungskosten: 27 AsP

Volumen: 3 Punkte

Wirkung: Besitzt der Magier einen Stab, der mit diesem Zauber belegt ist, kann er bei jedem Zaubervorgang (quasi bei jeder abgelegten Zauberprobe) einen AsP sparen. So kostet ihn z.B. der Zauber ODEM ARCANUM nur noch 3 AsP oder ein 5 Kampfrunden dauernder ECLIPTIFACTUS nur 9 AsP (5 AsP für die Beschwörung plus 5 mal 1 AsP für 5 Kampfrunden gleich 10 AsP; 10 AsP minus 1 AsP gleich 9 AsP). Bei misslungenen Zaubersprüchen wird zuerst halbiert, dann der eingesparte AsP abgezogen. Jeder Zauber – ob ge- oder misslungen – kostet jedoch auch nach dem Sparvorgang mindestens 1 AsP.

Merkmale: Metamagie, Kraft

MERKMALSFOKUS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 11; für die Durchführung des Rituals muss der Stab bereits ein *Kraftfokus* sein.

Lernkosten: 150 AP

Erschaffungsprobe: KL / IN / IN (+ 9)

Erschaffungskosten: 23 AsP

Volumen: 5 Punkte

Wirkung: Ein Stab mit diesem Stabzauber unterstützt den Magier bei allen Zaubern, die ein bestimmtes Merkmal aufweisen: Die Zauberprobe aller entsprechenden Formeln ist um einen Punkt erleichtert. Das gewünschte Merkmal muss dem Magier zum Zeitpunkt der Durchführung des Stabzauber

bereits bekannt sein (sprich: er muss die entsprechende Merkmalskenntnis aufweisen). Dieser Stabzauber kann auch mehrfach in einen Stab gebunden werden, jedoch nur mit unterschiedlichen Merkmalen. Dadurch können einzelne Zauber, die mehrere Merkmalsübereinstimmungen haben, auch um mehrere Punkte erleichtert werden.

Merkmale: Metamagie

MODIFIKATIONSFOKUS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 11; für die Durchführung des Rituals muss der Stab bereits ein *Kraftfokus* sein.

Lernkosten: 200 AP

Erschaffungsprobe: KL / KL / IN (+ 9)

Erschaffungskosten: 27 AsP

Volumen: 3 Punkte

Wirkung: Dieser Stabzauber erlaubt es dem Anwender in Zukunft, über den üblichen Wert (vergleiche Seite 19) hinaus eine zusätzliche Spontane Modifikation an einem gewirkten Zauber vorzunehmen. Es ist möglich, den Modifikationsfokus mehrfach auf einen Stab zu legen. Außerdem ist der Besitzer des Stabes mit bereits einem einzigen Modifikationsfokus darauf in der Lage, den Stab anstelle seiner Hand einzusetzen, wann immer in einem Zauber Berührung gefordert ist. (In einer Kampfsituation muss also eine Attacke mit dem Stab gelingen; ansonsten ist die Berührung ohne Probe möglich.)

Merkmale: Metamagie

SCHUPPENHAUT

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 14

Lernkosten: 300 AP

Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+ 7)

Erschaffungskosten: 24 AsP

Volumen: 5 Punkte

Wirkung: Mit diesem Zauber kann der Magier seinen Stab nach Belieben in ein Chamäleon oder eine Speikobra verwandeln (LeP je 15; RS des Tiers jeweils RkP*/2; Werte der Speikobra siehe ZBA 166) und in dieses Wesen nun seinen Geist einfließen lassen. Als Chamäleon kann er dessen Farbe nach Belieben der Umgebung anpassen – ja, es ist sogar möglich, Schriftzeichen auf der Haut des Chamäleons erscheinen zu lassen (KL-Probe). Als Schlange verfügt er über die Möglichkeit, einen Gegner mit Gift anzugreifen. In beiden Tierformen kann der Magier für einen Menschen unzugängliche Räume erkunden, in Gestalt des Chamäleons gar Botschaften überbringen. Es ist ihm nicht möglich, in Tiergestalt zu zaubern. Während sich der Geist des Magiers in dem Chamäleon oder der Kobra aufhält, verhält sich sein Körper exakt wie unter der Wirkung des Zaubers PARALYSIS.

Doch diese Verwandlung ist mit einem großen Risiko verbunden: Für volle RkP* Spiel-

runden, die der Magier in dem Chamäleon oder der Schlange verbringt, würfeln Sie mit dem W20. Fällt eine 20, so muss der Zauberer eine erneute Ritualkenntnisprobe auf (MU/IN/KO) + 7 würfeln. Misslingt diese, so ist er in der Reptiliengestalt gefangen und kann nur noch mittels VERWANDLUNG BEENDEN befreit werden. Diese Entzauberung macht es unmöglich, die *Schuppenhaut* für eine Zeit von 20–RkW Monaten zu nutzen.

Wird das Tier erschlagen oder von einem Raubtier gefressen, so wird der Geist des Magiers zurückgeschleudert, was ihm 4W6 Schadenspunkte zufügt, und der Stab ist auf immer verloren.

Bei der Durchführung dieses Stabrituals muss der Magier festlegen, ob der Stab sich in Zukunft in eine Kobra oder ein Chamäleon verwandeln soll, eine spätere Änderung ist nicht möglich. Möglich ist es hingegen, diesen Stabzauber zweimal zu sprechen (und jeweils 5 Volumenpunkte dafür aufzugeben): einmal als Kobra und einmal als Chamäleon.

Aktivierungsdauer: 5 Aktionen
Aktivierungsprobe: MU / IN / KO
Aktivierungskosten: 3 AsP
Wirkungsdauer: beliebig
Merkmale: Form, Verständigung

SEIL DES ADEPTEN

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 7
Lernkosten: 150 AP
Erschaffungsprobe: KL / IN / GE (+ 5)
Erschaffungskosten: 21 AsP
Volumen: 2 Punkte
Wirkung: Wenn dieser Zauber gelingt, kann der Magier in Zukunft seinen Zauberstab in ein 10 Schritt langes Seil verwandeln. Dieses Seil kann sich, wenn man es in die Luft wirft, selbständig um eine Zinne, einen Haken o.ä. knoten und auf Befehl des Magiers wieder lösen. Zum Verwandeln des Seiles, zum Ver- und Entknoten muss der Magier das Seil berühren. Der magische Knoten ist *nicht* dazu geeignet, Lebewesen einzufangen oder zu fesseln. Die Rückverwandlung, das Knoten-

binden und Knotenlösen kosten jeweils keine AE, erfordern aber je eine Aktion Konzentration des Magiers.

Aktivierungsprobe: –
Aktivierungskosten: 1 AsP
Wirkungsdauer: beliebig
Merkmale: Objekt, Telekinese

ZAUBERSPEICHER

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 11; für die Durchführung des Rituals muss der Stab bereits ein *Kraftfokus* sein.
Lernkosten: 200 AP
Erschaffungsprobe: KL / KL / IN (+ 11)
Erschaffungskosten: 31 AsP
Volumen: 1 Punkt pro 20 speicherbaren AsP, maximal im Gesamtwert von 5 Punkten
Wirkung: Dieser Stabzauber ermöglicht es dem Magier, einen Teil des Fassungsvermögens des Stabes so zu gestalten, dass er in diesen 'Freiraum' einen Zauber hineinspeichern und bei Bedarf wieder auslösen kann. Bei der Erschaffung dieses Speichers muss festgelegt werden, welche Menge an AsP maximal darin gespeichert werden kann. Diese Menge bestimmt das verbrauchte Volumen, das im Zauberstab belegt wird.

 **Der Speichervorgang:** Der zu speichernde Zauber wird während eines Rituals in den Speicher niedergelegt, das doppelt so lange dauert wie das Sprechen des Zaubers. Es muss eine Probe auf den zu speichernden Zauber abgelegt werden, die zusätzlich um 2 Punkte erschwert ist. Der Zauber kann in Varianten oder mit Spontanen Modifikationen zu den üblichen Erschwerungen gesprochen werden. Bei Zaubern gegen mehrere Gegner oder Magieresistenz muss zuvor festgelegt werden, gegen welche Anzahl oder maximale Höhe der Zauber wirken soll und dies bei der Zauberprobe einkalkuliert werden. Während der Speicherung müssen auch die Kosten des Zaubers (AsP, ggf. LeP oder Erschöpfung) bezahlt werden. Einige Zauber, die stark von den äußeren Umständen abhängig sind, namentlich Beschwörungen und Herberufungen jeglicher Art, können nicht in den Zauberspeicher gelegt werden.

 **Die Auslösung:** Sobald der Magier entscheidet, den Zauber wirken zu lassen, muss er eine Aktivierungsprobe würfeln, die um die Komplexität des Zaubers erschwert ist (bei einem Zauber der Komplexität A also um 1, bei einem der Komplexität B um 2 usw.). Es sind jedoch keine besonderen Gesten oder Formeln notwendig, nur die Konzentration auf die Aktivierung, was 1 Aktion Zeitaufwand bedeutet. Bei Zaubern, bei denen Zauber- und Wirkungsdauer gekoppelt sind, oder beim BALSAM, der 1 SR bis zum vollen Einsetzen der Heilwirkung benötigt, gelten natürlich die längeren Zeiträume.

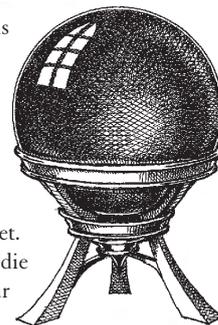
Misslingt die Aktivierungsprobe, so verpufft der gespeicherte Zauber wirkungslos. Wird die Probe sogar verpatzt, werden evtl. weitere gespeicherte Zauber (s.u.) ebenfalls ausgelöst. Gelingt die Probe, wird der Zauber ohne weitere Kosten ausgelöst. Bei Zaubern, die aufrechterhalten werden müssen (A), wird dies vom Zauberspeicher getragen. Jedoch muss der Magier den Stab während der ganzen Wirkungszeit berühren und der Stab kann während dieser Zeit zu keinem anderen Zwecke (anderer gespeicherte Zauber, Flammenschwert, Seil, usw.) genutzt werden. Endet die Berührung, endet auch der Zauber sofort.

 **Mehrere Speicher:** Es ist möglich, diesen Stabzauber mehrmals auf den Stab zu sprechen, um so mehrere Zauber im Stab speichern zu können. In diesem Fall kann jeder gespeicherte Zauber in beliebiger Reihenfolge ausgelöst werden, jedoch ist die Aktivierungsprobe um die Anzahl noch gespeicherter Zauber erschwert. Das verbrauchte Gesamtvolumen kann auch in Schritten von weniger als 20 AsP aufgeteilt werden. Drei Zauberspeicher mit den Speichervolumina von 12, 5 und 23 AsP kosten gesamt nur 2 Volumenpunkte im Zauberstab, jedoch drei verschiedene Erschaffungsproben.
Aktivierungsdauer: 1 Aktion
Aktivierungsprobe: MU / IN / KL (+ Mod.)
Wirkungsdauer: bis zur nächsten Sommer-sonnenwende
Merkmale: Metamagie

DIE KRISTALLKUGEL

Was heute gemeinhin unter dem klingenden Namen *Kristallkugel* bekannt und als arkane Gerätschaft bei Magiern und Scharlatanen ebenso zu finden ist wie als völlig unmagische Glaskugel bei zweifelhaften Wahrsagern, geht auf eine Tradition der alten Echsen zurück. Der klare Bergkristall diente den Kristallomanten ursprünglich nur als materielle Komponente, um ihre Hellsichtmagie zu unterstützen (siehe auch das Kapitel zur Kristallomantie auf Seite 322ff.), stellte sich jedoch bald als äußerst potentes Artefakt heraus. Schon zu Zeiten vor Bosparans Fall entdeckten auch menschliche Gildenmagier das Geheimnis um die Erschaffung der Kristallkugel. Doch

obwohl sie heute neben dem Zauberstab das verbreitetste Artefakt unter Gildenmagiern darstellt, sind ihnen bisher nur wenige der alten echsischen Rituale bekannt. (Prinzipiell ist jedoch jedem, der die entsprechende Ritualkenntnis besitzt, das Erlernen der entsprechenden Kugelzauber möglich, wenn er einen geeigneten und gewillten Lehrmeister findet. Ohne die Ritualkenntnis kostet das Erlernen die doppelte Anzahl der genannten AP und ist nur



möglich, wenn man zu einer der drei magischen Gruppierungen gehört, die die Kristallkugel nutzen.)

Eine magische Kristallkugel misst etwa fünf Finger im Durchmesser und wiegt etwa anderthalb Stein. Unter den Gildenmagiern sind dabei Kugeln unterschiedlicher Art verbreitet. Da sich der reine Materialwert eines Bergkristalls dieser Größe, noch dazu mit den passenden Einschlüssen, auf gut 200 Dukaten beläuft, verwenden die meisten Gildenmagier heute Kugeln aus einer speziellen, sehr durchsichtigen Glasmischung, in die kleine Silber- oder Mondsilbersplitter eingelagert sind. Solche Glaskugeln werden nicht von den Gilden oder Akademien ausgegeben (obwohl sie auch dort häufig zu finden sind), sie sind aber in vielen größeren Städten Aventuriens erhältlich und kosten um die 30 Dukaten – ein geschickter Alchimist kann dieses Glasgemisch auch selbst herstellen. Nur gut betuchte Magier leisten sich hingegen eine Kugel aus echtem Kristall, denn wo echtsische Zauberer über ein geheimes Ritual verfügen, Kristalle nach ihrem Willen wachsen zu lassen, sind Menschen entweder auf die sehr seltenen natürlichen Kristalle dieser Größe angewiesen, oder aber sie greifen auf von Dschinnenhand geschaffene Kristalle zurück.

DIE RITUALE

Wegen der Beziehung der Kristallkugel zu den Kräften des Mondes sollten die Erschaffungsrituale möglichst im Schein des Vollmondes durchgeführt werden, andernfalls gelten Zuschläge von +1 (in der Nacht vor/nach Vollmond) bis +14 (bei Neumond) und zusätzlich +3 für tagsüber. Falls der Zeitpunkt stimmt, der Mond sich aber hinter Wolken versteckt oder das Ritual in einem Haus durchgeführt wird, ist das Ritual nicht weiter erschwert, im wirklichen Mondlicht jedoch um 3 Punkte erleichtert. Weiterhin ist jede der Erschaffungsproben um 2 Punkte erleichtert, wenn es sich um eine natürlich gewachsene Bergkristallkugel handelt.

Die Kugel kann innerhalb eines vollständigen Mondzyklus nur mit jeweils einem Ritual belegt werden. Sobald ein Ritual misslingt, muss der Kugelbesitzer wenigstens drei Mondzyklen warten, bevor er ver-

KUGEL UND STAB

Manche Gildenmagier bevorzugen eine Kugel, die in die Spitze ihres Stabes eingelassen ist (siehe hierzu auch Seite 108). Ein solcher Vorgang ist irreversibel, nach der Bindung des Stabes kann die Kugel also nicht mehr ausgetauscht werden. Bei einer Verwandlung durch einen Stabzauber wird die Kugel mitverwandelt, und es ist in diesem Falle nicht möglich, gleichzeitig einen Stabzauber und einen Kugelzauber aktiviert zu halten. Allerdings reicht für den Fall, dass die Kugel für einen Kugelzauber vom Zauberer berührt werden muss, auch die Berührung des Stabes.

suchen kann, dieses Ritual zu wiederholen – andere Rituale sind bis dahin aber durchaus möglich.

Jede Kristallkugel kann mit einer gewissen Menge an Kugelzaubern belegt werden, wobei das erste immer die *Bindung der Kugel* sein muss, die anderen Rituale jedoch in beliebiger Reihenfolge und Zusammensetzung hinzugefügt werden können. Die oben genannten *Glaskugeln* können bis zu vier Zauber tragen, *Dschinnenkugeln* ebenso wie die *von Achaz-Kristallomanten hergestellten sechs und natürliche gewachsene Kugeln* maximal sieben Zauber. Es ist jedoch möglich, mehrere Kugeln mit unterschiedlichen Zaubern an sich gebunden zu haben. Es ist ebenfalls möglich, als abschließenden und letzten der Kugelzauber den *Apport* (Seite 106) zu wählen.

Nur der Besitzer der Kugel (also derjenige, der sie mit *Bindung der Kugel* an sich gebunden hat), kann weitere Rituale auf die Kugel sprechen, und nur er kann die einzelnen Kräfte der Kugel benutzen. Zum Aktivieren dieser Kräfte muss er die Kugel die ganze Zeit in der Hand halten und sich während der Zauberdauer auf sie konzentrieren – kann also nicht gleichzeitig irgendeinen Zauber sprechen. Dann legt er wie üblich eine Probe auf seine Ritualkenntnis ab. Bei Misslingen kostet ihn dies trotzdem die volle benötigte Astralenergie; sollte keine Astralenergie zum Aktivieren der Kraft nötig sein, so bedeutet eine misslungene Probe nur vertane Zeit, hat aber sonst keine weiteren negativen Folgen.

BINDUNG DER KUGEL

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie, Kristallomantie oder Scharlatanerie)

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 6

Erschaffungsprobe: KL / CH / FF (+ 5)

Erschaffungskosten: 13 AsP, davon 1 AsP permanent

Wirkung: Durch dieses grundlegende Ritual bindet der Zauberer die Kristallkugel an seine Person, bereitet sie für die Aufnahme weiterer Kugelzauber vor und macht sie zudem unzerbrechlich – eine Eigenschaft, die bei einem so fragilen Objekt natürlich ganz besonders geschätzt wird.

Merkmal: Objekt

BILDERGALERIE

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie, Kristallomantie oder Scharlatanerie) 11

Lernkosten: 75 AP

Verbreitung: 3

Erschaffungsprobe: KL / KL / IN (+ 9)

Erschaffungskosten: 21 AsP (für die zweite Variante davon 1 AsP permanent)

Wirkung: *Variante 1:* Dieses Ritual ermögli-

cht es der Kugel, ein beliebiges illusionäres Bild (oder auch bewegte Bilder von bis zu RkW x 3 KR Länge) festzuhalten und jederzeit in ihrem Inneren darzustellen. Es kann sowohl von einem Illusionsanspruch wie auch vom *Bilderspiel* oder dem *Orbitarium* stammen und bleibt so lange verfügbar, bis es durch ein anderes Bild ersetzt wird. Die Realitätsdichte der Bilder beträgt RkP*/2+7.

Variante 2: Es besteht die Möglichkeit, das Ritual ein weiteres Mal auf die Kugel zu legen und dabei einen AsP permanent zu investieren, um dadurch *eine* optische Illusion dauerhaft zu binden, welche sogar außerhalb der Kugel Gestalt annehmen kann. Diese kann fortan einmal pro Tag augenblicklich und ohne weitere Kosten hervorgerufen werden und entsteht direkt über (oder in unmittelbarer Nähe) der Kugel – besonders beliebt bei Scharlatanen sind bunte Bühnennebel. Im Zuge der Erschaffung muss der Zauberer einen Illusionszauber wirken oder einen Kugelzauber aktivieren: Das *Bilderspiel* erzeugt in diesem Fall bewegte, dreidimensionale Bilder von bis zu 7 Raumschritt Größe und 1 Minute Dauer, während die Kombination mit dem *Orbitarium* diesem

künftig ermöglicht, den jeweils aktuellen Sternenhimmel in einer Kuppel von fast zweieinhalb Schritt Durchmesser erstrahlen zu lassen (die Kosten bleiben identisch, und auch diese Sterne können verändert werden). Der Zauberer muss die Kugel nicht während der ganzen Wirkungsdauer berühren, sich aber sehr wohl auf den Zauber konzentrieren.

Beide Formen des Rituals können mehrmals auf die Kugel gelegt werden, um entweder die maximale Zahl der 'gespeicherten' Bilder zu erhöhen oder mehrere Illusionen an die Kugel zu binden. Die kosten auch in diesem Fall keine permanenten AsP, verringert aber in gewohntem Maße die Aufnahmefähigkeit der Kugel.

Aktivierungsdauer: 10 Aktionen

Aktivierungsprobe: MU / IN / CH

Aktivierungskosten: 1 AsP + 1 AsP pro Minute

Reichweite: RkW Schritt

Wirkungsdauer: längstens RkP* Minuten (A)

Merkmale: Illusion

BILDERSPIEL

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie, Kristallomantie oder Scharlatanerie) 7

Lernkosten: 50 AP

Verbreitung: 4

Erschaffungsprobe: KL / IN / CH (+ 6)

Erschaffungskosten: 17 AsP

Wirkung: Dieser bei Scharlatanen beliebte Zauber ermöglicht es dem Kugelbesitzer, eine kurze Zeit lang bewegte, farbige Bilder in der Kugel erscheinen zu lassen, die aus einer Entfernung von bis zu einem Schritt erkennbar sind. Wie exakt die Trugbilder den Vorstellungen des Kugelbesitzers entsprechen und wie 'solide' sie sind, hängt von den übrig behaltene Ritualkenntnis-Punkten ab: üblicherweise beträgt die Realitätsdichte $RkP^*/2+7$ Punkte. Im Gegensatz zu den meisten anderen Kugelzaubern muss der Zauberer hierfür die Kugel nicht berühren, sondern sich nur in ihrer Nähe aufhalten und sich auf die Bilder konzentrieren.

Aktivierungsdauer: 6 Aktionen

Aktivierungsprobe: IN / IN / CH

Aktivierungskosten: 5 AsP

Reichweite: RkW Spann

Wirkungsdauer: $RkP^* \times 3$ KR (A)

Merkmale: Illusion

BRENNGLAS UND PRISMA

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildemagie, Kristallomantie oder Scharlatanerie)

Lernkosten: 50 AP

Verbreitung: 5

Erschaffungsprobe: KL / KL / FF (+ 5)

Erschaffungskosten: 11 AsP

Wirkung: Eine mit diesem verbreiteten Zauber belegte Kugel kann auf Wunsch ihre Brennweite (zwischen einem Spann und zwei Schritt) ändern: Sie kann bei genügend Sonne z.B. ein Lagerfeuer entzünden, aber auch als Teil eines optischen Instruments verwendet werden. Kristallomanten nutzen sie vor allem als Lupe zur Untersuchung von Edelsteinen oder als Prisma zur Lichtbrechung. Die Form der Kugel ändert sich unter der Wirkung des Zaubers übrigens nicht, sondern nur ihre Brechungseigenschaften.

Aktivierungsdauer: 7 Aktionen

Aktivierungsprobe: KL / KL / FF

Aktivierungskosten: 1 AsP

Wirkungsdauer: Die Brennweite bleibt RkP^* SR lang erhalten und kann in dieser Zeit auch beliebig variiert werden, wozu der Kugelbesitzer sie allerdings jeweils berühren muss.

Merkmale: Form

FARBEN DES GEISTES

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie) 11, Kugel muss mit *Warnendes Leuchten* belegt sein

Lernkosten: 75 AP

Verbreitung: 3

Erschaffungsprobe: KL / IN / CH (+ 7)

Erschaffungskosten: 17 AsP

Wirkung: Bei diesem Ritual handelt es sich um die Urform des *Warnendes Leuchten*, es

diente den kaltblütigen Echsen zur Erleichterung von Kommunikation und Gedankenaustausch. Der Zauber ermöglicht wahlweise die Einstimmung der Kugel auf eine Person und deren Gefühlswelt (selbige muss nicht der Kugelbesitzer selbst sein, jedoch die Kugel ständig berühren) oder die Wahrnehmung des stärksten Gefühls im Umkreis. In beiden Fällen leuchtet die Kugel in einer dem Gefühl entsprechenden Farbe (z.B. dunkelrot für Wut, hellrot für Liebe, grellrot für Hass, dunkelblau für Zufriedenheit, gelb für Erleichterung, giftgrün für Ablehnung), wobei die Intensität mit der Stärke des Gefühls zunimmt. In diesem Fall ist aber nicht zu erkennen, von wem dieses Gefühl ausgeht.

Um die Farben richtig zu deuten, muss dem Kristallomanten eine (verdeckt gewürfelte) IN-Probe gelingen, die um ein Viertel der RkP^* erleichtert ist.

Die Aktivierung des Zaubers kostet 3 AsP für die Einstimmung auf eine Person (welche 1 Stunde lang anhält) bzw. 5 AsP für die zweite Variante, die bis zum nächsten Sonnenauf- oder Sonnenuntergang währt.

Aktivierungsdauer: 12 Aktionen

Aktivierungsprobe: KL / IN / CH

Aktivierungskosten: *Variante 1:* 3 AsP; *Variante 2:* 5 AsP

Reichweite: *Variante 1:* Berührung; *Variante 2:* $RkP^* \times 3$ Schritt

Wirkungsdauer: RkP^* SR oder bis die Kugel aus der Hand gelegt wird.

Merkmale: Hellsicht

FERNBILD

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie) 11, SF *Bilderspiel*

Lernkosten: 150 AP

Verbreitung: 4

Erschaffungsprobe: KL / IN / CH (+ 8)

Erschaffungskosten: 23 AsP

Wirkung: Kristallomanten können die Bilder, die beim *Bilderspiel* beschrieben sind, auch in der Kristallkugel eines anderen Zaubers erscheinen lassen (ohne freilich die Gewissheit zu haben, dass dieser sie auch beobachtet). Diese Kugel muss dem Kristallomanten bekannt und mit *Bilderspiel* belegt sein (trägt sie zusätzlich die *Bildergalerie*, kann sie das Bild auch festhalten). Die Realitätsdichte der Bilder beträgt $RkP^*/2+7$.

Aktivierungsdauer: 30 Aktionen

Aktivierungsprobe: MU / IN / CH

Aktivierungskosten: 5 AsP + 5 AsP pro angefangener Meile Abstand

Reichweite: RkW Meilen

Wirkungsdauer: $RkP^* \times 3$ KR (A)

Merkmale: Verständigung

H'SZINTS AUGEN

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie) 11, Kugel muss mit *Brennglas und Prisma* belegt sein

Lernkosten: 75 AP

Verbreitung: 3

Erschaffungsprobe: KL / IN / FF (+ 7)

Erschaffungskosten: 21 AsP

Wirkung: Eine diesem Ritual unterzogene Kugel kann mit einem Edelstein von maximal halber Kugelgröße verschmelzen. Dieser wandert dann binnen einer Spielrunde ins Innere der Kugel, das Herauslösen dauert etwa die gleiche Zeit. Der Zauber ist einerseits unerlässlich für das 'Aufladen von Edelsteinen' (siehe *Kristallzauber* ab Seite 139), andererseits dient er dem Kristallomanten zur magischen Analyse: Wurde die Kugel zuvor in ein Prisma verwandelt, können anhand der Lichtbrechung des eingeschlossenen Steines Rückschlüsse auf seine kristalline Struktur, Qualität und magische Nutzbarkeit getroffen werden (*Magiekunde-* und *Gesteinskunde (Edelsteine)*-Probe).

In der Funktion einer Lupe hingegen öffnet das Kristallgitter des Steines den Blick auf die magische Welt. Gelingt dem Kristallomanten nach etwa einminütiger Konzentration eine *Magiekunde*-Probe+7 (erleichtert um den halben TäW *Gesteinskunde (Edelsteine)*), erkennt er die Präsenz wirkender oder gespeicherte Zauber, die das dem entsprechenden Edelstein zugeordnete Merkmal tragen (trägt die Kugel keinen anderen Stein, kommt der Bergkristall zur Geltung – zumindest wenn die Kugel aus Bergkristall besteht). Je RkP^* können auch genauere Informationen über den Zauber gewonnen werden (orientieren Sie sich am Zauber ANALYS ARCANSTRUKTUR). Wird diese magische Lupe als Hilfsmittel für einen ANALYS verwendet, ist dieser hinsichtlich des entsprechenden Merkmals sogar um die Hälfte der übrig behaltene RkP^* erleichtert.

Aktivierungsdauer: 1 SR

Aktivierungsprobe: KL / KL / IN

Aktivierungskosten: keine

Wirkungsdauer: RkP^* SR oder bis die Kugel aus der Hand gelegt wird.

Merkmale: Hellsicht, Objekt

KUGEL DES HELLSEHERS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildemagie, Kristallomantie oder Scharlatanerie) 7

Lernkosten: 150 AP

Verbreitung: 4

Erschaffungsprobe: KL / IN / CH (+ 5)

Erschaffungskosten: 14 AsP

Wirkung: Dieser Zauber erleichtert alle Zauberproben von Sprüchen mit den Merkmalen *Hellsicht* oder *Verständigung* um 1 Punkt, wenn der Zaubernde dabei Kontakt zur Kugel hält (echter Bergkristall verleiht einen weiteren Bonuspunkt für *Hellsichtzauber*). *Sinnenschärfe*-Proben sowie entsprechende Antimagie zur Entlarvung oder Zerstörung von Illusionen sind um 2 Punkte erleichtert.

Auch *Prophezeien*-Proben sind mit Unterstützung der Kugel um 1 Punkt leichter.

In der Regel funktioniert das so, dass der Zauberer das wahre Bild hinter der Illusion bzw. das, was er durch die Hellsicht wahrnimmt, als Bilder in der Kugel erkennen kann.

Aktivierungsdauer: 4 Aktionen

Aktivierungsprobe: MU / IN / IN

Aktivierungskosten: 1 AsP

Wirkungsdauer: RkP* SR oder bis der Zauberer die Kugel aus der Hand legt.

Merkmale: Hellsicht, Verständigung

KUGEL DES ILLUSIONISTEN

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Scharlatanerie) 7

Lernkosten: 200 AP

Verbreitung: 4

Erschaffungsprobe: KL / IN / CH (+ 3)

Erschaffungskosten: 19 AsP

Wirkung: Die Kugel verstärkt die Wirkung aller optischen Illusionen, solange der Zauberer die Kugel in der Hand hält: Alle entsprechenden Zauber sind um 3 Punkte erleichtert. Dies bringt zwar oft beeindruckende Effekte hervor, lässt aber auch schneller an der Realität der Trugbilder zweifeln: Jedem Opfer steht zusätzlich zu allen anderen Möglichkeiten, die Illusion zu durchschauen, noch eine weitere KL-Probe zu, die um die halben RkP* erschwert ist und bei deren Gelingen er die Illusion anzweifelt.

Dieses Ritual diene ursprünglich vor allem zur Modifikation des PROJEKTIMAGO, bei dem es das Abbild des Zaubernden in überderischem Glanz erstrahlen lässt, was eventuelle Proben auf CH oder gesellschaftliche Talente zur Beeinflussung der Umstehenden um 2 Punkte erleichtert.

Ein AUREOLUS verwandelt die Kugel zu einer strahlenden Sonne (die auch als Lichtquelle dienen mag), ein FAVILLUDO entfacht einen regelrechten Sternenregen und die Bilder eines AURIS NASUS glänzen in prachtvoll irisierenden Farben – um nur einige Beispiele zu nennen. Reichweite und Wirkungsdauer bleiben stets unverändert, auch sind die Effekte zufällig und können nicht gesteuert werden.

Aktivierungsdauer: 5 Aktionen

Aktivierungsprobe: IN / CH / CH

Aktivierungskosten: 1 AsP

Wirkungsdauer: RkP* SR oder bis der Zauberer die Kugel aus der Hand legt.

Merkmale: Illusion

ORBITARIUM

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie oder Kristallomantie) 14; TaW *Sternkunde* 7

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 3

Erschaffungsprobe: KL / IN / FF (+ 8)

Erschaffungskosten: 21 AsP

Wirkung: Dieser Zauber erschafft im Inneren der Kugel ein schwach leuchtendes Abbild des derzeitigen Sternenhimmels. Der Kugelbesitzer kann dabei einzelne Teile des Sternenhimmels hervortreten lassen, als würde er sie durch eine Lupe betrachten. Dies bringt je nach Situation einen Bonus von 2 bis 5 Punkten auf alle mit Beobachtung zusammenhängenden *Sternkunde*-Proben.

Die Position der dargestellten Himmelskörper kann durch eine erneute Ritualprobe und unter größerem Kraftaufwand (3 AsP/SR) auch bewusst verändert werden, was erfahrenen Astronomen als wirkungsvolles Hilfsmittel zur Erstellung von Horoskopen dienen mag (die entsprechende *Sternkunde*-Probe wird um RkP*/4 erleichtert).

Bei bedecktem Himmel oder gar Tageslicht ist die RK-Probe um 3 bzw. 7 Punkte erschwert, dieser Kugelzauber stellt dann aber die einzige Möglichkeit dar, überhaupt einen Blick auf die Sterne zu werfen. Dabei muss die Kugel ob ihrer geringen Leuchtkraft vor direktem Sonnenlicht abgeschirmt werden.

Aktivierungsdauer: 20 Aktionen

Aktivierungsprobe: KL / IN / FF

Aktivierungskosten: 2 AsP + 1 AsP pro SR

Wirkungsdauer: RkP* SR oder bis der Zauberer die Kugel aus der Hand legt.

Merkmale: Hellsicht, Umwelt

SCHUTZ GEGEN UNTOTE

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 11

Lernkosten: 150 AP

Verbreitung: 3

Erschaffungsprobe: KL / CH / KO (+ 6)

Erschaffungskosten: 21 AsP

Wirkung: Dieser Zauber erzeugt ein silbrig schimmerndes Schutzfeld von zwei Schritt Radius, das von Wesen, denen widernatürliches Leben eingehaucht wurde, nicht betreten werden kann. Hierzu zählen Untote, Golems und Vampire, nicht aber Dämonen oder reine Umformungen bestehenden Lebens wie Chimären oder Lykanthropen – sehr wohl aber von Nephazzim beseelte Untote. Besonders mächtige Untote können versuchen, den Schutz zu überwinden, was ihnen jedoch umso schwerer fällt, je höher die RkP* des Zaubernden sind (Einzelheiten sind Meisterentscheid).

Da es sich hierbei um eine Eigenentwicklungen der Gildenmagie handelt, die mit der echsischen Natur des Artefakts nur bedingt harmonisiert, stößt die Kugel den Zauber bei Misslingen der Erschaffungsprobe regelrecht ab: Sie erhitzt sich dabei so stark, dass sie dem Magier 2W6+6 SP zufügt und eventuell (bei einem Patzer in der Probe) durch ihre eigenen magischen Gewalten zerbricht.

Aktivierungsdauer: 5 Aktionen

Aktivierungsprobe: KL / CH / CH

Aktivierungskosten: 5 AsP pro Stunde

Wirkungsdauer: maximal RkP* Stunden, während der die Kugel durchgehend in der Hand gehalten werden muss (A)

Merkmale: Antimagie

WACHENDES AUGE

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie, Kristallomantie oder Scharlatanerie) 14

Lernkosten: 200 AP

Verbreitung: 3

Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+ 6)

Erschaffungskosten: 19 AsP

Wirkung: Dieser Zauber ermöglicht es dem Kristallomanten, jederzeit einen Blick 'durch' seine Kugel zu werfen, wenn diese sich in einer Entfernung von höchstens RkW/2 Meilen befindet. Er erkennt dann vor seinem inneren Auge die Umgebung der Kugel (leicht verzerrt durch deren Krümmung) und kann durch Drehung des Kopfes das Sichtfeld beliebig ändern. Wenn er Details genauer erkennen will, kann der Meister *Sinnenschärfe*-Proben verlangen. Der Kugel selbst ist nicht anzusehen, dass jemand durch sie hindurchblickt.

Aktivierungsdauer: 7 Aktionen

Aktivierungsprobe: MU / IN / KL

Aktivierungskosten: 7 AsP

Reichweite: RkW/2 Meilen

Wirkungsdauer: RkP* Minuten, wobei der Zauberer sich die ganze Zeit auf die Kugel konzentrieren muss.

Merkmale: Hellsicht

WARNENDES LEUCHTEN

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie, Kristallomantie oder Scharlatanerie) 7

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 4

Erschaffungsprobe: KL / IN / CH (+ 6)

Erschaffungskosten: 19 AsP

Wirkung: Unter der Wirkung dieses Zaubers leuchtet die Kugel grellrot auf, wenn sie in der Umgebung des Kugelträgers starke Wellen von Hass oder Mordlust verspürt, die gegen diesen gerichtet sind. Die Intensität des Leuchtens hängt von der Stärke des Gefühls und der Entfernung ab, gibt aber keine konkreteren Hinweise. Dabei gilt es zu beachten, dass weder die gierigen Blicke eines Diebes als Hass noch der natürliche Beuteinstinkt eines Raubtiers als Mordlust bezeichnet werden kann.

Aktivierungsdauer: 7 Aktionen

Aktivierungsprobe: IN / IN / CH

Aktivierungskosten: 3 AsP

Reichweite: RkW x 3 Schritt Radius

Wirkungsdauer: bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang oder bis der Zauberer die Kugel aus der Hand legt.

Merkmale: Hellsicht

WEITERE KUGELZAUBER

Seit dem Verblühen der echsischen Hochkultur sind sicherlich viele weitere Kugelzauber verloren gegangen, von manchen hört man

bisweilen noch Gerüchte: So sollen die Echsenein Ritual gekannt haben, durch welches die Kugel jederzeit einen beliebigen Zauber aufnehmen und zu einem späteren Zeitpunkt auslösen konnte, auch von der völligen Absorption feindlicher Magie wird gemunkelt. Wieder andere Quellen sprechen von Kristallkugeln, die zur doppelten Größe wuchsen und in ihrem Inneren einen Hohlraum bildeten, der jegliches organische Material

auf ewig konservieren konnte. Auch gibt es Hinweise auf Hohlkugeln, deren Innenseite von verschiedensten Edelsteinsplittern besetzt waren und den Echsenein zum Schleifen von Kristallen gedient haben mögen.

DIE SCHALE DER ALCHIMIE

Bei der arkanen Gerätschaft, die der Alchimie zugerechnet wird, handelt es sich um eine meist silberne, seltener mondsilberne Schale (obwohl man auch von Schalen aus anderen, gar den Magischen Metallen hört) von etwa anderthalb Spann Durchmesser und einem dreiviertel Spann Tiefe, oft mit einem schweren Fußsockel. Auf der Innen- und Außenseite müssen zahlreiche Zeichen und Symbole und das persönliche Siegel des Benutzers eingraviert werden; häufig sind hierbei die Zeichen Hesindes und anderer Götter, der Elemente und der Wandlung, der Beschwörung, Schutzzeichen gegen Dämonen, die Phasen der Mada, Symbole der Herrschaft und astrologische Zeichen.

Die ungravierte Schale aus Silber, die je nach Verarbeitung zwei Stein und mehr wiegt, lässt sich für etwa 50 bis 150 Dukaten erwerben (Mondsilber wiegt etwa das Doppelte und kostet das Sechsfache, vereinfacht die Erschaffungsproben aber um je einen Punkt und hat um je zwei AsP niedrigere Erschaffungskosten).

Wie andere arkane Gerätschaften lässt sich auch die Schale in langwierigen Ritualen von einem Tag Dauer mit verschiedenen Zaubern belegen, die ihr besondere Macht verleihen. Die dafür erforderlichen Weiherituale werden an den einschlägigen Magierakademien und alchimistischen Institutionen häufig nicht nur Magiern und Alchimisten vermittelt, sondern allen Zauberkundigen, die ein berechtigtes Interesse, entsprechende Selbstdisziplin und natürlich klingende Münze vorweisen können; auch die Schwesternschaften der Hexen verfügen mit ihren Hexenkesseln über ein ähnliches Wissen.

Unter anderem findet sich auch in vielen neueren Ausgaben des verbreiteten Standardwerkes *Die Magie des Stabes* die *Weihe der Schale*, ebenso im dritten Band des *Groszen Paramanthus*, der auch noch die Schalenzauber *Allegorische Analyse* und *Chymische Hochzeit* enthält; alle sechs bekanntesten Schalenzauber sind in der sog. Festumer Ausgabe von *Artefakte und Alchemika* niedergelegt.

Theoretisch wäre es möglich, bis zu sieben unterschiedliche Zaubere auf eine Schale zu legen, aber da nur sechs solcher Rituale bekannt

HEXENKESSEL

Auch wenn dieser Umstand außerhalb der Töchter Satuaris so gut wie unbekannt ist, kennen sie die Schalenrituale genauso wie die Alchimisten und die Gildenmagier. Allerdings benutzen sie keine Schale, sondern einen speziell hierfür hergestellten *Hexenkessel*. (Die großen Kessel der Hexenzirkel, die unter anderem für die Herstellung der Hexensalbe benutzt werden, sind sogar eine größere Variante dieser Hexenkessel. Sie sind ungleich machtvoller, stehen aber niemals einer einzelnen Hexe zur Verfügung und werden seit Generationen von Hexe an Hexe weitervererbt.)

Wenn Hexen ihren Hexenkessel mit Zaubern belegen, tritt bei ihnen das Talent *Kochen* an die Stelle der sonst üblichen *Alchimie*-Voraussetzung, zusätzlich müssen sie aber über die Spezialisierung *Kochen (Tränke)* verfügen. Entsprechend gelten die Hilfen und Erleichterungen des Hexenkessels auch nicht für *Alchimie*-, sondern für *Kochen (Tränke)*-Proben (nicht aber beim Kochen des normalen Mittagessens!).

sind, ergibt sich dieses Problem allerhöchstens, wenn ein Alchimist eigene Rituale entwickelt oder verschollene wiederentdeckt. Es ist jedoch auch möglich, den *Apport* (Seite 106) als Abschlussritual auf die Schale zu sprechen.

Wie üblich kann nur derjenige, an den die Schale mit der *Weihe* gebunden ist, ihre speziellen magischen Kräfte nutzen.



ALLEGORISCHE ANALYSE

Voraussetzungen: Schale muss die *Weihe der Schale* tragen

Lernkosten: 125 AP

Verbreitung: 5

Erschaffungsprobe: KL / IN / FF (+ 6)

Erschaffungskosten: 12 AsP, davon 1 AsP permanent

Wirkung: Mit Hilfe dieses Zaubers ist es möglich, die Wirkung von Alchemika annähernd zu bestimmen. Zu diesem Zweck wird der Trank, das Pulver etc. in die Schale gegeben (so dies möglich ist) und deren Auswirkungen an den Gravuren der Schale abgelesen. Dem Spielleiter obliegt es dabei, der Wirkung des Mittelchens entsprechende Gravuren zuzuordnen und dem Alchimisten mitzuteilen.

Bei einem Heiltrank könnte beispielsweise ein eingravierter Storch (das Symboltier Pe-

raines, der Göttin der Heilkunst) aufleuchten, bei einem Zaubertrank das Madamal. Auch die Farbe des Leuchtens mag von Bedeutung sein: Ein Borons-Zeichen kann bei einem Schlaftrank grün glimmen, bei einem Schlafgift hingegen in warnendem Rot. Kombinationen verschiedener Gravuren sind ebenfalls denkbar: Gift könnte sowohl ein Borons-Symbol als auch ein Boronrad als Zeichen des Todes aufglühen lassen, und bei einer Droge, die in geringer Dosis heilsam, in größerer Menge aber tödlich wirkt, könnte sowohl Peraines als auch Borons Zeichen aufleuchten.

Die Qualität eines Alchimikums kann anhand der Stärke des Leuchtens bestimmt werden: je hochwertiger oder potenter das Mittel, desto intensiver das Glühen. Misslungene Tinkturen werden dabei übrigens

nicht als misslungen erkenntlich, sondern entsprechend der misslungenen, tatsächlich eintretenden Wirkung bestimmt (ein Heiltrank also als übel machendes, mittelschweres Gift).

Während die Anwendung dieses Schalenzaubers das Analysegeut im Regelfall nicht verbraucht, ist dies bei gewöhnlichen chemischen Analysen sehr wohl der Fall. Zumeist benötigen diese auch längere Zeit, auf jeden Fall aber eine Laborausstattung. Stehen Zeit und Labor allerdings zur Verfügung, mögen durchaus genauere Ergebnisse erzielt werden.

Aktivierungsdauer: 7 Aktionen

Aktivierungsprobe: KL / KL / CH

Aktivierungskosten: 1 AsP

Wirkungsdauer: RkP* KR

Merkmale: Hellsicht

CHYMISCHE HOCHZEIT

Voraussetzungen: TaW *Alchimie* 10; Schale muss mit der *Allegorischen Analyse* verzaubert sein

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 4

Erschaffungsprobe: KL/IN/FF (+ 6)

Erschaffungskosten: 14 AsP, davon 1 AsP permanent

Wirkung: Eine mit diesem Zauber belegte Schale verbessert alchemistische Produkte, bei deren Herstellung überwiegend die Schale eingesetzt wird: *Alchimie*-Proben sind in diesem Fall um 1 Punkt erleichtert und bei der Festlegung der Qualität der Mixtur werden zur Qualitätszahl automatisch 2 Punkte addiert. Des Weiteren wird die Hälfte (abgerundet) der eingesetzten AsP zur Qualitätsverbesserung eingespart.

Merkmale: Objekt

FEUER UND EIS

Voraussetzungen: Schale muss die *Weihe der Schale* tragen

Lernkosten: 150 AP

Verbreitung: 4

Erschaffungsprobe: IN/CH/KK (+ 7)

Erschaffungskosten: 19 AsP

Wirkung: Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Alchimist die Temperatur der Schale und ihres Inneren regulieren; pro Spielrunde kann die Temperatur um eine Kategorie (auf der Skala Niederhüllen – Namenlose Kälte – Grimmfrost – Firunwinter – Normal – Praiosommer – Khômglut – Kochendes Wasser – Backofen – Kohlenlut – Vulkanlut – Eisenschmelze) geändert werden. Zu den Kategorien von Kälte und Hitze finden Sie beim Zauber CALDOFRIGO (LCD 52) weitere Informationen. Es ist anzuraten, dass extreme Unterschiede zwischen Ausgangs- und Endtemperatur der Schale von fünf oder mehr Kategorien nicht in weniger als einer halben Stunde aufgebaut werden sollten, da sonst ein Bruchtest auf einen angenommenen Bruchfaktor von 5 durchgeführt werden muss, bei deren Gelingen die Schale zerbricht (und bei einem Misslingen dieser BF um 1 Punkt steigt).

Das Halten einer Temperatur, die nicht der Umgebungstemperatur entspricht, kostet den Alchimisten dabei 1 AsP pro Kategorie und Stunde – um also im heißen Labor (Praiosommer) die Schale für eine Stunde auf Grimmfrost zu bringen, müssen 3 AsP aufgewendet werden. Werden keine AsP mehr zugeführt, so nähert sich die Temperatur der Schale in natürlicher Weise nach und nach wieder der Umgebungstemperatur an.

Aktivierungsdauer: 5 Aktionen pro Kategorie angestrebter Veränderung

Aktivierungsprobe: KL/CH/KO

Aktivierungskosten: 1 AsP pro Kategorie für die Veränderung + 1 AsP pro Kategorie und Stunde, um die Temperatur zu halten

Wirkungsdauer: nach AsP-Aufwand, längstens RkP* Stunden

Merkmale: Umwelt, Elementar (Feuer und Eis)

MANDRICOONS BINDUNG

Voraussetzungen: TaW *Magiekunde* 7; Schale muss die *Weihe der Schale* tragen

Lernkosten: 75 AP

Verbreitung: 4

Erschaffungsprobe: MU/IN/CH (+ 7)

Erschaffungskosten: 17 AsP, davon 1 AsP permanent

Wirkung: Wird dieses Ritual auf die Schale gelegt, sind künftige alle Proben zum Rufen elementarer und dämonischer Substanz und alle Kontrollproben zum Binden von Elementaren und Dämonen um 3 Punkte erleichtert, wenn die Substanz oder das Wesen in Braugut gebunden werden soll. Beschwörungen zu anderen Zwecken als die Bereitung von Alchimika erhalten keine diesbezüglichen Boni.

Merkmale: Beschwörung, Dämonisch, Elementar, Herbeirufung

TRANSMUTATION DER ELEMENTE

Voraussetzungen: TaW *Alchimie* 10, TaW *Magiekunde* 7, Schale muss mit *Mandricon's Bindung* verzaubert sein

Lernkosten: 125 AP

Verbreitung: 3

Erschaffungsprobe: KL/IN/CH (+ 7)

Erschaffungskosten: 18 AsP

Wirkung: Die Aktivierung dieses Zaubers ruft eine elementare Manifestation ähnlich des Zauberspruchs MANIFESTO (LCD 173) in die Schale, die vom Alchimisten für Experimente verwendet werden kann, die ein Element in Reinform benötigen. Auch profane Anwendungsmöglichkeiten sind möglich, etwa das Beleuchten eines Raumes mittels einer Flamme oder die Erzeugung mehrerer Schluck geschmacklosen Wassers, jedoch keine schritthohen Flammensäulen oder fruchtiger Wein – im Wesentlichen gelten also vergleichbare Umstände wie beim MANIFESTO.

Um eine solche Manifestation herbeizurufen, bedarf es einer kleinen Menge des gewünschten Elements, die – im Einklang der alchemistischen Philosophie, die Niedere in das Höhere zu verwandeln – durchaus in unreiner Form eingebracht werden kann (eine halbe Hand voll Erde, etwas Spucke, ein wenig Glut etc.).

Gerüchtweise soll es zumindest in Mengbilie eine Variante dieses Rituals geben, mit der

dämonische statt elementare Manifestationen herbeigerufen werden können, wie etwa Sordulssäure oder Irrhalkenglut.

Aktivierungsdauer: 2 Aktionen

Aktivierungsprobe: MU/IN/CH

Aktivierungskosten: 1 AsP

Wirkungsdauer: RkP* x 5 Minuten

Merkmale: Elementar

WEIHE DER SCHALE

Voraussetzungen: TaW *Alchimie* 7; Ritualkenntnis *Alchimie*, *Gildenmagie*, *Hexenmagie* oder *Kristallomantie*

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 6

Erschaffungsprobe: MU/IN/KO (+ 7)

Erschaffungskosten: 17 AsP und 2W6+6 LeP, davon 1 AsP und 1 LeP permanent (Bis zu 13 fehlende AsP können durch Einsatz zusätzlichen Eigenblutes, also LeP, ersetzt werden, ohne dass der Alchimist dafür die Magie des Blutes beherrschen muss.)

Wirkung: Das Ritual erfordert vom Alchimisten unter anderem, dass er das Gefäß mit seinem eigenen Blut auswäscht, weswegen ihn die Durchführung dieses Schalenzaubers auch Lebenskraft kostet. Eine solcherart personalisierte Schale wird annähernd unzerstörbar, trotz extremsten Temperaturen, wird von Säuren nicht angegriffen und bereitet die Aufnahme weiterer Schalenzauber vor. Des Weiteren gilt die Schale für alchemistische Vorgänge nun als 'universelle Schale', die (fast alle) Schalen aus anderen Materialien ersetzen kann (benötigt eine Rezeptur beispielsweise eine Schale aus Kristall, so kann hierfür auch die *Schale der Alchimie* ohne Einschränkungen verwendet werden).

Merkmale: Objekt

WEITERE SCHALENZAUBER

Es heißt, dass es neben den sechs vorgestellten Schalenzaubern noch verschiedene weitere geben soll, die jedoch nur wenigen Meistern bekannt seien und in erster Linie dazu dienen, alchemistische Mixturen unter besonderen Bedingungen zu fertigen.

Dazu gehören unter anderem ein Zauber, der eine lokale Dunkelheit auf das Schaleninnere legt (für lichtempfindliche Experimente), ein dem UNBERÜHRT VON SATINAV vergleichbares Ritual (für verderbliche Substanzen), ein dem AEROFUGO ähnelnder Zauber (um Ingredienzien nicht der Luft auszusetzen) sowie ein an den SILENTIUM erinnerndes Ritual (damit Geräusche sich nicht auswirken). Auch hört man von einer Art DESINTEGRATUS-Ritual, das tote Materie in Staub verwandelt bzw. pulverisiert. Des Weiteren wird auch behauptet, dass Schalen aus einem der Magischen Metalle stärkere Wirkungen mit sich bringen.

RITUALE DER HEXEN

Hexen verfügen über drei Arten von Traditionsritualen: Zum einen sind dies die Hexenflüche, die im Endeffekt eine besondere Form der Spontan- bzw. Spruchzauberei darstellen, zum zweiten die Verzauberung des Hexenbesens bzw. eines ähnlichen hölzernen Ritualgegenstandes und zu guter Letzt die Zauber, die ihre Vertrauten wirken können (siehe 125ff.).

VON DEN FLÜCHEN

Hexenflüche sind starke magische Rituale, die ausschließlich den Hexen zu Eigen sind. Sie erfordern die *Ritualkenntnis (Hexen)* und werden nur von Hexen an andere Hexen weitergegeben – eine Weitergabe an Außenstehende gilt unter den Töchtern Satuaris als todeswürdiger Verrat. Ihre Auswirkungen haben für das Opfer meist verheerende Wirkung, bringen die Hexe selbst jedoch im besten Fall in den Kerker, meist eher auf den Scheiterhaufen. Um einen bestimmten Fluch zu sprechen, legt die Hexe eine Probe auf ihre Ritualkenntnis ab, die nicht um die Magieresistenz des Opfers, sondern um einen Wert anhand der Komplexität des Fluches erschwert wird.

Je nach Mentalität der Hexe wird sie den Fluch im *Lodernden Zorn* oder in *Kalter Wut* aussprechen.

Im *Lodernden Zorn* gesprochene Flüche schleudert die Hexe ihrem Opfer direkt entgegen, meist noch begleitet mit allerlei anderen Verwünschungen und Schimpfworten. Solche Flüche kosten die doppelte der unten angegebenen Astralenergie, zudem hat diese Methode den Nachteil, dass die Hexe direkt bei dem Fluch beobachtet wird. Im *Zorn* gesprochene Flüche besitzen übrigens die Eigenheit, automatisch auf den LeP-Vorrat der Hexe zurückzugreifen, falls sie nicht über ausreichend Astralenergie verfügt. Schon so manche Hexe hat ihr Hass so das Leben gekostet.

In *Kalter Wut* werden Flüche vom Vertrauten überbracht, nachdem die Hexe den Fluch in einer stillen Sitzung von einer Stunde Dauer auf das Zaubertier übertragen hat. Der Vertraute muss den Weg des Opfers kreuzen oder es aus der Nähe (maximal 7 Schritt) anblicken. Es ist auch möglich, dass die Hexe allein über eine gedankliche Verbindung zum Opfer den Fluch überträgt. Hierfür benötigt sie jedoch mindestens eine Haarlocke, einen Fingernagel oder einige Tropfen Blut der Zielperson. Für diese Art der Übertragung per Körperteil ist die Fluchprobe zusätzlich um die MR des Opfers erschwert; die Übertragung muss um Mitternacht erfolgen und das Opfer muss zu dieser Zeit schlafen. Wenn es aus dem Schlaf erwacht, bekommt es die volle Wirkung des Fluchs zu spüren.

Jähzornige Hexen sprechen ihre Flüche meist in *Loderndem Zorn*; *rachsüchtige* Hexen bevorzugen die *Kalte Wut*. Auch eine *jähzornige* Hexe kann Flüche später durch ihren Vertrauten übertragen, ebenso wie eine *rachsüchtige* Hexe Flüche im *Zorn* schleudern kann, jedoch neigen die beiden Ausprägungen dazu, ihrer Art des Fluchens treu zu bleiben. Ob eine Hexe sich spontan zu einem Fluch entschließt, kann durch eine Probe auf die entsprechende Schlechte Eigenschaft geprüft werden.

PROBE UND GEGENPROBE

Ob der Fluch gelingt, hängt von der entsprechenden Ritualprobe ab. Dem Opfer steht aber immer eine Gegenprobe auf eine Eigenschaft zu, um den Auswirkungen des Zaubers zu entgehen. Um welche Eigenschaft es sich handelt, ist bei dem jeweiligen Fluch genannt; die Gegenprobe ist stets um RkP* +3 der Hexe erschwert. Unabhängig vom Ausgang dieser Gegenprobe kostet ein einmal ausgesprochener Fluch die Hexe die volle Astralenergie.

ERLERKEN VON HEXENFLÜCHEN

Das Wissen über Flüche wird mündlich ausschließlich in Hexennächten weitergegeben, weswegen nicht jede Hexe die gleichen Flüche beherrscht: Zwei Mal pro Jahr, wenn eine Hexe an einer Hexennacht teilnimmt, kann sie versuchen, sich von einer Schwester in die Technik eines bestimmten Fluches einführen zu lassen.

Welchen Fluch die Hexe erlernen will, bleibt ihr selbst überlassen – vorausgesetzt, sie findet für diesen speziellen Fluch eine Lehrmeisterin, die an der gleichen Hexennacht teilnimmt und bereit ist, das Wissen zu teilen. Um einen Fluch erfolgreich zu erlernen, muss die Hexe die entsprechende Zahl an Abenteuerpunkten investieren, die bei dem jeweiligen Fluch vermerkt ist. Zum Erlernen müssen keine Astralpunkte aufgewendet werden. Besitzt die Hexe nicht genug freie Abenteuerpunkte, kann sie den Fluch auch nicht erlernen, sondern muss bis zu einer späteren Hexennacht warten.

PERMANENTE FLÜCHE

Manche Flüche können auf eine Person permanent ausgesprochen werden; dies ist bei den Flüchen jeweils vermerkt. Für die Aufhebung des Fluchs muss die Hexe dann eine *erfüllbare* Bedingung nennen. (So könnte ihr ein Phex-Geweihter einen Stein aus der Kaiserkrone besorgen müssen; nicht möglich wäre die Forderung, das Eherne Schwert zu überwinden). Dem Opfer muss die Bedingung bekannt gemacht werden, und es muss sie selbständig lösen können – der Meister entscheidet in diesen Fällen, ob die von der Hexe genannte Bedingung akzeptabel ist; ansonsten muss sie eine andere Bedingung nennen.

Ein Opfer, dem der permanente Fluch nicht im *Zorn* entgegengeschleudert wurde, erfährt die Bedingung bei einer Übertragung durch einen Vertrauten durch die in den Fluch eingewobene Vertrautemagie *Zwiesgespräch*, also in Stimmungsbildern und Assoziationen, bei denen es ein Weilchen dauern kann, bis das Opfer sie gedeutet hat. Im Ritual eines per Fernritual übertragenen Fluches ist eine Traumkomponente (sehr ähnlich einer TRAUMGESTALT) enthalten, so dass das Opfer im Schlaf von der Bedingung erfährt. Permanente Verfluchungen kosten ein Dreifaches, im *Zorn* ausgesprochene permanente Flüche sogar ein Sechsfaches der Astralenergie, die Sie bei dem entsprechenden Fluch angegeben finden.

GEGENSTÄNDE VERFLUCHEN

Unter Aufwendung des dreifachen der unten genannten Astralenergie kann auch ein Gegenstand verflucht



werden; die Hexe überträgt den Fluch dann in einer stillen Sitzung von einer Stunde Dauer auf den Gegenstand. Die erste Person, die den Gegenstand berührt, wird zum Opfer des Fluches.

Objekte können auch permanent verflucht werden – dies kostet allerdings das Fünffache an Astralkraft und bedarf mehrerer Stunden, wenn nicht gar Tage. Der gewählte Fluch befällt *so jede* Person, die den Gegenstand berührt. Soll der Gegenstand sogar permanent mit einem permanenten Fluch (siehe oben) verflucht werden, kostet dies die zehnfachen Fluchkosten.

GEMEINSAM FLUCHEN

Es ist auch möglich, dass mehrere Hexen gemeinsam einen Fluch wirken. Dies kann entweder mittels eines vorbereitenden UNITATIO oder während einer Hexennacht geschehen – fast immer mit permanenter Wirkung. (Für die Ritualprobe gilt analog das zu Zaubern während eines UNITATIO Gesagte; LCD 265)

FLÜCHE BRECHEN

Prinzipiell können Flüche mit antimagischen Zaubern gebrochen werden. Dabei hängt der genaue Antimagie-Spruch natürlich vom jeweiligen Fluch und seinen Merkmalen ab.

Erkennen: Zunächst muss ein Antimagier den Fluch als solchen identifizieren (z.B. mit einem ANALYS ARCANSTRUKTUR, der Liturgie BLICK DER WEBERIN oder mittels des Talents *Magiekunde*, falls er sich mit satuarischer Zauberei auskennt), die Probe auf Hellsichtzauber oder Talent ist generell um die RkP* der Hexe erschwert; die gleichen Zuschläge gelten auch zum Erkennen verfluchter Gegenstände mittels Hellsichtzauberei.

Brechen mittels Zaubern: Hat der Zauberer herausgefunden, dass es sich um 'satuarische Fluchmagie' handelt (die keineswegs jedem Magier bekannt ist) und hat er das wirkende Merkmal erkannt, kann er mit der passenden Antimagie versuchen, den Fluch aufzuheben. Es gilt, dass das Brechen von Flüchen um die bei der Ritualprobe übrig-

OPTIONAL: EINSATZ VON FLÜCHEN

Flüche sind meist als Strafe für – von der Hexe empfundenes – falsches Verhalten gedacht. Je nach Veranlagung (Jähzorn oder Rachsucht) werden die Flüche dann spontan oder nachträglich ausgestoßen. Wenn Sie als Spielleiter möchten, könnten und sollten Sie daher das Ausspielen des Verfluchens von der Spielerhexe ausspielen lassen. Je nach Darstellung und Motivation können Sie daher die Probe nach eigenem Ermessen erleichtern und auch die Astralpunktekosten deutlich reduzieren.

behaltenen RkP* erschwert ist. Auch permanent gesprochene Flüche können aufgehoben werden, jedoch ist in diesem Fall die Zaubersprobe um die doppelten RkP* erschwert. Mittels des Schamanenrituals EXORISMUS (Seite 157) kann ein Hexenfluch auch ohne eine vorherige Identifizierung gebrochen werden.

Brechen mittels Liturgien: Einige Liturgien (ARGELIONS BANNENDE HAND, PRAIOS' MAGIEBANN, RAHJAS FREIHEIT, SEGEN DER HL. VELVENVYA, VERTREIBUNG DES DUNKELSENS UND natürlich das ARCANUM INTERDICTUM; ARGELIONS MANTEL und ARGELIONS SPIEGEL können bestimmte Flüche abwehren) sind ebenfalls dafür geeignet oder sogar speziell darauf ausgelegt, (bestimmte) Hexenflüche zu brechen. Auch hier sind die entsprechenden Proben auf Liturgiekenntnis um die RkP* der Hexe (bei permanenten Flüchen um die doppelten RkP*) erschwert. Gelingt die Probe allerdings ohne den zusätzlichen RkP*-Aufschlag, kann der Spielleiter eine zeitweise Milderung des Fluches zulassen.

Aufheben: Die Hexe, die den Fluch selbst ausgesprochen hat, kann jederzeit unter Aufwendung von 3 AsP die Wirkung ihres Fluches aufheben, ohne die entsprechende antimagische Formel benutzen zu müssen. Dazu muss aber (von ihr selbst oder ihrem Vertrauten) das Opfer oder der Gegenstand berührt werden.

ÄNGSTE MEHREN

Lernkosten: 75 AP

Verbreitung: 6

Ritualprobe: MU / IN / CH (+ 4)

Gegenprobe des Opfers: MU (+ RkP* + 3)

Wirkung: Das Opfer wird von einer bestimmten Angst befallen oder von einer Schlechten Eigenschaft geplagt, die von der Hexe benannt wird. Besitzt der Verfluchte die Angst (wie Höhenangst, Totenangst, Dunkelangst, Meeresangst, Raumangst, Angst vor Insekten, Spinnen, Feuer etc.) oder schlechte Eigenschaft (wie Arroganz, Goldgier, Neugier, Vorurteile etc.) bereits, erhöht sich der Wert um 10 Punkte. Litt er bisher noch nicht daran, hext ihm die Fluchende die Schlechte Eigenschaft ihrer Wahl auf einem Wert von 15 an. Nach Ende der Wirkungsdauer sinkt der Wert langsam wieder (auf den alten Stand): pro Tag um einen Punkt.

Alles, was im Zusammenhang mit dem Auslöser der Angst steht, fordert dem Opfer eine MU-Probe ab (eventuelle Zuschläge nach Angst oder schlechter Eigenschaft); misslingt diese, flieht es panisch. Bei der Angst vor Feuer z.B. hält sich der Verfluchte fern von offenen Flammen; vor einem Flammenschwert oder ähnlichem magischen Feuer flieht er wie unter der Wirkung eines HORRIPHOBUS

(mit ZfP* entsprechend den RkP* des Fluchs), und auch Fackel-, Kerzen- oder Lampenschein behagt dem Opfer allgemein nicht. Im Kampf gegen brennende Waffen muss es seinen Wert Angst vor Feuer auf sämtliche Kampfaktionen als Mali anrechnen. Wird das Opfer hingegen mit dem Auslöser einer Schlechten Eigenschaft konfrontiert, ist eine (je nach Situation um die Höhe der angehexten oder erhöhten Schlechten Eigenschaft erschwerte) *Selbstbeherrschungs*-Probe fällig, bei deren Misslingen vergleichbare Konsequenzen drohen: Der *arrogante* Charakter behandelt selbst gute Freunde wie Dreck, der *goldgierige* Charakter würde sogar seine Großmutter verkaufen und so weiter. Eine vorzeitige Senkung der Schlechten Eigenschaft mit weltlichen (seelenheilerischen) Methoden ist nicht möglich.

Hässlich ist der Zauber, wenn er von einer besonders mächtigen Hexe oder permanent gesprochen wird: Gelingt es nicht, den Fluch innerhalb von drei mal sieben Tagen zu brechen, dann wird das Opfer bereits derart von dem Nachteil beherrscht, dass die Hälfte des Aufschlages bleibt, selbst wenn der Fluch zu einem späteren Zeitpunkt gebrochen wird. In diesem Falle bleibt auch eine 'neue' Schlechte Eigenschaft auf halbem Wert bestehen und

plagt das arme Opfer für immer. Eine Hexe kann diesen Fluch unter Aufwendung der entsprechenden Astralenergie auch auf zwei oder drei Ängste erweitern und muss dafür keine eigenen Proben ablegen.

Ritualkosten: 10 AsP

Wirkungsdauer: RkP* in Tagen, permanent möglich

Merkmal: Einfluss

BEISS AUF GRANIT!

Lernkosten: 150 AP

Verbreitung: 3

Ritualprobe: MU / IN / KK (+ 4)

Gegenprobe: KO (+ RkP* + 3)

Wirkung: Das Opfer kann keine feste Nahrung mehr zu sich nehmen, denn diese verwandelt sich augenblicklich in Stein (Dung, Holz, je nach Benennung der Hexe, jedoch keine Edelmetalle oder -steine o.ä.), sobald es sie berührt. Zwar kann der Verfluchte noch trinken und dünne Suppen zu sich nehmen, doch Brot, Wurst, Käse, Obst usf. scheiden als Nahrungsquelle aus. Eine Spielrunde, nachdem der Verfluchte die Nahrung berührt hat, wird das Lebensmittel wieder weich und für andere essbar. Berührt das Opfer jedoch die Nahrung wieder, dann versteinert sie erneut. Ein auf die Nahrung gesprochenes OBJEKT

ENTZAUBERN hilft dem Opfer übrigens nicht, da sie sofort wieder versteinert, wenn er sie berührt.

Wenn der Fluch länger als drei Tage auf dem Opfer lastet, dann geht er langsam an die Substanz: Der Betroffene verliert von nun an pro Nacht 1 LeP – und regeneriert natürlich weder LeP noch AsP.

Ritualkosten: 12 AsP

Wirkungsdauer: RkP* in Tagen, permanent möglich

Merkmal: Form, Objekt

BEUTE!

Lernkosten: 75 AP

Verbreitung: 4

Ritualprobe: IN / CH / CH (+ 5)

Gegenprobe: IN (+ RkP* + 3)

Wirkung: Das Opfer strömt von nun an einen Geruch aus, auf den alle fleischfressenden Tiere (Katzen, Hunde, Wölfe, Ratten ...) und Insekten (je nach Wunsch der Hexe) fressgierig reagieren. Tiere, die den Verfluchten ansonsten nicht beachten würden, nehmen automatisch eine Jagdhaltung gegen ihn ein. Jeder Hund wird anschlagen und ein Knurren von sich geben, wenn der Betroffene in seine Nähe kommt; manchmal sind Tiere gar so außer sich, dass der Verfluchte sie mit einer CH-Probe beruhigen muss, damit sie ihn nicht angreifen (Meisterentscheidung). Wird die Heldengruppe von Tieren angegriffen, werden sich diese vorwiegend auf den Verfluchten stürzen. In einen Kampf mit anderen, nicht verfluchten Helden werden sie sich nur begeben, wenn der Verfluchte nicht greifbar ist – und sie werden die Gelegenheit ergreifen, sich dem Verfluchten zu nähern.

Im Kampf gegen den betroffenen Helden zeigen sich die Tiere stets verbissen und hartnäckig: AT +2, PA -3, TP+1 – außerdem fliehen sie nicht und kämpfen bis zum Tode. Der Verfluchte darf nach Ablauf eines Tages und dann täglich eine Gegenprobe ablegen, um den Fluch selbst zu brechen. Diese Probe wird pro Tag um 1 leichter, und eine gewürfelte 1 gilt immer als Erfolg. Diese Regelung gilt selbstverständlich nicht, wenn der Zauber permanent auf ihn gesprochen wurde.

Ritualkosten: 13 AsP

Wirkungsdauer: bis Gegenprobe gelingt, permanent möglich

Merkmal: Eigenschaften, Einfluss

HAGELSCHLAG

Lernkosten: 150 AP

Verbreitung: 4

Ritualprobe: KL / IN / KK (+ 6)

Gegenprobe: keine, da keine bestimmte Person betroffen ist.

Wirkung: Auf den von der Hexe bestimmten Bereich von maximal (3+RkP*) mal 100 Rechtschritt Größe geht bei der nächsten passenden Gelegenheit (also wenn Wolken

am Himmel aufziehen) ein fürchterlicher Hagelschlag nieder (oder auch Schneesturm, Sturmböen, Sandsturm, je nach Wunsch der Hexe und was zum örtlichen Klima passt), der die Feldfrüchte vernichtet, die Dächer von Bauernkaten eindrückt, den Boden mit einer trügerischen Eisdecke überzieht und sogar einer Person, die sich im Freien aufhält, pro Spielrunde mindestens 2W6 TP zufügen kann.

Auch dieser Fluch gilt als klassische Hexenrache. Wenn sie es will, und der Himmel gerade bewölkt ist, kann die Hexe den Fluch sogar im Zorn schleudern.

Ritualkosten: 27 AsP

Wirkungsdauer: RkP* in Spielrunden

Merkmal: Umwelt, Elementar (Einzel, je nach Wirkung)

HEXENSCHUSS

Lernkosten: 75 AP

Verbreitung: 7

Ritualprobe: IN / CH / KK (+ 0)

Gegenprobe: KO (+ RkP* + 3)

Wirkung: Dem Opfer fährt ein urplötzlicher Schmerz in den Rücken (oder ein bohrender Schmerz in den Kopf, ganz nach Wunsch der Hexe). GE, KO und KK (Rücken) bzw. MU, KL und IN (Kopf) fallen um je 6 Punkte (wodurch auch stets die Kampfwerte vermindert werden). Jede Kraftanstrengung schmerzt, besondere Kraftakte sind mit einem *Hexenschuss* nicht möglich. Bei verursachten Kopfschmerzen sind stattdessen geistige Anstrengungen kaum möglich, Zauber sind um RkP* + 3 Punkte erschwert. Nach jeder SR legt das Opfer eine Gegenprobe ab; wenn diese gelingt, ist der Schmerz etwas gelindert und die Einbußen gehen um je einen Punkt zurück.

Ritualkosten: 9 AsP

Wirkungsdauer: bis zur vollständigen Linderung

Merkmal: Eigenschaften

KORNFÄULE

Lernkosten: 125 AP

Verbreitung: 3

Ritualprobe: KL / IN / KK (+ 3)

Gegenprobe: keine, da keine bestimmte Person betroffen ist.

Wirkung: Die Hexe kann mittels dieses Fluchs ein Kornfeld von einer Größe bis zu (3+RkP*) mal 100 Rechtschritt von der Kornfäule oder einer Heuschreckenplage, Kartoffeln von gefräßigen Käfern, einen Weinberg vom Mehltau u.ä. befallen lassen, so dass die gesamte Ernte auf diesem Land verloren ist. Diese Hexenrache ist seit alter Zeit bekannt und gilt als sicheres Zeichen für die Präsenz einer Satuarua-Anhängerin.

Ritualkosten: 21 AsP

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmal: Dämonisch (Mishkhara)

KRÖTENKUSS

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 3

Ritualprobe: MU / CH / CH (+ 4)

Gegenprobe: CH (+ RkP* + 3)

Wirkung: Nach einem *Krötenkuss* ist der Betroffene von einer abstoßenden und Furcht einflößenden Aura umgeben: Er bekommt einen stechenden Blick, dem selbst seine besten Freunde nur selten standhalten können, und seine Stimme erhält einen abweisenden und barschen Klang. Begibt sich jemand in die Nähe des Opfers, so ergreift ihn ein ungutes Gefühl, das sich noch verstärkt, wenn er dem Verfluchten von Angesicht zu Angesicht gegenübersteht. Nur wenige bringen genügend Mut auf, um dem Opfer entgegenzutreten oder gar ein Gespräch mit ihm zu führen – die meisten wenden sich ab, meiden seine Nähe oder gehen unter irgendeinem Vorwand einem Gespräch mit dem Verfluchten aus dem Weg. Manchmal kommt es sogar vor, dass Menschen panikartig vor dem Opfer fliehen. Will der Verfluchte mit irgendjemandem ein Gespräch beginnen, dann muss er zunächst eine CH-Probe ablegen. Gelingt diese, muss der Angesprochene noch eine einfache MU-Probe bestehen. Nur wenn beide Proben gelingen, kann ein halbwegs normales Gespräch geführt werden. Misslingt die CH-Probe, dann versucht der Angesprochene dem Gespräch aus dem Weg zu gehen, misslingt die MU-Probe, dann ist der Gesprächspartner eingeschüchtert und meist nicht sonderlich gesprächig. Geht eine der beiden Proben gründlich daneben (wenn eine 20 fällt), dann flieht das Opfer panikartig und will vorerst vom Verfluchten nichts mehr wissen (die Wirkung ist einem *BÖSEN BLICK* ähnlich). Von sich aus wird niemand das Opfer ansprechen, es sei denn, es besteht ein triftiger Grund. Der Meister sollte darüber hinaus die Umgebung des Verfluchten nach Möglichkeit entsprechend reagieren lassen: Wer kann, geht ihm aus dem Weg.

Dem Opfer steht einen Tag nach dem Fluch und dann täglich eine Gegenprobe zu, um die Wirkung des Fluches ein für allemal zu beenden. Diese Probe wird pro Tag um einen Punkt leichter, und eine gewürfelte 1 gilt immer als Erfolg. Wurde der Zauber permanent gesprochen, dann entfällt diese Probe – der Fluch kann in diesem Fall nur noch durch Kundige gebrochen werden.

Ritualkosten: 15 AsP

Wirkungsdauer: bis Gegenprobe gelingt, permanent möglich

Merkmal: Einfluss, Illusion

MIT BLINDHEIT SCHLAGEN

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 5

Ritualprobe: MU / KL / IN (+ 3)

Gegenprobe: KO (+ RkP* + 3)

Wirkung: Das Opfer verliert nach Wunsch der Hexe sein Augenlicht, Gehör, seinen Riech- oder Tastsinn. Alle Aktivitäten, die den Einsatz dieses speziellen Sinnes erfordern (auch entsprechende Zauber), sind nicht möglich, das Opfer ist in fremder Umgebung auf die verbleibenden Sinne und die Hilfe anderer angewiesen.

Ritualkosten: 10 AsP

Wirkungsdauer: RkP* mal 2 Spielrunden, permanent möglich

Merkmal: Eigenschaften

PECH AN DEN HALS WÜNSCHEN

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 4

Ritualprobe: MU / IN / IN (+ 0)

Gegenprobe: MU (+ RkP* + 3)

Wirkung: In der nächsten Zeit hat das Opfer besonderes Pech: Alle Eigenschaftsproben, Attacken, Paraden, Ausweichmanöver und Fernkampfgriffe sind um 1 Punkt erschwert (und damit auch jede einzelne der drei Eigenschaftsproben in Talent- oder Zauberproben). Zudem erhält es die beiden Nachteile *Pechmagnet* und *Tollpatsch* (siehe **WdH 267** und **WdH 271**).

Ritualkosten: 8 AsP

Wirkungsdauer: RkP* Tage, permanent möglich

Merkmal: Eigenschaften

PESTILENZ

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 3

Ritualprobe: MU / KL / CH (+ Stufe der Krankheit)

Gegenprobe: KO (+ RkP* + 3, weiterhin modifiziert bei *Resistenz gegen Krankheiten* bzw. *Krankheitsanfällig*)

Wirkung: Das Opfer erkrankt unmittelbar an der von der Hexe benannten Krankheit. Der Hexe muss diese Krankheit bekannt sein, außerdem ist es nicht möglich, dem Opfer eine magische Krankheit wie die Duglumspest anzuhexen. Zu den Krankheiten siehe **WdS 151ff.**

Ritualkosten: Stufe der Krankheit in AsP

Wirkungsdauer: augenblicklich, danach nimmt die Krankheit ihren normalen Verlauf.

Merkmal: Dämonisch (Mishkhara)

SCHLAF RAUBEN

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 4

Ritualprobe: KL/CH/CH (+5, bei Opfern mit dem Nachteil *Schlafstörungen* entfällt der Aufschlag)

Gegenprobe: MU (+ RkP* + 3)

Wirkung: Dieser gängigste aller Hexenflüche bewirkt, dass das Opfer keinen Schlaf mehr findet. Dadurch verliert er die nächtliche Re-

generation und wird nach und nach unkonzentrierter und reizbarer. Nach der zweiten durchwachten Nacht ist er nicht mehr in der Lage, Erschöpfungspunkte durch Rasten abzubauen, ab der dritten Nacht sinken die geistigen Eigenschaften (MU, KL, IN und CH) täglich um einen Punkt und er erleidet von nun an für jede weiteren 6 Stunden ohne Schlaf 1 Punkt Erschöpfung (siehe **Basis 191** bzw. **WdS 139**).

Sobald diese Erschöpfung in Überanstrengung übergeht, beginnt der Verfluchte unter Wahnvorstellungen zu leiden, sieht Trugbilder und fühlt sich verfolgt. Das Opfer ist nun zeitweilig kaum ansprechbar und wirkt völlig apathisch. Diese Grundstimmung wird beizeiten durch Phasen hektischer Überaktivität, aufbrausenden Gemüts und plötzlicher Zornesanfalle unterbrochen. Allerdings ist das Opfer während der gesamten Zeit unempfindlich gegen alle Zauber, deren Auswirkungen es im Schlaf erreichen würden.

Alternativ kann die Hexe sich auch entscheiden, dem Opfer zwar Schlaf zuzugestehen, ihm aber übelste Alpträume zu senden. In diesem Fall entsteht keine Erschöpfung, aber das Opfer verliert schon ab der ersten Nacht täglich einen Punkt auf die geistigen Eigenschaften, passende Ängste und Schlechte Eigenschaften steigen in gleichem Maße.

Ritualkosten: 15 AsP

Wirkungsdauer: RkP* in Tagen, permanent möglich

Merkmal: Einfluss

TODESFLUCH

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 3

Ritualprobe: MU / CH / KO (+ 5)

Gegenprobe: KO (+ RkP* + 3)

Wirkung: Dieser Fluch entzieht dem Opfer langsam die Lebenskraft: Ohne dass äußere Verletzungen zu sehen sind, beginnt es zu verfallen und schwächer zu werden, bis es im schlimmsten Fall schließlich stirbt. Es verliert in der ersten Spielrunde 1 LeP, in der zweiten SR 2 LeP, in der dritten 3 usw. Nach jeder Spielrunde steht dem Opfer eine weitere Gegenprobe zu, um den Fluch zu brechen. Die Gegenprobe wird von Mal zu Mal um 1 Punkt leichter (nach der ersten SR ist die KO-Probe also erschwert um RkP*+2, dann um RkP*+1 etc.)

Ritualkosten: 15 AsP

Wirkungsdauer: bis die

Gegenprobe gelingt

Merkmal: Schaden

UNFRUCHTBARKEIT

Lernkosten: 50 AP

Verbreitung: 4

Ritualprobe: IN / KO / KO (+ 5)

Gegenprobe: KO (+ RkP* + 3)

Wirkung: Mittels dieses Fluchs ist die Hexe in der Lage, einem beliebigen Lebewesen die Fähigkeit zu rauben, Nachkommen zu zeugen oder zu gebären. Wird eine bereits schwangere Kreatur von diesem Fluch getroffen, muss ihr sofort eine Gegenprobe gelingen, sonst bringt es eine Miss- oder Totgeburt zur Welt.

Ritualkosten: 12 AsP

Wirkungsdauer: RkP* in Wochen, permanent möglich

Merkmal: Dämonisch (Asfaloth)

VIHVERSTÜMMELUNG

Lernkosten: 75 AP

Verbreitung: 3

Ritualprobe: IN / KO / KO (+ 3)

Gegenprobe: KO (+ RkP* + 3)

Wirkungsweise: Ein Tier (kein denkendes Wesen), das von diesem Fluch betroffen wird, beginnt dahinzusiechen: Ein von der Hexe bestimmtes Bein des Tieres, aber auch der Kopf oder ein inneres Organ verdorrt im Laufe von einer Woche bis zur Unkenntlichkeit, was in vielen Fällen den Tod des Tieres nach sich zieht. Regeltechnisch erleidet das Tier jeden Tag eine Wunde. Sobald das Tier KO/4 Wunden erlitten hat, stirbt es.

Sollte das Tier den Fluch überleben (was nur bei sehr geringer Wirkungsdauer oder bei einem nicht lebenswichtigen Körperteil wie etwa einem Bein möglich ist), so regeneriert sich das verfluchte Körperteil nach Ablauf der Wirkungsdauer im Rahmen der normalen Heilung von Wunden wieder.

Ritualkosten: 12 AsP

Wirkungsdauer: RkP* in Tagen, permanent möglich

Merkmale: Form, Schaden, Dämonisch (Asfaloth)

WARZEN SPRIEßEN

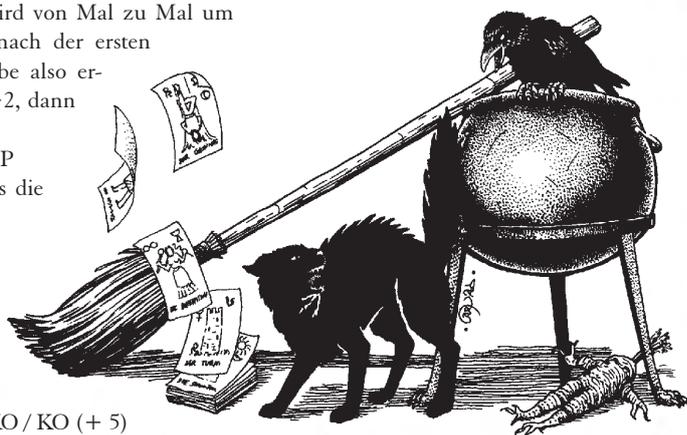
Lernkosten: 50 AP

Verbreitung: 6

Ritualprobe: IN / CH / CH (- 2)

Gegenprobe: CH (+ RkP* + 3)

Wirkung: Dem Opfer wachsen innerhalb von wenigen Minuten dicke, hässliche, haarige



Warzen (oder Pusteln, Flechten) im Gesicht, die ihm den Nachteil *Widerwärtiges Aussehen* verleihen (siehe **WdH 274**). Die dort genannten Probenaufschläge gelten auch für Zauberproben, da das Opfer von Selbstekel geplagt ist und sich zudem auf kaum etwas anderes als seine Warzen konzentrieren kann.

Ritualkosten: 6 AsP

Wirkungsdauer: RkP* Tag, permanent möglich.

Merkmal: Eigenschaften, Form

ZUNGE LÄHMEN

Lernkosten: 50 AP

Verbreitung: 4

Ritualprobe: IN / CH / FF (+ 0)

Gegenprobe: KO (+ RkP* + 3)

Wirkung: Die Zunge des Opfers ist gelähmt, es kann sich nur noch lallend und unartikuliert äußern: Um einen vom Opfer gesprochenen einfachen Satz zu verstehen, ist für die Zuhörer eine Probe auf die benutzte Sprache erforderlich. Zaubersprüche mit

gesprochener Formel können nur noch mit einem Aufschlag von 7 Punkten auf die Zauberprobe gewirkt werden.

Ritualkosten: 12 AsP

Wirkungsdauer: RkP* in Stunden, permanent möglich

Merkmal: Eigenschaften, Einfluss

VOM HEXENBESEN

Hexen fliegen auf Besen oder in Fässern (oder auf Türen, Dachbalken, Mistgabeln, Zäunen, Kampfstäben, Tischen und ähnlichen Holzgegenständen, ja sogar von schweren, in Holz gebundenen Folianten wurde berichtet) – das ist ein offenes Geheimnis. Weit weniger bekannt ist das Geheimnis der Herstellung dieser Fluggeräte und dass diese widernatürliche Fortbewegungsart ebenfalls an den Kräften der Hexe zehrt, nicht in hohem Maße, aber dennoch spürbar.

Allgemein können alle Gegenstände, die zum größten Teil aus Holz bestehen, mittels der so genannten 'Hexensalbe' zum Fliegen gebracht werden. Diese Salbe ist aber nun nicht eine einfache Zauberpaste, die jede Hexe in ihrem Kämmerchen brauen kann, vielmehr ist ihre Herstellung ein Großes Ritual (eines der Kern-Rituale der Hexennächte), in dessen Rahmen nicht nur eine mächtige Version des HEXENHOLZES gewirkt wird, sondern auch die Kräfte eines machtvollen Luft-Elementars auf das Gebräu herabgerufen werden. (Zumindest zeigt Hellsichtzauberei als wirkende Merkmale Telekinese und Elementar (Luft).)

Die entstehende Paste ist so portioniert, dass sie es allen anwesenden Töchtern Satuaris ermöglicht, die nächste Hexennacht auf einem Fluggerät zu erreichen – der eigentliche Zweck aller Besen, Fässer und dergleichen mehr. (Viele der Versammlungsplätze der Hexen liegen ja auf ansonsten unerreichbaren Gipfeln und Hochplateaus, auf Lichtungen in dichten Wäldern und ähnlich unzugänglichen Orten.) Die Wirkung der Salbe hält genau ein halbes Jahr an, also je nach Zeitpunkt der Hexennacht bis zur nächsten Sonnenwende oder Tagundnachtgleiche. Die Salbe bewirkt, dass der mit ihr bestrichene hölzerne Gegenstand aus eigener Kraft fliegt und dabei maximal die Hexe, ihren Vertrauten (mögliche Ausnahme sind besonders schwere *Machtvolle Vertraute*) und eine gewisse Menge an Ausrüstung (maximal 20 Stein) tragen kann.

Solange die Hexe jedoch nicht auf dem Fluggerät sitzt, verfällt es in zeitweilige Starre, aus der es vor dem nächsten Einsatz wieder erweckt werden muss. Dies heißt im Klartext, dass Hexen für ihre Flugkunst-

stücke Astralenergie verbrauchen, und zwar 1 AsP für jedes Abheben. Wie lange die Hexe danach in der Luft bleibt, spielt keine Rolle. Die maximale Geschwindigkeit des Besens beträgt etwa 50 Meilen pro Stunde. Um so schnell zu fliegen, muss die Hexe allerdings alle halbe Stunde eine *Fliegen*-Probe ablegen – es erfordert gehörige Anstrengung, den Besen auf Kurs zu halten. *Fliegen*-Proben sind natürlich ebenfalls für besondere Flugkunststücke erforderlich: Eine Verfolgungsjagd in dichtem Wald, ein Flug durch ein Fenster, ein Überschlag oder eine Schraube bedeutet immer einen deftigen Aufschlag auf die Probe, aber auch plötzliches Abstoppen, Fliegen in heftigem Wind oder mit schwerer Last erfordern erschwerte *Fliegen*-Proben. Auch bei Verletzungen der Hexe oder bei einem eventuellen 'Luftkampf' zwischen der Hexe und einem Raubvogel, Drachen o.ä. muss geprüft werden, ob sich die Tochter Satuaris auf ihrem Fluggerät halten kann oder die Kontrolle verliert. Eine gescheiterte *Fliegen*-Probe bedeutet jedoch nicht immer, dass die Hexe spektakulär abschmiert, sondern meist nur, dass sie das gewünschte Ziel ihres Flugmanövers nicht erreicht. Nur bei besonders risikoreichen Kunststücken (oder bei einem Patzer der *Fliegen*-Probe) sind Leib und Leben der Hexe in Gefahr ...

Hexen, die etwas mehr Wert auf Bequemlichkeit legen, verwenden übrigens meistens Fässer oder Türen, die sich zwar schlecht durch die Gegend schleppen lassen, dafür aber wesentlich gemütlicheres Reisen ermöglichen: Eine Hexe auf Besen, Mistforke oder Kampfstab muss alle halbe Stunde eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen, die im Verlauf eines langen Fluges von Mal zu Mal um 1 Punkt schwieriger wird – der Ritt auf einem dünnen Holzstab gehört nun einmal nicht zu den größten Annehmlichkeiten des aventurischen Lebens. Antimagie (ein gezielter BEWEGUNG STÖREN oder LUFTBANN bzw. ein Flug in eine entsprechende Zonenwirkung) wirkt nur auf die Hälfte der dem Besen eigenen Magie: das Gerät ist schwer steuerbar und verliert an Höhe, so dass eine raue, aber sichere Landung noch möglich ist (Die *Fliegen*-Probe zur Landung ist um die ZfP* des wirkenden Spruchs erschwert. Misslingt die Probe, zählt jeder fehlender TaP als ein Schritt Fallhöhe).

DIE VERTRAUTETIERE

»Die Familiari der Satuaris-Anbeterinnen, gemeyniglich Hexenthier, Zauberthier oder Vertrauther geheissen, seyen allhier insbesondere erwähnt, zumal sie sich von den Famuli der Magi (welche ja sind besessen) wie auch von aller Art ander Thier separieren. Sie sind von besonderem Wuchs und Schoenheit, und sie sind allerley Zauber maechtig. Bisweylen faehrt auch der Geist der Hex in sie, damit sie Kranckheyt und Siech-Thum all jenen bringen, die der Hex uebel gesonnen.«

—aus Das Wesen des Unbekannten, p. 237, aus der Sigban-Originalschrift, 799 BF; ins Garethi übersetzt

»... zuletzt aber nimm den Kehlsack einer Croete, welche eyn Hexenthier gewesen, und gib ihn im Lichte des Kor zu der Mixthur ...«

—aus einem alten alchemistischen Rezept zur Giftherstellung, etwa 300 BF

»Sepharael, Gefährte mein, schönstes aller Tiere, Find mit mir des Weisen Stein, in finstren Nacht mich führe!«

—aus dem Monolog der Lusminea im Schauspiel Hexenmond, uraufgeführt in Kuslik im Jahre 981 BF

Die meisten Hexen, aber auch Geoden, Goblin-Schamaninnen und Zibiljas, nehmen ein Tier bei sich auf, das sie zu ihrem Vertrauten

machen. Das Tier ist immer von derselben (oder verwandten) Art wie das Seelentier des Zaubersenden selbst, z.B. wird eine Schwester des Wissens mit Seelentier Nesselvipere nur eine Schlangenvertraute halten. Da ein solcher Vertrauter von seiner Bindung an in engem übersinnlichen Kontakt zu seiner Herrin steht, wächst das Tier nicht zu einem normalen Exemplar seiner Spezies heran, sondern zu einer von Magie erfüllten Kreatur – im Volksmund Hexen- oder Zaubertier genannt. Rein äußerlich ist ein Vertrauter an seinem außergewöhnlich großen und prächtigen Wuchs zu erkennen.

Im Allgemeinen handelt es sich bei den Vertrauten-Tierarten der Hexen um Katzen, Raben, Eulen, Schlangen oder Kröten, doch gibt es auch Hexen, die Kleinaffen, Spinnen oder ganz andere Vertrautentiere wählen.

Eine ähnlich enge Beziehung ist auch zwischen den Geoden vom Zweige der Diener Sumus und bestimmten Tierarten bekannt, die von ihrem Seelentier oder ihrem gewählten Element abhängen. Es sind Schlangen (Wasser), Falken (Luft), Hunde (Erz), Kröten (Humus) und Wildkatzen (Feuer).

Bei Zibiljas (nur Schlange) und Goblin-Schamaninnen (vor allem Iltis und Wiesel, gelegentlich Koschröten, selten andere Marder oder kleine Rabenvögel) gibt es ebenfalls Fälle von Vertrautentieren. Die Schamaninnen haben das Vertrautentier meist seit ihrer Initiation (und müssen daher die SF *Vertrautenbindung*, und die Kosten bei Spielbeginn bezahlen), während Zibiljas diese eher im Laufe der Zeit kennenlernen.

Da es häufig vorkommt, dass eine Hexe einen Gegner durch ihren Vertrauten ausspionieren lässt, und da Hexenflüche oftmals durch den Auftritt des Vertrauten angekündigt werden, darf man sich nicht darüber wundern, dass viele Aventurier das Erscheinen irgendeines Raben oder schwarzen Katers als düsteres Vorzeichen sehen und sich daher eine Menge Sprichworte und abergläubische Vorstellungen um die entsprechenden Tierarten ranken, die zum eher geringen Teil auf hesindegefähiger Wahrheit basieren.

DIE ERSTE BINDUNG

Zunächst muss die Hexe ein Tier finden, mit dem sie sich geistig verbunden fühlt. Meist geschieht dies jedoch in umgekehrter Richtung, dadurch nämlich, dass ein junges Tier die Gesellschaft der Tochter Saturias sucht und nicht aus ihrer Nähe weicht.

Wenn die Entscheidung gefallen ist, bringt die Hexe das junge Tier an einen einsamen Ort. Im Licht des Vollmondes schließt sich eine übernatürliche Brücke zwischen ihr und dem Vertrauten. Sie lässt ihre Kraft auf das Tier übergehen und macht es dadurch empfänglich für die Strömungen der Zauberei.

Ob bei diesem Ritual besondere Formeln, Gesten und Handlungen vonnöten sind, ist ein Geheimnis der Hexen, es scheint jedoch, dass jede Hexe ihre eigene Art und Weise besitzt, zum Geist des Vertrauten vorzudringen.

Von diesem Zeitpunkt an versteht der Vertraute die menschliche Sprache und ist in der Lage, einfache Aufträge seiner Meisterin auszuführen, vorausgesetzt, es ist dazu körperlich in der Lage und wird geistig nicht überbeansprucht. (Die Klugheit eines Vertrauten ist nicht mit der eines Menschen zu vergleichen. Wenn dem Spielleiter der Auftrag einer Hexe an ihr Zaubertier zu übertragen erscheint, kann er dem Vertrauten eine KL-Probe abverlangen.)

Der Vertraute erhält zu diesem Zeitpunkt seine spieltechnischen Werte, die Sie auf Seite 123 aufgelistet finden.

Das enge Band zwischen Hexe und Vertrautem kann nur durch den Tod eines der beiden Teile getrennt werden, wobei die Lebensspanne eines solcherart von Magie durchwirkten Tieres die der normalen Artgenossen um ein Vielfaches übersteigt und meist das Alter eines Menschen erreicht. Ein Vertrauter, der seine Hexe durch deren Tod verliert, nimmt keine Nahrung mehr zu sich und stirbt innerhalb

weniger Tage. Hexen, deren Vertraute früh getötet werden, tendieren dazu, grausame Rache zu suchen und zu verbittern. Vertraute, die nach langem und erfreulichem gemeinsamen Leben sterben werden wie ein bester Freund oder gar Ehepartner betrauert. In einigen Fällen, vor allem bei den unsterblichen Egeborenen, kommt es jedoch auch vor, dass die Hexe einen zweiten Vertrauten findet und an sich binden kann.

DIE VERTRAUTEN IN REGELN

DIE BINDUNG

Für die Bindung ist die Sonderfertigkeit *Vertrautenbindung* nötig. Die Bindung wird mit AP bezahlt, und zwar bei (Wild-)Katze, Schlange, Eule, Falke, Hund, Affe, Rabe, Wiesel und Iltis mit 80 AP, bei Kröte oder (Vogel)spinne 100 AP. Eventuell können dazu weitere Kosten durch bessere Werte des Vertrauten kommen (siehe unten). Die Bindung eines *Machtvollen Vertrauten* (WdH 254) kostet 120 AP.

Durch die Bindung erhält das Tier eigene Astralenergie, eine *Ritualkenntnis* (*Vertrautenmagie*) mit dem Startwert von 3 und erlernt den Zauber *Zwiegespräch* (siehe unten), eine Kröte auch noch den *Krötenschlag*. Außerdem kann es ab jetzt die Muttersprache der Hexe verstehen – zumindest so weit seine geistigen Fähigkeiten dies zulassen.

Um Missverständnissen vorzubeugen, sei hier noch einmal ausdrücklich erwähnt, dass die Beherrschung der Ritualkenntnis (*Vertrautenmagie*) eine grundsätzliche Voraussetzung für alle Vertrautenzauber ist. Und selbstverständlich können auch nur Vertrautentiere diese Ritualkenntnis erlernen.

GEPERIERUNG

Die Startwerte des Vertrauten finden sie in der nebenstehenden Tabelle. Darauf können noch bis zu 20 Punkte verteilt werden, wobei jedoch jeder dieser Punkt die Bindungskosten um 2 AP erhöht. Bei dieser Erhöhung darf nicht der ebenfalls in der Tabelle angegebene Maximalwert überschritten werden.

Darüber hinaus kann ein Vertrauter auch noch über zusätzliche AsP, AuP oder LeP verfügen. Jeder dieser Werte darf um bis zu 3 Punkte gesteigert werden, allerdings verteuern auch derart gesteigerte Werte die Bindung: Für jeden zusätzlichen AuP muss die Hexe 2 AP mehr bezahlen, für jeden AsP oder LeP je 5 AP.

MACHTVOLLE VERTRAUTE

Eine Hexe, die den Vorteil *Machtvoller Vertraute* besitzt (WdH 254), wird einen besonders prächtigen Vertrauten erhalten. In der Regel sind dies größere oder gefährlichere Tierarten, die anderen Hexen eigentlich nicht offen stehen, aber es gibt auch immer wieder Machtvolle Vertraute, die sich rein äußerlich nicht von anderen Vertrauten unterscheiden, im Vergleich zu diesen aber über größere Klugheit und

DIE SF VERTRAUTENBINDUNG

Dies ist ein einzelnes Ritual, mit dem die Hexe oder der Geode ein Tier an sich binden kann, so dass es zu einem *Vertrauten* wird. Mehr zu diesen Zaubertieren und ihrer Bindung finden Sie bei der Beschreibung der hexischen Rituale in *Wege der Zauberei*. Diese SF ist Zibiljas und Goblin-Schamaninnen unter bestimmten Bedingungen ebenfalls zugänglich.

Voraussetzungen: Ritualkenntnis Hexe oder Geode (Diener Sumus) oder Zibilja oder Goblin-Schamanin (Geister Binden 7)

Verbreitung: 4 bei Hexen und Geoden, 2 bei Zibiljas und Goblin-Schamaninnen

Kosten: 100 AP für das Erlernen des Rituals; zum Binden des Vertrauten AP je nach Tierart und Fähigkeiten

ZUR LOYALITÄT

Da sich die Vertrautentiere von sich aus zu den Hexen hingezogen fühlen, sollten Sie sich nicht mit einer 'Startloyalität' abgeben. Sobald die erste Bindung geschaffen ist, beträgt die LO des Tieres 15. Sie kann durch Vollmondrituale gesteigert werden: Für je 50 übertragene Abenteuerpunkte steigt die Loyalität des Vertrauten um 1. Proben auf die LO sollten jedoch nur abgelegt werden, wenn das Tier durch einen Auftrag der Hexe in eine lebensbedrohliche Situation kommt. Derartige Vorfälle können die Loyalität natürlich senken, ebenso wie Rettungsversuche seitens der Hexe und andere Situationen die Loyalität heben können (der Maximalwert ist 25).

magisches Potential verfügen. Beispiele finden Sie in der Übersicht der Vertrautentiere, aber hier können Sie als Spielleiter fast frei entscheiden.

Bei der Generierung eines solchen machtvollen Vertrauten sollten Sie sich bei den geistigen Eigenschaftswerten (auch AE und MR) ebenfalls an den in der Tabelle genannten Werten orientieren, allerdings können Sie diese Eigenschaften um bis zu 40 Punkte anheben. Nach Absprache mit dem Meister (und gesundem Menschenverstand) können einige Werte auch bis zum Anderthalbfachen über das angegebene Maximum hinaus gesteigert werden – die Hexe muss aber für jeden solchen Zusatzpunkt 5 AP bezahlen. Körperliche Eigenschaften und Kampfwerte sollten gegebenenfalls in Absprache mit dem Meister an das größere Tier angepasst werden, zum Beispiel an die Werte aus der *Zoo-Botanica Aventurica*.

EIGENSCHAFTEN VON VERTRAUTENTIEREN

Die Eigenschaften der Vertrauten sind nicht mit menschlichen Eigenschaften gleichzusetzen: Auch eine sehr geschickte Katze kann keinen Wollschal stricken, egal wie viele FF-Proben ihr gelingen mögen. Hier zählt grundsätzlich der gesunde Menschenverstand.

ÜBLICHE VERTRAUTENTIERARTEN

	Katze	Wildkatze	Hund	Eule	Rabe	Falke	Schlange	Kröte	Affe	Spinne	Itlis	Wiesel
MU	7-9	8-10	7-14	5-14	6-11	6-16	3-8	5-10	4-10	7-14	8-10	8-14
KL	4-6	2-4	3-8	4-9	4-9	2-5	2-6	4-9	3-8	2-6	2-5	2-4
IN	5-10	5-10	3-8	4-9	3-8	3-7	3-7	3-8	5-8	2-7	4-9	4-8
CH	7-12	7-12	5-10	6-10	4-10	4-8	4-9	4-10	6-9	5-6	3-8	4-10
FF	2-5	2-5	2-5	4-10	3-8	3-7	1-2	1-2	10-17	5-10	3-8	3-7
GE	11-16	12-17	7-13	4-8	5-9	6-12	9-15	2-3	12-16	8-14	9-13	10-15
KO	5-10	7-12	8-14	7-10	7-10	5-10	6-10	7-10	7-11	10-14	6-10	4-9
KK	2-4	3-9	8-14	2-4	2-4	2-4	2-5	1-2	3-6	1-2	3-7	2-4
INI	13+1W6	13+1W6	8+1W6	9+1W6	8+1W6	12+1W6	7+2W6	1+1W6	9+2W6	4+2W6	10+1W6	13+1W6
LE	11	10	24	8	8	12	7	4	10	6	6	6
AE	5	4	4	7	6	4	8	15	4	7	4	4
AU	45	25	65	35	40	90	15	15	15	25	40	20
RS	1	1	2	2	1	1	0	0	1	0	2	1
AT	11	12	11	1/12	2/11	5/15	12	0	8	12	11	10
PA	11	11	6	2/5	1/7	4/7	3	0	11	3	8	10
TP	1W6	1W6+1	1W6+3	1W6	1W6+1	1W6+1	1W6+1	0	1W3	1W3+1	1W3	1W3
GS	10	10	10	1/12	1/13	1/30	2	0,3	8	2	8	12
MR	4	3	1	4	2	2	6	6	1	8	0	0

Alle Vertrauten kämpfen in DK H, bei fliegenden Tieren ist zuerst der Wert zu Boden und dann der Wert in der Luft angegeben.

BESONDERE KAMPFREGELN:

Katze/Wildkatze: Hinterhalt (12) / Anspringen (-8) / Verbeißen, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4), Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

Hund: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (-3)

Eule/Rabe: Flugangriff, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4)

Falke: Flugangriff, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4), Sturzflug, Gezielter Angriff / Verkrallen

Schlange: Gezielter Angriff (SP statt TP), Sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA+5)

Kröte: Winziger Gegner (AT +6)

Affe: Gezielter Biss (SP statt TP), Gelände (Baum / Wald), sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+8)

Spinne: Gezielter Angriff (SP statt TP), Winziger Gegner (AT+5), Gift (Stufe 1, Wirkung: 1W6 SP, Beginn: sofort)

Itlis: Gezielter Angriff / Verbeißen (und SP statt TP), Sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+5)

Wiesel: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA+6)

AUSBILDUNG NACH ZBA

Soll ein Vertrautentier mit einer der Ausbildungsstufen (ZBA 20) versehen werden, müssen im Unterschied zu 'normalen' tierischen Begleitern Abenteuerpunkte ausgegeben werden. Bei der Höhe der Kosten können Sie sich an folgende Faustregel halten: Multiplizieren Sie die in ZBA 20 angegebenen TaP* mit 10, um die Kosten in Abenteuerpunkten zu erhalten. Soll ein Tier einzelne Tricks erlernen, vergeben Sie je nach Komplexität AP im Rahmen von 10-50.

Die Abenteuerpunkte müssen vom Vertrauten aufgebracht werden, nicht von der Hexe.

Achtung: Beachten Sie, dass die Art und Weise einer Kampftier-Ausbildung, das 'Scharfmachen', in der Regel unvereinbar ist mit der seelischen Verbindung, die Hexe und Vertrautentier eingehen. Deswegen ist diese Ausbildungsstufe für Vertrautentiere üblicherweise nicht wählbar.

Auch die geistigen Fähigkeiten mögen zwar deutlich über den Möglichkeiten verwandter Tiere liegen, sind aber dennoch weit von der Intelligenz eines Menschen entfernt. Ob ein Tier also in der Lage ist, einen Auftrag der Hexe zu verstehen und auch auszuführen, obliegt immer der meisterlichen Entscheidung.

Beachten Sie beim Umgang mit Vertrauten auch die Regeln zum Kampf mit Tieren (WdS 111).

REGENERATION

Vertraute regenerieren jeweils ein aufgerundetes Zehntel ihrer maximalen LE bzw. AE an LeP/AsP pro Regenerationsphase. Wenn sie diese in Körperkontakt mit der Hexe verbringen erhält der Vertraute entweder einen LeP oder einen AsP zusätzlich zurück.

DIE ENTWICKLUNG DES VERTRAUTEN

Auch ein Vertrauter lernt im Laufe seines Lebens, seine Eigenschaften geschickter einzusetzen, sich besser seiner Haut zu erwehren und bestimmte Fehler nicht mehr zu wiederholen: Er erhält vom Spielleiter eigene Abenteuerpunkte für die Erfahrungen, die er im Abenteuer macht. Wenn die AP pauschal vergeben werden, sollte der Vertraute ein Viertel der AP bekommen, die die Hexe erhält; diese AP werden jedoch nicht von den Punkten der Hexe abgezogen. Diese Abenteuerpunkte können dazu verwendet werden, um die Attacke, die Parade, die Ritualkenntnis und die Eigenschaften (hierzu zählen in diesem Fall auch die GS und die MR) sowie die LE und AE zu steigern. Nutzen Sie für die Steigerung die Tabelle F (wie Vertrauter ...) der SKT. Die Eigenschaften, AT, PA, GS werden dabei direkt gesteigert (d.h. eine Steigerung von 12 auf 13 kostet 130 AP), LE, AE und MR werden wie bei Helden hinzugekauft (der erste Punkt kostet 6 AP, der zweite 14 usw.). Dabei darf kein Wert über das Anderthalbfache seines Startwertes hinaus gesteigert werden. Ausnahmen sind Astralenergie und Ritualkenntnis, die beliebig gesteigert werden können.

Zudem kann der Vertraute bestimmte *Vertrautenzauber* erlernen. (Diese finden sich auf den Seiten 125ff., *Zwiesgespräch* und *Krötenschlag* (nur Kröte) müssen nicht erlernt werden, sie sind bereits in der *Vertrautenbindung* enthalten.)

Attacken von Vertrauten gelten als magische Angriffe, die in der Lage sind, auch dämonische Wesenheiten zu verletzen. Vertraute können ebenfalls die *SF Aurapanzer* (WdH 284) für 125 AP erwerben, jedoch sind die Voraussetzungen hier eine AE von 20.

DIE VEREINIGUNG

In jeder Vollmondnacht halten Hexe und Vertrauter ein Treffen ab, das unter den Töchtern Saturias als 'die Vereinigung' bekannt ist. Was genau zwischen den beiden Seelenverwandten vor sich geht, wissen nicht einmal andere Hexen genau, ist diese Vereinigung doch eine höchst innige Verbindung der Geister. Sowohl Hexe als auch das Vertrautentier verlieren in dieser Nacht 1W6 AsP, die sie ausgeben, um die magische Verbindung aufzubauen. Diese Treffen sind der mindeste Kontakt, den Hexe und Vertrauter aufrechterhalten müssen (besonders scheue

Tiere meiden Städte und Menschengruppen häufig). Wenn dieses Treffen verpasst wird und die Hexe diesen Verlust nicht dadurch kompensiert, dass sie sich an jedem Tag wenigstens eine halbe Stunden mit dem Vertrauten beschäftigt, schwinden Lebenswille und -kraft des Vertrauten dahin (-1 LeP und -1 LO pro versäumtem Treffen). Dieser Verlust kann nur sehr mühsam und langsam wieder gutgemacht werden.

Auf diesen Treffen kann die Hexe auch nach Belieben eigene Abenteuerpunkte auf ihren Vertrauten übertragen. Die Übereignung von Punkten gelingt nur in eine Richtung, nämlich von der Hexe auf den Vertrauten, und ist permanent. Wenn die Hexe wenigstens ein Jahr lang keines dieser Vereinigungstreffen ausgelassen hat, kann sie bei jedem folgenden Mal eine CH-Probe ablegen, bei deren Gelingen die LO des Vertrauten um einen Punkt steigt.

DIE VERBREITETSTEN VERTRAUTEN-TIERARTEN

Katze: Die Vertrauten der Hexen stammen je nach Charakterverwandtschaft der bestimmten Hexe aus den unterschiedlichsten Katzenrassen. Am häufigsten ist sicherlich die unheimliche *Hexenkatze*, dicht gefolgt von der streunerisch veranlagten *Scheunenkatze*, dem edlen (und recht sturen) *Aranier* und dem *Al'Anfaner* (der als die geduldigste Katze gilt) sowie der mutigen *Burgenkatze* aus dem Bornland; nur sehr selten bindet sich eine der mysteriösen und scheuen *Chay Zhamorrah* oder gar eine *Wildkatze* an eine Menschenfrau. Viele Hexen bevorzugen große schwarze Tiere – zumeist Kater. Katzenvertraute besitzen die bekannten Vorzüge ihrer nichtmagischen Verwandten: außerordentliche Gewandtheit, gute Nachtsicht, sicheres Orientierungsvermögen usw. Da kastrierte Tiere als Vertraute nicht in Frage kommen, wird die Zuverlässigkeit dieser Vertrautenart bisweilen durch ihren ausgeprägten Paarungstrieb auf die Probe gestellt. Die Geoden, die sich zu den Dienern Sumus zählen, bevorzugen meist verwilderte Hauskatzen, die für ihre außerordentliche Zähigkeit bekannt sind. Sie sind etwas kleiner als die bekannten Wildkatzen, jedoch ebenso scheu: Sie meiden die Gegenwart anderer Zweibeiner. Machtvolle Vertraute sind z.B. ein Luchs oder ein Gepard.

Hund: Die Weißen Berghunde und Schwarzen Olporter werden von den Geoden gerne als Vertraute erwählt. Sie besitzen einen feinen Geruchssinn und ein gutes Gehör, können kleinere Lasten schleppen und sind berzte Kämpfer. Sie gelten jedoch allgemein als verspielt und große Wasserliebhaber – was man beides von den Geoden nicht behaupten kann. In ganz seltenen Fällen bindet sich ein Geode an einen Vertreter einer anderen Hundart – doch hochgezüchtete Siebenwindläufer oder Orkische Kampfhunde scheinen nicht dazu zu gehören. Als Machtvolle Vertraute kämen hier z.B. ein Wolf oder eine Khoramsbestie in Frage.

Eule: Schleier-, Schädel-, Dämmer- und Sichelohreulen zählen genauso zu den Vertrauten der Verschwiegenen Schwestern wie Uhus und Käuzchen. All diese Tiere sind reine Nachttiere, ihre Nachtsicht wird von keinem anderen Vertrauten übertroffen. Mit ihren Greifklauen sind sie zu allerlei überraschenden Hantierungen fähig: zum Beispiel Schlüssel in Schlössern zu drehen – zumindest



wenn sie es schaffen, in Greifreichweite des Schlüssels zu kommen. Bei Tage sind alle Werte der Eule (mit Ausnahme von LE, AE und RS) zu halbieren. (Ausnahme ist die Schnee-Eule, die auch tagsüber jagt und statt der *hervorragenden Nachtsicht* nur *einfache Nachtsicht* und *Scharfblick bei Tag* als Vertrautensinne besitzt.) Nachtwinde sind als Vertraute übrigens völlig ungeeignet. Machtvolle Vertraute zeichnen sich bei diesen Tieren üblicherweise eher durch höhere Klugheit und größeres magisches Potential aus als durch überlegene körperliche Eigenschaften.

Rabe: Ob Boronsrabe, Nebelkrähe, Kornkrähe, Sandkrähe, Gespensterkrähe oder Galgenvogel, der Scharfblick dieser Vögel kommt fast dem von Raubvögeln gleich. Als einzige Vertraute sind die Rabenvögel in der Lage, kurze Sätze zu erlernen und sie – dank ihrer magischen Begabung – auch sinnvoll zu verwenden. Sie können also zur Übermittlung kurzer Botschaften eingesetzt werden. Die bei Goblin-Schamaninnen üblichen Elster oder Eichelhäher sind kleiner und haben daher reduzierte Werte: KO-1, TP-1. Nach Anbruch der Dunkelheit sind alle Werte der Rabenvögel (mit o.g. Ausnahmen) zu halbieren. Bei Machtvollen Vertrauten gilt hier das gleiche wie bei Eulenvögeln. **Falke:** Diese Vertrautenart (Silber-, Sturm-, Blaufalken) findet sich nur in Begleitung der Diener Sumus. Falken verfügen über einen außerordentlichen Scharfblick bei Tage und sind zudem in der Lage, als Jagdfalke zu agieren, wenn der Geode sie entsprechend abgerichtet hat. Bei Nacht sind alle Werte des Falken (s.o.) zu halbieren. Machtvolle Vertraute sind meist andere, größere Greifvögel, z.B. Adler oder sogar ein Maran.

Schlange: Es gibt drei Schlangenarten, die sich zu Vertrauten eignen: die glänzend grüne Smaragdatter, die tiefschwarze Pechnatter und die glänzend goldene Güldenschlange. Alle drei Arten werden etwa 2 Schritt lang und sind ungiftig; die Pechnatter ist die dickste von ihnen, während die Güldenschlange bisweilen nur einen Durchmesser von zwei Fingern aufweist. Boronsotter oder Speikobra könnten kämen hier als Machtvolle Vertraute in Frage.

Kröte: Unter den zahlreichen aventurischen Kröten- und Unkenarten eignet sich vor allem die Koschkröte für ein Leben als Vertraute. Sie wird etwa ein Spann lang, ihre matt glänzende, erdbraune Haut ist mit Warzen und ockergelben Farbsprenkeln übersät. Wie die meisten anderen Kröten auch kann die Koschkröte ein Hautgift absondern, das auf der menschlichen Haut zu Verätzungen führt (1 SP pro KR direkter Berührung). Kröten können sich an Land und im Wasser nur sehr langsam bewegen; daher muss die Hexe ihre Vertraute tragen, wenn sie sie mit sich nehmen will. Die meisten Hexen benutzen dazu ein Krötenkörbchen, denn auch Hexen sind gegen das Gift der Kröte keineswegs immun, und da die Kröte ihr Gift unbewusst – bei Aufregung und Gefahr – absondert, kann sie leicht ihre eigene Meisterin verletzen. Machtvolle Krötenvertraute sind meist nicht deutlich größer, sondern vor allem klüger und magisch potenter als die übliche Vertrautenkröte.

Kleinaffe: Als Vertrautentiere eignen sich die krallenhändigen Kleinaffen, namentlich Moosaffe, Zirkusäffchen und alle Arten des Löwenäffchens, aber auch das südaventurische Boronsäffchen und das maraskanische Totenkopffäffchen. Allen ist eine behände Gewandtheit

gemein (sie sind wahre Kletterkünstler), und mit ihren Händen sind sie zu erstaunlichen Taten, sogar Taschendiebereien, fähig. Die intelligenten Tiere können in Gebäude eindringen und bestimmte Gegenstände in auf den Bauch geschnürte Säckchen stecken, Pülverchen in Becher schütten, und vieles mehr, sind meist jedoch schrecklich neugierig und mit Leckereien zu ködern. Hier könnte ein Otan-Otan ein machtvoller Vertrauter sein.

Spinne: Meist ist es die Vogelspinne, die als Vertrautentier gewählt wird, doch auch ausgesprochen große Exemplare (ein halber Spann) der Roten Jungfer und Schwarzen Witwe eignen sich. Spinnen lieben die Dunkelheit und die Deckung und sind geduldige Jäger; während Vogelspinnen Mäuse und Vögel ohne Netz fangen, spinnen die beiden anderen Arten haltbare Netze für Insekten. Alle Arten besitzen einen giftigen Biss, der jedoch selten für den Menschen gefährlich ist. Die Rote Jungfer und Schwarze Witwe kann sich entschließen, reglose Kleintiere oder Gegenstände einzuspinnen. Damit können z.B. auch nicht zu schwere Gegenstände unter der Decke oder an der Wand befestigt werden. Um einen Apfel haltbar zu befestigen, braucht sie allerdings mindestens eine Viertelstunde. Bei den Spinnen könnten Skorpione oder Großspinnen wie Waldspinne und Maraskantarantel machtvolle Vertraute sein.

Itlis und Wiesel: Itlis und Wiesel sind quirlige, wendige kleine Raubtiere, die am Boden, unter Tage und gern auch in Rucksäcken stöbern. Erstere jagen häufig Ratten und passen durch jedes Loch, das faustgroß oder größer ist; letztere sind Mäusejäger und entsprechend kleiner. Beide können ein übel stinkendes Sekret absondern, mit dem sie gerne ihr Revier markieren. Als *Machtvolle Vertraute* sind das Koschfretchen oder der Vielfraß denkbar.

DIE VERTRAUTENMAGIE

In Verbindung mit ihrer Meisterin – gelegentlich aber auch unabhängig von ihr – verfügen die Vertrauten über eine eigene Magie, für die sie mit einem beschränkten Vorrat an Astralenergie ausgerüstet sind. Ebenso verfügen sie über einen eigenen Wert in *Ritualkenntnis (Vertrautenmagie)*.

Zum Erlernen der Zauber muss der Vertraute Abenteuerpunkte aus seinem eigenen AP-Vorrat aufbringen. Es sind keine Lehrmeister o.ä. vonnöten, jedoch muss für das Erlernen eines neuen Zauber ein eine Vollmondnacht andauerndes Ritual angewendet werden. Eine Reihenfolge des Erlernens der einzelnen Zauber ist nicht vorgegeben. Die Zauber werden auf die Eigenschaften der Hexe, jedoch mit der Ritualkenntnis des Vertrauten ausgeführt, wenn die Hexe mit diesem in körperlichem Kontakt steht, und mit der Astralenergie des Vertrauten gespeist. Die geforderten Eigenschaften für die Probe sind bei den Zaubern notiert. Zaubert der Vertraute alleine, so muss auf dessen Eigenschaften gewürfelt werden, jedoch sind alle Proben prinzipiell um 15 Punkte erleichtert.

Vertraute sind im Gegensatz zu den Hexen bei ihren Zaubern nicht auf Bodenkontakt angewiesen, daher gelingt ihre Magie auch, wenn sie gerade auf dem Hexenbesen mitgenommen werden oder eigenständig fliegen.

DINGE AUFSPÜREN

Tierarten: alle

Lernkosten: 10 AP

Ritualprobe: KL / IN / IN (+ Mod.)

Technik: Der Vertraute berührt die Hexe an der Stirn und lässt sich von ihr ein 'emotionales Bild' des gesuchten Gegenstands übermitteln. Anschließend bewegt er sich einmal im Kreis und lässt seine Sinne in alle Himmelsrichtungen schweifen.

Zauberdauer: 7 Aktionen

Wirkung: Ähnlich wie beim *Hexe finden* (siehe Seite 126) nimmt der Vertraute die magische Witterung eines Gegenstands auf, der längere Zeit im Besitz der Hexe gewesen sein muss und mit dem sie ein emotionales Band verbindet. Dabei ist die RK-Probe um 1 pro Meile Entfernung des Gegenstands erschwert, bei besonders vertrauten Gegenständen aber auch (nach Maßgabe des Mei-

sters) um bis zu 7 Punkte erleichtert. Auch in diesem Fall erfährt der Vertraute etwas über die Richtung, in der sich der Gegenstand befindet, nicht aber über einen Weg, zu ihm hin zu gelangen.

Ritualkosten: 3 AsP

Zielobjekt: Einzelobjekt

Reichweite: RkW in Meilen

Wirkungsdauer: RkP* SR

Merkmal: Hellsicht

ERSTER UNTER GLEICHEN

Tierarten: alle

Lernkosten: 20 AP (die Hälfte für *Machtvolle Vertraute*)

Ritualprobe: MU / MU / CH (+ MR)

Technik: Der Vertraute sucht Blickkontakt mit dem fremden Tier und beginnt ein regelrechtes 'Blickduell'

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkung: Vertrauientiere sind besonders prächtige Exemplare ihrer Art – und so beeindruckend, dass sie manchmal auch andere

Tiere einschüchtern können. Mit diesem Zauber kann ein Vertrauter ein Tier der gleichen Art (also Eulenvogel inklusive Nachtwinde, Katzenartige, Schlangen, Kröten, Molche und Salamander etc.) so sehr einschüchtern, dass es einen Angriff abbricht und sich schließlich sogar von dannen trollt (je nach RkP*).

Welche Tiere genau von diesem Zauber betroffen sind, entscheidet der Spielleiter – eine Schlangenvertraute wird relativ problemlos eine Mysobviper vertreiben können, bei einer Würgeschlange bekommt sie jedoch bereits Schwierigkeiten, und einen angreifenden Jaguar einzuschüchtern dürfte die Möglichkeit einer Scheunenkatze ebenfalls übersteigen.

Ritualkosten: 5 AsP

Zielobjekt: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Wirkungsdauer: das Tier trollt sich und zeigt für mindestens RkP* x 2 SR keine Angriffslust gegenüber der Hexe und ihrem Vertrauten mehr

Merkmal: Einfluss

HEXE FINDEN

Tierarten: alle

Lernkosten: 15 AP

Ritualprobe: KL / IN / IN (-7, pro Meile Abstand um 1 erschwert)

Technik: Der Vertraute bleibt starr auf der Stelle stehen und konzentriert sich ganz auf die Aura seiner Meisterin.

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkung: Der Vertraute erspürt die Richtung, in der sich seine Meisterin von ihm aus aufhält, indem er ihre ganz persönliche magische Ausstrahlung über eine große Entfernung aufnimmt. Dieser 'Zaubergeruch' kann nur durch den Einsatz von Antimagie oder göttliches Eingreifen unterbunden werden. Der Vertraute setzt diesen Zauber von sich aus natürlich nur dann ein, wenn er die Hexe mit seinen normalen Sinnen nicht aufspüren kann. Ob er auch einen Weg zu der Hexe findet (was vor allem problematisch sein kann, wenn sie sich in einem Gebäude aufhält), kann von IN-Proben abhängig gemacht werden.

Da der Zauber nicht allzu lange hält, kann der Vertraute gezwungen sein, ihn nach einer gewissen Zeit zu wiederholen, um nicht 'vom Kurs abzukommen'.

Ritualkosten: 2 AsP

Zielobjekt: Hexe

Reichweite: RkW in Meilen

Wirkungsdauer: RkP* SR

Merkmal: Hellsicht

KRÖTENGIFT

Tierarten: nur Kröte

Lernkosten: 20 AP

Ritualprobe: IN / CH / KO

Technik: Die Kröte erstarrt und konzentriert sich auf die drohende Gefahr.

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkung: Das Hautgift der Kröte verwandelt sich in eine magische Flüssigkeit, die jedem, der sie berührt, eine *Krötenhaut* anhebt. Die Haut um die Kontaktstelle herum (etwa von der Größe einer Hand) sieht und fühlt sich wie die Haut der berührten Kröte an. Dies bedeutet für ihren Träger je 1 Punkt Abzug auf CH und FF, wenn die Hand davon betroffen ist. Sind andere Hautpartien betroffen, so können leicht andere Abzüge gelten. Die Haut kann nur mittels Antimagie (VERWANDLUNG BEENDEN, EXORZISMUS) oder durch Heilzauberei, die wenigstens 7 LeP bewirkt, wieder in den ursprünglichen Zustand versetzt werden.

Ritualkosten: 4 AsP

Zielobjekt: Einzelwesen

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: Das Hautgift bleibt RkP* KR magisch geladen, die Wirkung der Krötenhaut hält bis zur Heilung oder dem Brechen des Zaubers (permanent)

Ritualkosten: 4 AsP

Zielobjekt: Einzelwesen

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: Das Hautgift bleibt RkP* KR magisch geladen, die Wirkung der Krötenhaut hält bis zur Heilung oder dem Brechen des Zaubers (permanent)

Merkmal: Form

KRÖTENSCHLAG

Tierarten: nur Kröte

Lernkosten: 0 AP (Kröten beherrschen ihn von Anfang an.)

Ritualprobe: IN / CH / KK

Technik: Die Kröte starrt das Opfer an und lässt ihre Zunge ein paar Finger weit aus ihrem Maul schnellen.

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkung: Wenn die Kröte sich selbst oder ihre Meisterin von gefährlichen Gegnern angegriffen sieht, kann sie ihre gesamte zu diesem Zeitpunkt vorhandene Astralenergie in eine magische Entladung umsetzen, die bei den Opfern SP in Höhe der eingesetzten AsP verursacht und nur von einem GARDIANUM abgefangen oder einem SCHA-DENSAUBER BANNEN unterbrochen werden kann. Die Kröte wendet immer ihre gesamte AE auf, sie kann den *Krötenschlag* also nicht dosieren. Bei mehreren Gegnern werden die SP gleichmäßig verteilt.

Ritualkosten: alle AsP, siehe oben

Zielobjekt: Mehrere Einzelwesen

Reichweite: RkW/2 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmal: Schaden

SCHLAF RAUBEN

Tierarten: alle

Lernkosten: 20 AP

Ritualprobe: KL / IN / KO

Technik: Der Vertraute lässt sich an einem Ort nieder, von dem aus er das Opfer deutlich wahrnehmen kann, und bleibt dort bis zum Ende der Wirkungsdauer regungslos sitzen.

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkung: Ein Vertrauter kann einem Menschen, den er im Schlaf beobachtet, teilweise dessen Regeneration entziehen (mit einer Geschwindigkeit von 1 LeP/SR). Die geraubten Punkte entsprechen maximal den RkP* (natürlich höchstens bis zum vom Schläfer erwürfelten Wert). Der Vertraute kann die gestohlene Regeneration seiner nächsten eigenen hinzufügen. Das Opfer hat währenddessen Alpträume von dem konkreten Tier, das den Schaden verursacht, könnte sich also bei einer Begegnung mit dem Tier vage an es erinnern fühlen.

Ritualkosten: 1 AsP

Zielobjekt: Einzelperson

Reichweite: RkW Schritt

Wirkungsdauer: Der Raub dauert längstens RkP* SR, der Entzug hat natürlich augenblickliche Wirkung

Merkmale: Einfluss, Verständigung

STIMMUNGSSINN

Tierarten: alle

Lernkosten: 15 AP

Ritualprobe: IN / IN / CH

Technik: Das Tier berührt die Hexe an beliebiger Körperstelle (es reicht, wenn die Hexe das Tier krault oder es auf der Schulter der Hexe sitzt) und blickt das Ziel der Zaubers an.

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkung: Der Vertraute nimmt die Stimmung eines Gesprächspartners auf, verstärkt diese Wahrnehmung und leitet sie so an seine Meisterin weiter. Hierdurch kann sich die Hexe ein Bild von der Gefühlslage ihres Gegenübers machen: Trauer, Freude, Feindseligkeit, Wut usw. sind deutlich zu spüren. (Orientieren Sie sich am Zauber SENSIBAR, LCD 239.) Mit diesem Vertrautenzauber ist es sogar in Grenzen möglich, dass zwei Hexen stille Zwiesprache führen (wenn beide einen Vertrauten besitzen, versteht sich) oder sich für ein Zauberritual aufeinander einstimmen. In diesem Fall müssen natürlich beide Vertrauten die entsprechende Astralenergie aufwenden.

Ritualkosten: 2 AsP pro Spielrunde

Zielobjekt: Einzelperson

Reichweite: RkW in Schritt

Wirkungsdauer: nach AsP-Aufwand, maximal RkP* des Vertrauten in Spielrunden

Merkmal: Hellsicht, Verständigung

TARNTUWG

Tierarten: Kröte, Schlange, Spinne

Lernkosten: 15 AP

Ritualprobe: IN / IN / GE

Technik: Das Tier kauert sich zusammen und presst sich flach gegen den Boden.

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkung: Erzeugt eine Tarnung, die den Auswirkungen des CHAMAELIONI (LCD 54) entsprechen. Wie auch bei diesem Zauber ist der Zauber gebrochen, sobald sich das getarnte Tier bewegt.

Ritualkosten: 2 AsP

Zielobjekt: Einzelwesen, freiwillig

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: RkP* in SR

Merkmal: Illusion

TIERSINNE

Tierarten: alle

Lernkosten: 15 AP

Ritualprobe: KL / IN / IN

Technik: Der Vertraute berührt die Hexe, schließt die Augen (soweit möglich) und verharrt, als würde er schlafen.

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkung: Der Vertraute leiht der Hexe seine Sinnesorgane. Je nach Tierart wird das Wahrnehmungsvermögen der Hexe dadurch beträchtlich erweitert und geschärft. Sie kann Dinge wahrnehmen, die sonst für menschliche Sinne unbemerkt geblieben wären.

Ritualkosten: 3 AsP + 2 AsP pro Spielrunde

Zielobjekt: Hexe

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: nach AsP, max. RkP* SR

Merkmale: Eigenschaften, Verständigung

UNGESEHENER BEOBACHTER

Tierarten: alle

Lernkosten: 20 AP

Ritualprobe: IN / IN / CH

Technik: Der Vertraute berührt die Hexe und beide verharren regungslos.

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkung: Auch bei diesem Zauber leiht der Vertraute der Hexe seine Sinne, jedoch muss er nicht die ganze Zeit mit ihr in körperlichem Kontakt stehen. Vielmehr schickt die Hexe ihn aus, um eine bestimmte Person (keinen Gegenstand) zu beobachten und dabei möglichst unentdeckt zu bleiben.

Die Hexe versinkt derweil in eine tiefe Trance, um geistig bei ihrem Vertrauten zu sein. Sie kann ihm jedoch selbst keine Nachrichten oder Befehle übermitteln, sondern nur beobachten, und ist während der Zauberdauer nicht in der Lage, irgendetwas anderes zu unternehmen. Nur durch starke Schmerzen kann ihr Bewusstsein in ihren Körper zurückgeholt werden. Der Zauber endet spätestens, wenn der Abstand zwischen Hexe und Vertrautem zu groß wird.

Sollte der Vertraute verletzt werden oder gar sterben, während die Hexe an seinen Sinnen Anteil hat, erleidet die Hexe für jeden SP einen Punkt Erschöpfung.

Ritualkosten: 7 AsP

Zielobjekt: Hexe

Reichweite: der Vertraute kann sich maximal RkW Meilen von der Hexe entfernen

Wirkungsdauer: maximal bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang (A)

Merkmal: Verständigung

WACHSAME AUGEN

Tierarten: alle, aber nur *Machtvolle Vertraute*

Lernkosten: 15 AP

Ritualprobe: IN / IN / CH

Technik: Schnelle und bewegliche Vertraute wie Katzen und Affen verlassen tatsächlich die Seite der Hexe, um auf die Suche nach ihren Verwandten zu gehen. Eher 'unbewegliche' Vertraute wie Kröten und Spinnen kauern sich nieder (Kontakt zum Erdboden

ist notwendig) und senden einen stummen Ruf aus.

Zauberdauer: Bis die Tiere ankommen, vergehen bis zu 3 SR, schnelle Vertraute sind die gesamte Zeit unterwegs und treffen mit den ersten Tieren ein. Der stumme Ruf einer Kröte oder Spinne dauert ca. 15 Aktionen.

Wirkung: Der Vertraute ruft die Tiere der Umgebung, die ihm ähneln, herbei, um über den Schlaf der Hexe zu wachen. Je nach Tierart flattern Rabenvögel aus dem Himmel heran und lassen sich in den Ästen über dem Lagerplatz oder dem Giebel der Hütte näher, schleichen Katzen aus den Gassen und versammeln sich in der Nähe der Hexe, bevölkern ganze Heerscharen von Kröten, Unken und Fröschen nahegelegene Teiche und Gewässer und so weiter. Welche Tiere genau dem Ruf folgen (eine Wildkatze oder ein Luchs ist denkbar, ein Waldlöwe oder Säbelzahniger jedoch nicht) und ob überhaupt welche in der Nähe sind, bestimmt der Spielleiter. Die tierischen Wächter werden nicht in einen Kampf eingreifen, aber durch laute Geräusche oder Berührungen auf drohende Gefahr aufmerksam machen. Sie verlassen sich dabei auf ihre natürlichen Sinne.

Ritualkosten: 5 AsP

Zielobjekt: Mehrere Einzelwesen

Reichweite: Die Tiere strömen aus bis zu RkW x 100 Schritt Entfernung herbei

Wirkungsdauer: bis zum nächsten Sonnenauf- oder Sonnenuntergang, ja nachdem was zuerst eintritt

Merkmal: Einfluss, Verständigung

ZWIEGESPRÄCH

Tierarten: alle

Lernkosten: 0 AP (s.o., erlernt jedes Vertrautentier bei der Vertrautenbindung)

Ritualprobe: KL / IN / IN

Technik: Das Tier kuschelt sich an die Hexe und konzentriert sich auf die Bilder, die es übertragen will.

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkung: Mit diesem Zauber ist das Vertrautentier in der Lage, Bilder, Gefühle und Beschreibungen telepathisch an die Hexe zu übermitteln. Die Kommunikation findet etwa wie unter dem Zauber TIERGEDANKEN statt (LCD 257) und ähnelt in keiner Weise einer konkreten Sprache. Jedes Vertrautentier wird zudem die ihm wichtigsten Sinneseindrücke zum Beschreiben einer Person verwenden, so dass die Spielleiterin von der Hexe eine Intuitions-Probe verlangen kann, um die Eindrücke zu entschlüsseln. Da das Tier (im Rahmen seiner geistigen Möglichkeiten) die menschliche Sprache verstehen kann, kann sich hierbei ein Zwiegespräch entwickeln, wobei die Hexe spricht, das Tier seine Aussagen aber telepathisch überträgt. Wenn das Tier einen permanenten

DIE TIERSINNE SIND IM EINZELNEH*

Katze:	Nachtsicht, Gehör
Wildkatze:	Nachtsicht, Gehör
Eule:	Hervorragende Nachtsicht
Rabe:	Scharfblick bei Tag
Falke:	Hervorragender Scharfblick bei Tag
Hund:	Geruch, Gehör
Schlange:	Geruch, Magieespür
Kröte:	Hervorragendes Magieespür
Affe:	Sinnenschärfe + 3
Spinne:	Hervorragender Tastsinn
Wiesel/Iltis:	Geruch, Gehör

*) *Nachtsicht* entspricht dem gleichlautenden Vorteil (WdH 255), während *Hervorragende Nachtsicht* jegliche Nachteile durch geringe Beleuchtung völlig vermeidet, solange überhaupt nur Reste von Licht vorhanden sind. *Geruch, Gehör* und *Scharfblick* wirken wie die Vorteile *Herausragender Sinn* (WdH 253), *Hervorragender Scharfblick* verstärkt die Auswirkungen noch einmal, ebenso der *Hervorragende Tastsinn*, mit dem selbst Schritte und andere leichte Erderschütterungen wahrgenommen werden. *Magieespür* entspricht der gleichnamigen Gabe (WdH 254f.). Als TaP* gelten hierbei die RkP* des Tieres. Bei *Hervorragendem Magieespür* sind die RkP* für diesen Zweck verdoppelt.

Fluch überbringt, dann wird dem Opfer mit Hilfe dieses Zaubers mitgeteilt, welches die Bedingungen zum Brechen des Fluches sind. (Zu Flüchen und der Möglichkeit, sie

von Vertrauten überbringen zu lassen, siehe Seite 117.)

Ritualkosten: 2 AsP

Zielobjekt: Hexe

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: so lange die Berührung nicht unterbrochen wird

Merkmal: Verständigung

DIE RITUALE DER GEODEN

Bei den wichtigsten Traditionsritualen der Geoden handelt es sich um Objektuale, die auf den Ring des Lebens gewirkt werden, einen Halsreif aus lauterem Gold in Form einer sich in den eigenen Schwanz beißenden Schlange, der dem jungen Geoden am Ende seiner Ausbildung um den Hals gelegt wird. Die Rituale – vor allem auch die dazugehörigen geistigen Vorbereitungen – können nur bei einem geodischen Lehrmeister erlernt werden.

DER RING DES LEBENS

Ein solcher Ring kann mit bis zu 6 Ritualen belegt werden, von denen das erste die *Weihe der Schlange* sein muss, ohne die der Gegenstand gar nicht weiter verzaubert werden kann. Allerdings ist es umso schwerer, dem Ring eine weitere Kraft zu verleihen, je mehr Fähigkeiten schon in ihm schlummern.

Jedes Ritual dauert von Sonnenuntergang bis Sonnenuntergang und kostet den Geoden viel Kraft (neben den Astral- und Lebenspunkten bringen sie ihm auch jeweils 5 Punkte Erschöpfung ein). Eine Probe auf die Ritualkenntnis des Geoden (die Erschaffungsprobe) entscheidet über den Erfolg des Unternehmens. Selbstverständlich kann jeder Geode nur den eigenen Ring des Lebens mit Ritualen belegen.

Es gibt einige Faktoren, die die Erschaffungsprobe erleichtern oder erschweren können:

- Jedes Ritual ist um die Zahl der Verzauberungen erschwert, die schon auf dem Ring liegen.
- Bei Vollmond ist das Ritual um 1 Punkt erleichtert, bei abnehmendem oder Neumond um 3 Punkte erschwert.

GEODISCHER WASSERBANN

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geoden)

Lernkosten: 75 AP

Verbreitung: 5

Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+ 2)

Erschaffungskosten: 21 AsP und 1W6 LeP

Technik: Der Geode hält die Luft an und schüttelt sich dann wie ein nasser Hund.

Wirkung: Dieser Zauber erschafft ein Schutzfeld gegen Wasser aller Art, seien es nun Regentropfen, hohe Luftfeuchtigkeit oder die Tiefen des Meeres. Der Geode ist von einer etwa 3 Finger dicken Zone aus Luft umgeben, so dass kein Wasser zu ihm vordringt. Auch starke Wasserströmungen beeinträchtigen ihn nicht. Andererseits ist es auch nicht möglich zu schwimmen, er sinkt unweigerlich zum jeweiligen Grund hinunter. Allerdings reicht die Atemluft nur für RkP* SR. Gegen elementare Wasser-Attacken schützt der Zauber als zusätzlicher RS in Höhe der halben RkP*.

Aktivierungsdauer: 7 Aktionen

Aktivierungsprobe: KL / IN / KO

Aktivierungskosten: 7 AsP/SR

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: nach AsP (A)

Variante: Der Geode kann den Schutz auch auf eine Zone von bis zu RkW Schritt Radius um ihn herum ausdehnen, so dass jede Person und jeder Gegenstand durch eine solche Luftschicht vor Wasser geschützt ist. Jede Person kann diese Zauberwirkung durch eine einfache und unmodifizierte *Selbstbeherrschungs*-Probe abschütteln. Diese Variante kostet den Geoden 7 AsP pro Schritt Radius Reichweite und Minute. Der eingeschränkte Vorrat an Atemluft gilt dabei für jede einzelne Person.

Merkmale: Elementar (Wasser, Luft)

HERR DER FLAMMEN

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geoden) 5

Lernkosten: 150 AP

Verbreitung: 4

Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+ 4)

Erschaffungskosten: 21 AsP und 1W6 LeP

Technik: Der Geode starrt eine Flamme an und konzentriert sich auf das Feuer. Dann lenkt er es mit seinen Blicken an den Ort, wo es hinschweben soll.

DIE SEELE DER SCHLANGE

Unter den Geoden ist der Glaube verbreitet, die rastlose Seele ihres verstorbenen Zwillingsbruders würde in den Schlangenreif des Seelenhüters eingehen, sobald dieser sie gefunden habe. So wären sie bis zu jenem Moment vereint, da die beiden Seelen einen leblosen Zwergenkörper und dessen zu Staub zerfallenen Goldreif zurücklassen, um gemeinsam vor Angrosch zu treten. Solange die Zwillingsseele aber noch nicht gefunden wurde, macht die *Weihe der Schlange* den Geodenring zu einem besonders einladenden Wohnsitz für Geister aller Art (sozusagen ein 'Besessenheitsmagnet').

Manche Herren der Erde nutzen diese Eigenschaft, um Elementargeister in ihren Ring zu binden (entsprechende Kontrollproben um 3 Punkte erleichtert), doch es wurde auch schon von Geoden berichtet, die in der Aktivität eines verspielten Mindergeistes die Stimme ihres Bruders zu vernehmen glaubten.

- Wenn es innerhalb eines geodischen Steinkreises durchgeführt wird, fällt die Probe um 3 Punkte leichter.
- Zusätzlich gibt es noch Zuschläge, die vom jeweiligen Ritual abhängen und bei den jeweiligen Erklärungen genannt sind.

Wenn das Ritual jedoch misslingt, dann werden (wie üblich) dennoch die vollen Kosten an Astral- und Lebensenergie fällig, jedoch keine permanenten Punkte. Ein Versuch, dieses Ritual innerhalb eines halben Jahres zu wiederholen, ist allerdings um 3 Punkte erschwert.

Wirkung: Dieses machtvolle Ritual gibt dem Geoden Kontrolle über ein offenes Feuer in seiner Umgebung. Dieses Feuer ändert nach seinem Willen die Form und kann sich sogar unabhängig von seinem Ursprung mit einer Geschwindigkeit von 2 Schritt/KR durch die Luft schwebend bewegen. Die Flamme verhält sich dabei wie gewöhnliches Feuer und entzündet brennbares Material, erlischt aber nach Abbruch der Konzentration oder nach Ablauf der Wirkungsdauer, wenn sie dann nicht ausreichende Nahrung findet. Da der ursprüngliche Brennstoff (sei es nun ein Baum oder eine Fackel) nur nach Wunsch des Ringträgers weiterbrennt, ist es dadurch auch möglich, Feuer zurückzudrängen bzw. zu löschen – allerdings nur einen Brandherd nach dem anderen. Die Größe des betroffenen Brandherdes hängt von der Ritualkenntnis des Geoden ab: für eine Kerzenflamme reichen 5 RkP*, für eine Fackel 7 RkP*, ein Lagerfeuer 10 RkP* etc. Um das Feuer von einem brennenden Haus abziehen, sollten schon 20 oder mehr RkP* vorhanden sein, so dass der Geode sich besser nach und nach

um die einzelnen Teile kümmern sollte: zunächst das Dach, dann Zimmer für Zimmer o.ä. Magisches und dämonisches Feuer oder Elementarwesen sind von diesem Zauber nicht betroffen.

Aktivierungsdauer: 12 Aktionen

Aktivierungsprobe: MU / MU / IN

Aktivierungskosten: 3 AsP/KR, in der das Feuer dem Willen des Geoden unterworfen ist.

Reichweite: Das Feuer darf nie weiter als RkW Schritt vom Geoden entfernt sein.

Wirkungsdauer: maximal RkP* mal 2 KR

Merkmale: Telekinese, Elementar (Feuer)

KRÄFTE DER NATUR

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geoden)

11, SF *Macht des Lebens*

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 4

Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+3)

Erschaffungskosten: 21 AsP und 1W6 LeP

Technik: Der Geode bedeckt den Körper des Patienten vollständig mit Humus (also frischen Blätter, Erde ...) und bettet seinen Kopf auf den eigenen Schoß. Dann betet er zu Sumu.

Wirkung: Die Macht dieses Rituals erlauben es dem Ringträger, der heilenden Energie der Erdkraft den Zugang zu einem Kranken oder Verletzten zu eröffnen. Der Patient erhält entweder 2 LeP pro RkP* zurück, oder aber eine Krankheit, die höchstens eine Stufe in Höhe der RkP* hat, kommt zum Erliegen. Misslingt die Ritualprobe, dann wirkt der Zauber zwar, aber statt Sumus Kraft wird das Leben des Geoden als Quelle benutzt: Beim Heilen von Wunden erhält der Patient RkW x 2 LeP, die dem Geoden abgezogen werden, und beim Heilen einer Krankheit geht diese Krankheit auf den Geoden über (zumindest wenn ihre Stufe seinen RkW nicht übersteigt, sonst verbleibt sie beim Patienten).

Aktivierungsdauer: min. eine halbe Stunde

Aktivierungsprobe: IN / CH / KO

Aktivierungskosten: 7 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmale: Heilung, Elementar (Humus)

LAUFEN DES WINDES

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geoden)

14, SF *Wirbeler Luftschild*

Lernkosten: 250 AP

Verbreitung: 3

Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+4)

Erschaffungskosten: 21 AsP und 1W6 LeP

Technik: Der Geode atmet tief ein und aus und konzentriert sich auf sein schwindendes Gewicht.

Wirkung: Dieser Zauber macht den Körper des Ringträgers samt seiner Kleidung und Ausrüstung (jedoch nicht mehr als 12 Stein) fast völlig schwerelos. Er gleicht dann in seinen spezifischen Eigenschaften einer Feder, hebt beim nächsten Hauch vom Boden ab und

ist fortan dem Spiel der Lüfte ausgeliefert. Der Geode kann seine Bewegungsrichtung und -geschwindigkeit zwar durch Abstoßen von festen Gegenständen steuern, wenn er aber nichts derartiges in seiner Nähe hat, kann er sie nicht weiter beeinflussen. Es ist ihm jederzeit möglich, den Zauber abzubrechen – dann stürzt er allerdings ab wie ein Stein. Während die Schwerelosigkeit jedoch plötzlich eintritt, gewinnt er nach Ende der Wirkungsdauer sein Gewicht im Lauf der Zeit so langsam zurück (im Verlauf einiger Minuten), dass es in der Regel ausreicht, um auch aus größerer Höhe einigermaßen sicher zu landen.

Aktivierungsdauer: 3 Aktionen

Aktivierungsprobe: IN / FF / GE

Aktivierungskosten: 12 AsP + 3 AsP pro SR

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: max. RkP* SR

Merkmale: Eigenschaften, Elementar (Luft)

MACHT DES LEBENS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geoden) 11

Lernkosten: 150 AP

Verbreitung: 4

Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+2)

Erschaffungskosten: 21 AsP und 1W6 LeP

Technik: Der Geode berührt mit beiden Händen den Reif und konzentriert sich auf die innewohnende Kraft.

Wirkung: Dieses Ritual verleiht dem Ring die Gabe, den Träger vor allen Wesen zu schützen, denen widernatürliches Leben eingehaucht wurde (vor allem Untote, Golems und Vampire, nicht aber Dämonen oder reine Umformungen bestehenden Lebens wie Chimären oder Lykanthropen, sehr wohl aber von Nephazzim beseelte Untote). Alle diese Wesen sind von solchem Widerwillen vor der strahlenden Macht des Lebens erfüllt, dass sie den Geoden nicht angreifen oder berühren, solange er sie nicht selbst angreift oder berührt. Indirekte Angriffe (das gezielte Umwerfen eines Schrankes, das Auslösen einer Lawine) sind möglich; intelligente Untote können dadurch den Geoden sehr wohl in seinen Aktivitäten behindern. Besonders mächtige Untote können versuchen, den Schutz zu überwinden, was ihnen jedoch umso schwerer fällt, je höher die RkP* des Geoden sind (Meisterentscheid).

Aktivierungsdauer: 6 Aktionen

Aktivierungsprobe: MU / IN / CH

Aktivierungskosten: 8 AsP + 1 pro 5 KR

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: je nach AsP-Aufwand, maximal RkW Minuten (A)

Merkmale: Antimagie

MACHT ÜBER DEN REGEN

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geoden)

7, SF *Geodischer Wasserbann*

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 4

Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+5)

Erschaffungskosten: 21 AsP und 1W6 LeP

Technik: Der Geode blickt in die gewünschte Richtung, hebt beide Arme zum Himmel und konzentriert sich auf die Wolken.

Wirkung: Durch die Kraft dieses Rituals wird die gesamte Luftfeuchtigkeit im Sichtbereich des Ringträgers zum Abregnen gebracht – das entspricht bei klarem Wetter einem Kegel mit einer Länge von bis zu anderthalb Meilen. Der Regen fällt senkrecht zur Erde, und zwar um so schneller und heftiger, je höher die RkP* ausgefallen sind. Dadurch können je nach Klima bisweilen wahre Sturzbäche oder aber auch schwerer Hagelschauer entstehen. Mit diesem Zauber können auch herannahende Gewitterwände vorzeitig unschädlich gemacht werden. Es ist allerdings nur möglich, existierende Luftfeuchtigkeit zu beherrschen, ein 'Regenbeschwören' in der Khôm-Wüste ist also mit diesem Zauber nicht machbar. Über die Ausmaße und regeltechnischen Auswirkungen von Sichtbehinderung, Wasserschaden und ähnlichem (sowohl SP wie auch GE-Proben sind denkbar) entscheidet der Meister nach verfügbarer Wassermenge und RkP*.

Aktivierungsdauer: 6 Aktionen

Aktivierungsprobe: IN / KO / KK

Aktivierungskosten: 19 AsP

Reichweite: RkW x 250 Schritt

Wirkungsdauer: bis alle Wolken im Wirkungsbereich aberegnet sind.

Merkmale: Umwelt, Elementar (Wasser)

MAGNETISMUS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geoden)

Verbreitung: 4

Lernkosten: 150 AP

Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+2)

Erschaffungskosten: 21 AsP, davon 1 permanent, und 1W6 LeP

Technik: Der Geode muss sich auf den Boden knien und auf die Kraft von Sumus Gebeinen konzentrieren.

Wirkung: Mit diesem Zauber ist der Träger des Rings in der Lage, den Erdboden in seiner Umgebung mit starker magnetischer Kraft zu erfüllen. Jeder eiserne oder stählerne Gegenstand wird mit großer Kraft zu Boden gezogen, als würde sein Gewicht auf ein Vielfaches steigen.

Metallwaffen und vergleichbare Gegenstände können nur mit einer KK-Probe + RkP*/2 in der Hand behalten werden, Träger von Metallrüstungen müssen KK-Proben ablegen, die um den RS der metallenen Rüstungsteile erschwert sind, um auf den Beinen zu bleiben. Selbst wenn die KK-Probe gelingt, so sind dennoch alle körperlichen Aktionen (auch im Kampf) um den RS der Metallrüstung erschwert, AT und PA mit Metallwaf-



fen um RkP*/2, und nach jeder Aktion, bei der ein Held sich nicht irgendwo festhält, ist eine erneute KK-Probe fällig. Einzelheiten sind hierbei immer Meisterentscheidung.

Aktivierungsdauer: 6 Aktionen
Aktivierungsprobe: KL / KO / KK
Aktivierungskosten: 10 AsP
Reichweite: RkW Schritt Radius
Wirkungsdauer: 2xRkP* KR (A)
Merkmale: Umwelt, Elementar (Erz)

SEELENFEUER

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geoden) 7
Lernkosten: 200 AP

Verbreitung: 3

Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+ 2)

Erschaffungskosten: 21 AsP und 1W6 LeP

Technik: Der Geode streckt den linken Arm aus und dreht sich um die eigene Achse.

Wirkung: Durch dieses Ritual gewinnt der Ringträger die Kraft, innerhalb des Wirkungsradius Seelenfeuer – ähnlich dem kalten Licht eines Irrlichts – aus dem Boden emporschießen zu lassen. Diese Flammen können jede vom Geoden gewünschte Gestalt annehmen (bis hin zu bizarrsten Skulpturen) und haben die Eigenschaft, einzig und allein denkende Wesen zu verletzen – Holz brennt also ebenso wenig wie Stoff, und auch Tiere bleiben unbeeinträchtigt.

Denkende Wesen hingegen erleiden den vollen, durch keine Rüstung gemilderten Schaden in Höhe von RkP*/3 SP pro Berührung. Um ein solches Seelenfeuer zu durchschreiten, ist eine MU-Probe + RkP*/2 nötig. Das Seelenfeuer ist, einmal herbeigerufen, 'standorttreu' – es kann also zum Errichten von Flammenbarrieren verwendet werden, nicht aber als 'Fernlenkwaffe' auf ein Opfer geschleudert werden.

Aktivierungsdauer: 3 Aktionen

Aktivierungsprobe: IN / CH / KK

Aktivierungskosten: 1 AsP pro KR und 5 Rechtschritt Grundfläche der Erscheinungen

Reichweite: maximal RkW x 2 Schritt Radius um den Geoden herum

Wirkungsdauer: nach AsP (A)

Merkmale: Kraft, Schaden

WEG DURCH SUMVUS LEIB

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geoden) 14, SF *Macht des Lebens*

Lernkosten: 200 AP

Verbreitung: 3

Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+ 6)

Erschaffungskosten: 21 AsP und 1W6 LeP

Technik: Der Geode berührt das Element, in das er eindringen will, mit beiden flachen Händen und bittet im Geiste um Hilfe.

Wirkung: Mit diesem Zauber kann der Geode sich einen 'Weg durch die Erde' öffnen. Damit durchdringt er Humus und Erz, wobei jedoch kein Tunnel entsteht, sondern die Elementarmächte ihn durch das massive Material hindurch bis zu einem Punkt transportieren, der sich auf dem festen Land befindet und nicht weiter als den doppelten RkW in Meilen vom Ausgangsort entfernt ist. Diese Bewegung durch die Erde dauert etwa 1 Sekunde pro zurückgelegten 100 Schritt.

Bei einer gelungenen KL-Probe des Geoden (erleichtert um die RkP*) kann er selbst das genaue Ziel festlegen, ansonsten entscheiden die Elemente (also der Meister) nach dem Zufallsprinzip, wo er abgesetzt wird.

Eine unvermeidliche Nebenwirkung dieses Rituals ist, dass sich die Erde unterwegs alles Metall zurückholt, das ihr einst durch Bergbau und Verhüttung geraubt wurde. Ausnahmen bilden kaltgeschmiedete Gegenstände aus lauterer Oberflächenmetallen – wie z.B. der Ring des Lebens.

Bei magischen Artefakten aus Metall wird zudem sämtliche inwohnende Magie freigesetzt und wirkt auf den Träger des Artefakts.

Aktivierungsdauer: 12 Aktionen

Aktivierungsprobe: MU / IN / KK

Aktivierungskosten: 14 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: maximal RkW mal 5 Meilen

Variante: Es ist dem Geoden auch möglich, bis zu RkW/3 weitere Personen mitzunehmen, die dafür ständig (direkten oder indirekten) Körperkontakt mit ihm haben müssen. Dies kostet ihn zusätzliche 6 AsP pro Person, außerdem wird die RK-Probe um die doppelte Anzahl der Mitreisenden erschwert. Es ist nicht möglich, jemanden unfreiwillig auf diese Reise mitzunehmen.

Einzelheiten, falls der Kontakt zwischen Geoden und Mitreisenden unterwegs abbricht, entsprechen den Folgen beim LEIB DER ERDE (LCD 155). Außerdem gilt der Effekt des Metallverlustes natürlich auch für alle Mitreisenden – ein schwer gepanzerter Krieger wird also buchstäblich in Unterkleidung und waffenlos ankommen.

Sollte ein Mitreisender über die Schlechte Eigenschaft *Raumangst* (oder etwas vergleichbares) verfügen, so muss er unterwegs eine Mut-Probe ablegen, die um den Raumangst-Wert erschwert ist. Bei Misslingen gerät er in Panik – die Folgen hiervon hängen von den genauen Umständen und der Meistergnade ab.

Merkmale: Elementar (Erz und Humus)

WEIHE DER SCHLANGE

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geoden)

Verbreitung: 6

Lernkosten: 100 AP

Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+ 1)

Erschaffungskosten: 18 AsP und 3 LeP, davon je 1 Punkt permanent

Wirkung: Dieses Ritual verleiht dem Reif Unzerstörbarkeit und ein gewisses Eigenleben, das die Voraussetzung dafür ist, eventuell die Zwillingseele des Geoden aufzunehmen. Der einmal geweihte Ring kann vom Träger nicht mehr abgelegt werden und zerfällt bei dessen Tode zu feinem gelbem Staub ohne jeden materiellen Wert. Bei Verwandlungen gilt der Reif als Teil der 'erweiterten Aura' und wird automatisch mitverwandelt.

Merkmal: Objekt

WIRBELNDER LUFTSCHILD

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geoden)

7, SF *Geodischer Wasserbann*

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 4

Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+ 2)

Erschaffungskosten: 21 AsP und 1W6 LeP

Technik: Der Geode berührt den Ring kurz mit einer Hand, über die er vorher kurz darüber geblasen hat.

Wirkung: Dieser Zauber lenkt alle auf den Ringträger gezielten nichtmagischen Geschosse ab, indem sie von einem leichten Luftstoß aus der Bahn gebracht werden. Der Geode muss diese Geschosse noch nicht einmal bewusst wahrnehmen, der Zauber reagiert auf jedes einzelne Geschoss, das in die Nähe des Geoden kommt. Jeder Fernkampfangriff auf den Geoden wird daher um die dreifachen RkP* erschwert. Ein *Meisterschütze* (also eine Person mit der entsprechenden SF), der diesen Effekt beobachtet hat, kann versuchen, ihn einzuschätzen und zu umgehen: Wenn ihm eine IN-Probe gelingt, sind für ihn die Fernkampfangriffe nur noch um die anderthalbfachen RkP* erschwert (zuzüglich zu allen anderen Modifikatoren, versteht sich).

Aktivierungsprobe: KL / IN / GE

Aktivierungskosten: 5 AsP plus je 1 AsP pro Pfeil oder Bolzen und 2 AsP pro Wurfwaffe (Blasrohrpfeile kosten nichts, schwerere Geschosse wie Aale oder von Geschützen geworfene Felsen werden nicht abgelenkt)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: RkW x 5 KR (A)

Variante: Der Schutz kann auch zu einer Kuppel von bis zu RkW Schritt Radius erweitert werden, kostet dann aber zusätzlich 1 AsP/Schritt/KR. Dann ist jedes Geschoss betroffen, das in diese Zone eindringt.

Merkmale: Hellsicht, Elementar (Luft)

WEITERE RITUALE

Über die bisher aufgezählten Ring-Rituale hinaus kennen die Geoden auch noch zwei Rituale, die nicht dazu dienen, den Ring des Lebens mit besonderen Zaubern zu belegen. Während das eine davon nur auf Sonnenwendtreffen der *Diener Sumus* von allen Anwesenden gemeinsam vollzogen wird und deswegen von einem Spieler-Geoden nicht erlernt

werden muss, steht das andere nur den *Herren der Erde* zur Verfügung. Dieses Ritual, die *Gestalt aus Rauch*, ist allerdings nicht sonderlich weit verbreitet, und selbst auf einem Treffen der Herren der Erde ist es dem Meister überlassen, ob es dort einen erfahrenen Lehrmeister gibt, der dieses Ritual beherrscht und auch bereit ist, es dem Spieler-Geoden zu lehren – gegen eine angemessene Entschädigung, versteht sich.

DIE GESTALT AUS RAUCH

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geoden) 11

Lernkosten: 250 AP

Verbreitung: 4

Ritualprobe: MU / IN / CH (+ 5)

Technik: Der Geode formt aus Wachs eine Kerze in Gestalt eines Tieres oder Fabelwesens, der auch ein Teil dieses Geschöpfes beigefügt sein muss. In einem langwierigen Ritual lässt er Kraft in diese Kerze fließen.

Wirkung: Wird die Kerze entzündet, so bildet sich aus dem Rauch ein Abbild des Tieres von etwa RkP* Spann Größe. Dieses Geschöpf verfügt über die körperlichen Eigenschaften des 'Originals' (nicht aber über Gift oder Zauberkraften) und ist allen Wünschen des Geoden unterworfen. Es hat die Eigenschaft *Immunität gegen profane Angriffe* (Seite 235) und verursacht im Kampf stets die Hälfte der für die Tierart üblichen Trefferpunkte. (Wenn die Rauchgestalt kleiner ist als ihr natürliches Vorbild, fallen weitere Abzüge an.) Ein Zerstören der Kerze oder Auslösen der Flamme lässt die Gestalt sofort verschwinden.

Ritualdauer: 6 Stunden

Ritualkosten: 17 AsP

Wirkungsdauer: Das Wesen existiert, so lange die Kerze brennt, was RkP* x 3 KR entspricht. Allerdings kann die Kerze auch zwischen-

durch ausgelöscht und zu einem späteren Zeitpunkt wieder entzündet werden, so dass das Wesen dann erneut herbeigerufen wird.

Reichweite: Das Wesen kann sich bis zu RkW Schritt von der Kerze entfernen.

Merkmal: Beschwörung, Geisterwesen

TRANK DES VNGEHINDERTEN WEGES

Ebenfalls den Ritualen zuzuordnen ist die Herstellung eines Trankes, der auf den



Sonnwendfesten der Diener Sumus gebraut wird und es ihnen ermöglicht, ohne Verzögerung und Schaden durch jede natürliche Vegetation streifen zu können. Dies bedeutet, die Füße finden selbst in Sumpf oder Treibsand stets einen festen Punkt, und auch im dichtesten Unterholz kann der Freund Sumus wie auf einem breiten Weg wandeln. Dieser Trank ermöglicht es jedoch nicht, durch massive Hindernisse wie Bäume oder Felswände hindurchzuschreiten; genauso wenig ist der Gang spurlos, jedoch mögen die Fährten durchaus an Stellen liegen, wo niemand sie erblicken wird.

Das genaue Rezept für diesen Trank ist eines der größten Geheimnisse der Geoden; es darf jedoch als sicher gelten, dass wie bei der Flugsalbe der Hexen die Kraft eines mächtigen Elementars (in diesem Falle wahrscheinlich Humus) in den Trank gebunden wird. Die Geoden nehmen den Trank im Anschluss an das Ritual zu sich und können seine Wirkung bis zur nächsten Sonnenwende nutzen.

Sollte ein Diener Sumus aus irgendeinem Grund nicht an dem Sonnenwendtreffen teilnehmen können, so muss er auf die Wirkung des Tranks verzichten.

DIE MACHT DER KÄLTE

Die dem sechsten Element zugeordneten Rituale zählen zu den finsternen Geheimnissen der Geoden, von denen nur eine Hand voll der verdorbenen Herren der Erde Kenntnis haben. Gerüchtweise bestehen die Ringe dieser lebensverneinenden Zauberei gänzlich aus Eis und sind einzig mit Riten im Namen der Kälte geweiht. Ihre Kraft soll vom Töten kleiner Tiere und der Erzeugung von Frost bis hin zur Macht über Gletscher und der Vereisung eines schlagenden Herzens auf weite Ferne hin reichen.

Mit dem vielleicht furchtbarsten jener Rituale erhalten diese Geoden jedoch die Fähigkeit, die Kraft für ihre Sprüche direkt aus der Lebenskraft der Erde unter ihren Füßen zu ziehen, wo im schlimmsten Fall nur leblose Wüste zurückbleibt. Stets umweht diese Zauber ein Hauch der Kälte und des Todes – doch da ihre Kraft aus der Erde selbst gezogen wurde, kann sie angeblich auch nur auf der Erde wirken. Schon die Überquerung fließender Gewässer soll einige dieser Zauber brechen, während mächtigere Varianten wenigstens schlafen, wenn das Opfer sich auf dem Meer aufhält, und ihre Wirkung erst auf festem Boden wieder erwacht.

VON DEN GEHEIMEN RITUALEN DER DRUIDEN

Die Traditionsrituale der Druiden unterteilen sich in die *Herrschaftsrituale* und die *Dolchzauber*; dazu kommt das 'finale' Ritual der *Druidenrache* (siehe 107).

Druidenrituale sind langwierige Zauberhandlungen von fast einem Tag Dauer, die die Druiden ganz allein, in völliger Abgeschiedenheit in den Wäldern, durchführen; vorzugsweise an Orten, die seit Urzeiten als magisch und heilig gelten und durch Steinkreise, Dolmen oder Menhire markiert sind. Der genaue Ablauf unterscheidet sich von Ritual zu Ritual und von einer Lehrtradition zur anderen; so sind etwa bei einem Haindruiden am Großen Fluss eher rituelle Waschungen üblich, wo ein Trollzacker die gleiche Wirkung mit einem Tieropfer

erreicht. Allgemein gilt, dass der Druiden barfuß, besser noch nackt sein sollte, wenn er die Kraft Sumus, ihrer gigantischen Kinder und der Elemente auf die alte Art anruft, und dass der Mondkalender einen großen Einfluss auf Gelingen und Stärke des Rituals hat. Faktum ist weiterhin, dass die Druiden für ihre Rituale stets Kontakt mit Erdboden oder Fels ('Sumus Leib und Knochen') haben müssen. (Dies gilt wohl gemerkt nur für die Rituale, nicht für die Zauber der Druiden.)

Als Meister können Sie eine gute Ausgestaltung eines Druidenrituals durch den Spieler des Druiden anhand der oben genannten Hinweise mit bis zu 5 Punkten Erleichterung auf die geforderten Proben belohnen; schließlich legt sich der Druiden damit selbst Beschränkungen auf

Die RkP* der Ritualkenntnis-Probe spielen in einigen Fällen eine Rolle. Wir stellen hier solche Rituale vor, die unter Druiden wohlbekannt sind; das schließt nicht aus, dass es noch weitere gibt – lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf!

DIE HERRSCHAFTSRITUALE

Allen Herrschaftsritualen ist gemein, dass ein Körperteil des Opfers (z.B. eine Haarlocke, ein Fingernagel, etwas Blut oder Haut) als Fokus benötigt wird. Dieser Fokus wird beim Ritual verbraucht und kann kein zweites Mal für Zauberei verwendet werden. Nach den Lehren der Druiden sind die magischen Strömungen bei zunehmendem Mond und bei Vollmond stärker als bei abnehmendem oder Neumond. Herrschaftsrituale, die – technisch gesehen – die Reichweite von Zaubern vergrößern, werden daher bevorzugt während der ersten Hälfte des Mondmonats ausgeführt. Ein Mondmonat umfasst 28 Tage, von einem Neumond bis zum nächsten. Abnehmender Mond und Neumond stehen für Niedergang, Verderben und Tod und unterstützen nach Meinung der Druiden Rituale, die Schmerzen oder Schaden verursachen. Nähere Angaben finden Sie bei den einzelnen Ritualen.

ABWEHR VON HERRSCHAFTSRITUALEN

Ebenfalls bekannt sind Möglichkeiten, einem Opfer einer solchen Bezauberung zu helfen: Um die Verbindung zwischen Druiden und Opfer zu unterbrechen, hilft der Zauber **VERSTÄNDIGUNG STÖREN**: Gelingt dieser Zauber trotz einer Erschwernis in Höhe der RkP* des Druiden, so ist die Verbindung für einen Tag unterbrochen – am nächsten Tag kann der Druiden aber wieder normal auf sein Opfer einwirken (wenn die Wirkungsdauer bis dahin noch nicht zu Ende ist). Gelingt die Zauberprobe sogar erschwert um den vollen RkW des Druiden, dann bricht die Verbindung vollständig zusammen. In diesem Fall muss der Druiden das Ritual neu weben, wofür er aber in der Regel wieder einen neuen Körperteil braucht, denn das bisherige ist verbraucht. Ein per Miniatur oder Kristall übertragener *Einfluss-* bzw. *Herrschafts-*Zauber kann zwar durch **BEHERRSCHUNG BRECHEN** bzw. **EINFLUSS BANNEN** aufgehoben werden, jedoch kann der Druiden, wenn die Wirkungsdauer des Rituals noch nicht beendet ist und die magische Verbindung nicht unterbrochen wurde (s.o.), am folgenden Tag einen neuen Zauber übertragen. Umgekehrt hebt **VERSTÄNDIGUNG STÖREN** natürlich nicht Einfluss- oder Herrschaftszauber auf, die bereits zuvor übertragen wurden.

AMULETT DER HERRSCHAFT

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druiden) 7, Merkmalskenntnis *Herrschaft*, SF *Kristall der Herrschaft*

Lernkosten: 200 AP

Verbreitung: 3

Ritualprobe: MU / KL / IN (+ MR)

Technik: Der Druiden fertigt ein Amulett aus einem Stück Leder, in das er einen Teil seines Opfers (Fingernagel, geronnenes Blut o.ä.) einwickelt und das er mit seinem Vulkanglasdolch magisch versiegelt.

Wirkung: Mit diesem Ritual kann der Druiden ein Amulett herstellen, das es ihm ermöglicht, die Handlungen seines Opfers zu lenken. Solange der Druiden das Amulett auf seiner Haut trägt (und das Ritual wirksam ist), kann er täglich für insgesamt eine Stunde sein Opfer fast vollständig beherrschen: Er schreibt dem Opfer vor, wohin es gehen, was es tun und sagen soll. (Bei Befehlen, die den moralischen Prinzipien des Opfers widersprechen, muss eine vergleichende MU-Probe gewürfelt werden, ob das Opfer den Befehl ausführt; bei Befehlen, die seinem Selbsterhaltungstrieb widersprechen, ist dabei die Probe des Druiden um 7 Punkte erschwert.) Dabei benutzt er alle fünf Sinne des Opfers mit, hat jedoch nur Zugriff auf jene Erinnerungen des Opfers, die als Reaktion auf die aktuelle Umgebung entstehen. Jede Aktivierung erfordert eine Ritualprobe und kostet 1 AsP, wobei die Probe bei Misslingen mit einem Aufschlag von 2 Punkten und dem Aufbringen von 2 AsP wiederholt werden kann, eine evtl. notwendige dritte Probe hätte einen Zuschlag von 4 Punkten und kostet 4 AsP, die nächste wäre um 8 Punkte

erschwert und kostet 8 AsP usw. Am nächsten Tag (nach Sonnenaufgang) beginnt die Proben-Schwierigkeit wieder bei Null. Das Opfer kann sich anschließend an nichts erinnern, was es während dieser Zeit erlebt hat; der Druiden ist während der Wirkungsdauer nicht bei Bewusstsein.

Ritualkosten: 17 AsP

Zielobjekt: Einzelperson

Reichweite: Das Opfer darf sowohl bei der Durchführung des Rituals als auch bei der jeweiligen Beherrschung höchstens 7 Meilen vom Druiden entfernt sein.

Wirkungsdauer: RkP* Tage

Merkmale: Herrschaft, Verständigung

Geeignete Zeit: Dieses Ritual wird gewöhnlich bei zunehmendem oder Vollmond ausgeführt; zu anderen Zeiten ist es zusätzlich um 12 Punkte erschwert.

KRISTALL DER HERRSCHAFT

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druiden) 11 oder Geister binden (Ferkina- oder Trollzacker-Schamane) 11, SF *Wachs der Herrschaft*

Lernkosten: 150 AP

Verbreitung: 4

Ritualprobe: MU / KL / IN (+ MR)

Technik: Der Druiden muss einen großen Bergkristall (von etwa 1 Unze Gewicht) zusammen mit etwas Haar, Blut o.ä. vom Opfer, Eichengalle und Krötenfett vermahlen und zu einer Paste vermischen.

Wirkung: Dieses Ritual gestattet es dem Druiden, Zauber oder Schamanenritual mit dem Merkmal *Herrschaft* auf ein Opfer zu übertragen, das beliebig weit von ihm entfernt sein kann. Wenn ihm die Ritualprobe gelingt, so

erhält er eine zauberkräftige Paste, die er sich auf Augenlider und Hände streicht. Er kann nun sein Opfer täglich einmal mit einem Beherrschungszauber belegen. Die Probe auf den Zauber wird wie üblich abgelegt (ist aber pro 10 Meilen Entfernung zum Opfer um 1 Punkt erschwert), kostet den üblichen AsP-Betrag, und der Zauber wird – wenn gelungen – direkt auf das Opfer übertragen.

Ritualkosten: 13 AsP

Zielobjekt: Einzelperson

Reichweite: beliebig

Wirkungsdauer: RkP* Tage

Merkmale: Herrschaft, Verständigung

Geeignete Zeit: Dieses Ritual wird gewöhnlich bei zunehmendem oder Vollmond ausgeführt; zu anderen Zeiten ist es zusätzlich um 12 Punkte erschwert.

MINIATUR DER HERRSCHAFT

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druiden) 7 oder Geister binden (Ferkina- oder Trollzacker-Schamane) 7, SF *Wachs der Herrschaft*

Lernkosten: 150 AP

Verbreitung: 4

Ritualprobe: MU / KL / IN (+ MR)

Technik: Der Druiden fertigt eine Miniatur seines Opfers aus Lehm an, fügt eine Haarlocke (o.ä.) der gewünschten Person hinzu und bespricht die Figur mit Kenntnissen aus dem Leben des Opfers (siehe *Wachs der Herrschaft*).

Wirkung: Nun kann der Druiden täglich einen Zauber oder Schamanenritual mit dem Merkmal *Einfluss* (beliebt ist hier insbesondere **BÖSER BLICK**) auf das Opfer sprechen, wobei ihm die verzauberte Figur als Stellvertreter des Opfers dient: Erfordert der

Zauber Berührung, berührt der Druiden die Figur; ist Blickkontakt erforderlich, blickt der Druiden ins Gesicht der Figur usw. Die Probe auf den Zauber wird abgelegt wie sonst auch, ist aber pro 10 Meilen Entfernung zum Opfer um 1 erschwert, kostet den üblichen AsP-Betrag, und der Zauber wird – wenn er tatsächlich gelingt – direkt auf das Opfer übertragen.

Ritualkosten: 13 AsP

Zielobjekt: Einzelperson

Reichweite: beliebig

Wirkungsdauer: RkP* Tage

Merkmale: Einfluss, Verständigung

Geeignete Zeit: Dieses Ritual wird gewöhnlich bei zunehmendem oder Vollmond ausgeführt; zu anderen Zeiten ist es zusätzlich um 12 Punkte erschwert.

WACHS DER HERRSCHAFT

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druiden) 7 oder Geister binden (Ferkina- oder Trollzacker-Schamane) 7

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 5

Ritualprobe: MU / KL / IN (+ MR + 1 pro 10 Meilen Entfernung)

Technik: Der Druiden fertigt eine Miniatur aus Wachs an, fügt eine Haarlocke, einen Fingernagel o.ä. der gewünschten Person hinzu und bespricht die Figur mit Kenntnissen aus dem Leben des Opfers (z.B. "Vor zwei Monden verlor der finstergesichtige Holzfäller zwei Finger bei seiner Arbeit," "Alrik der Pelzhändler trinkt zu viel Meskinnes und schlägt fast täglich seine Kinder." oder dergleichen mehr).

Wirkung: Der Druiden kann nun RkP* Tage lang von dem Wachsigürchen Gebrauch machen: Wenn er es mit seinem Vulkanlasdolch sticht, so empfindet das Opfer an der gestochenen Stelle grässliche Schmerzen. Das kann dazu führen, dass seine Eigenschaftswerte herabgesetzt werden; z.B. könnten rasende Kopfschmerzen für je 2 Punkte Abzug von MU, KL, IN und INI sorgen (Meisterentscheidung). Am besten orientieren Sie sich in etwa an den Auswirkungen von Wunden in den einzelnen Körperzonen (WdS 108).

Diese Schmerzen zu verursachen, kostet den Druiden 1 AsP pro Stunde. Dabei muss er sich ständig konzentrieren und den Dolch berühren, denn nur dann verspürt das Opfer Schmerzen. Der Druiden kann seine Tätigkeit jederzeit unterbrechen (die Schmerzen des Opfers lassen dann binnen einer Spielrunde nach) und später wieder aufnehmen, muss aber bei Wiederbeginn erneut 1 AsP aufwenden. Peinigt der Druiden sein Opfer mehrere Stunden lang ununterbrochen, so können Sie jede Stunde wie eine weitere (imaginäre) Wunde werten.

Ritualkosten: 13 AsP, um die Verbindung aufzubauen, jeweils 1 AsP pro Stunde während der Verbindung

Zielobjekt: Einzelperson

Reichweite: beliebig

Wirkungsdauer: RkP* Tage

Merkmale: Einfluss, Verständigung

Geeignete Zeit: Dieses Ritual wird bei abnehmendem oder Neumond ausgeführt; zu anderen Zeiten ist die Probe zusätzlich um 12 Punkte erschwert.

WURZEL DES BLUTES

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druiden) 7 oder Geister binden (Ferkina- oder Trollzacker-Schamane) 7

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 3 (nur im Umfeld der Trollzacker)

Ritualprobe: MU / KL / IN (+ MR)

Technik: Hierbei muss der Druiden ein Körperstück (Haarlocke, Blut ...) seines Opfers mit einem Lederband an einem Stück Blutlumenwurzel befestigen und diese unter rituellen Gesängen vergraben.

Wirkung: Nun kann der Druiden seinem Opfer einmal pro Tag Schaden zufügen. Dieser Zauber kostet ihn allerdings genauso viele LeP, wie dem Opfer SP zugefügt werden sollen – der Druiden muss sich also selbst verletzen, und der Schaden entsteht beim Opfer auch an der Körperstelle, an der der Druiden sich die Verletzung beigebracht hat. Alle Auswirkungen von Wunden oder geringer Lebensenergie kommen beim Opfer voll zum Tragen. Druiden aus dem Volk der Trollzacker glauben, die Kraft des vergossenen Blutes komme der Erdriesin Sumu zugute und verlängere ihr Leben.

Ritualkosten: 13 AsP

Zielobjekt: Einzelperson

Reichweite: beliebig

Wirkungsdauer: RkP* Tage

Merkmale: Schaden, Verständigung

Geeignete Zeit: Dieses Ritual wird für gewöhnlich bei abnehmendem oder Neumond ausgeführt; zu anderen Zeiten ist es um 12 Punkte zusätzlich erschwert.

DIE DOLCHZAUBER

Die Druiden verfügen weiterhin über Rituale, mit denen sie ihren Vulkanlasdolch (eine breite, dem Eberfänger ähnliche Waffe aus schwarzem Obsidian ohne jegliche Parierstangen; in der ertümlichsten Version gar ein schlichter Faustkeil) magisch aufladen können.

Diese Weiherituale können nur bei Vollmond durchgeführt werden und dauern die ganze Nacht. Der Vulkanlasdolch muss zunächst mit dem Ritual *Weihe des Dolches* an den Druiden gebunden werden. Weitere Dolchzauber können dann in fast beliebiger Reihenfolge und Kom-

bination folgen. Der Dolch kann jedoch insgesamt höchstens sieben Zauber annehmen, inklusive des ersten und inklusive des Objektituals *Apport*, das auch auf den Dolch gelegt werden kann (Seite 106).

Anmerkung: Einige *Geoden*, die dem Zweig der *Herrn der Erde* anhängen, verwenden statt des Obsidiandolches ein sichelförmiges Messer aus lauterem, gehämmertem Flussgold. Diese Goldsichel kann im Kampf als improvisierte Waffe verwendet werden, ihre Werte entsprechen denen einer gewöhnlichen Sichel (WdS 123). Sie können mit allen Zaubern belegt werden, die die *Ritualkenntnis (Geode)* voraussetzen.

BANN DES DOLCHES

Voraussetzungen: Merkmalskenntnis *Antimagic* oder *Geisterwesen*, Ritualkenntnis (Druiden) 7; Dolch muss mit *Gespür des Dolches* verzaubert sein

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 3

Erschaffungsprobe: MU / MU / CH (+ 6)

Erschaffungskosten: 23 AsP

Wirkung: Nach der Weihe in diesem Ritual kann der Dolch die Kraft der Erde auf besondere Weise gegen Geister oder Dämonen einsetzen. Eine Linie (auch ein Kreis oder eine

andere Figur), die der Druiden mit dem Dolch in den Erdboden ritzt und mit einigen Tropfen von seinem eigenen Blut beträufelt, kann für so viele Stunden von *Geistern* nicht überschritten werden, wie der Druiden an LeP dafür opfert. Entsprechend kann eine Bannlinie gegen *Dämonen* für so viele Minuten von Dämonen nicht überschritten werden, wie der Druiden AsP einsetzt. Dämonen, deren MR das Doppelte des RkW des Ausführenden übersteigen, werden von dieser Bannlinie nicht abgehalten. Die maximale Länge der Linie entspricht dem halben RkW in Schritt.

Aktivierungsdauer: 1 Aktion pro Schritt Länge

Aktivierungsprobe: MU / MU / CH

Aktivierungskosten: gegen *Geister*: LeP nach Wahl, höchstens RkW; gegen *Dämonen*: AsP nach Wahl, höchstens RkW

Zielobjekt: Zone

Reichweite: Berührung, Länge der Linie höchstens halben RkW in Schritt

Wirkungsdauer: eine Stunde pro LeP bzw. eine Minute pro AsP

Merkmale: Antimagic, Dämonisch, Geisterwesen

ERNTE DES DOLCHES

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druidenmagie *oder* Geodenmagie) 7; Dolch muss mit *Weihe des Dolches* verzaubert sein

Lernkosten: 25 AP

Verbreitung: 4

Erschaffungsprobe: IN / CH / FF (+ 5)

Erschaffungskosten: 19 AsP

Wirkung: Zauber- und Heilkräuter und auch andere Pflanzen, die man mit einem Vulkanglasdolch erntet, auf dem dieser Zauber liegt, bleiben doppelt so lange frisch und wirksam wie gewöhnlich, d.h. es dauert doppelt so lange, bis sie welken – die Haltbarkeit getrockneter oder anderweitig konservierter Pflanzenteile wird nicht beeinflusst.

Zielobjekt: Pflanze

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmale: Objekt, Temporal

GESPÜR DES DOLCHES

Voraussetzungen: IN 12, Ritualkenntnis (Druidenmagie *oder* Geodenmagie) 5, Dolch muss mit *Weihe des Dolches* verzaubert sein

Lernkosten: 25 AP

Verbreitung: 5

Erschaffungsprobe: MU / KL / IN (+ 3)

Erschaffungskosten: 21 AsP

Wirkung: Ein solcherart geweihter Dolch kann dämonische Verseuchung eines Ortes (nicht aber einer Person) anzeigen. Berührt der Druiden mit der Spitze des Dolches leicht den Boden und investiert 1 AsP, so wird der Dolch kalt, falls in der näheren Umgebung dämonischer Einfluss vorhanden ist. Je stärker die dämonische Macht, desto kälter wird der Dolch.

Aktivierungsprobe: MU / KL / IN

Aktivierungskosten: 1 AsP

Zielobjekt: Zone

Reichweite: RkP* x 3 Schritt Radius

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmale: Hellsicht

LEBENSKRAFT DES DOLCHES

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druidenmagie *oder* Geodenmagie) 5; Dolch muss mit *Weihe des Dolches* verzaubert sein

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 4

Erschaffungsprobe: IN / KO / KK (+ 1)

Erschaffungskosten: 21 AsP

Technik: Der Druiden ritzt sich die Handinnenfläche mit dem Dolch, was ihn 1 LeP kostet, nimmt dann den Dolch mit der verletzten Hand, steckt seine Klinge in den Boden ('er nimmt durch

sein Blut den Kontakt mit Sumu auf'; ein gefüllter Blumentopf reicht zu diesem Zweck nicht aus), bleibt mit ihm in Berührung und konzentriert sich.

Wirkung: Ein so geweihter Vulkanglasdolch ermöglicht es dem Druiden, einmal pro Tag RkP*/2 Lebenspunkte aus dem Erdreich zu ziehen und so verlorene LeP zu heilen.

Aktivierungsdauer: 7 SR

Aktivierungsprobe: IN / KO / KK

Aktivierungskosten: 1 LeP (s.o.)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmale: Heilung, Elementar (Humus)

LEIB DES DOLCHES

Voraussetzungen: KO 12, Ritualkenntnis (Druiden) 7; Dolch muss mit *Weihe des Dolches* verzaubert sein

Lernkosten: 25 AP

Verbreitung: 4

Erschaffungsprobe: MU / CH / KO (+ 7)

Erschaffungskosten: 17 AsP, davon 1 permanent

Wirkung: Mit diesem Ritual wird der Dolch noch enger an seinen Besitzer gebunden, so dass er sich bei Verwandlungen (Zauber mit dem Merkmal *Form*) wie ein Teil des Körpers des Druiden verhält. Verwandelt sich der Druiden zum Beispiel mittels NEBELLEIB in Nebel, so löst sich der Vulkanglasdolch ebenfalls in Nebel auf; bei der Rückverwandlung hält der Druiden den Dolch in der Hand.

Merkmale: Objekt

LICHT DES DOLCHES

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druidenmagie *oder* Geodenmagie) 7, Dolch muss mit *Weihe des Dolches* verzaubert sein

Lernkosten: 50 AP

Verbreitung: 5

Erschaffungsprobe: MU / KL / IN (+ 5)

Erschaffungskosten: 21 AsP

Wirkung: Der dem Mondlicht geweihte Obsidiansdolch ermöglicht es dem Druiden, im Dunkeln zu sehen. Behandeln Sie das wie den Zauber KATZENAugEN (LCD 137): Die Dunkelheitsstufe wird für je 2 RkP* um 1 gesenkt. Der Druiden muss sich hierfür nur leicht mit dem Dolch an der Stirn ritzen, was 1 LeP kostet. Wird der Druiden von plötzlichem hellen Licht überrascht, so ist er für RkP* Kampfrunden vollständig geblendet und ist für den Rest der Wirkungsdauer noch

immer mit Abzügen von 2 Punkten durch tanzende Lichter gestraft. Um eine Blendung durch plötzlich aufflammendes Licht zu vermeiden, ist eine gelungene Intuitions-Probe notwendig.

Aktivierungsprobe: MU / KL / IN

Aktivierungskosten: 1 LeP (s.o.)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: RkP* SR

Merkmale: Eigenschaften

OPFERDOLCH

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druiden) 7, SF *Blutmagie*, Dolch muss mit *Lebenskraft des Dolches* verzaubert sein

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 3

Erschaffungsprobe: MU / KO / KK (+ 7)

Erschaffungskosten: 21 AsP

Wirkung: Zum Opferdolch geweiht, erleichtert der Vulkanglasdolch es dem Druiden, fremde Lebenskraft für sich nutzbar zu machen: Er kann die Hälfte (statt eines Zehntels) der LE eines geopferten Tieres gemäß den Regeln zur Blutmagie verwenden (siehe 34f.). (Bei der Opferung intelligenter Lebewesen ändert sich das Umwandlungsverhältnis jedoch nicht.)

Weiterhin kann der Druiden die LE eines Opfertieres oder auch eines intelligenten Lebewesens anstelle eigener AuP oder AsP einsetzen, wenn er die Gabe *Prophezeien* anwendet (sofern er diese besitzt, natürlich). Das Opfer muss mindestens 7 LeP besitzen, um hierfür nutzbar zu sein; es stirbt bei dem Ritual auf jeden Fall. Der prophezeiende Druiden erleidet weder Ausdauerverlust noch Erschöpfung. Man munkelt, Weissagungen aus dem Blute junger, kraftstrotzender Menschen seien unvergleichlich weitreichend und eindrucksvoll ...

Merkmale: Kraft

SCHNEIDE DES DOLCHES

Voraussetzungen: Merkmalskenntnis *Elementar [Erz oder Feuer]*, Ritualkenntnis (Druidenmagie *oder* Geodenmagie) 11; Dolch muss mit *Weihe des Dolches* verzaubert sein

Lernkosten: 150 AP

Verbreitung: 2

Erschaffungsprobe: IN / CH / KK (+ 6)

Erschaffungskosten: 23 AsP

Wirkung: In Vulkanglas sind die Elemente Feuer und Erz harmonisch miteinander verbunden; dieses Ritual bedient sich der Kräfte beider. Mit dem so geweihten Dolch kann der Druiden einmal am Tag Naturstein (nicht jedoch Mörtel, Backstein o.ä.) so bearbeiten, als schnitte ein heißes Messer durch wachs (eventuelle Proben werden auf *Holzbearbeitung* abgelegt).

Aktivierungsprobe: IN / CH / KK

Aktivierungskosten: 2 AsP

Reichweite: Berührung



Wirkungsdauer: RkP*/2 SR

Merkmale: Objekt, Elementar (Erz), Elementar (Feuer)

SCHUTZ DES DOLCHES

Voraussetzungen: TaW *Wildnisleben* 10, Ritualkenntnis (Druidenmagie oder Geodenmagie) 11; Dolch muss mit *Weihe des Dolches* verzaubert sein

Lernkosten: 75 AP

Verbreitung: 3

Erschaffungsprobe: IN/CH/CH (+ 5)

Erschaffungskosten: 21 AsP

Wirkung: Dieser Dolchzauber kann einmal am Tag aktiviert werden, indem der Druide sich in die Handfläche ritzt und einige Tropfen Blut vergießt, was ihn 3 LeP kostet. Dadurch werden die elementaren Komponenten der Umgebung zu 'Freunden' des Druiden, die ihm in Notsituationen beistehen: Zwischen Felsen und Pflanzen findet er Verstecke, wenn er verfolgt wird, Wasser hebt ihn an die Oberfläche, eine überraschend auftauchende Schneehöhle bietet Zuflucht bei eisiger Kälte usw. Regeltechnisch gesehen werden entsprechende Proben (*Sich Verstecken*, *Schwimmen*, *Wildnisleben* ...) um den RkW erleichtert. Dies funktioniert nur in weitgehend natürlicher Umgebung, nicht in Gebäuden, Städten oder dämonisch pervertierter Landschaft.

Aktivierungsprobe: IN/CH/CH

Aktivierungskosten: 3 LeP (s.o.)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: RkP* SR

Merkmale: Eigenschaften, Hellsicht, Umwelt

WEG DES DOLCHES

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druidenmagie oder Geodenmagie) 7; Dolch muss mit *Weihe des Dolches* verzaubert sein

Lernkosten: 25 AP

Verbreitung: 5

Erschaffungsprobe: KL/IN/FF (+ 3)

Erschaffungskosten: 19 AsP

Wirkung: Ein mit diesem Zauber belegter Dolch zeigt, wenn er auf eine ebene Fläche gelegt oder aufgehängt wird, stets auf den Ort, an dem er geweiht wurde. Dies erleichtert dem Druiden gegebenenfalls eine *Orientierungs*-Probe um bis zu 7 Punkte.

Aktivierungsprobe: KL/IN/FF

Aktivierungskosten: 1 AsP

Wirkungsdauer: RkP* KR

Merkmale: Hellsicht, Telekinese

WEIHE DES DOLCHES

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druidenmagie oder Geodenmagie) 3

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 7

Erschaffungsprobe: KL/CH/FF (+ 2)

Erschaffungskosten: 17 AsP, davon 1 permanent

Wirkung: Analog zu den ähnlichen Bindungsritualen der anderen magischen Professionen macht dieser Zauber den Vulkanglasdolch unzerbrechlich und bereitet ihn darauf vor, weitere Zauber aufzunehmen. Zugleich wird der Dolch durch dieses Ritual personalisiert; d.h., er wird an den Druiden, der ihn weiht, gebunden, so dass er als dessen 'verlängerter Arm' bei Zauberproben dienen kann. (Sprich: Ein Treffer oder eine Berüh-

rung mit dem Dolch gilt als Berührung im Sinne der Komponenten Zaubertechnik und Reichweite.)

Von der Weihe an gilt der Vulkanglasdolch als magische Waffe, die unter Umständen Dämonen, Geistern u.ä. schaden kann (siehe Seite 54).

Merkmal: Objekt

WEISUNG DES DOLCHES

Voraussetzungen: TaW *Magiekunde* 10, SF *Kraftlinienmagie I*, Ritualkenntnis (Druiden oder Geoden) 11; Dolch muss mit *Weg des Dolches* verzaubert sein

Lernkosten: 50 AP

Verbreitung: 2

Erschaffungsprobe: IN/IN/CH (+ 4)

Erschaffungskosten: 19 AsP

Zauberdauer: 1 SR

Wirkung: Der in diesem Ritual geweihte Dolch kann dem Druiden den Weg zur nächsten Kraftlinie oder gar einem Kraftlinienknoten weisen. Sobald der Dolch aktiviert ist, leuchtet er rot, wenn er in Richtung der nächsten Kraftlinie gehalten wird, und umso stärker, je näher er der Kraftlinie kommt. Stößt der Druide den Dolch auf einer Kraftlinie (oder an einem Kraftknoten) in die Erde, so kann er nach etwa einer Spielrunde Meditation mit einer IN-Probe ungefähre Aussagen über Stärke, Richtung und Affinität dieser Kraftlinie machen (zu Kraftlinien siehe Seite 366ff.).

Aktivierungsprobe: IN/IN/CH

Aktivierungskosten: 2 AsP

Wirkungsdauer: RkP*/2 SR

Merkmale: Hellsicht, Kraft

DIE MAGISCHEN ELFENLIEDER

Ganz im Sinne der Harmonisierung mit der umgebenden Welt handelt es sich bei den Traditionsritualen der Elfen um Melodien, die eine besondere Auswirkung mit sich bringen, die so genannten *Elfenlieder*.

Ein erwachsener Elf hat immer Grundkenntnisse in allen Elfenliedern, die in seiner Sippe erklingen, und ist fähig, sie *gemeinsam* mit den Seinen im *salasandra* zu singen und zu spielen. Von seiner Sippe getrennt, fällt ihm dies deutlich schwerer: Üblicherweise beherrscht ein erstmalig ausziehender Elf nur eines der bekannten Elfenlieder so gut, dass er auch alleine die magische Wirkung des Liedes hervorrufen kann. Weitere Lieder muss er durch den Einsatz von Abenteurpunkten erlernen (oder korrekter: er lernt sie ohne Unterstützung seiner Sippe durchzuführen). Dies geschieht stets im Selbststudium; es ist nicht nötig, hierfür ins *salasandra* mit einer Elfensippe zu gehen oder einen Lehrmeister aufzusuchen.

Wenn er eine magische Melodie nutzen will, muss er dazu meist einen ruhigen, möglichst abgeschiedenen Ort aufsuchen, an dem er sich in Ruhe auf das Lied einstimmen kann. Zudem muss er eine Probe, gegebenenfalls mit Aufschlägen, auf das Talent *Musizieren* oder das Talent *Singen* (oder beide) ablegen. Diese Proben sind die benötigten Ritualproben, da eine elfische Ritualkenntnis ja nicht existiert.

Wie viele Elfenlieder es tatsächlich gibt, ist unbekannt, denn sie gehören zu den Geheimnissen des Elfenvolks, die für Außenstehende am schwierigsten zu verstehen sind.

Voraussetzung für das Erlernen von Elfenliedern ist der Vorteil *Zweistimmiger Gesang* (WdH 259). Diese Bedingung gilt auch für solche Lieder, die nicht gesungen, sondern nur musiziert werden, da der zweistimmige Gesang nur das Anzeichen für ein ganz eigenes, elfisches Harmonieverständnis ist, das nicht erlernt werden kann.



OPTIONAL: ELFENLIEDER UND ANTIMAGIE

Die Natürlichkeit der elfischen Zauberlieder verankert deren magische Wirkung auf sehr besondere Weise in natürlichen Magiefluss der Umgebung. Dadurch ist es sehr schwer, die Wirkung elfische Zauberlieder zu bannen.

Jeglicher Versuch antimagische Handlungen (sei es Spruchzauber oder Schamanenritual) ist daher um den doppelten sonst üblichen Betrag (d.h. üblicherweise also die doppelte TaP* der Talentprobe) erschwert.

OPTIONAL: IAMA

Jeder Elf erhält bereits in seiner Kindheit ein Seeleninstrument: das *iama*, ein Musikinstrument, mit dem er auch am *salasandra* teilnehmen kann. Oft handelt es sich um eine Flöte aus Bein,

aber auch ganz andere Instrumente sind möglich: Harfen, Lyren, Lauten, Pfeifen, jeweils aus den unterschiedlichsten Materialien. Durch die jahrelange Verbindung mit dem *iama* entsteht eine tiefe Bindung zwischen Elf und Instrument, so dass er nur mit diesem Instrument die Magie der Elfenlieder in voller Tiefe entstehen lassen kann: Jede *Musizieren*-Probe, die ein Elf mit einem anderen Musikinstrument vollbringt, um ein Elfenlied zu spielen, ist um 7 Punkte erschwert. Der Verlust seines *iama* ist für jeden Elf so schlimm wie der Tod eines engen und langjährigen Freundes, und manch ein streuender Elf verstand diesen Verlust als ein Zeichen, dass er seine Identität als Elf verliert und auf dem Weg ist, *badoc* zu werden. Ein neues Instrument kann der Elf nur in seiner eigenen Sippe erhalten, und es dauert wenigstens ein halbes Jahr, bis er sich im *salasandra* mit seiner Sippe auf das neue *iama* eingestimmt hat.

ERINNERUNGSMELODIE

Lernkosten: 150 AP

Verbreitung: 4

Ritualprobe: *Musizieren*- oder *Singen*-Probe; eine Probe pro SR, die pro bereits musizierter SR um 1 Punkt erschwert ist.

Technik: Der Elf zieht sich an einen ruhigen, einsamen Ort zurück und stimmt das Lied an.

Wirkung: Mit der Erinnerungsmelodie stimmt sich der Elf auf eine bestimmte Situation oder Person ein, um sich Details wieder geistig in Erinnerung zu rufen. Je länger der Elf das Lied spielt, desto eindringlicher und genauer werden seine Erinnerungen, dabei durchlebt er auch die Stimmungen und Gefühle jener Zeit erneut.

Zauberdauer: Wenn sich der Musizierende etwas ganz Bestimmtes wieder ins Gedächtnis rufen will, dann legt der Meister fest, wie lange er dafür spielen muss. Dabei sind vor allen Dingen zwei Faktoren interessant: wie lange das Ereignis zurückliegt und wie wichtig das Detail in der jeweiligen Situation war. Ist die Erinnerung an eine bestimmte Person und weniger an Situationen geknüpft, dann ist entscheidend, wie lange und gut der Elf diese Person kennt.



Zwei Beispiele mögen dies verdeutlichen: Will ein Elf sich an seinen ersten Gedanken direkt nach der Geburt erinnern, dann wird er wohl 10 SR lang musizieren müssen, denn er kennt die beteiligten Personen (sich selbst und seine Mutter) sehr gut, außerdem war das gewünschte Detail in der entsprechenden Situation von außerordentlicher Wichtigkeit, andererseits ist es die längste nur denkbare Zeitspanne, die der Elf mit dem Lied überbrücken kann. Angenommen den Musizierenden interessiert, welches Farbe die Schuhe des Grafen beim königlichen Empfang tags zuvor hatten, dann wird er etwa 4 oder 5 SR für das Rückrufen der Erinnerung musizieren müssen, denn das Ereignis liegt nicht weit zurück, dafür kennt er den Grafen nicht besonders gut und hat am Vor-

tag sicherlich auch nicht sonderlich auf dessen Schuhwerk geachtet.

Kosten: 5 AsP pro SR

Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: augenblicklich. Die Erinnerung beginnt etwa nach der halben Zauberdauer zurückzukehren, bleibt zunächst aber nur sehr diffus und ist erst nach Abschluss der Zauberdauer vollständig. Misslingt eine der Proben, dann reißt die Erinnerung jäh ab und der Elf wird einen Tag lang von Kopfschmerzen geplagt, die vor allen Dingen auch sein ganz normales Erinnerungsvermögen beeinträchtigen (KL -2).

Merkmale: Eigenschaften

FRIEDENSLIED

Lernkosten: 250 AP

Verbreitung: 4

Ritualprobe: *Musizieren*-Probe + 5; 1 Probe pro Stunde, die pro bereits musizierter Stunde um weitere 5 Punkte erschwert ist.

Technik: Der Elf stimmt sich an einem ruhigen Ort auf den Frieden ein, den er herorrufen möchte. Sobald ihn dieser Friede erfüllt, kann er sich musizierend auch an einen anderen Ort bewegen.

Zauberdauer: mindestens 1 SR

Wirkung: Während des Friedensliedes entsteht nach einer Spielrunde (der Zauberdauer) eine Zone des Friedens, in der alle intelligenten Lebewesen die Lust zu aggressiven Kampfhandlungen verlieren. Achaz dürfen jedoch eine MR-Probe ablegen, um die Wirkung abzuschütteln. Nicht betroffen sind Dämonen, Untote, Elementare oder Golems; magische Lebewesen (Einhörner, Drachen, Chimären etc.) und Geister können von der Melodie betroffen sein, sind es jedoch üblicherweise nicht.

Um dennoch eine Angriffsaktion oder einen Angriffszauber auszuführen, muss einer betroffenen Person für jede solche Handlung eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen, die

um die TaP* der letzten Probe des musizierenden Elfen erschwert ist. Reaktionen (Paraden, Ausweichen) hingegen sind immer möglich. Sobald ein Betroffener innerhalb der Zone durch einen anderen Kämpfer Schadenspunkte erleidet, sind in den nächsten zwei KR für ihn eventuell anfallende *Selbstbeherrschungs*-Proben um die erlittenen SP erleichtert. Aggressive Aktionen gegen den musizierenden Elfen erfordern sogar um weitere 7 Punkte erschwerte *Selbstbeherrschungs*-Proben. Es ist durchaus möglich, mit Fernwaffen in die Zone des Friedens hineinzuschießen.

Da die Wirkung nicht die Einzelperson betrifft, sondern eine friedliche Grundstimmung erzeugt, sind auch taube Wesen betroffen. Selbst ein SILENTIUM stoppt die Wirkung nicht, erschwert die *Musizieren*-Probe allerdings um 7 Punkte, da der Elf sein eigenes Instrument nicht mehr hört.

Nach Ende der Wirkungsdauer (auch nach gescheiterter *Musizieren*-Probe) erfolgt ein langsames Ausklingen, bei der die benötigten *Selbstbeherrschungs*-Proben pro Minute um jeweils 1 leichter werden, bis die Wirkung nach 1 Spielrunde endgültig verebbt.

Kosten: 10 AsP pro Stunde

Zielobjekt: Zone

Reichweite: Radius von TaW x 3 Schritt

Wirkungsdauer: Je nach AsP-Aufwand (A)

Variante: Ein Elf, der in die Ferne ziehen muss und seine unmündigen Kinder einem Vertrauten übergibt, bindet sie mit dem Schwurlied an ihren neuen 'Vormund' – dies ist wohl eine Variante des Friedensliedes, denn hier wird so etwas wie ein dauerhafter Frieden zwischen den Beteiligten gesät.

Merkmale: Einfluss

FREUNDSCHAFTSLIED

Lernkosten: 50 AP

Verbreitung: 6

Ritualprobe: Beiden beteiligten Elfen muss für jede der drei Strophen eine *Musizieren*- oder *Singen*-Probe + 3 gelingen.

Technik: Das Freundschaftslied können nur zwei Elfen gemeinsam spielen, die damit ein untrennbares Band zwischen sich weben, hierbei ist die Sippenzugehörigkeit nicht von Bedeutung. Dies ist nur einmal im Leben eines Elfen möglich. Manche Elfen allerdings finden in ihrem ganzen Leben nicht den geeigneten Partner und haben so bis zu ihrem Tode nie das Freundschaftslied gespielt.

Zauberdauer: Das Lied besteht aus drei jeweils einstündige Strophen, die an drei aufeinander folgenden Tagen von den beiden Elfen gemeinsam gespielt werden, wozu sie einen einsamen und ruhigen Ort aufsuchen müssen.

Wirkung: Die erste Strophe öffnet die Seelen, die zweite webt das Band der Freundschaft, und die dritte festigt dieses endgültig. Misslingt auch nur eine der benötigten Proben, so fällt der benutzte Talentwert (*Musizieren* oder *Singen*) beider beteiligten Elfen permanent um 2 Punkte. Es ist unüblich, in einem solchen Fall das Freundschaftslied zu wiederholen, bevor die beiden noch einmal über ihre Freundschaft nachgedacht und sich ihrer versichert haben.

Gelingt der Zauber, dann wirkt er permanent und – wie die Elfen behaupten – über den Tod hinaus: Sie sind nicht mehr dazu in der Lage, sich gegenseitig Schaden zuzufügen, außerdem kann jeder von ihnen den anderen auch dann mit einem BALSAMLABUNDE heilen, wenn er keine AsP mehr hat – beim Zauber werden dann LeP übertragen. Die Proben auf Verständigungszauber zwischen den beiden Freunden sind um 5 Punkte erleichtert, darüber hinaus kosten solche Zauber 2 AsP weniger, mindestens jedoch 1 AsP. Gleiches gilt für das *Sorgenlied*, das auf den engsten Freund bezogen immer gelingt. Ebenso gelingt ein UNITATIO, an dem nur die zwei Freunde beteiligt sind, immer mit der maximal möglichen Summe an ZiP*.

Kosten: Das Freundschaftslied kostet beide Elfen jeweils 5 AsP pro Strophe sowie 2 permanente AsP zusätzlich bei der letzten Strophe.

Zielobjekt: zwei Personen, freiwillig

Reichweite: 3 Schritt

Wirkungsdauer: permanent

Hintergrund: Das Freundschaftslied ist eine Variation des *Sippenliedes*. Wird das Sippenlied gespielt, um die Sippe zu festigen oder auch ein neues Mitglied einzubinden, so ist das Freundschaftslied die Bindung zweier Elfen auf eine noch innigere Art als die Bindung an die eigene Sippe. Stammen beide Elfen aus unterschiedlichen Sippen und sind verschiedenen Geschlechts, dann ist ihr Freundschaftslied in aller Regel der Beginn eines neuen Sippenliedes und damit einer neuen Sippe. Das Lied wird nicht gelehrt, es entsteht, während es erklingt, aus dem jeweiligen Sippenlied (bzw. den Sippenliedern) und verändert sich, bis es den Charakter

beider Beteiligten widerspiegelt. Dieses neue Lied wird naturgemäß nie vergessen. Wirkt es als Sippenlied fort, werden alle Kinder und alle hinzukommenden Mitglieder in seine Melodie aufgenommen. Das Freundschaftslied an sich wird ein Elf aber nur einmal in seinem Leben erfahren.

Merkmale: Eigenschaften, Hellsicht, Verständigung

MELODIE DER KUNSTFERTIGKEIT

Lernkosten: 250 AP

Verbreitung: 5

Ritualprobe: *Singen*-Probe; eine Probe pro Stunde, die pro bereits musizierter Stunde um 2 Punkte erschwert ist.

Technik: Während der Elf in Ruhe einem Handwerk nachgeht, singt er die Melodie.

Zauberdauer: mindestens 1 SR

Wirkung: Der TaW eines Handwerks Talents steigt für die Dauer des Liedes um die doppelten TaP* aus der *Singen*-Probe. Der TaW des Handwerks Talents kann damit allerdings höchstens verdoppelt werden.

Kosten: 5 AsP pro Stunde

Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: beliebig; misslingt eine Probe, so ist das Handwerksstück nicht grundsätzlich verdorben (abhängig von der Art des Handwerks, Meisterentscheid), aber der Elf wird die Melodie zumindest 7 Tage lang nicht nutzen können und verliert für diese Zeit zudem die Lust an dieser handwerklichen Tätigkeit (Erschwernis von +5 in diesem Talent).

Varianten: Während durch die eigentliche Form dieses Liedes zwar Werkstücke von außerordentlicher Schönheit entstehen, wohnt diesen Gegenständen jedoch keine Magie inne. Es gibt zahlreiche Lieder, die ähnliche Funktion haben, aber in ihrer Wirkung weitergehen oder spezialisierter sind. Ein Beispiel sei das *Bauschlied*, das bei der Bauschernte besonders hohes Fingerspitzengefühl verleiht. Aber es soll auch eigene Lieder zur Erschaffung von magischen Artefakten geben (wobei die mächtigeren Artefakte nur im *salasandra* entstehen können), und sogar eine geheimnisvolle Variante, die Erz dazu bringt, das enthaltene Metall auszuschleiden (wodurch die Elfen ohne Bergbau und Verhüttung in den Besitz von schmiedefähigem Metall kommen).

Merkmale: Eigenschaften (bei den angeführten Varianten auch: Objekt)

LIED DER LIEDER

Lernkosten: 150 AP

Verbreitung: 5

Ritualprobe: *Musizieren* + 2 oder *Singen* + 2 oder je eine einfache *Musizieren*- und *Singen*-Probe; jeweils eine Probe pro SR

Technik: Hierzu bedarf es eher einer inne-

ren Ruhe und der Bereitschaft des Elfen, die Musik durch sich fließen zu lassen. In angespannten Situationen, speziell im Umfeld von Kämpfen, oder wenn er sich nicht ganz auf die entstehende Melodie konzentrieren kann, ist dies nicht möglich.

Zauberdauer: min. 1 SR

Wirkung: Mit diesem Lied gelingt es dem Elfen, Melodien von überderischer Komplexität und Schönheit hervorzubringen: Während er das *Lied der Lieder* spielt, steigt sein *Musizieren*- oder *Singen*-Talent um 1 Punkt pro SR oder beide Talente um jeweils 1 Punkt pro 2 SR, je nachdem, wie das *Lied der Lieder* vorgetragen wird. Dabei kann der Elf kurzfristig durchaus Talentwerte erreichen, die über dem eigentlich Möglichen liegen, und die gespielten Lieder sollten beim Publikum auch eine entsprechende Wirkung erzielen: Die Zuhörer lauschen wie gebannt der Melodie und sind nur schwerlich bereit, sich auf etwas anderes als die Schönheit dieser Musik zu konzentrieren (obwohl es auch vorkommen soll, dass besonders üble Banausen gegen die Musik angrölen, um ihrer Wirkung nicht zu verfallen – damit ziehen sie aber auf jeden Fall den Zorn aller anderen Zuhörer auf sich.) Zudem ergeben je 5 TaP* (es zählt immer der höchste bislang bei den Proben erzielte Wert) einen zusätzlichen Charisma-Punkt für den Musikanten, solange er das *Lied der Lieder* aufrechterhält. Mit dem Ausklang des Liedes sinken Talentwerte und Charisma des Elfen binnen 3 SR wieder auf den ursprünglichen Wert. Allerdings ist der Elf in dieser Zeit auch selbst noch viel zu sehr in seiner Musik versunken, um sich auf irgendwelche anderen Aktivitäten zu konzentrieren: Alle übrigen Eigenschaften (körperliche wie geistige) sinken um den gleichen Betrag, um den das Charisma gestiegen ist. In speziellen Fällen kann der Spielleiter dem Elfen aber zugestehen, sich mittels einer *Selbstbeherrschungs*-Probe vorzeitig aus dieser 'Trance' zu lösen – vor allem, wenn er in Gefahr gerät oder angegriffen wird. Dadurch steigen die Eigenschaften wieder auf Normalwert, der Bonus auf Charisma sinkt aber auch entsprechend.

Bei elfischen Feiern ist es nicht unüblich, dass sich die Melodie zu solchen Höhen von Kunst und Schönheit aufschwingt, dass Musikant und Zuhörer sich selbstvergessen über Stunden treiben lassen und Tag und Nacht, ja, die Zeit selbst vergessen.

Achaz können nach einer gelungenen MR-Probe die Wirkung des Liedes ignorieren.

Kosten: 1 AsP pro 2 SR

Zielobjekt: selbst; die Wirkung der Musik betrifft jedoch alle Personen in Hörweite.

Reichweite: Hörweite (Man muss die Musik wirklich hören und die Melodien unterscheiden können.

Wirkungsdauer: beliebig nach Wille des Musizierenden; misslingt jedoch eine Probe, dann reißt die Zauberwirkung des Liedes jäh ab und die Zauberwirkung verfliegt augenblicklich – was für die Zuhörer eine ebenso harte Ernüchterung mit sich bringt wie für den Elf. Dieser kann sich darüber hinaus in den nächsten 24 Stunden nicht mehr recht auf das Musizieren konzentrieren.

Variante: Hierbei ist es möglich, dass auch zwei Elfen unterschiedlicher Sippen mit Kenntnis dieses Liedes zusammenwirken.

Sie kommen dann in gemeinsam in den Genuss der Summe ihrer TäP*, allerdings sind die Talentproben hierbei jeweils um +1 erschwert, und das Misslingen auch nur einer Probe bricht den Zauber.

Merkmale: Eigenschaften, Einfluss

LIED DER REIPEHEIT

Lernkosten: 150 AP

Verbreitung: 2

Ritualprobe: eine *Singen-* oder *Musizieren-* Probe + 5; eine Probe pro halber Stunde

Technik: Der Elf sucht einen Ort auf, der ihm aus früheren Zeiten bekannt ist und der mittlerweile durch dämonischen Zugriff verändert wurde, ruft aus seiner Erinnerung dessen ehemalige Schönheit herauf und spiegelt sie in seinem Lied wieder.

Zauberdauer: min. eine halbe Stunde

Wirkung: Vom Entstehungsort der Melodie aus wird die Umgebung in ihren natürlichen Zustand zurückversetzt, wobei dämonische Wirkungen geschwächt, ja sogar mindere Dämonen in ihre eigene Sphäre vertrieben werden, Pflanzen wieder natürlich wachsen und Tiere zurückkehren. Einzelheiten sind hier Meisterentscheidung, wobei die Auswirkungen einerseits von dem Grad der Verseuchung und andererseits von den TäP* abhängen sollten – hierbei können die TäP* aus den einzelnen Proben natürlich nach und nach angesammelt werden. Üblicherweise wird das Lied gemeinsam von mehreren Elfen gesungen, und mindestens 20 TäP* sind notwendig, um überhaupt einen minimalen Effekt zu erzielen.

Wenn der Elf eine seiner Proben verpatzt (Doppel-20), dann entzieht ihm der dämonisch verseuchte Boden mit einem Schlag all seine Astralenergie, hiervon einen Punkt permanent, sowie 1W6 LeP. Bei einem wirklich üblen Patzer (Dreifach-20) hat der Elf das Interesse eines gehörnten Dämons (nach Maßgabe des Meisters) auf sich gezogen.

Dieses Lied wird heutzutage von den Elfen dann eingesetzt, wenn es darum geht, wichtige Orte ihres Überlebens zu reinigen. Dies können z.B. Quellen in den Steppen oder warme Täler in den Eisregionen sein. Sehr selten wird ein Elf dieses Lied alleine singen. Dass gerade Steppen- und Firnelven in letz-

ter Zeit das *Lied der Reinheit* verstärkt lehren, deutet darauf hin, dass sie mit der Grenzziehung der Borbaradianer alles andere als einverstanden sind.

Kosten: 3 AsP pro Probe

Reichweite: TäW/2 (Singen oder Musizieren) Schritt Radius; bei mehreren Vortragenden die Hälfte der Summe der Talentwerte.

Wirkungsdauer: augenblicklich, wobei das Land nachträglich natürlich wieder verseucht werden kann.

Merkmale: Antimagie, Umwelt

LIED DES TROSTES

Lernkosten: 150 AP

Verbreitung: 3

Ritualprobe: je eine *Singen-* und *Musizieren-* Probe, erschwert um die doppelte Höhe des Verlustes der Eigenschaft (s.u.), plus einen Zuschlag von 3 Punkten, falls das Lied für einen Nicht-Elfen erklingt.

Technik: Der Elf zieht sich mit dem Freund, der durch ein entsetzliches Erlebnis gezeichnet ist, zurück und singt oder spielt das *Lied des Trostes* nur für diesen.

Zauberdauer: etwa eine Stunde

Wirkung: Eine gute Eigenschaft, die durch ein geistiges Trauma gesenkt wurde, kann mit diesem Lied wieder um einen Punkt angehoben werden. Sind mehrere gute Eigenschaften betroffen, muss der Elf sich auf eine davon konzentrieren.

Durch das Lied versucht er, den Freund an das Leben selbst zu erinnern und ihm einen gewissen Gleichmut zurückzugeben, der sein Inneres vor dem erlebten Schrecken zu schützen vermag. Erinnerungen werden hierbei nicht angetastet – nur der Umgang mit ihnen wird erleichtert. Misslingt eine der beiden Proben, ist eine Anhebung des betroffenen Eigenschaftswertes durch das Trostlied in Zukunft nicht mehr möglich. Zwischen zwei gespielten Trostliedern muss immer mindestens ein Zeitraum von sieben Tagen liegen.

Dieses Lied ist erst in neuerer Zeit und angesichts der Schrecken der Erben Borbarads wieder außerhalb der Sippen gesungen worden. In Einzelfällen konnte sogar beobachtet werden, dass Elfen diese Melodie auch für ihre nicht-elfischen Gefährten nutzten.

Kosten: 2 AsP plus die Höhe des Gesamtverlustes der guten Eigenschaft in AsP

Zielobjekt: Einzelwesen, freiwillig

Reichweite: 3 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Variante: Es soll bei den Firnelven ein ähnliches Lied geben, das durch Erlebnisse erworbene schlechte Eigenschaften senken kann. Zaubervorgang und Werte entsprechen dem *Lied des Trostes*, es muss jedoch extra erlernt werden.

Merkmale: Eigenschaften, Einfluss, Heilung

SORGEPLIED

Lernkosten: 75 AP

Verbreitung: 7

Ritualprobe: *Musizieren* + 2 und *Singen* + 2

Technik: Zu der angestimmten Melodie singt der Elf Fragen an eine umsorgte Person, der er wohlgesonnen ist. Wenn der Elf eine Flöte oder ein anderes Blasinstrument benutzt, dann kann er die Fragen auch zwischen den gespielten Abschnitten des Liedes singen.

Zauberdauer: mindestens 3 SR

Wirkung: Mit Hilfe des Liedes kann der Elf feststellen, ob die befragte Person (die dem Elfen bekannt und mit ihm befreundet sein muss) gesund, krank oder gar tot ist; ob sie sich an einem sicheren Ort oder in Gefahr befindet; ob sie bei der Durchführung eines geplanten Unternehmens erfolgreich war usw. Als Antwort auf seine Fragen erhält der Sänger allgemeine Stimmungsbilder, aber keine klaren Gedankenbotschaften. Wenn die Person, der das Lied gilt, selbst ein Elf ist oder ihm eine IN-Probe gelingt, ahnt er, dass gerade jemand nach seinem Befinden 'gefragt' hat.

Kosten: 5 AsP

Zielobjekt: Einzelperson

Reichweite: beliebig, solange es sich um Aventurien (und die umgebenden Küstengewässer) handelt.

Wirkungsdauer: solange der Elf musiziert und singt

Merkmale: Hellsicht, Verständigung

WINDGEFLÜSTER

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 5

Ritualprobe: *Musizieren-* oder *Singen-* Probe; eine Probe pro Spielrunde, die pro bereits musizierter Spielrunde um 2 Punkte erschwert ist.

Technik: Der Elf zieht sich an einen ruhigen Ort zurück, der dem Wind der Umgebung möglichst ungestört ausgesetzt ist, und beginnt im Einklang mit der Melodie des Windes zu musizieren oder zu singen.

Zauberdauer: mindestens 1 SR

Wirkung: Mit diesem Lied fängt der Elf eine Reihe von Eindrücken auf, die vom Wind an ihn herangetragen werden. Dabei handelt es sich gleichermaßen um reale wie auch um visionäre Bilder, Töne und Stimmungen, die jedoch in keinem Zusammenhang miteinander stehen müssen. Der Zauber vermittelt dem Musizierenden kein konkretes, zusammenhängendes Bild, sondern eher ein breites Spektrum verschiedenster Details. Was der Wind dem Elfen flüstert, entscheidet der Meister. Alle Eindrücke können nur aus der Windrichtung aufgenommen werden, was insbesondere bei sich drehendem Wind ein verzerrtes Gesamtbild ergibt. Je länger der Elf das Lied anstimmt, desto dichter webt sich ein greifbares Ganzes seiner Eindrücke.

Kosten: 3 AsP/SR

Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst – die wahrgenommenen Eindrücke kommen aus einer Entfernung, die vom Wind abhängig ist (Meisterentscheid).
Wirkungsdauer: solange der Elf singt oder musiziert; bei Misslingen einer Probe endet die Wirkung allerdings sofort. In diesem Fall verliert der verstörte Elf für 24 Stunden je 2 Punkte seiner Klugheit und Intuition.
Merkmale: Hellsicht, Elementar (Luft)

ZAUBERMELODIE
Lernkosten: 150 AP
Verbreitung: 4
Ritualprobe: *Musizieren* + 6 oder *Singen* + 6
Technik: Während dieses Liedes versetzt sich der Elf selbst in einen Trancezustand, der ihn in Einklang mit den astralen Strömungen bringt, die ihn umgeben.
Zauberdauer: mindestens 6 SR

Wirkung: Wenn der Elf aus der Trance erwacht, fühlt er sich in seinen magischen Fähigkeiten gestärkt: In der nächsten Zeit sind alle Zauberproben um 3 Punkte erleichtert.
Kosten: 7 AsP
Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: TaP* Spielrunden nach Verklingen des Liedes
Merkmale: Eigenschaften, Kraft

DIE RITUALE DER KRISTALLOMANTEN

Kristallomanten haben eine ganze Reihe von Ritualen entwickelt, um unterschiedlichste Arten von Edelsteinen zu formen und für ihre Magie nutzbar zu machen sowie deren Wirksamkeit zu erhöhen. Auch wenn ein Großteil davon bereits der Vergessenheit anheim fiel

und nur noch aus alten Schriften oder Stelen entziffert werden könnte, kann für die folgenden Zauberhandlungen doch in jedem erfahrenen Kristallomanten ein Lehrmeister gefunden werden.

KRISTALLBINDUNG

Voraussetzung: Ritualkenntnis (Kristallomantie)

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 6

Ritualprobe: KL / IN / FF, modifiziert durch die vorherige Bearbeitung des Kristalls, erschwert um die bereits permanent gespeicherten AsP

Technik: Als Vorbereitung des eigentlichen Rituals schleift der Kristallomant den Edelstein in die gewünschte Form, von der ja die magische Umsetzung der Kristallmuster abhängt (dies erfordert entweder das Ritual *Kristallformung* (s.u.) oder eine entsprechende Werkstatt und einige Tage bis Wochen Zeit). Daher ist jeder der sechs bei den Achat bedeutenden Schlifffarten eine Zauberkomponente zugeordnet, deren Modifikation ein Stein dieser Form begünstigt. Die Tabelle auf Seite 140 zeigt die entsprechenden Zuordnungen sowie auch Zuschläge je nach Komplexität der Schlifffart. Um diesen Wert (eventuell modifiziert nach Größe und Art des Steines) ist die *Steinschneider-* oder *Kristallformungs-* Probe des Kristallomanten erschwert, deren Qualität den Astralstrom beeinflusst: Die TaP* bzw. RkP* gelten als Bonus für die folgende Ritualprobe. Ein misslungener Schliff kann entweder wiederholt werden (was den Kristall bei nichtmagischer Bearbeitung jedoch um 5 Karat schrumpfen lässt), oder er wird im Zuge der Verzauberung korrigiert (was die Ritualprobe um das Doppelte der fehlgeschlagenen Punkte erschwert).

Wirkung: Dieses Bindungsritual stellt den Kern der kristallomantischen Tradition dar. Ähnlich der Erstverzauberung von Stab und Kugel stimmt es die astralen Muster eines Edelsteines auf seinen Träger ein und macht den oft sehr zerbrechlichen Kristall unempfindlich gegen mechanischen Schaden. Zu-

gleich verleiht es den magisch aktivierten Strukturen des Kristalls die Fähigkeit, sich selbst zu regenerieren, und schafft so die Voraussetzungen für einen Fokus kristallomantischer Spruchzauberei (während ungebundene Steine sich ja recht schnell verbrauchen).

Der Kristall muss relativ rein sein und ein Gewicht von mindestens zehn Karat aufweisen, was meistens einem Stein von Daumen nagelgröße entspricht (Zirkone, Saphire und Diamanten sind bei gleichem Gewicht etwas kleiner). Mindere Kristalle wie Achat, Türkis oder Bergkristall (siehe auch die Tabelle der Kristalle auf Seite 325) hingegen müssen zehnfach so groß sein und erreichen damit zumindest Augapfelgröße.

Dieses Ritual kann auch mehrmals auf einen Kristall gesprochen werden, um weitere permanente Astralpunkte in ihm zu binden. Dies verstärkt die Kraft der Kristallstrukturen und erleichtert die Zauberproben bei Sprüchen des entsprechenden Merkmals (s. **Zaubern mit Kristallen**, 324).

Es kann auch die Bindung eines erbeuteten Steines übernommen werden, was die Nutzung all seiner Vorteile ermöglicht. Dies kostet ebenfalls einen pAsP, bringt allerdings keine Bonuspunkte – Gleiches gilt (im Falle einer Kristallkugel) auch für permanente Punkte durch Kugelzauber.

Ritualkosten: 13 AsP, davon 1 permanent

Merkmale: Objekt

KRISTALLFORMUNG

Voraussetzung: Ritualkenntnis (Kristallomantie), FF 14, ZfW HARTES SCHMELZE 10, TaW *Gesteinskunde* 10, TaW *Steinschneider* 8

Lernkosten: 250 AP

Verbreitung: 5

Ritualprobe: KL / FF / KK (modifiziert nach Schliff)

Wirkung: Während der Zauber HARTES SCHMELZE (LCD 104) das natürliche Wachstum von Edelsteinen zerstört und nur ein amorphes Mineralgemenge zurücklässt, bleiben bei dieser ritualisierten Variante des Zaubers die Kristallstrukturen erhalten. Das ermöglicht die Formung von Edelsteinen ganz nach dem Willen des Kristallomanten, was einen Bruchteil der Zeit eines gewöhnlichen Schleifvorganges in Anspruch nimmt. Zudem können damit Unreinheiten beseitigt oder Edelsteine aus dem Fels gelöst, ja sogar mehrere gleichartige Kristalle zu einem einzigen verschmolzen werden. Die Ritualprobe ist je nach gewünschtem Edelsteinschliff erschwert, wobei dieselben Zuschläge wie für das Talent *Steinschneider* gelten. Die Formung von je 100 Karat Kristall dauert etwa 1 SR. Eine 'echte' Kristallkugel von fast anderthalb Stein könnte daher in nur 6 Stunden aus beliebig vielen Bergkristallen mit einem Gesamtgewicht von etwa 7000 Karat und etwas Silber oder Mondsilber geschaffen werden (wegen der dazu erforderlichen 70 AsP wird die Arbeit aber vermutlich auf mehrere Tage aufgeteilt werden).

EXPERTE: FASSUNGSVERMÖGEN VON KRISTALLEN

Der Stärkung der Kristallstrukturen durch die Bindung von permanenter Astralenergie sind durch die Größe eines Edelsteines Grenzen gesetzt. Als Richtlinie gilt, dass jeder Kristall maximal einen permanenten Astralpunkt pro 10 Karat aufnehmen kann, Mindere Kristalle sogar nur einen pAsP pro 100 Karat.

Ritualdauer: 1 SR pro 100 Karat
Ritualkosten: 1 AsP/100 Karat (min. 5 AsP)
Merkmal: Objekt

THESISKRISTALL

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie), SF *Kristallformung*, TaW *Magiekunde* und *Gesteinskunde (Edelsteine)* jeweils 10

Lernkosten: 200 AP

Verbreitung: 4

Ritualprobe: KL / IN / FF (modifiziert nach vorheriger *Kristallformungs*-Probe)

Wirkung: Dieses Ritual dient der Fixierung einer Thesise in einem oder mehreren Edelsteinen, die durch *Kristallformung* zu einem gleichseitigen Prisma verschmolzen wurden. Treffen Lichtstrahlen im richtigen Winkel auf den Thesiskristall, werden sie von den magischen Mustern gebündelt und lassen wenige Finger hinter dem Prisma das farbig leuchtende, räumliche Abbild der Thesise entstehen. Liegt deren Qualität bei 10 oder mehr Punkten, ist das Lichtbild sogar bewegt, um alle Facetten der Thesise darzustellen. Die Haltbarkeit eines Thesiskristalls ist praktisch unbegrenzt, Kristallomanten können einen Zauber daraus unter den gleichen Bedingungen studieren wie Magier aus der schriftlich niedergelegten Form.

Technik: Die Herstellung des Thesiskristalls erfordert zunächst eine Ritualprobe auf *Kristallformung* (hier kommt zu den normalen Modifikationen noch eine weitere Erschwernis von 3 Punkten je Edelstein hinzu). Die hierbei verbleibenden RkP* gelten als Erleichterung für die nun folgende eigentliche Ritualprobe. Die RkP*, die bei dieser zweiten Probe entstehen, zeigen die Qualität der Thesise-Aufzeichnung an. (Natürlich kann auch bei einem sehr guten Ritualergebnis keine Thesise verbessert werden. Wenn also die RkP* den Wert der Thesise übersteigen, ist sie detailgetreu aufgezeichnet – die Aufzeichnung hat also die gleiche Qualität wie die Thesise selbst.)

Grundsätzlich müssen die verwendeten Edelsteine genau den Merkmalen des Zaubers entsprechen. Selbstverständlich darf ein Thesiskristall aber niemals lichtundurchlässige Steine enthalten. Verlangt ein Merkmal einen solchen undurchlässigen Kristall, dann muss er vorher durch *Kristallformung* entweder extrem dünn ausgeformt werden, so dass doch Licht hindurch dringt, oder er muss eine spiegelnde



Komponente*

Komponente*	Schliffart	Probe
Technik	Brillantschliff	+7
Zauberdauer	Rosenschliff	+5
Kosten	Pendeloque (tropfenförmig)	+6
Zielobjekt	Cabochon (Rundschliff)	+2
Reichweite	Tafelschliff	+3
Wirkungsdauer	Smaragd- oder Achteckschliff	+4

SCHLIFFE FÜR SPONTANE MODIFIKATIONEN

* Erläuterung der zu verändernden Zauberkomponenten siehe *Spontane Modifikationen* auf Seite 18ff. Die Komponente *Kosten* umfasst hier auch die Möglichkeit, *Zauberwirkungen zu erzwingen*.

Fläche erhalten, was in diesem Fall die gleiche Wirkung hat. Die erforderliche Größe der Kristalle hängt von der Güte der Thesise ab, jeder Edelstein muss mindestens doppelt so viel Karat haben wie deren Qualität (jeder Mindere Kristall sogar das Zwanzigfache).

Ritualkosten: (Qualität der Thesise)W6 AsP

Merkmale: Objekt, Metamagie

MADAKRISTALL

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie) 11, SF *Kristallbindung*, SF *Matrixverständnis*, Kristallkugel mit dem Kugelzauber *H'szints Auge*

Lernkosten: 300 AP; halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Kraft*

Verbreitung: 2

Ritualprobe: keine

Wirkung: Dieses Ritual stärkt die astralen Muster eines Kristalls und macht diesen zu einem besonders potenten Fokus für kristallomantische Zauber. Die Achaz führen dies auf die Kraft des Mondes zurück, die von dem Edelstein gespeichert wird. Dazu muss er im Inneren der Kristallkugel (siehe *H'szints Auge* auf Seite 113) im Zeitraum zwischen zwei Vollmonden jede Nacht dem Madalicht ausgesetzt sein. Danach wird der Kristall aus der Kugel herausgelöst und behält seine Kraft bis zum nächsten Neumond, also zwei Wochen lang. Wird ein solcher Madakristall für einen kristallomantischen Zauber verwendet, kann die seinem Schliff entsprechende Komponente als Spontane Modifikation verwendet werden, ohne dass dadurch die Zauberprobe erschwert wird (einmal pro Zauber; dadurch erhöht sich auch die Zahl der möglichen Spontanen Modifikationen).

Merkmale: Objekt, Metamagie

MATRIXKRISTALL

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie) 14, SF *Thesiskristall*

Lernkosten: 200 AP

Verbreitung: 2

Ritualprobe: Zauber- und Ritualprobe (s.u.)

Wirkung: Diese kristallomantische Technik dient der Erschaffung einmalig wirkender Artefakte, die ähnlich den kurzlebigen APPLICATUS-Artefakten ohne den Einsatz permanenter Astralenergie auskommen.

Der Zauber wird mit einer um 3 Punkte erschwerten Probe direkt in einem Trägerkristall geformt, der einem der Merkmale des Spruchs zugeordnet und der der *Kristallbindung* unterzogen worden sein muss. Dabei können auch noch weitere Edelsteine Verwendung finden, wenn der Spruch dies erfordert – fixiert wird die Matrix jedoch nur in einem einzigen Kristall. Für den Zauber gelten alle normalen Daten, was Kosten, Wirkungsdauer etc. anbelangt, alleine die Zauberdauer wird verdoppelt. Es ist auch ohne weiteres möglich, den Zauber zu modifizieren, ebenfalls unter Beachtung der normalen Vorgaben.

Anschließend wird eine RK-Probe (KL / IN / FF) gewürfelt, die um 1/10 der im Kristall gespeicherten AsP erschwert ist. Bis zu maximal RkP* Tage bleibt dieser Spruch nun in dem Kristall gespeichert und kann jederzeit ausgelöst werden, was eine Aktion dauert. Ob diese Aktivierung gelingt, wird durch eine RK-Probe (MU / IN / CH) entschieden. Misslingt diese RK-Probe, verbleibt der Zauber weiterhin im Kristall und der Kristallomant kann erneut versuchen, ihn auszulösen. Gelingt die Probe jedoch, so kann er gegen ein vom Kristallomanten gewähltes Ziel gerichtet werden, ohne dass hierfür erneut irgendwelche AsP aufgewendet werden müssten. Auch hier gelten die normalen Bedingungen: eine Berührung bedeutet zum Beispiel, dass der aktivierende Kristallomant das Ziel des Zaubers berühren muss. Nachträgliche Modifikationen sind nun allerdings nicht mehr möglich.

Der Spieler sollte sich ggf. beim Speichern des Spruchs notieren, wie gut die Zauberprobe gelungen ist, um entscheiden zu können, ob der ausgelöste Spruch die MR des Opfers bezwingt, falls dies verlangt ist.

Merkmale: Objekt, Kraft, Metamagie

KRISTALLKRAFT BÜNDELN

Voraussetzungen: MU 13, Ritualkenntnis (Kristallomantie) 11 oder Ritualkenntnis (Achaz-Schamane); Geister Rufen 11

Lernkosten: 150 AP

Verbreitung: 4

Ritualprobe: MU / IN / CH

Wirkung: Dies ist die vor allem von Achaz-Schamanen genutzte, jedoch auch bei Kristallomanten verbreitete Fähigkeit, die gesamte Kraft eines Kristalls in einem einzigen Ritual oder einem Zauber des entsprechenden Merkmals komplett zu verbrauchen. Der Edelstein, der dieses Ritual nicht übersteht, macht dabei ihn umgebende Astralenergie für den Zauberer

nutzbar, die freigesetzten AsP entsprechen seinem Gewicht in Karat (bei Minderen Kristallen durch 10 geteilt). Übertrifft dieser Wert die üblichen Kosten, verstärkt dies auch die Wirkung im selben Maße – ob davon Wirkungsstärke oder -dauer betroffen ist, bleibt je nach Art des Zaubers Meisterentscheid, bei Proben gegen die MR wird mit den überschüssigen AsP jedoch stets die *Zauberwirkung erzwungen* (Seite 20f.). Größere Mengen gebündelter Kristallkraft

können aber nur die erfahrensten Achaz nutzen: Sobald die aus dem Stein gewonnenen AsP den doppelten RkW übersteigt, sind die Effekte unvorhersehbar und vom Spielleiter frei nach Größe und Art des Steins zu wählen. Von Kristallomanten wird gar berichtet, sie könnten in höchster Not auch gebundene Kristalle und deren permanent gespeicherte Kraft derart verbrauchen.

Merkmal: Objekt, Kraft

DER SCHUPPENBEUTEL

Aus dem Schuppenkleid seiner sechsten und letzten Häutung, die einen jungen Achaz zum vollwertigen Sippenmitglied werden lässt, fertigt der werdende Kristallomant einen Beutel von etwa fünf Maß Inhalt.

Er wird mit besonderer Ehrfurcht behandelt, da die abgelegte Haut üblicherweise den Göttern geopfert wird, und gilt, wie auch die Kristallkugel, als Traditionsartefakt und Standessymbol des Kristallo-

manten. Meist werden darin neben den Edelsteinen und der Kristallkugel auch alltägliche Gebrauchsgegenstände transportiert, da der Schuppenbeutel oft das einzige Reisebehältnis darstellt. Neben den hier vorgestellten Ritualen hüten die Achaz von Akraabaal angeblich das Geheimnis von Verzauberungen, die diesem Artefakt fast unbegrenzt Fassungsvermögen oder die Fähigkeit verleihen sollen, das Gewicht seines Inhalts auf einen Bruchteil zu reduzieren. Auf jeden Fall ist es möglich, den Schuppenbeutel mit einem *Apport* (Seite 106) zu belegen.

BINDUNG DES SCHUPPENBEUTELS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie)

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 6

Erschaffungsdauer: 1 Tag

Erschaffungsprobe: IN / FF / KO (+ 5)

Erschaffungskosten: 11 AsP, einer davon permanent

Wirkung: Dieses Ritual stellt die 'Weihe' des Schuppenbeutels dar und wird nach der Häutung und einem Segen der Priester vollzogen. Es verleiht dem zarten, geschmeidigen Material Unzerstörbarkeit und bindet das Artefakt an den Kristallomanten, der es von nun an Zeit seines Lebens an seinem Gürtel tragen wird. Wird später das Ritual *Apport* (Seite 106) auf den Beutel gesprochen, kehrt dieser mit seinem gesamten Inhalt zum Besitzer zurück.

Merkmale: Objekt

EWIGE WEGZEHRUNG

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie), ZfW UNBERÜHRT VON SATINAV 10

Lernkosten: 200 AP; halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Temporal*

Verbreitung: 4

Erschaffungsdauer: einen Tag und eine Nacht

Erschaffungsprobe: IN / FF / KO

Erschaffungskosten: 19 AsP

Wirkung: In ihrer sumpfigen Heimat ist die Verderblichkeit von Nahrung einer größten Feinde der Achaz.

Dieses Ritual ermöglicht es dem Kristallomanten, den gesamten Inhalt ihres Schuppenbeutels, seien es Rationen oder Pergament, selbst unter widrigsten Witterungsverhältnissen praktisch unbegrenzt haltbar zu machen.

Alle verderblichen Güter sind innerhalb des Beutels geschützt wie von einem UNBERÜHRT VON SATINAV (LCD 264). Bei Gegenständen, die zumindest eine Woche darin aufbewahrt wurden, hält die Wirkung nach der Entnahme für je drei RkP*, die bei der Ritualprobe übrig behalten wurden, einen weiteren Tag länger an.

Merkmale: Objekt, Temporal

SUCHEINDE FINGER

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie)

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 6

Erschaffungsdauer: 1 Tag

Erschaffungsprobe: KL / FF / FF (+ 5, nach eigener Maßgabe weiter erschwert)

Erschaffungskosten: 17 AsP

Wirkung: Wurde der Schuppenbeutel mit diesem Ritual belegt, kann der Kristallomant mit einem kurzen Griff beliebige Teile des Inhalts zum Vorschein bringen, ohne lange danach kramen zu müssen: Die gesuchten Gegenstände springen den suchenden Fingern gleichsam entgegen.

Dies ist vor allem bei den oft extrem kleinen Edelsteinen von Vorteil, da es bei der Zubereitungsphase den Griff nach den passenden Kristallen auf eine einzige Aktion verkürzt.

Der selbst gewählte Zuschlag des Rituals legt fest, wie viele Gegenstände gleichzeitig aus dem Beutel geholt werden können.

Merkmale: Hellsicht

DIE MAGISCHEN TÄNZE

Um eine einzigartige und von Magietheoretikern kaum wahrgenommene Art der Zauberei handelt es sich bei den magischen Tänzen. Entwickelt wurden sie vermutlich vor langer Zeit bei den Wüstenvölkern, wo sie nur von Frauen ausgeführt werden – oft die einzige Möglichkeit für magisch begabte Mädchen, ihr Talent auszuformen. Im Lauf der Zeit hat sich diese Zauberei jedoch weiter verbreitet, so dass es mittlerweile bei den Zahori ebenso Zaubertänzer gibt wie in Araniens und natürlich in allen anderen von Tulamiden dominierten Gegenden.

Um die Magie eines Tanzes zu weben, muss dem Tänzer zunächst eine einfache Probe auf sein Talent *Tanzen* gelingen (Erleichterungen

und Aufschläge nach Situation und Maßgabe des Meisters). Gelingt diese, so unterläuft dem Tänzer kein technischer Fehler und es entfaltet sich bereits der grundlegende Zauber aller magischen Tänze: Die Zuschauer glauben, Musik zu hören und haben im Anschluss an die Darbietung das Gefühl, einem seltenen und wundersamen Schauspiel beigewohnt zu haben. Misslingt die Probe, so mag der Tanz je nach Ergebnis immer noch schöner und faszinierender als der eines nichtmagischen Tänzers sein, jedoch unterlaufen Fehler, die das Gesamtbild genügend stören, um die Magie des Tanzes im Keim zu ersticken.

Danach erfolgt eine zweite Probe, die auf das Talent *Ritualkenntnis* (*Zaubertänze*) und die unten genannten Eigenschaften abgelegt wird und je nach Tanz (siehe dort) modifiziert wird. Für diese Probe stehen dem Tänzer zusätzlich zu seinen RkP die TaP* aus der vorangegangenen *Tanzen*-Probe zur Verfügung.

Gelingt die Ritualprobe, entfaltet sich die magische Wirkung. Misslingt sie, kann dieser Tanz erst nach Ablauf von einer Stunde Erholung wiederholt werden und der Spieler muss seinem Helden die für den Tanz angegebenen AsP-Kosten abziehen.

Egal, wie viele Zuschauer den Tanz beobachten, die Zauberwirkung kann immer nur höchstens so viele Personen betreffen, wie der RkW der Tänzerin ist. Um selbst auswählen zu können, welche Personen das sind, muss der Tänzerin während des Tanzens eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen. Dadurch ist allerdings auch ihre Konzentration so eingeschränkt, dass die *Tanzen*-Probe um 3 Punkte erschwert ist. Wenn die Tänzerin auf diese Auswahl verzichtet oder die *Selbstbeherrschungs*-Probe nicht gelingt, dann entscheidet der Zufall bzw. der Meister: Am ehesten sind die Personen mit der geringsten MR betroffen sowie diejenigen, die sich am meisten auf die Tänzerin konzentrieren.

GEMEINSAMES TÄNZEN

Es ist möglich, aber auch schwierig, mit mehreren Zaubertänzern gemeinsam Magie zu wirken: Pro teilnehmendem Tänzer ist *Tanzen*-Probe um 1 erschwert. Als endgültiges Ergebnis der *Ritualkenntnis*-Probe gilt dann das niedrigste RkP*-Ergebnis aller Teilnehmenden plus die

Anzahl der Tänzer. Sollten sich Tänzer unterschiedlicher Repräsentationen zusammenfinden, dann sind die *Tanzen*-Proben zusätzlich um die doppelte Anzahl der beteiligten Repräsentationen erschwert.

ZAUBERTÄNZERISCHE 'REPRÄSENTATIONEN'

Die Tänze der unterschiedlichen Kulturen (novadische und tulamische Sharisad, aramischer Majuna und Hazaqi der Zahori) haben zwar in ihrer Wirkung mitunter große Ähnlichkeit, unterscheiden sich aber in Charakter und Bewegungsabfolge. Daher sprechen wir auch bei Tänzen von unterschiedlichen 'Repräsentationen'.

Für das Erlernen eines Tanzes aus einer anderen Repräsentation (sprich: einer anderen Kultur) bedarf es der anderthalbfachen Menge an angegebenen AP und eines bereitwilligen und fähigen Lehrmeisters (was die größere Schwierigkeit darstellt).

Die Durchführung eines solchen Tanzes ist außerdem schwieriger, so dass Zaubertänzer aus der ersten Probe (auf *Tanzen*) nur die Hälfte der TaP* für die Ritualprobe nutzen kann.

Um einen fremden Tanz in den Stil der eigenen Kultur zu 'übersetzen', muss der Held einen TaW *Tanzen* von mindestens 10 und einen TaW *Magiekunde* von mindestens 5 haben und dann die Hälfte der angegebenen AP investieren. Ein Lehrmeister ist hierfür verzichtbar, kann aber den Erfolg in kürzerer Zeit ermöglichen. Gehen Sie von mindestens einem halben Jahr aus, die der Tänzer benötigt, um den fremden Tanz so zu übersetzen, dass seine magische Komponente wirkt. Jeder Talentpunkt im TaW *Tanzen* über 10 verkürzt den benötigten Zeitraum um einen halben Monat.

FIRVNS JAGD

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: CH / GE / KO (+ 3 pro zu bezauberndem Zuschauer)

Zauberdauer: mind. 4 SR

Technik: In diesem akrobatischen Tanz wird die Verfolgung eines Wildes durch seinen Jäger dargestellt, der während des Tanzes das Tier beschleicht, verfolgt, stellt, mit ihm kämpft, zu unterliegen scheint und schließlich siegt. Der Haupttänzer verkörpert hierbei sowohl das Tier als auch den Jäger im Wechselspiel, was von ihm durch die notwendigen schnellen Platzwechsel, in akrobatischer Manier ausgeführt, ein hohes Maß an Ausdauer erfordert.

Wirkung: Jeder bedachte Zuschauer erhält je nach AsP-Aufwand zusätzliche AuP, zudem steigt seine GE um +1.

Kosten: 2 AsP je Bezauberter und AuP

Reichweite: RkW/2 Schritt

Wirkungsdauer: RkP* Stunden

Modifikation: Der Tanz wird, wenn möglich, mit zwei Haupttänzern besetzt, wobei der eine das Tier, der andere den Jäger mimt. Hierbei werden erstens die Kosten auf die Tänzer verteilt und der Probenaufschlag beträgt nur +1 je bezauberter Person, zweitens erfolgt eine GE-Steigerung von +2.

Eine weitere Modifikation ist der Sieg des Tieres – dann erhalten die bedachten Zuschauer einen Abzug auf AuP und GE.

Merkmale: Eigenschaften

Repräsentation: Maj5

Der Tanz dient der Vorbereitung einer herr-

schaftlichen Jagd. Ebenso gerne wird er genutzt, um unwillkommenen Gäste unauffällig ein wenig ihrer Arroganz zu nehmen.

MADAYANA

Lernkosten: 250 AP

Ritualprobe: MU / CH / CH (erschwert um die MR des Opfers, wenn der Tänzer dem Opfer Übles will, oder um die halbe MR, wenn der Tänzer dem Opfer gegenüber wohlmeinend ist (im Zweifelsfall Meisterentscheid))

Zauberdauer: mind. 3 SR

Technik: Die langsame und besinnliche Madayana, die stets nachts getanzt wird, wirkt nur, wenn die betroffene Person schläft.

Zudem muss der Hazaqi eine emotionale Beziehung zu dem Opfer haben (Liebe, Freundschaft, Hass, Eifersucht).

Wirkung: In den Träumen desjenigen, für den der Hazaqi tanzt, formen sich Bilder, Botschaften, Gefühle und Szenen nach dem Wunsch des Tänzers, die umso klarer werden, je mehr RkP* der Tänzer erreicht. Die Träume können, aber müssen durchaus nicht nur angenehm sein. (Orientieren Sie sich an der TRAUMGESTALT).

Kosten: 12 AsP

Reichweite: beliebig, solange der Schläfer sich in Aventurien aufhält.

Wirkungsdauer: solange der Tanz währt.

Modifikation: Beteiligen sich mehrere Hazaqi an dem Tanz, muss jeder



8 AsP aufbringen und jedem muss eine Probe mit einem Zuschlag in Höhe der halben MR des Opfers gelingen. Dafür werden die RkP* addiert und insgesamt zur Klarheit des Traumes verwendet. Stehen mehr als 12 Punkte zur Verfügung, wird es einem der Tänzer ermöglicht, mit dem Träumenden zu 'plaudern'. Noch komplizierter wird es, wenn mehrere Träumer eingebunden werden sollen. In diesem Fall kostet der Tanz 8 AsP pro Träumendem (oder 6 AsP pro Träumendem für jeden Tänzer).

Merkmale: Verständigung

Repräsentation: Haz3, Maj1

Auch dies ist ein wohlgehütetes Geheimnis der Hazaqi, allerdings hat nach alter Sitte ein Magietänzer, der selbst mit diesem Tanz bedacht wurde und ihn als Tanz erkannte, das Recht, die Lehre in diesem Tanz zu fördern. Seit kurzem beherrscht ihn *Harunq von Zorgan*, ein gefeierter Majuna am Hofe des Mharan Arkos Shah und hat ihn in seine Repräsentation übertragen.

RAHJAS BEGEBREN

Lernkosten: 150 AP

Ritualprobe: MU / CH / CH (+ 1 für je 2 Opfer)

Technik: Der Tanz ist eine Zurschaustellung männlicher Stärke, Anmut und sexueller Ausstrahlung. Akrobatische Figuren werden unglaublich langsam, exakt und mit betörender Leichtigkeit getanzt, der Tanzstock, Phallussymbol wird zur Geliebten, die Hingabe des Tänzers endet in Ekstase und schließlich in völliger Erschöpfung.

Zauberdauer: mind. 3 SR

Wirkung: Selbst sittenstrenge Gäste können nicht umhin, die Kunstfertigkeit der Tänzer zu honorieren. Die bezauberten Zuschauer spüren nach etwa einer Viertelstunde Rahjas Wonne sehnsüchtig durch ihre Glieder ziehen und geben sich wohligen Tagträumen hin oder suchen mit Blicken und Berührungen nach Gleichgesinnten. Dauert der Tanz an, verstärkt sich das körperliche Begehren. Proben auf den TaW *Betören* sind um die halben RkP* erleichtert. (Jeder, der bezaubert werden soll, sich den Gefühlen aber nicht hingeben will, kann sich so viele Minuten beherrschen, wie sein TaW in *Selbstbeherrschung* beträgt. Danach sind allerdings Proben angebracht, und zwar eine pro Spielrunde und jeweils um die RkP* erschwert. Bis solch eine Probe misslingt, hat jeder die Möglichkeit, sich durch stillen Rückzug der Wirkung des Tanzes zu entziehen.)

Kosten: je 3 AsP und 1 Punkt Erschöpfung pro SR

Reichweite: RkW/2 Schritt

Wirkungsdauer: solange der Tanz währt.

Merkmale: Eigenschaften, Einfluss

Repräsentation: Maj5

Ein bis vor kurzem durchaus üblicher Tanz bei Feierlichkeiten befreundeter arabischer Adliger, zudem fester Bestandteil so mancher Rahja- und auch Travia-Zeremonie. Allerdings gibt es nicht viele Majuna, die der Anstrengung des Tanzes so gewachsen sind, dass ihr Tanz tatsächlich Beginn einer Rahja gefälligen Orgie wird. In letzter Zeit ist der Tanz aufgrund Gerüchten über ähnliche Praktiken in Oron in Verruf geraten, weshalb die Rahja-Kirche verstärkt Majuna in ihre Tempel einlädt und sich für eine Verbreitung dieser Art des betörenden Tanzes ausgesprochen hat.

SELINATA

Lernkosten: 150 AP

Ritualprobe: MU / IN / CH (+ 3 je Opfer)

Zauberdauer: mind. 3 SR

Technik: Vor allem durch seine geschickte und schnelle Fußarbeit zeichnet sich dieser Tanz an den Mondgott aus.

Wirkung: Hiermit vermag die Hazaqi bis zu RkW/5 Zuschauern den Geist leicht zu verschleiern, so dass sie weniger misstrauisch sind, sondern gutgläubig und freigiebig werden. Die *Menschenkenntnis* der Verzauberten, um Lügen zu durchschauen, sinkt um RkP* Punkte. Diesen Wert kann die Hazaqi nach freiem Willen auf den *Überreden*-Wert der anderen Zuschauer oder sich selbst verteilen. Die Tänzerin kann bei diesem Zauber ihre Opfer aus dem Publikum frei auswählen, ohne dafür eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen zu müssen.

Kosten: 7 AsP

Reichweite: RkW/2 Schritt

Wirkungsdauer: RkW/5 Stunden

Merkmale: Einfluss

Repräsentation: Haz4

Schon manche Verhandlung mit der örtlichen Obrigkeit ist durch diesen Tanz noch einmal glimpflich abgelaufen. Ein Grund mehr für die Hazaqi, die Kenntnis dieses Tanzes als Geheimnis zu hüten.

TANZ DER BILDER

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: CH / CH / GE (+ 1 für jeweils 3 Zuschauer)

Zauberdauer: mind. 1 SR

Technik: ein Tanz mit weit ausgreifenden Bewegungen, der je nach gewünschter Aussage in Tempo und Charakter variiert.

Wirkung: Die Zuschauer sehen während des Tanzes eine rasche Folge sich ständig verändernder Farben und Bilder, die, je nach dem Willen der Tanzenden, beruhigend, wohlthuend, erquickend oder aber bestürzend, erschreckend und grausam sein können. Zum Darstellen konkreter Szenen und Erlebnisse ist der Tanz jedoch nicht geeignet.

Kosten: 5 AsP plus 1 AsP je SR

Reichweite: RkW Schritt

Wirkungsdauer: Dauer des Tanzes

Merkmale: Illusion

Repräsentation: Haz, Maj je 7; Nov, Tul je 6

Dieser Tanz gehört zum Grundrepertoire fast jedes Tänzers: Die Tulamidin tanzt ihn mit Tamburin oder Fingerschellen, die Novadi führt *Shimijas Rausch* mit zwei Schleiern vor. Der Hazaqi arbeitet bei *El Vanidad* mit elaborierten Arm- und Handbewegungen sowie schreitenden Schritten, während der Majuna *Phexens Geschmeide* mit weiten Sprüngen, erstaunlichen Gebilden aus aufeinander getürmten Körpern und langsamen Wirbeln gleichsam beschwört.

TANZ DER ERLÖSUNG

Lernkosten: 150 AP

Ritualprobe: MU / CH / CH (erschwert um die ZfP* des Beherrschers/Beeinflussenden)

Zauberdauer: mind. eine halbe Stunde

Technik: ein weit verbreiteter, aber schwieriger zu meisternder Tanz, der in der Wüste und Mhanadistan ruhig, in Aranien und Almada bedrohlich und aggressiv getanzt wird. Der Tanz widmet sich ausschließlich einer einzigen Person.

Wirkung: Der Tanz kann eine Person von allen leidvollen, beängstigenden oder Hass auslösenden Zaubern befreien (also Zauber mit den Merkmalen *Einfluss* oder *Herrschaft*, auch von Hexenflüchen und druidischen Herrschaftsritualen). Bedauerlicherweise wirkt der Tanz nicht, wenn das Opfer die Darbietung nicht wahrnehmen kann.

Kosten: 12 AsP

Reichweite: RkW/2 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmale: Antimagie, Einfluss, Herrschaft

Repräsentation: Haz6; Nov, Tul je 5; Maj4

Die Tulamidin vollführt bei diesem Tanz die schwierigsten Fingerbewegungen, die sie kennt; die Novadi handhabt in *Marhibos Hand* ihren Khunchomer präzise wie der Medicus sein Skalpell; die Hazaqi scheint mit der *Zarpada* den Fluch in die Flucht schlagen zu wollen; während bei *Hesindes Macht* die Stöcke des Majuna und seiner Mittänzer in beängstigender Nähe an dem Verzauberten vorbeiwirbeln – ein Erlebnis, das keiner der Entzauberten jemals vergessen wird.

TANZ DER ERMÜDIGUNG

Lernkosten: 200 AP

Ritualprobe: MU / MU / CH

Zauberdauer: mindestens 2 SR

Technik: ein schneller, kriegerisch anzusehender Tanz voll heftiger Gesten, der den Tanzenden leicht an den Rand der Erschöpfung treiben kann.

Wirkung: Der Tanz stärkt das Selbstvertrauen und erhöht dadurch den MU-Wert

aller Zuschauer um einen Punkt, mit allen dadurch eintretenden Veränderungen der Kampfwerte, der Magieresistenz usw. Sind höchstens fünf Zuschauer anwesend, dann profitiert jeder einzelne doppelt, erhält also 2 Punkte Mut.

Kosten: 7 AsP

Reichweite: RkW Schritt, allerdings auch höchstens RkW Zuschauer

Wirkungsdauer: RkP* x 2 Stunden

Modifikation: Bei den Hazaqi kann als 'Nebenwirkung' hinzukommen, dass die Zuschauer von unbändigem Stolz erfüllt sind. (Spieltechnisch sollte das als Schlechte Eigenschaft *Stolz* mit dem RkP* des Tänzers behandelt werden.)

Merkmale: Eigenschaft, Einfluss

Repräsentation: Maj, Nov, Tul je 7; Haz6

Der *Tanz der Ermutigung* ist bei allen Zaubertänzern bekannt: Die Tulamidin tanzt ihn selten ohne Waffe, die Novadi nennt ihn *Rhondaras Forderung* und nutzt immer einen Khunchomer. Bei der *Pavonearse* der Hazaqi wird ohne Waffe getanzt, was dem stolzen und lauten Tanz, bestehend aus stampfenden Schritten und majestätischen Posen, nichts von seiner Wirksamkeit nimmt.

Die Majuna hingegen tanzen *Rondras Mut* immer mit einem oder zwei etwa anderthalb Schritt langen Tanzstöcken (man kann sie getrost auch Kampfstäbe nennen), die sie sowohl als Stützen und Tritte für ihre Akrobatik als auch als Klanginstrumente einsetzen.

TANZ DER GEMEINSCHAFT

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: KL / IN / CH (+ 2 pro Mitwirkendem (außer der Tänzerin selbst))

Zauberdauer: pro Mitwirkendem (außer der Sharisad) 1 SR

Technik: Die Sharisad tanzt um und durch einen Kreis von Zauberkundigen, die sich an den Händen halten. Hierbei muss sie jeden der Beteiligten zumindest einmal berühren. Ob die Betroffenen sitzen oder stehen (oder gar beritten sind), ist dabei ohne Belang.

Wirkung: Alle Zauber, die die Mitwirkenden in der nächsten Stunde wirken (auch ein weiterer Tanz der Sharisad), können ähnlich wie beim UNITATIO aus dem gemeinsamen AsP-Vorrat bezahlt werden, solange alle Mitglieder des Kreises leben und sich nicht weiter als die dreifachen RkP* der Tänzerin in Schritt von ihr entfernen. Niemand außer der Sharisad selbst muss AsP zum Schluss des Bundes investieren.

Kosten: 3 AsP plus je 1 AsP pro Mitwirkende

Reichweite: Berührung für den Zauber, anschließend RkP* x 3 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Merkmale: Verständigung

Repräsentation: Tul 2

Dieser Tanz ist das Erbe der unlängst ver-

storbenen Khunchomer Tänzerin Emiramis al-Radscha an ihre Enkelin und tulamidische Sharisad Erzibeth, die diesen in einem Traumbild ihrer Großmutter erlernte und wie von ihr gefordert weiterträgt. Erzibeth ist auch bereit, diesen Tanz an Tänzer anderer Kulturen weiterzugeben.

TANZ DER FREUDE

Lernkosten: 250 AP

Ritualprobe: IN / CH / GE (gegen Gifte und Krankheiten um deren Stufe erschwert)

Zauberdauer: mind. 3 SR, für jeden Kranken nur einmal am Tag wirksam

Technik: ein spielerisch scheinender, lebensfroher Tanz, in dem die Sharisad immer wieder zu ihren Patienten flüchtigen, ermunternden Blickkontakt sucht.

Wirkung: Schmerzen werden gelindert, Wunden, Vergiftungen und Krankheiten geheilt: Jeder Zuschauer erhält zwei durch Wunden, Krankheit oder Vergiftung verlorene LeP zurück oder Vergiftungen und Krankheiten bis zum halben RkW der Tänzerin werden geheilt.

Kosten: 7 AsP

Reichweite: Blickkontakt, RkW/2 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Modifikation: Soll ein einzelner Mensch geheilt werden, so gilt der Tanz diesem allein und kann bis zu RkP* Schadenspunkte heilen oder eine Krankheit oder Vergiftung bis zur einer Stufe von RkW beenden.

Eine weitere Modifikation gilt der Heilung eines Blinden, hierdurch erhöht sich der Probenzuschlag auf +12.

Merkmale: Heilung, Einfluss

Repräsentation: Nov, Tul je 6; Maj3

Dieser Tanz ist sowohl bei den Tulamiden als auch bei den Novadis weit verbreiteter (bei letzteren als *Perhinas Segen*), während er bei den Majuna als *Peraines Liebe* nur selten zur Aufführung gelangt. Offensichtlich behagte es den aranischen Adligen wenig, die Tänzer nicht auf einer Bühne, sondern sich selbst in ihrer Mitte zu finden, während die heilende Magie um und über die Köpfe der Zuschauer gewebt wurde – auch wenn die Leichtigkeit der einfachen Sprünge und Drehungen in solch großer Nähe der Tänzer ein unvergessliches Erlebnis ist.

TANZ DER LIEBE

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: IN / CH / GE (pro 2 bezauberter Zuschauer um 1 erschwert)

Zauberdauer: mindestens 3 SR

Technik: ein langsam beginnender, sinnlicher Tanz, der zum Ende immer schneller wird.

Wirkung: Alle Zuschauer empfinden Sympathie für die Tänzerin. Die von der Tänzerin direkt umgarnten Opfer verfallen ihr in blinder, leidenschaftlicher Liebe (und dies kann durchaus lästig sein): Sie werden versu-

chen, der Heldin jeden Wunsch von den Augen abzulesen und ihr gefällig zu sein. Zudem verlieren sie für den gleichen Zeitpunkt einen Punkt ihrer Klugheit.

Kosten: 7 AsP

Reichweite: RkW Schritt

Wirkungsdauer: RkP* x 2 Stunden

Modifikation: In einer nur bei den Hazaqi bekannten Version tanzen zwei Zahori diesen Tanz miteinander und füreinander, was dann als *Rahjabund* – zumindest für diese Nacht – angesehen wird und in der Wirkung dem Zauber LEVTHANS FEUER ähnelt: Der Tanz kostet die beiden Tänzer insgesamt nur 7 AsP, die beliebig aufgeteilt werden können; die nächtliche Regeneration der beiden wird addiert und zu gleichen Teilen auf die Partner verteilt. Ein Hazaqi kann mit diesem Tanz auch seine nächtliche Regeneration einer (beliebigen) verzauberten Person schenken, solange er für diese Person alleine tanzt.

Merkmale: Einfluss, bei Hazaqi auch Verständigung

Repräsentationen: Tul6; Haz, Nov je 5

Dieser eigentlich tulamidische Tanz wird bei den Novadis *Khablas Verlockung* genannt und sehr ähnlich, aber immer mit Schleiern vorgeführt. Die *Rahjarra* der Hazaqi präsentiert sich aggressiver und fordernder und erweckt in seinen Zuschauern eine eifersüchtige, Besitz ergreifende Liebe.

TANZ DER UNANSTÄNDIGKEIT

Lernkosten: 200 AP

Ritualprobe: MU/KK/KO (+ 2 pro Punkt RS)

Zauberdauer: mind. 3 SR

Technik: Dieser Tanz ähnelt einem Gebet – die Sharisad tanzt ihn, mit einem Khunchomer ausgestattet, nur für Rastullah und duldet dabei keine Zuschauer.

Wirkung: Während des Tanzes baut die Tänzerin ein magisches Schutzfeld um sich herum auf, das bis zu 8 TP abfangen kann. Regeltechnisch wird dieser Schutz wie der Zauber ARMATRUTZ gehandhabt.

Kosten: 2 AsP pro RS-Punkt

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: RkP* SR

Modifikation: Einen ihr zugetanen Rastullah-Gläubigen kann die Sharisad zu doppelten Kosten und bei doppeltem Probenaufschlag mit gleichem Schutz zu versehen.

Merkmale: Eigenschaften, Elementar (Erz)

Repräsentation: Nov4

Dies ist ein als Geheimnis gehüteter Schutz der novadischen Sharisad, die ihn als *Tanz für Rastullah* bezeichnen. Die wenigsten Novadi wissen von der Existenz dieses Tanzes.

TANZ DER WAHRHEIT

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: IN / IN / CH (+ 2 für jeden zu bezaubernden Zuschauer)

Zauberdauer: mind. 2 SR

Technik: ein langsamer, die Bewegungen einer Schlange nachahmender Tanz

Wirkung: Die Sharisad erhält einen kurzen Einblick in die Gedankengänge von bis RkW/3 Zuschauern. Sie kann klare Gedankenbilder empfangen, Pläne und Absichten erkennen – wenn sich das ‘Opfer’ nicht gerade ausschließlich auf die Tänzerin konzentriert und an nichts anderes mehr denken kann. Bei diesem Tanz kann die Tänzerin sich auch ganz gezielt ihre Opfer aus einer größeren Gruppe aussuchen, ohne dass dafür eine *Selbstbeherrschungs*-Probe notwendig ist (siehe oben).

Kosten: 5 AsP pro Person

Reichweite: RkW/3 Schritt

Wirkungsdauer: RkP* Kampfrunden je Opfer am Ende des Tanzes

Modifikation: Statt Gedanken kann die Sharisad bei einem Probenaufschlag von +4 auch Gefühle erkennen.

Merkmale: Hellsicht

Repräsentation: Nov, Tul je 4

Ein leises, stetiges Rasseln der Fußschellen begleitet die Tulamidin, während die Novadi ihren Schleier bei *Heschinjas Blick* in schlangengleiche Bewegungen versetzt.

TANZ DER WEISHEIT

Lernkosten: 150 AP

Ritualprobe: KL/ KL/ CH (+ 3 für je 2 Zuschauer)

Zauberdauer: mind. 6 SR

Technik: ein langsamer und hochkomplizierter Tanz, der von der novadischen Sharisad mit zwei Schleiern vorgetragen wird.

Wirkung: Der Tanz erhöht den Klugheitswert aller Zuschauer um einen Punkt. Nach Ende der Vorführung sind sie sogar so scharfsinnig, dass sie Wahrheit und Lüge voneinander unterscheiden können: *Menschenkenntnis*-Proben, die zum Durchschauen von *Lügen* nötig sind, sind um RkP* erleichtert.

Kosten: 15 AsP

Reichweite: RkW/2 Schritt

Wirkungsdauer: RkP* x 2 Stunden

Merkmale: Eigenschaften, Hellsicht

Repräsentation: Nov6

Diese Darbietung, die bei den Novadis *Orhimas Tanz* heißt, gehört aufgrund der Hellsichtskomponente wann immer möglich zu einer geschäftlichen oder politischen Besprechung aller Hairans und Scheiks, Sultane und Kalifen – und darf unter Androhung empfindlicher Strafen nicht an fremde Magi-entänzer weitergegeben werden.

TANZ DES UNGEHORSAMS

Lernkosten: 150 AP

Ritualprobe: MU/ IN/ CH (erschwert um die gewünschte MR-Steigerung)

Zauberdauer: je Punkt MR-Steigerung mind. 1 SR

Technik: Die tulamidische Sharisad tanzt diesen Tanz nur für sich, bar jeglichen Schmuckes oder anderen Metalls, häufig in kaum mehr als einige Schleier gehüllt. In schier endlosen Drehungen und Windungen ihres Körpers und mit flinken Fingern webt sie den Schutz um ihren Geist und ihren Körper.

Wirkung: Die Magieresistenz der Tänzerin steigt je nach Kostenaufwand.

Kosten: gewünschte MR-Erhöhung x 3 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: RkP* x 2 Stunden

Modifikation: Für die doppelten Kosten und mit einer um nochmals +2 erschwerte Probe kann die Sharisad diesen Schutz auch einem ihr nahe stehenden Menschen verleihen.

Merkmale: Eigenschaften

Repräsentation: Tul4

Dies ist ein Tanz, der seit Jahrhunderten nur innerhalb der Gemeinschaft tulamidischer Sharisad weitergegeben wurde. Erst seit die Schwarzen Lande Aranien bedrohen und immer wieder Feinde bis tief in zwölfgöttliche

Landen vordringen, ist der eherne Grundsatz der Geheimhaltung dieses Tanzes ins Wanken geraten. Dennoch ist er im Moment noch in keiner der anderen Traditionen bekannt.

TANZ OHPPE EPDE

Lernkosten: 200 AP

Ritualprobe: MU/ IN/ CH (+ 1 für je 3 Zuschauer)

Zauberdauer: mind. 4 SR

Technik: Diese ‘Krone aller Tänze’ enthält Elemente aus allen bislang genannten Tänzen, zeitweilig in schneller Folge kombiniert, dann fast bewegungslos langsam.

Wirkung: Im Lauf des Tanzes fallen alle Zuschauer in einen tranceähnlichen Zustand, in dem sie glauben, der Tanz dauere immer weiter fort. Sie sind nicht ansprechbar, können sich nicht bewegen (und wollen es auch gar nicht). Nur Schmerzen oder extreme Sinneseindrücke (lautes Geschrei ...) können einen derart Betäubten in die Wirklichkeit zurückholen.

Kosten: 13 AsP

Reichweite: RkW/2 Schritt

Wirkungsdauer: RkP* halbe Stunden

Merkmale: Herrschaft

Repräsentation: Haz4; Maj, Tul je 3; Nov2

Diesen Tanz gibt es in allen vier Kulturen, er ist aber wegen der mancherorts verbotenen Beherrschungskomponente zumeist nicht allzu weit verbreitet: Die Tulamidin tanzt ihn häufig mit Tamburin und Fußschellen, die Novadi beginnt *Nahemas Traum* mit dem Khunchomer und beendet ihn mit Schleiern. Der Hazaqi, der im *Suenyo* alle Elemente des Lamentos (Überbegriff für die Tänze der Hazaqi) teils in sehr rascher Folge kombiniert, wirft all seine Kunstfertigkeit und seine Ausdauer in den Tanz. Der Majuna wird *Satinavs Gabe* nur auf ausdrücklichen Wunsch seiner Herrschaft und dann ebenfalls bis zur völligen Erschöpfung darbieten.

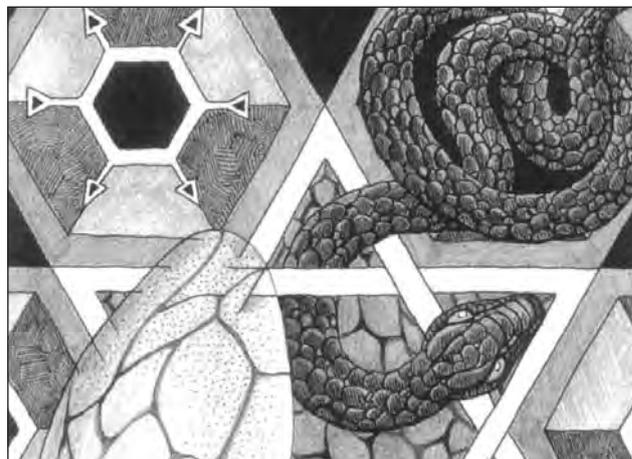
RITUALE DER ZIBILJA

Die hier aufgeführten Rituale stellen den klassischen Kanon dar, der bis auf wenige Ausnahmen Allgemeingut aller Zibiljas ist.

Daneben mögen die weisesten dieser Zauberinnen noch eine Hand voll weiterer Rituale hüten, die jedoch nur an die eigene Schülerin weitergegeben werden, und auch in den Versen eines besonders alten *Seffer Manich* könnte verloren gegangenes Wissen versteckt sein.

Vielen Ritualen ist gemein, dass nur davon profitieren kann, wer von der Zibilja zum ‘Sippenmitglied’ erklärt worden ist, sprich, der mit dem Ritual *Schwarmseele* in die Sippe aufgenommen worden ist.

Bei allen hier verlangten Proben gilt die *Ritualkenntnis* (Zibilja) als Talentwert, von dem auch eventuell übrig behaltene Punkte abhängen. Dementsprechend ist keines der Rituale ohne diese Ritualkenntnis zu erlernen; weitere Vorbedingungen sind jeweils bei den einzelnen Ritualen genannt. Bei der Durchführung werden häufig der *Seffer Manich* (die ‘Sippenchronik’ bzw. das überlieferte Wissen der Vorfahren) und das *Neroth* (das Rollsiegel der Sippe) benötigt.



BIENENFLEIß

Lernkosten: 50 AP

Verbreitung: 3

Ritualprobe: MU / KO / KO (+ 3)

Technik: Die Zibilja sucht einen Bienenstock auf und steckt ihre Hand vorsichtig hinein.

Zauberdauer: 50 Aktionen

Wirkung: Die Zibilja überträgt ihr Schlafbedürfnis auf einen Schwarm Bienen. Während die Insekten sich zur Ruhe begeben und nicht mehr ausschwärmen, kann die Zibilja (oder die andere Person) mehrere Tage ohne Schlaf auskommen. Jegliche Müdigkeit fällt von ihr ab, es entsteht keine Überanstrengung durch Schlafmangel – allerdings kommt es auch zu keiner nächtlichen Regeneration.

Wenn die Ritualprobe nicht gelingt, dann kann es passieren, dass die Bienen nicht sonderlich erfreut sind über den scheinbaren Angriff auf ihren Stock. Auch wenn es nicht zu größeren Attacken kommt, muss die Zibilja mit 1W6 SP durch Bienenstiche in die Hand rechnen.

Kosten: 7 AsP

Wirkungsdauer: RkP*/2 Tage

Varianten:

 **Schwarm (+5):** Die Zibilja wirkt das Ritual auf mehrere willige Personen, die nicht unbedingt Sippenmitglieder sein müssen (5 AsP pro Person und Tag).

 **Winterschlaf (+4, +MR):** Die Zibilja überträgt ihren Schlaf auf ein einzelnes Tier oder einen Menschen (bei dieser Variante muss auch die MR überwunden werden).

Merkmale: Verständigung, Eigenschaften

BIENENKÖNIGIN

Lernkosten: 300 AP

Verbreitung: 3

Ritualprobe: MU / MU / CH (+ 7)

Technik: Die Zibilja braut einen Trank aus Honigschnaps und Schlangengift, der in einem die ganze Nacht dauernden wilden Fest mit Tanz, gemeinsamem Gesang und dem Dröhnen von großen Trommeln an die Sippe verteilt wird.

Zauberdauer: mehrere Stunden

Wirkung: Durch diesen Trank vernetzt die Zibilja die Geister der Sippe zu einem einzigen 'Sippengeist', dessen Koordination die Zibilja übernimmt. So kann sie die Aktionen der Sippe dirigieren, wenn Gefahr naht, und jede einzelne Person dirigieren, als stecke sie in ihrem Leib.

Nachdem das Ritual abgeklungen ist, muss die Zibilja ihren Geist drei Tage durch Fasten und Einsamkeit reinigen oder aber Einbußen von je 2 Punkten auf Klugheit und Intuition in Kauf nehmen, da ihr der eigene Geist nun viel zu klein und beschränkt erscheint. Manche Zibiljas sollen daran schon zerbrochen sein ...

Es verbleibt ein inniges Gefühl der Gemeinschaft mit der Zibilja als geistiger Führerin. Übermäßige Anwendung soll schon dazu geführt haben, dass gesamte Sippen zu geistlosen Sklaven verkamen und von wahnsinnigen Zibiljas als Marionetten missbraucht wurden.

Kosten: 20 AsP

Wirkungsdauer: RkP* Stunden

Variante:

 **Kaiserin der Bienen (+11):** Der Sippengeist bleibt RkP* Tage bestehen. Die Kosten steigen auf 30 AsP.

Merkmale: Verständigung, Einfluss

BIENENSCHWARM

Lernkosten: 75 AP

Verbreitung: 4

Ritualprobe: MU / IN / CH

Technik: Dieses Ritual wirkt die Zibilja über einen wilden Bienenstock. Sie besprenkelt ihn mit 'Schlangemilch' (einer weißlichen, zähen Flüssigkeit, die nach alten Überlieferungen gewonnen wird) und spricht Worte des *Seffer Manich* über ihn. Im Namen Mokokoschas sendet sie den Schwarm dann auf die Suche nach bestimmten Orten, Personen, Gegenständen oder auch Ressourcen (einem See, Fluss, Steinformation, o.ä.).

Zauberdauer: 1 SR

Wirkung: Der Schwarm wird in konzentrischen Kreisen ein Gebiet von RkP* Meilen Radius absuchen und schließlich zur Zibilja zurückkehren, um sie hinzuleiten (die Zibilja kann sich vom Ort des Zaubers derweil entfernen; reist sie jedoch magisch oder verlässt den Wirkungskreis des Zaubers, kann es sein, dass der Schwarm sie nicht mehr findet).

Kosten: 7 AsP

Wirkungsdauer: Die Bienen suchen bis ein oder zwei Stunden vor Sonnenuntergang, um noch zu ihrem Stock zurückkehren zu können, bevor es kalt wird.

Varianten:

 **Bienenruf (+1):** Findet die Zibilja keinen Schwarm, sondern nur eine einzelne Biene, kann sie diese zunächst mit einer kleinen Version des Rituals aussenden, sie zum ihrem Stock zu führen. (3 AsP Kosten, 1 Minute Zauberdauer)

 **Lange Suche (+3):** Die Bienen suchen so viele Tage von morgens bis abends weiter, wie die Zibilja im voraus AsP investiert (5 AsP pro weiterem Tag Suche).

Merkmale: Einfluss, Verständigung

BIENENTANZ

Voraussetzung: SF Winterlager

Lernkosten: 125 AP

Verbreitung: 4

Ritualprobe: MU / KO / CH (+ 2)

Technik: In einem schwarmgleichen Tanz aller Sippenmitglieder und ihrer Segnung

mit Honig und Erde des Ortes verankert die Zibilja den Platz tief im Geist ihrer Sippe. Dabei wird eine mit dem *Neroth* gezeichnete Bienenwachstafel im Boden vergraben.

Zauberdauer: 1 Nacht

Wirkung: Jedes Sippenmitglied weiß nun intuitiv, wo sich dieser Ort befindet und findet von nun an blind dorthin zurück, wie weit entfernt es sich auch aufhalten mag. Gräbt jemand die Wachstafel aus, spüren alle Teilnehmer des Bientanzes dies sofort. Sollte es sich bei dieser Person um ein Sippenmitglied handeln, ist dies ebenfalls der ganzen Sippe bekannt.

Kosten: 5 AsP (Wochen), 10 AsP (Monate), 15 AsP (Jahre)

Wirkungsdauer: RkP* in Wochen, Monaten oder Jahren (siehe Kosten)

Variante:

 **Heimkehr des Schwarms (+4):** Die Zibilja kann einen Zeitpunkt in das Ritual einweben, zu dem sich die Sippe an diesem Ort wiedertreffen soll. Jedes Sippenmitglied kann diesen Zeitpunkt und seine Relation dazu einschätzen. Ob es heimkehren will oder dies rechtzeitig schafft, ist jedem selbst überlassen. Diese Version kostet 5 zusätzliche AsP.

Merkmale: Verständigung

MACKESTOPP

Lernkosten: 150 AP

Verbreitung: 4

Ritualprobe: IN / CH / KO (erschwert um die Anzahl der noch aktiven 'Mackestöpfe')

Technik: Dieses Ritual gleicht einem Schutzsegen für ein besonderes Vorhaben der Sippe. Dazu reicht die Zibilja eine einfache irdene Schüssel reihum, die jedes Sippenmitglied mit beiden Händen fasst, einmal gegen den Sonnenlauf dreht und dann mit einem herzhaften "*Poftim!*" (umgangssprachliches Alaani für "Bitte schön!" im Sinne von "Da hast du!") hineinspuckt, nicht selten mit einer gehörigen Menge Kautabak. Sobald dieser *Mackestopp* (wörtlich 'Schlagtopf', also der Topf, der die Schläge abbekommt) wieder die Zibilja erreicht hat, lässt diese ihre Kraft hineinfließen und versiegelt ihn dann mit einem Stück Bienenwabe und einigen Zauberbeizeichen.

Zauberdauer: ca. 1 SR

Wirkung: Das Gefäß wird in einer der Kaleschkas der Sippe verstaut und zieht fortan für einen Monat alles Unglück magisch an: Sollte einem Sippenmitglied in einer Entfernung von höchstens einem Tagesmarsch binnen dieser Zeit ein Patzer bei einer Probe unterlaufen, zerspringt der Mackestopp augenblicklich und wendet diesen ab. Ob dies nur bei einer bestimmten Tätigkeit oder bei jedem möglichen Patzer geschieht, legt die Zibilja bei seiner Verzauberung fest.

Unmittelbar vor einem besonders wichtigen Unterfangen kann der Topf aber auch zu Boden geschleudert werden, wobei die ihm inwohnende Kraft ebenfalls freigesetzt und eine folgende Talentprobe um die Hälfte der beim Ritual verbrauchten AsP erleichtert wird. In beiden Fällen lässt die gesamte Sippe ein erleichtertes "Mackestopp!" erschallen (womit viele Norbarden reflexartig auch das Zerbrechen anderer Gegenstände begleiten), und es kann ähnlich den Auswirkungen eines *Schutzgeistes* (siehe 37) leicht zur Erscheinung *Minderer Geister* kommen.

Wenn die Zibilja möchte, kann sie die Kosten für das Ritual senken oder anheben, womit seine Wirkung entsprechend gemildert oder verstärkt werden kann. Die Kosten können aber nicht unter 3 und nicht über 7+RkW steigen. Zudem können erfahrene Zibiljas einen Mackestopp auch derart verzaubern, dass für je 5 Punkte zusätzlicher Probenschwernis ein Bonus von einem Punkt für sämtliche Proben aller Sippenmitglieder zum Tragen kommt, jedoch nur in *einem* zuvor bestimmten Talent.

Kosten: 10 AsP

Wirkungsdauer: ein Monat oder bis der Topf zerbricht.

Merkmale: Eigenschaften, Verständigung

RUF DES BIEPENSTOCKS

Voraussetzung: SF Unsichtbare Chronik

Lernkosten: 300 AP

Verbreitung: 3

Ritualprobe: KL / IN / IN (+ Mod.)

Technik: Für dieses Ritual benötigt die Zibilja die Waren oder Geldstücke, die für das Handelsgut eingetauscht wurden (sie werden dabei aber nicht verbraucht). Diese Gegenstände wiegt sie in der Hand, während sie der Spur des gesuchten Gegenstands nachspürt.

Zauberdauer: min. 3 SR

Wirkung: Zu den best gehüteten Geheimnissen der Norbarden gehört die Fähigkeit ihrer Zibiljas, von der Sippe verkaufte Gegenstände mehrere Jahre lang verfolgen zu können. Mit diesem Ritual können nicht nur Richtung und ungefähre Entfernung (in Tagesreisen) zu dem Objekt in Erfahrung gebracht werden, sondern ähnlich der *Unsichtbaren Chronik* auch Erkenntnisse über seinen Zustand und die derzeitigen Besitzer.

Die Ritualkenntnis-Probe ist für jedes Jahr seit dem Verkauf um 1 Punkt erschwert, für je 2 Jahre, die sich der Gegenstand zuvor bereits im Besitz der Sippe befand, allerdings um 1 Punkt (maximal 7) erleichtert. Die Kosten sind davon abhängig, ob bei dem Handel ein gutes Geschäft für die Sippe erzielt wurde: von 3 AsP für einen phexischen Meisterstreich über 10 AsP für einen (unter Norbarden hinreichend seltenen) ausgewogenen Warentausch bis hin zu 20 AsP, wenn sie ihrerseits durch den Meskinnes gezogen wurden.

Kosten: unterschiedlich, siehe oben

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmale: Hellsicht

SCHWARMSEELE

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 6

Ritualprobe: MU / IN / IN (+ 2 für jedes nicht anwesende Sippenmitglied)

Technik: Dieses Ritual stellt die offizielle Aufnahme in den Sippenverband dar und wird üblicherweise zusammen mit der Initiation zelebriert, wenn ein junger Norbarde das zwölfte Lebensjahr erreicht hat. Nach vorbereitenden Gesprächen mit der Zibilja schlägt er dafür seine Bettstatt neben dem Feuer im Zentrum der Wagenburg auf, an der nun der Reihe nach alle Sippenmitglieder niederknien, um gute Ratschläge zu erteilen. Während der gesamten Nacht bleibt die Zibilja an seiner Seite und lässt ihn in einem Alptraum einer bedrohlichen Gefahr begegnen, die er in seiner Traumwelt besiegen muss. Dabei erleidet er eine rituelle (aber ob der zumeist hohen Realitätsdichte durchaus reale) Wunde, die das Ende seines bisherigen Lebens markiert – denn ab diesem Zeitpunkt muss er seinen Ängsten nie wieder alleine entgegentreten.

Zauberdauer: eine Nacht

Wirkung: Tatsächlich teilen durch die *Schwarmseele* verbundene Sippenmitglieder oftmals denselben Traum und können sich darin gegenseitig beistehen. Außerdem fußt auf diesem Ritual die vielfach bestaunte Einheit von Norbardensippen. Es schafft zwischen all ihren Mitgliedern eine intuitive Zusammengehörigkeit und öffnet den Blick für die Bedürfnisse der anderen – oft reicht tatsächlich kurzer Augenkontakt oder eine einfache Geste, um sich zu verstehen (was sowohl in Verhandlungen wie im Kampf von Vorteil sein kann, um sein Gegenüber über die eigenen Absichten im Unklaren zu lassen).

Auch rührt daher die typisch norbardische Verhaltensweise, die Arbeit eines anderen zu beobachten und 'Ätzes zu geben', also gut gemeinte, doch bisweilen sehr zynische Bemerkungen zu machen: Denn während Außenstehende so in den Wahnsinn getrieben werden, können Sippenmitglieder dabei ihre Kenntnisse und Fähigkeiten zusammenfließen lassen (vorzugsweise im Falle von *Überreden*, *Schätzen* sowie vielen Wissens- und Handwerkstalenten): Zwar muss dann *jedem* Beteiligten eine entsprechende (und eventuell modifizierte) Probe gelingen, damit das Unterfangen nicht in einem heillosen Streitgespräch endet, doch können für den Ausgleich einer misslungenen Probe auch 'fremde' TaP eingesetzt werden – hier allerdings im Verhältnis zwei zu eins. Zur Ermittlung der Qualität werden sämtliche übrig behaltenen (und nicht 'verborgten') TaP addiert,

wodurch sehr hohe TaP* erzielt werden können, maximal jedoch das Doppelte des höchsten beteiligten Talentwerts.

Wann immer ein Zibilja-Ritual nur auf 'Sippenmitglieder' wirkt, müssen die betreffenden Personen die *Schwarmseele* empfangen haben. Die Zibilja kann das Ritual auch auf sich selbst anwenden, um eine neue Sippe zu begründen, womit sie aber das Blutsband zu ihrer alten Sippe durchtrennt.

Kosten: 8 AsP, außerdem verliert der Empfänger durch die geträumte Verletzung 3W6 LeP, einen davon permanent. (Personen, die der Kultur Norbardensippe entstammen, haben diese Initiation bereits so früh hinter sich gebracht, dass dieser LeP in der Generierung nicht beachtet wird.)

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmale: Verständigung

SIEGEL DER EWIGEN RUHE

Lernkosten: 150 AP (100 AP für Zibiljas, die die SF *Zauberzeichen* besitzen)

Verbreitung: 3

Ritualprobe: KL / KO / KK

Technik: Dieses Ritual entsprang der Sorge der Norbarden um die Ruhe ihrer Toten, es wird nach Abschluss jeder Bestattungszeremonie vollzogen. Sobald der Eingang des (zumeist Hügel-) Grabes mit großen Steinen verschlossen ist, bringt die Zibilja an jedem von ihnen mit magischer Farbe ein Zeichen an.

Zauberdauer: 1 SR

Wirkung: Fortan rücken die Steine keinen Fingerbreit mehr von der Stelle, die Wirkung ähnelt der des OBJECTOFIXO (LCD 192). Außerdem haben die Zauberzeichen zur Folge, dass die Natur binnen weniger Tage einen Mantel des Schweigens über das Grab breitet und derart mit Gras, Büschen oder Schnee bedeckt, dass es von Unkundigen kaum entdeckt werden kann.

Die eigentliche Zauberhandlung erfolgt beim Mischen der Farbe. Die RkP* gelten gegebenenfalls als Malus bei einem OBJEKT ENTZAUBERN sowie für sämtliche Proben zum Auffinden des Grabes. Dazu müssen die Zeichen allerdings Jahr für Jahr erneuert werden, ansonsten sinken die Zuschläge jährlich um einen Punkt. Nur die Zibilja kann den Zauber jederzeit aufheben (muss das Grab danach jedoch erneut versiegeln), die Zerstörung der Zeichen ändert nichts an seiner Wirksamkeit.

Die Farbe verdirbt nach wenigen Tagen. Sie lässt sich grundsätzlich auch außerhalb des Begräbnisritus verwenden; ihre Kraft ist dann aber deutlich geringer (die Zuschläge werden halbiert) und versiegt schon nach einem Monat. Zu solch einer Zweckentfremdung wird eine Zibilja aber nur in den seltensten Fällen greifen, da sie einer Entehrung gleichkommt.

Kosten: 10 AsP

Wirkungsdauer: mehrere Jahre (s.o.)

Merkmale: Umwelt, Objekt

TRAUMSEHERIN

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 4

Ritualprobe: IN / IN / CH (erschwert um die halbe MR des Träumenden)

Technik: Dieses grundlegende Ritual ermöglicht es der Zibilja, in die Träume eines Sippenmitglieds einzudringen. Sie fasst dem Schlafenden dafür an die Stirn und findet sich kurz darauf in seinem Traum wieder.

Zauberdauer: ca. 1 Minute

Wirkung: Nach Maßgabe des Meisters kann das Erleben der Träume des Patienten eventuelle *Heilkunde Seele*-Proben drastisch (bis zu RkP* Punkten) erleichtern, wenn jene Ängste behandelt werden sollen, die darin verarbeitet wurden. Details zum Wandeln in (fremden) Träumen finden Sie auf Seite 69ff.)

Kosten: 5 AsP + 2 AsP pro Minute

Wirkungsdauer: höchstens RkP* Minuten

Merkmale: Hellsicht, Verständigung

TRAUMWISSEN

Voraussetzung: SF *Traumseherin*

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 3

Ritualprobe: KL / KL / IN

Technik: Die Zibilja versenkt sich in eine Meditation, die für Außenstehende aussieht, als würde sie schlafen.

Zauberdauer: ca. eine halbe Stunde

Wirkung: Zibiljas üben sich Zeit ihres Lebens darin, Träume aufmerksam zu studieren – doch sind die nächtlichen Eindrücke meist derart flüchtig, dass der Moment des Erwachens auch ihnen zahllose Erinnerungen daran entzieht. Das *Traumwissen* aber erlaubt es der Zibilja, sich die Träume der vergangenen Nacht bis in all ihre Einzelheiten erneut ins Gedächtnis zu rufen.

Dieses Ritual wird zur Traumdeutung verwendet oder um Personen zu studieren, denen man in einer gemeinsamen Traumwelt begegnete. Die RkP* dienen als Bonus für eine anschließende *Prophezeien*-Probe.

Kosten: 7 AsP

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmale: Eigenschaften

UNSIHTBARE CHRONIK

Lernkosten: 150 AP

Verbreitung: 4

Ritualprobe: KL / IN / CH (erschwert je nach Alter des Gegenstands (von +1 für ein Jahr bis +15 für mehrere tausend Jahre))

Technik: Die Zibilja nimmt den Gegenstand in beide Hände und vertieft sich in seine Einzelheiten.

Zauberdauer: 3 SR

Wirkung: Norbarden sind dafür bekannt, oft besser über ihre Waren Bescheid zu wissen als deren Erzeuger. Mitverantwortlich dafür ist dieses Ritual, das es einer Zibilja ermöglicht, einen Gegenstand nach seiner Vergangenheit zu 'befragen'. Dazu geht sie den feinen Spuren nach, welche durch die andauernde Nähe einer menschlicher Aura entstehen und umso deutlicher sind, je öfter und eingehender die Person den Gegenstand benutzt bzw. sich mit ihm befasst hat. Im Unterschied zu dem Zauber OBJECTOVOCO (LCD 193) beschränken sich die möglichen Erkenntnisse daher auf vormalige Besitzer sowie den oder die Hersteller: vor allem die Art ihres Umgangs mit dem Gegenstand, wesentliche Charakterzüge und vielleicht sogar der eine oder andere Name. Von Gesehnissen um das Objekt herum kann nur dann ein vager Eindruck gewonnen werden, wenn dieses unmittelbar davon betroffen war (es also z.B. beschädigt wurde). Die Erkenntnisse, die die Zibilja erhält, hängen von den RkP* ab. Magische Gegenstände sind deutlich stärker geprägt und erleichtern die Probe daher um die Hälfte der in ihnen gespeicherten permanenten AsP. Es ist mit diesem Ritual auch möglich, die Art der Anwendung fremdartiger Gegenstände, ja sogar entsprechende Schlüsselwörter oder -gesten zu erkennen.

Kosten: 11 AsP

Wirkungsdauer: Zauberdauer

Merkmale: Hellsicht

WACHSHAFT

Lernkosten: 125 AP

Verbreitung: 3

Ritualprobe: MU / KO / CH

Technik: Die Zibilja versiegelt Augen, Lippen, Herz, Stirn und Fingerspitzen des Leichnams mit Bienenwachs und rollt das *Neroth* darüber.

Zauberdauer: 1 SR

Wirkung: Mit diesem Ritual bewahrt die Zibilja einen Toten vor weiterem Verfall, bis er im Hügelgrab der Sippe beigesetzt werden kann. Auch die Entwicklung von Gerüchen und damit das Anlocken von Insekten oder Aasfressern wird unterbunden.

Die Zibilja kann auch Gefäße versiegeln, in denen z.B. Nahrung wie Met oder Korn enthalten ist, um sie zu konservieren. Dafür müssen die Fugen des Gefäßes (etwa Kistenränder oder Krugritzen) mit Bienenwachs versiegelt werden.

Kosten: je nach Größe 3 (Krug), 5 (Kiste) oder 7 (Leiche) AsP

Wirkungsdauer: RkP* Wochen

Varianten:

 *Wintervorrat* (+3): Die verzauberten Objekte sind für RkP* Monate konserviert (doppelte Kosten).

 *Mumie* (+12): Die Leiche wird in einer vor Tageslicht abgedunkelten Kammer

oder Höhle in einem mehrere Tage währenden Sippenritual vollständig mit Wachs eingehüllt, die Zibilja liest aus dem *Seffer Manich* und ruft *Mokoschas Gnade* an. Dadurch wird der Leichnam für Jahrhunderte konserviert (35 AsP).

Merkmale: Temporal

WEISHEIT DER SCHRIFT

Lernkosten: 75 AP

Verbreitung: 4

Ritualprobe: KL / IN / CH (erleichtert um 1 für je 5 TaP* aus je einer vorangegangenen Probe auf *Singen* und *Musizieren*)

Technik: Wenn eine Zibilja des Abends mit ihrer *Tamburka* aus der *Sippenchronik* vorträgt, dient das nicht nur der Erbauung der Zuhörer. Denn der *Seffer Manich* ist weit mehr als ein historisches Versepos: Die Norbarden sind fest davon überzeugt, dass aus seinen Worten die Stimmen ihrer Vorfahren zu ihnen sprechen. Dies ist auf den durch dieses Ritual verzauberten Klang von Stimme und Instrument zurückzuführen, der die Worte zum Leben erweckt und in den Köpfen der Lauschenden machtvolle Gestalt annehmen lässt.

Zauberdauer: mehrere Stunden

Wirkung: Eine umsichtige Zibilja nutzt auf diese Weise die aus dem *Seffer Manich* gewonnenen Weisheiten, um den Sippenmitgliedern bei schwierigen persönlichen Entscheidungen zu helfen und ihrer inneren Ängste zu berauben – aber auch, um Schiedssprüche der Muhme zu untermauern und sie in schweren Zeiten vor Widerspruch zu bewahren.

Entweder sinkt durch dieses Ritual eine jeweils selbst gewählte *Schlechte Eigenschaft* jedes zuhörenden Sippenmitglieds um die Hälfte der RkP*, oder eine *Überzeugen*-Probe eines Sippenmitglieds (auch der Zibilja selbst, sie kann aber auch Außenstehende betreffen) wird um 7 Punkte erleichtert.

Kosten: 10 AsP für die Senkung von Schlechten Eigenschaften, 7 AsP für die *Überzeugen*-Probe

Wirkungsdauer: RkW/2 Tage, die die Eigenschaftssenkung bestehen bleibt bzw. in denen die *Überzeugen*-Probe abgelegt werden muss.

Merkmale: Eigenschaften, Verständigung

WINTERLAGER

Lernkosten: 50 AP

Verbreitung: 5

Ritualprobe: MU / KO / CH

Technik: Die Zibilja segnet das Winterlager der Sippe, meist eines, das seit Generationen besucht wird, jeden Winter neu mit Honig und *Mokoscha*-Figuren aus Wachs, in die die Sippenzeichen eingeritzt sind.

Zauberdauer: eine Nacht; es ist nur eine gelungene Segnung pro Winter möglich

Wirkung: Die Zibilja findet immer zu diesem Ort zurück (*Orientierungs*-Probe, pro Seg-

nung, die auf dem Lager liegt, jedoch um einen Punkt erleichtert wird; bis zu 12 Punkten) und kann an diesem Ort alle ihre Rituale leichter wirken als andernorts: Jede Segnung bringt einen Bonuspunkt (bis zu einem Maximum von 12). Soll der Bonus einer Lehrmeisterin

auf die Schülerin übergehen, müssen beide das Winterlager drei Jahre lang gemeinsam einsegnen, danach kann nur noch die junge Zibilja auf die Boni zurückgreifen. Dies ist in der Regel eines der ersten Rituale, die junge Zibiljas von ihren Lehrmeisterinnen lernen.

Kosten: 5 AsP

Wirkungsdauer: Pro Jahr, die das Winterlager ungesegnet bleibt, geht ein Punkt des Segens (sowohl auf die *Orientierungs*-Proben als auch auf die Rituale) verloren.

Merkmale: Hellsicht, Kraft

DIE MYSTERIEN DER SCHAMANEN

In diesem Abschnitt werden die zahlreichen Zauberfähigkeiten der Schamanen und ihr von der normalen Ritualzauberei abweichende Zugang zur Zauberei beschrieben. Nach einer Einführung in den schamanistischen Zaubervorgang folgen die Schamanenrituale, einige weitere Rituale und anschließend die Objektuale der Schamanenkeule.

DER SCHAMANISTISCHE ZAUBERVORGANG

Da die Rituale der Schamanen im Licht der Regeln eher dem liturgischem Wirken der Geweihten ähneln als herkömmlicher Ritualzauberei, wird im Folgenden das Wirken der schamanistischen Rituale detailliert beschrieben.

Wann immer ein Schamane ein Ritual wirkt, 'tritt er dazu in Kontakt zu guten oder auch bösen Geistern' – je nach animistischer Kultur werden diese jeweils anders benannt und interpretiert (siehe dazu die schamanistischen Traditionen auf Seite 331ff. und *Wege der Götter* zu ihrem Glauben).

Und es sind ihrer Vorstellung nach auch in der Tat die Geister, die den Zauber zur Wirkung bringen, sei es die Essenz der Elemente, sei es ein schweifender Geist von Tier oder Pflanze oder gar die Seele eines Verstorbenen. Der Schamane setzt seine (astrale) Kraft also ein, um einen Kontakt zur Geisterwelt herzustellen, die Geister zu bitten, von ihnen zu fordern und sie zu lenken – oder sie gar zu bekämpfen.

Geister können entweder im Diesseits konfrontiert oder in der sog. Geisterwelt kontaktiert werden. In beiden Fällen versetzt sich der Schamane in Trance und vollführt die rituellen Handlungen, die bei den Schamanenritualen ab Seite 155 angegeben sind.

Eine Seelenreise in die Geisterwelt (so die entsprechende Kultur eine solche kennt) kann auch eigenständig angetreten werden, um nur einen Blick in die Geisterwelt zu werfen oder gar eine unkonventionelle Ritualhandlung zu vollziehen (siehe dazu *Die freie Seelenfahrt* auf Seite 157).

Anmerkung: Es handelt sich – regeltechnisch wie auch vom aventurischen Hintergrund – jedoch auch bei den schamanistischen Ritualen um ein den Zaubersprüchen ähnliches Wirken, auch wenn die Schamanen dies als Reise in die Geisterwelt und Beeinflussung von Geistern interpretieren. Sie finden dazu mehr im Kapitel *Mythos und Wahrheit* auf Seite 342ff. Schamanen haben also eine radikal andere, aber dennoch funktionierende Interpretation der Realität, die eher an den 'Harmonien', 'Matrizen' o.ä. der anderen Zauberer orientiert ist. Bei den folgenden Betrachtungen gehen wir von der schamanischen

Interpretation aus – wir sprechen 'Schamanisch'. Im Spiel müssen Sie als Meister aber nicht für jedes Schamanenritual eine Episode in der Geisterwelt ausspielen – auch der schamanistische Zaubervorgang ist strukturiert und ritualisiert genug, die Rituale auch mit entsprechenden Würfeln und Kurzbeschreibungen abzuhandeln.

SCHAMANISTISCHE RITUALFERTIGKEITEN

Alle Schamanenrituale können auf vier grundlegende Ritualfertigkeiten im Umgang mit Geistern zurückgeführt werden (welche davon jeweils erprobt wird, ist bei dem entsprechenden Ritual angegeben):

 **Geister rufen (MU/IN/CH):** Kontaktaufnahme und Kommunikation mit Geistern, Aufspüren von bestimmten (auch weit entfernten oder in anderen Welten weilenden) Geistern, Herbeirufen von Geistern ins Diesseits.

 **Geister bannen (MU/CH/KK):** Kampf gegen Geister, um ihren Willen zu bezwingen, ihre Verbindung zum Diesseits zu durchtrennen oder sie in eine andere Welt zu schicken.

 **Geister binden (KL/IN/CH):** Geister auf längere Zeit in einen Gegenstand oder eine Person einfahren lassen und sie dort zum Bleiben zwingen.

 **Geister aufnehmen (MU/IN/KO):** Geister in sich selbst einfahren lassen, um deren Kräfte nutzen zu können. Diese Ritualfertigkeiten sind das Gegenstück zur Ritualkenntnis anderer Zauberkundiger, jedoch handelt es sich hier um vier voneinander unabhängige Fertigkeiten mit jeweils eigenem RkW. Die vier Fertigkeiten bilden zusammen die nach animistischer Tradition unterschiedliche *Ritualkenntnis [Schamanen-tradition]* – siehe dazu *WdH 293*.



DIE RITUALPROBE

Der schamanistische Zaubervorgang hat in seiner Funktion und Länge deutliche Ähnlichkeit mit den Liturgien der Geweihten (siehe *Wege der Götter*; beide Ritualhandlungen basieren auf religiöser Überzeugung und detailliert überlieferten Gesten, Worten und Hilfsmitteln), kann sich jedoch sogar von Stamm zu Stamm unterscheiden.

Die eigentliche Ritualprobe wird regeltechnisch genauso gehandhabt wie das bereits zuvor beschriebene Vorgehen bei Ritualen, in dem auf die bei dem Ritual angegebene Ritualfertigkeit mit den oben genannten Eigenschaften gewürfelt wird, auch hier sind oft die RkP* ausschlaggebend für die erzielte Wirkung.

RITUS UND VORBEREITUNG

Wie alle Rituale dauern auch die Schamanenrituale deutlich länger als die üblichen Zaubersprüche. Dies liegt daran, dass der Schamane sich durch Tänze, Gesänge, Trommeln und durch das Meditieren über bestimmten Farben und Formen in eine Stimmung versetzen muss, die dem Zauber entspricht. Oftmals gehört zu einem Ritual auch die Vorbereitung des Ritualplatzes, das Anlegen von magischen Kreisen, das Zubereiten von Kräutermischungen, das Bereithalten der korrekten Fetische, Talismane, Amulette usw.

Als Spieler sollten Sie versuchen, das Ritual Ihres Schamanen dementsprechend plastisch darzustellen und mit vollem Ernst durchzuspielen. Für den Schamanen liegt die gesamte Wirkung der Magie im korrekten Zusammenwirken der Geister, die allesamt gewogen gestimmt, zu Hilfe gerufen, gebannt, ferngehalten oder für eine kurze Zeit beherrscht werden müssen, und dafür ist nun einmal eine peinlich genaue Vorbereitung vonnöten – ganz abgesehen davon, dass ein solches Ritual in der Stammesgemeinschaft auch den entsprechenden Eindruck hinterlässt.

DER ZEITPUNKT

Die Wahl des richtigen Zeitpunkts ist für die Durchführung eines Schamanenrituals fast ebenso wichtig wie in der Dämonologie. Während dort allerdings vor allem die Astrologie der Sternbilder und Planeten herangezogen wird, richten sich Naturvölker hauptsächlich nach Sonne und Mond. Jeder rituellen Handlung kann eine passende Mondphase sowie Tages- oder Nachtzeit zugeordnet werden (wobei die genaue Auslegung von der Kultur abhängig ist): Der wachsende Mond steht in der Regel für das Erstarken der Geistermacht und begünstigt daher die Anrufung von Geistern und Bitten um deren Unterstützung, Kämpfe gegen Geister hingegen werden bei sterbenden Mond ausgetragen (wesentlich ist also, ob der Schamane es mit einem starken oder schwachen Geist zu tun haben will). Bei Vollmond kann nichts dem Blick der Geister entgehen, während der Neumond Rituale erleichtert, die in der Geisterwelt unbemerkt bleiben sollen (so etwa die Fesselung eines Geistes). Der Sonnenlauf gilt den meisten Kulturen als Sinnbild für Leben und Diesseits, Segnungen werden mit der Hoffnung auf einen guten Beginn daher bei der Morgendämmerung, stärkende Rituale zur Mittagszeit, Bestattungsriten im Abendrot und die Anrufung von Totengeistern bei Nacht vollzogen.

OPTIONAL: MODIFIKATOREN DER RITUALPROBE

nach dem Ort:

an einem Heiligtum der Religion	-4 bis -7
Einstimmung auf den Ritualplatz	bis zu -3
ohne Ritualplatz	+3
in Gegenwart Ungläubiger oder Zweifler	+1 bis +3
in einer anderen Welt oder Globule	mind. +7

nach der Zeit:

(un-)passender Sonnen- oder Mondstand	-4 bis +4
(un-)passende Naturereignisse	-2 bis +2
Feiertag der Religion	-2

nach den Ritualbedingungen:

improvisierte Fetisch-Komponente	je +1
fehlende Fetisch-Komponenten	je +2
besondere Fetische	-1 bis -2
je nach Verkleidung (perfekt abgestimmt bis fehlend)	-2 bis +2
Knochenkeule	siehe <i>Kraft der Keule</i> ; S. 167
Rauschmittel	-8 bis +2
Hilfsfertigkeiten	je -(TaP*/[Zahl der verw. Hilfsfert.]

Spieler und Meister sollten sich über den passenden Mond- und Sonnenstand für ein Ritual absprechen, Vorschläge finden Sie in unten stehender Tabelle

EXPERTE: DER RITUALPLATZ

Der Ort, an dem ein Schamane zu den Geistern spricht, hat für ihn ähnliche rituelle Bedeutung wie in anderen Kulturen der Tempel für einen Geweihten. Nur ein Ritualplatz, der von Geistern bewohnt wird, die dem Schamanen oder seinem Ansinnen gut gesonnen sind, verspricht eine erfolgreiche Seelenreise. Besonders geeignet sind natürlich alte Heiligtümer der entsprechenden animistischen Religion, zumal wenn sie zugleich Wirkungsstätten von Generationen von Schamanen waren. Aber auch abseits der traditionellen Kultstätten können Orte gefunden werden, an denen das Jenseits mit dem Diesseits harmonisiert und die von freundlichen oder gnädigen Geistern bewohnt werden (meist handelt es sich um unberührte Orte, an denen die drei der entsprechenden Schamanentradition besonders verbundenen Elemente im Einklang miteinander sind).

Das Auffinden solcher Plätze erfordert Proben auf *Götter/Kulte* sowie *Magiekunde* (und gegebenenfalls auch *Wildnisleben*). Um einen solchen Ritualplatz entsprechend nutzen zu können, muss der Schamane ihn in einer mehrstündigen Zeremonie vorbereiten und (was noch weit wichtiger ist) sich mit dem Ort und seinen Geistern vertraut machen. Jeden Tag, an dem sich der Schamane dieser zeremoniellen Einstimmung widmet, darf er eine *Magiekunde*-Probe ablegen (ein unterstützender Blick ins Geisterreich erleichtert diese Probe um RkP*/2). Die dadurch gesammelten TaP* bestimmen, wie gut sich der Schamane auf den Platz einstellen konnte. Hat ein Schamane einmal die Nähe zu den Geistern eines Ortes gefunden, genügt zu deren Erhaltung eine monatliche Wiederholung der Zeremonie.

Wenn Sie als Spielleiter möchten, können Sie an den jeweiligen Orten die Proben modifizieren. Vorschläge dazu finden Sie in nebenstehender Tabelle.

EXPERTE: FETISCH UND TIERGEWAND

Bei jeder rituellen Handlung – sei sie nun mit dem Einsatz von Zauberkraft verbunden oder nicht – setzen Schamanen eine Unzahl so genannter Fetische (Zaubermittel) ein, nicht unähnlich den Paraphernalia eines kompetenten Dämonenbeschwörers: Räucherwerk, Pasten, Tränke, frische Kräuter, dazu die entsprechenden Gefäße, Pfannen und Tiegel für die Zubereitung; Farben, Pinsel und Häute für das Zeichnen magischer Symbole; runenbeschnittene Knochensplitter für die Weissagung, kleine Trommeln, Rasseln und Flöten zur Geisterbeschwörung, Schnitz-, Schneid- und Ritualmesser sowie Amulette, Talismane, kleine Figürchen und andere Symbole.

Hinzu kommt bei vielen Völkern auch noch die richtige Verkleidung, die meist ein bestimmtes Tier symbolisiert, dessen Gestalt der Schamane in der Geisterwelt annehmen wird. Auch diese ist oft kunstvoll aus mehreren Teilen zusammengesetzt und schließt auch passenden Schmuck und Masken mit ein. Welche Arten von Fetischen bei den einzelnen Völkern besonders verbreitet sind, finden Sie bei den Beschreibungen der verschiedenen Traditionen ab Seite 334.

Kräutermischungen kann der Stammeszauberer mit dem Talent *Kochen* selbst zubereiten, wenn er über die nötigen Ingredienzien verfügt. Alle anderen Gegenstände und Verkleidungen erfordern entsprechende Handwerksproben: *Lederarbeiten*, *Holzbearbeitung*, *Malen/Zeichnen*, *Schneidern*, *Töpfern* usw. Schön anzusehen müssen solche Kunstwerke nicht unbedingt sein, und nur der Schamane muss wissen, was sie eigentlich repräsentieren. Trotzdem kennt bemerkenswerter Weise keine schamanistische Tradition das Gebot, dass Fetische von eigener Hand gefertigt werden müssen – dies gilt allein für die Knochenkeule (Seite 166ff.).

Bei der korrekten Tracht gilt ähnliches, und auch hier sind die Erfordernisse je nach Kultur sehr verschieden. Manchen Schamanen

EXPERTE: SCHAMANISTISCHE SPRUCHZAUBERER

Die Zauberkunst der Druiden ist die einzige Tradition von Spruchzauberern, die sich mit der arkanen Weltsicht von Schamanen zumindest grundsätzlich vereinbaren lässt. In der Geschichte des Druidentums, das ja selbst einige schamanistische Wurzeln hat, gab es immer wieder Kontakte zu Schamanen, vor allem jenen der Ferkinas, Trollzacker und Waldmenschen.

Einigen wenigen dieser Schamanen ist es sogar gelungen, die druidische Denkweise derart in ihr Weltbild aufzunehmen, dass sie selbst Spruchzauber wirken können. Es gibt in den genannten Kulturen allerdings kaum mehr als eine Handvoll dieser Zauberer, bei den anderen Völkern sind es sogar noch weniger. Ihre besonderen Fähigkeiten sind jedoch nur in den seltensten Fällen hoch geachtet, denn üblicherweise bleiben bei der Beschäftigung mit Spruchzauberei die für den Stamm wesentlichen Ritualfertigkeiten etwas zurück.

Diese spruchmagisch begabten Schamanen sind die einzigen Lehrmeister, bei denen ein Spieler-Schamane derselben Kultur die *druidische* (eigentlich: *die druido-schamanische*) *Repräsentation* erlernen kann (während die Aneignung derselben von einem Druiden ein Lebenswerk darstellt).

Die Lernkosten für die Repräsentation betragen 2.000 AP, die Aktivierung von Zaubern muss extra bezahlt werden und erfordert einen Lehrmeister (der allerdings nichts selbst Schamane sein muss).

Es ist allerdings kein Schamane bekannt, der die *druidische Ritualkenntnis* gemeistert hätte, vermutlich da dieses Wissen zu eifersüchtig gehütet wird (einige druidische Rituale sind allerdings in ähnlicher Form als Schamanenrituale bekannt, siehe dort).

In der Vorstellung des Schamanen entspricht die Spruchzauberei einem direkteren geistigen Kontakt zur Natur, seine Weltsicht und Zaubervorstellung werden davon nicht beeinflusst.

genügt der Schmuck, den sie ohnehin am Leib tragen, andere führen stets zwei komplette Tierverkleidungen mit sich, die vielfältig variiert und dem Anlass angepasst werden können.

Grundsätzlich wird davon ausgegangen, dass dem Schamanen die benötigten Fetische (zu denen hier auch Kräutermischungen und Kleidung zählen) in hinreichender Vielfalt und Anzahl zur Verfügung stehen, um sie für das betreffende Ritual passend auswählen zu können. Hat er diese Möglichkeit nicht oder ist er auf improvisierte Hilfsmittel angewiesen, erschwert dies die Ritualprobe: Ausgehend von den bei der Professionsbeschreibung genannten Fetischen um +1 für jede nur improvisiert vorhandene und um +2 für jede fehlende Komponente. In Ausnahmefällen kann der Meister für besonders wertvolle Fetische die Ritualprobe auch um ein oder zwei Punkte erleichtern. Ausschlaggebend dafür sollte weniger der materielle oder künstlerische Wert sein als die rollenspielerischen Bemühungen des Spielers. Zudem müssen solche Fetische eigens für ein bestimmtes Ritual hergestellt werden, können nur für dieses verwendet werden und verbrauchen sich dabei.

EXPERTE: GEWÄCHSE DER GEISTERWELT

Da die Seelenreise durch die Erreichung eines Trancezustandes angetreten wird, begünstigt auch die Einnahme von Rauschmitteln die Loslösung des Geistes vom Körper (unabhängig davon, ob es sich um einen vollständig oder nur teilweise erreichten Trancezustand handelt).

Viele schamanistisch geprägte Kulturen sehen in Rauschkräutern daher Pflanzen, die ihren Ursprung in der Geisterwelt haben (ob nun die Samen von Geistern gebracht wurden oder die Wurzeln gar bis in die andere Welt reichen). Da der Rauch verbrannter Kräuter zurück

in die Geisterwelt ziehen soll, werden die Stoffe meistens inhaliert (und zwar üblicherweise gleich vom ganzen Stamm).

Manche Schamanen trinken stattdessen auch große Mengen Alkohol – oft aus einer Notlage heraus (vor allem bei den Plantagenzauberern der Waldmenschen), manchmal aber auch, um die Gefahr einer Entführung durch böse Geister zu mindern, die sich von Betrunknen angewidert abwenden sollen.

Die Erleichterung der Ritualprobe richtet sich nach Stärke und Gefährlichkeit der Substanz, einige Rauschmittel erhöhen auch die Realitätsdichte der freien Geisterfahrt (siehe dazu **Künstliche Träume** im Kapitel **Tödliche Träume** auf Seite 72).

Die folgenden Mittel und Pflanzen sind Beispiele für solche Rauchmittel und nach steigendem Nutzen für die Ritualwirkung sortiert: starker Alkohol, gewöhnlicher Tabak und Beruhigungsmittel, diverse Pilzsorten, Mohacca / wilder Tabak, Cheriacha, Guran, Zithabar, Rauschgurke, Wasserrausch-Früchte, Ilmenblatt, Gandelrohr, Schleichender Tod, Weißgelber Lotos, Weißer Lotos

Natürlich kommen bei der Einnahme sämtliche Nachteile zum Tragen (meist Abzüge auf Eigenschaften, vor allem KL, Details finden sich in der **ZBA**), und gerade bei den letzten drei Rauschmitteln ist fraglich, ob der Schamane überhaupt noch Herr über sein Denken und Handeln ist. Die Modifikationen auf die Ritualprobe durch diese Rauschmittel liegen im Bereich von +2 (ohne Rauchmittel) bis –8 (Weißer Lotos).

EXPERTE: HILFSFERTIGKEITEN

Hilfsfertigkeiten sind weltliche Talente, die der Schamanen dazu nutzt, sich in Trance zu versetzen. Sie sind essentieller Bestandteil jedes Rituals, die hier aufgeführten Boni gelten nur für den Fall, dass der Schamane sich besonders viel Zeit für den vorbereitenden Einstimmungsvorgang nimmt – dadurch steigt die Ritualdauer um eine Kategorie (eine gleichzeitige Verkürzung der Ritualdauer durch die Erhöhung des Ritualgrades ist dann nicht mehr möglich). Die für die einzelnen Schamanentraktionen üblichen Hilfsfertigkeiten sind bei den jeweiligen Traditionsbeschreibungen ab Seite 331 angegeben. Der Schamane entscheidet vor dem Ritual, welche dieser Talente er einsetzen will, und legt dann jeweils eine (eventuell wegen widriger Umstände um bis zu +7 erschwerte) Probe darauf ab. Es gelten die Regeln aus **WdS 15f.**, d.h., die Hälfte der TaP* aus dieser Probe werden als entsprechende Erleichterung auf die Ritualprobe angerechnet. Eine misslungene Hilfstalent-Probe erschwert die Ritualprobe um 7 Punkte.

EXPERTE:

DIE SCHAMANISTISCHE GEISTERWELT

Für die Handhabung der beschriebenen Schamanenrituale sind die obigen Angaben völlig ausreichend, während der folgende Abschnitt Ihnen das nötige Material bietet, um den Aufenthalt in der Geisterwelt näher auszugestalten und dem Schamanen den Blick in die Geisterwelt und die unabhängige Seelenreise (mittels des Rituals *Freie Seelenfahrt*, siehe 157) zu ermöglichen. Weitere Erklärungen über das Verständnis der Geisterwelt finden Sie auf Seite 342.

DIE GEISTERWELT ALS TRAUMWELT

Bei jedem Kontakt mit der Geisterwelt hebt der Schamane seinen Geist auf eine visionäre Ebene, deren Gestalt ebenso von äußeren Einflüssen und (meist außersphärischen) Entitäten wie von seiner eigenen Vorstellungskraft geprägt ist. In dieser Hinsicht ist die Geisterwelt also das, was wir regeltechnisch als *Traumwelt* bezeichnen. Die Grundlage bilden daher die Regeln zu Träumen und Traumwelten, welche Sie im Kapitel **Tödliche Träume** auf Seite 69ff. finden (dort sind auch die hier verwendeten Begriffe erklärt). In folgenden werden nur die geringen Unterschiede genannt.



GESTALT DER GEISTERWELTEN

Die Geisterwelt ist letztlich eine Traumwelt, ihre Wirklichkeit wird von der Wahrnehmung des Schamanen bestimmt. Dennoch lohnt es sich, einige Worte darüber zu verlieren, wie diese für den seelenreisenden Schamanen durchaus reale Parallelwelt sich seinen Augen darbietet (anders ausgedrückt: Vor welchem Hintergrund bewegen sich die Geister?) – einerseits als Hilfsmittel für die Beschreibung des Spielers, andererseits um kulturelle Besonderheiten herauszustrichen. Die grundsätzliche Gestalt der Geisterwelt hängt von der schamanistischen Tradition ab und ist in den Kapiteln zur Glaubenswelt der einzelnen Kulturen angedeutet sowie in untenstehendem Kasten zusammengefasst. Meist handelt es sich um ein Abbild des natürlichen Lebensraums – diese Gestalt nimmt die Geisterwelt aber auch an Orten an, die weitab von der Heimat des Schamanen liegen; ein Medizinmann der Waldmenschen wird also auch dann den Ewigen Dschungel erblicken, wenn er die Seelenreise im Ewigen Eis oder auf See antritt (die Geisterwelt erscheint ihm an fremden Orten jedoch entfernter, da die Realitätsdichte sinkt – siehe oben).

Die Gestalt der Geisterwelt ist entscheidend für die jenseitige Wahrnehmung des Schamanen, sei es nun bei einem *Blick ins Geisterreich* oder der *Freien Seelenfahrt*: Der Ewige Dschungel der Waldmenschen etwa ist so voller (Geister-)Leben, dass der Blick kaum weiter reicht als wenige Dutzend Schritt – ganz im Gegensatz zu Nivaleiken, das einer nivesischen Kaskju erstaunliche Fernsicht ermöglicht. Die jenseitige Wahrnehmung ist also streng von der diesseitigen zu trennen: Auch wenn die Kaskju sich also in einem dichten Wald oder finsternen Verlies befände, würde ihr Blick in der Geisterwelt mehrere Meilen weit reichen. Dennoch kann sie mit dieser jenseitigen Wahrnehmung nur Geister erkennen, nicht aber einen Blick auf die diesseitige Welt werfen (also z.B. sehr wohl Wolfs- oder Bärengerister ausmachen, nicht aber einfach durch Wände sehen). Im folgenden Kasten ist bei der Geisterwelt jeder Schamanenkultur eine Besonderheit angegeben, welche Ihnen beispielhaft deren individuelle Darstellung erleichtern soll.

Waldmenschen: Der *Ewige Dschungel* ist (entsprechend dem vor Leben überquellenden Regenwald) bevölkert von unzähligen Nipakau, die in jeder Pflanze, jedem Ding und jedem Lebewesen wohnen – keine andere Schamanenkultur kennt eine solche Unzahl von Geistern. (Der Medizinmann kann mit einer einfachen

Probe auf *Geister rufen* und ohne weitere Kosten mit den Nipakau in seiner Nähe Kontakt aufnehmen, was dem Ritual *Stimme des Nipakau* entspricht.) Bei den Tocamuyac stellt die Geisterwelt im Gegensatz zu den meisten anderen Waldmenschenstämmen die Tiefen des Ozeans dar.

Nivesen: Die endlosen Weiten von *Nivaleiken* ermöglichen dem Schamanen erstaunliche Fernsicht über mehrere Meilen, auch wenn er natürlich nur das Vorhandensein größerer Mengen von Geistern, aber keine einzelnen oder deren Art unterscheiden kann.

Orks: Die orkische Geisterwelt liegt zwischen dem Diesseits und *Tairachs Totenreich*, sie wird von den Schamanen mit dem Blick der Toten gesehen: Eine knochengraue Öde, in der neben anderen Geistern nur das Blut der Lebenden deutlich zu erkennen ist.

Goblins: Sie glauben als einzige aventurische Schamanenkultur nicht an eine parallel existierende Geisterwelt und empfinden die Sinneseindrücke bei der Seelenreise daher nur als erweiterte Wahrnehmung, ohne je das Diesseits aus den Augen zu verlieren.

Gjalskerländer: Die Geisterwelt *Dánthyr* erinnert an das raue Gjalskerland, doch schenken die Brenchi-Dûn ihrer Gestalt kaum Beachtung. Sie haben fast nur Augen für die Odûn (Tiergeister) und können in der Geisterwelt mühelos den Odûn anderer Personen erkennen, der deren Wesen und Charakter widerspiegelt.

Ferkinas: Der Nuranshâr kann in seiner Geisterwelt stets einen Hauch des Jenseits erahnen, dessen Gestalt dem genauen Gegenteil des Ortes entspricht, an dem er die Seelenreise angetreten hat. Dabei kann er auch leicht erkennen, wie stark ein Geist (noch) an diesseitige Körper oder Dinge gebunden ist.

Trollzacker: *Qara'Nur* ist eine zerklüftetes Bergland mit Strömen aus Blut und Tränen, die in die jenseitige Ebene der Schmerzen führen. Die guten Geister hausen nahe den Gipfeln, die Gegengeister in tiefen, lichtlosen Tälern. (Shochzuli können in ihrer Geisterwelt mühelos Nebenwelten und Globulen erkennen, und zwar je nachdem als hinter Wolken bzw. Nebel verborgene Gipfel bzw. Täler. Über den Atem der Götter (Limbus) können sie diese auch erreichen und bereisen, eventuell sogar um im Diesseits versteckte Globulentore zu finden.)

Achaz: Die Gestalt der Geisterwelt wird von einem Achaz-Schamanen kaum wahrgenommen, denn er spürt einzig die lauernerden Blicke und drohende Aufmerksamkeit der H'Rangarim. Von deren unangenehmer Präsenz heben sich die Zshn Zlahh (meist Elementarwesen) jedoch deutlich ab.

Der Schamane gilt regeltechnisch als *aktiver Träumer* (jedoch nicht als Traumverursacher, auch wenn er es in Wirklichkeit ist), seine Handlungen in der Traumwelt können jedoch die Wirklichkeit beeinflussen (siehe weiter unten). Die Realitätsdichte (RD) berechnet sich wie auf Seite 70 angegeben, sie steigt weiterhin noch um den doppelten Grad des Rituals an, wird jedoch i.A. um die übrigen RkP* reduziert. Die Rituale *Blick ins Geisterreich* und *Freie Seelenfahrt* können die RD zusätzlich verändern.

Wie bei Träumen kann man mit den entsprechenden Fähigkeiten auch in die Geisterwelt eines Schamanen *eindringen*. Um selbige aber zu *kontrollieren*, werden die entsprechenden *Heilkunde Seele*-Proben zusätzlich um die MR des Schamanen erschwert.

Mittels schamanistischer Rituale ist es unmöglich, in fremde Geisterwelten einzudringen. Andere seelenreisende Schamanen werden innerhalb der eigenen Geisterwelt wahrgenommen und können dort beeinflusst werden wie Geister (Regeln zum gemeinsamen Träumen).

DER BLICK INS GEISTERREICH

Blick der Schamane in die Geisterwelt, so nimmt er seine Umgebung in einer Mischung aus Traum und magischer Wahrnehmung (ähnlich des

Zaubers OCULUS ASTRALIS; LCD 196) war. Diese magische Wahrnehmung wird vor der Visualisierung bereits vom Geist des Schamanen interpretiert, so dass er die Dinge so wahrnimmt, wie sein Weltbild sie ihm erklärt. Lassen Sie sich als Meister bei der erzählerischen Gestaltung der Geisterwelt aber vor allem von Ihrer Phantasie leiten – und schöpfen Sie vor allem reichlich aus jener des betroffenen Spielers!

Während dieser Wahrnehmung werden die Ereignisse, die der Schamane wahrnimmt, in Aspekte und Handlungen seines Traumes umgewandelt, mit denen der Schamane dann interagieren kann, wobei rein weltliche Handlungen wie beim OCULUS nur erschwert wahrzunehmen sind. Diese Interaktion kann nun wieder über den Körper des Schamanen rückgekoppelt auf die Wirklichkeit einwirken, so dass es wirklich scheint als ob der Schamane Einfluss auf diese hat. Ein Kampf zwischen Dämon und Schamane in der Geisterwelt kann so also durchaus als geistiger Kampf durch die Begleiter des Schamanen wahrgenommen werden und womöglich kann der Schamane so auch die Beherrschung über den Dämon übernehmen und ihn zurückschicken.

DIE FREIE SEELENFAHRT

Während sich bei dem Blick in die Geisterwelt nur die Wahrnehmung verlagert, verlässt bei dem Ritual *Freie Seelenfahrt* (siehe 157)

der Geist des Schamanen zusätzlich den Körper, ähnlich dem Zauber **KÖRPERLOSE REISE** (LCD 143, jedoch ohne Betreten des näheren Limbus). Der Körper des Schamanen bleibt wie leblos zurück. Wie auch zuvor, träumt der Schamane zwar, aber die Real- und die Traumwelt treten über den Schamanen in Kontakt, so dass wie beim Blick in die Geisterwelt eine Wechselwirkung zwischen ihnen stattfindet. Der Geist des Schamanen bewegt sich je nach eigener Interpretation der Fortbewegung (also vielleicht im Tierkleid eines Vogels) mit bis zu GS 15. Während dieser Reise kann der Geist wie bereits oben beschrieben mit der Wirklichkeit interagieren. Während der Reise kann der Geist des Schamanen mittels der üblichen Hellsichtzauber erkannt werden.

Wenn der Schamane mit dem Diesseits in Verbindung treten möchte, so kann er sich dort manifestieren und wird dort als geisterhaft scheinende Gestalt seiner selbst oder seines Tierkleides. Je nach Erscheinung und Umständen ist es auch möglich, dass sich der Schamane mit hohler Stimme mit der Realwelt in Verbindung treten kann. Die Manifestation kostet ihn 1 AsP pro KR. Unter großer Anstrengung (Selbstbeherrschungs-Probe + doppelte RD, für 1W6 AsP pro Handlung) ist es auch möglich, dass der Schamane mit leblosen Gegenständen im Diesseits interagiert (z.B. Gegenstände bewegt).

Um zur Beendigung der Seelenfahrt wieder in die Realwelt zurückzukehren, muss der Geist des Schamanen zu seinem Körper zurück-

kehren und eine Selbstbeherrschungsprobe + halbe RD ablegen. Sie darf pro SR (oder in Abständen, die der Spielleiter für angemessen hält) wiederholt werden, allerdings erhöht sich der Zuschlag jeweils um einen Punkt. Gelingt dem Schamanen nicht aus eigener Kraft die Rückkehr, muss ein anderer Schamane in die Geisterwelt reisen und ihn ins Diesseits zurückführen (die RkP* eines *Geister binden* erleichtern die *Selbstbeherrschungs*-Probe) oder gar gewaltsam zurückschleudern (mittels *Geister bannen*). Auch ein **VERSTÄNDIGUNG STÖREN** (um die halbe RD und MR des Schamanen erschwert) hat Erfolg, wenn sich der Geist in unmittelbarer Nähe des Körpers befindet. Ein gewaltsamer Rauswurf aus der Geisterwelt (z.B. durch ein Ende der Wirkungsdauer oder obige Beendigungsversuche von außerhalb) hat beim Schamanen einen Schaden von 3W6 SP zur Folge.

BESCHREIBUNG DER RITUALE

Die schamanistischen Rituale ähneln in ihrer (regeltechnischen) Struktur eher den Liturgien der Geweihten. Daher wollen wir hier etwas detaillierter auf die Formalismen der Ritualbeschreibung eingehen:

 **Name des Rituals:** Bei dem angegebenen Namen eines Rituals handelt es sich entweder um die Bezeichnung jener Kultur, bei

GEFAHREN DER GEISTERWELT

Alle animistischen Kulturen berichten von zahlreichen Gefahren, die einen Schamanen in der Geisterwelt erwarten – die folgende Regel soll dem Rechnung tragen. Wir gehen hier davon aus, dass nur Zauberhandlungen in der Geisterwelt so gefährlich sind, dass sie bei jeder misslungenen Ritualprobe zur Anwendung kommt, bei allen diesseitig ausgeführten Ritualen hingegen nur bei einem Patzer. Natürlich erhöht es den Reiz des Schamanismus ungemein, wenn generell bei *jeder* misslungenen Ritualprobe mit den hier vorgestellten Konsequenzen gerechnet werden muss. Dies sollte allerdings nur nach Absprache zwischen Spieler und Spielleiter geschehen.

Der Meister wirft zunächst 2W6 sowie einen weiteren W6 für jede bei der Probe gewürfelte 20 (bzw. 19 oder 20, wenn der Schamane den Nachteil *Wilde Magie* besitzt). Dazu addiert wird der endgültige Probenmodifikator für die misslungene Probe, jedoch wird der jeweilige RkW abgezogen – denn bei geringer Erfahrung des Schamanen sowie bei schwierigen oder unvorbereiteten Ritualen sind die Gefahren weit größer. Die Reaktion der Geister bestimmt auch, wie viel von den regulären AsP-Kosten für das misslungene Ritual bezahlt werden müssen und ob eventuell weitere Abzüge auftreten.

Das Resultat bestimmt nicht nur die unmittelbaren Folgen für den Schamanen (siehe unten), sondern gilt auch als Maß für die Verstimmung der Geister und kann daher (wenn positiv) statt der generellen Erschwernis von +3 als Probenaufschlag dienen, wenn das Ritual wiederholt werden soll. Die Geister beruhigen sich jedoch langsam, und der Malus baut sich mit einem Punkt pro Stunde ab. Und da sich schlechte Nachrede über den Schamanen in der Geisterwelt rasch verbreitet, sind während dieser Zeit auch alle anderen Ritualproben erschwert – allerdings nur um die Hälfte des aktuellen Malus. Sollten weitere Rituale misslingen, während die Geister noch verstimmt sind, wird das neue Resultat nach der Ermittlung seiner Folgen zu dem bereits bestehenden Malus hinzuaddiert.

 **Ignoriert (negativ bis 0):** Der Schamane hat sich scheinbar nur leicht im Ton vergriffen und die Geister nicht ernsthaft erzürnt. Sie nehmen keine Notiz von ihm und behelligen ihn nicht

weiter. (Die Kosten für den misslungenen Zauber betragen nur ein Drittel der regulären AsP-Kosten)

 **Abgewiesen (1–4):** Sind die Geister einmal verärgert, wenden sie sich im günstigsten Fall nur vom Schamanen ab und fordern ihn dazu auf, die Geisterwelt zu verlassen. (Er zahlt nur die Hälfte der AsP-Kosten)

 **Verjagt (5–7):** Der Schamane wird regelrecht aus der Geisterwelt vertrieben. (halbe AsP-Kosten, RD/2 Punkte Erschöpfung)

 **Verletzt (8–10):** Die Geister versuchen den Schamanen zu töten. Befindet er sich bereits in der Geisterwelt, kommt es zur Konfrontation – andernfalls erleidet er eine schwere Wunde (erlittene SP gleich AsP-Kosten des Rituals) und wird ins Diesseits geschleudert. (volle AsP-Kosten, realer LeP-Verlust abhängig von RD, zusätzlich RD Punkte Erschöpfung)

 **Verwandelt (11–12):** Die Geister haben den Schamanen enttarnt und sind erzürnt, weil er sie zu täuschen versucht hat. Darum fährt ein Tiergeist in seinen Körper und verwandelt den Schamanen in jenes Wesen, dessen Gestalt er in der Geisterwelt angenommen hatte. Hat sich der Schamane nicht verkleidet, ist er stattdessen *bezaubert*. (doppelte AsP-Kosten, die Verwandlung entspricht einem **ADLERSCHWINGE** mit einer Wirkungsdauer von RD Tagen)

 **Gefangen (ab 13):** Im schlimmsten Fall wird die Seele des Schamanen von den Geistern entführt, sodass er ohne fremde Hilfe nicht mehr aus der Geisterwelt entkommen kann. Diese Seelenreise sollte auf jeden Fall mit dem Spieler ausgespielt werden und kann vielerlei Wendungen nehmen, oft fährt z.B. der verärgerte Geist in den Schamanen und übernimmt dessen Körper.

 **Bezaubert (Pasch):** Zeigen zwei oder mehr W6 dieselbe Augenzahl, sind die Geister nicht verstimmt über den Fehler des Schamanen (die obigen Punkte entfallen also), sondern versuchen ihn durch Verlockungen in der Geisterwelt zu behalten. Die Rückkehr ins Diesseits erfordert eine *Selbstbeherrschungs*-Probe + RD (also mit dem doppelten Malus, der üblicherweise zum Verlassen der Geisterwelt erforderlich ist), die einmal pro SR wiederholt werden darf, wobei der Malus jedoch jeweils um einen Punkt steigt. Während dieser Zeit ist der Schamane nicht ansprechbar und nimmt seine Umgebung nicht wahr.

REALITÄTSDICHTE

Wie bei Traumwelten kann auch die *Realitätsdichte (RD)* der Geisterwelt kann von Mal zu Mal verschieden sein. Sie ist vor allem ein Maß dafür, wie intensiv der erreichte Trancezustand des Schamanen ist – je höher die Realitätsdichte, desto tiefer dringt er in die Geisterwelt ein und desto größer ist seine Macht dort. Da er sich aber im gleichen Maße vom Diesseits entfernt, wird es zunehmend schwieriger, die Geisterwelt wieder zu verlassen (mächtige Geister versuchen dies sogar meist zu verhindern), und mit der Realitätsdichte steigt auch die Verwundbarkeit des Schamanen. Darum sucht ein Schamane stets nur soweit in die Geisterwelt einzudringen, wie für seine Absicht unbedingt nötig: Manchmal wirft er nur einen kurzen *Blick ins Geisterreich*, manchmal dringt er für schwierige Aufgaben sehr tief in sie ein. Die weiter oben vorgestellten Rituale jedoch haben stets zum Ziel, den eigentlichen Kontakt zur Geisterwelt (und damit die RD) auf das absolut nötige Minimum zu beschränken.

DAS TIERKLEID

Die Gestalt des Schamanen in der Geisterwelt entspricht der Verkleidung, die er für die Seelenreise gewählt hat (siehe dazu **Fetisch und Tiergewand** auf Seite 150). Verzichtet er auf Verkleidung oder ist eine solche in seiner Kultur gar nicht üblich, behält der Schamane sein Erscheinungsbild. Wenn Sie als Spielerleiter möchten können Sie dem Schamanen aufgrund seines Tierkleides einige Bonuspunkte auf passende Handlungen gewähren.

der das Ritual am gebräuchlichsten ist (wie etwa **ARNGRIMS HÖHLE**), oder aber um einen spieltechnischen Oberbegriff für eine Fülle von ähnlichen Ritualen verschiedener Völker und Stämme, die in regeltechnischer Hinsicht gleich behandelt werden (wie etwa **GEISTHEILUNG** oder **MACHT DER ELEMENTE**).



ZAUBEREI IN DER GEISTERWELT

In der Geisterwelt kann der Schamane natürlich auch mit seiner Magie auf Geister einwirken. Das Zaubern in der Geisterwelt bewegt sich jedoch außerhalb der herkömmlichen Ritualmagie (deren Formalismen die Seelenreise ja möglichst kurz und ungefährlich gestalten sollen). Vielmehr sind den Möglichkeiten zur Beeinflussung von Geistern hier keinerlei Grenzen gesetzt – weswegen die *Freie Seelenfahrt* vor allem dann angetreten wird, wenn der Schamane kein passendes Ritual zur Lösung eines Problems kennt.

Je nach der Art des Einflusses auf die Geister verlangt der Spieler eine Probe auf eine der vier schamanistischen Ritualfertigkeiten, wobei als maximale Reichweite der entsprechende RkW in Schritt herangezogen werden kann. Außerdem ordnet er der erwünschten Wirkung einen passenden Grad zu, der wie bei den Ritualen Kosten und Probenzuschlag bestimmt (weitere Zuschläge können sich aus MR oder ZFP* des zu beeinflussenden Wesens oder Zaubers ergeben). Zusätzlich wird jede Probe entsprechend der Realitätsdichte modifiziert (siehe **Zaubern in der Traumwelt** auf Seite 72, jedoch müssen in jedem Fall die vollen AsP bezahlt werden).

Da der Schamane seine Kräfte unmittelbar mit denen der Geister messen kann, ist sein magisches Wirken in der Geisterwelt von den üblichen rituellen Komponenten befreit. Der Einsatz seiner Zaubermacht ist hier ebenso natürlich wie jede andere Handlung und nimmt auch selten längere Zeit in Anspruch (etwa 1 Aktion pro 1W6 AsP Kosten).

Welche der üblichen Modifikatoren der Ritualprobe in der Geisterwelt zur Anwendung kommen, bleibt dem Meister überlassen – Modifikatoren nach Ort und Zeit können durchaus auch in der Geisterwelt verwendet werden, während von den Ritualbedingungen nur die Boni der Knochenkeule angebracht erscheinen. Die Reaktion der Geister auf eine gescheiterte Zaubehandlung kann für den Schamanen schwere Folgen haben (siehe dazu **Gefahren in der Geisterwelt**).

Grade: Je nach Wirkungsweise und Stärke des Rituals wurden diese in sechs Wirkungsgrade eingeteilt, die mit römischen Zahlen bezeichnet werden. Diese bestimmen die Erschwernisse auf die Probe, die AsP-Kosten und den Lernaufwand des Rituals.

Ziel: Hier findet sich die Größe und Art des Zielobjekt des Rituals. Hierbei steht **S** für eine Wirkung auf den Schamanen. **P** steht für ein Wesen oder ein Objekt, **PP** für bis zu zehn, **PPP** für bis zu 100 Wesen oder Objekte und **PPPP** für bis zu 1000 Wesen oder Objekte. Der Buchstabe **Z** steht für einen Wirkungsbereich in Form einer Zone von etwa 10 Schritt Radius. **ZZ** heißt dann etwa 30 Schritt, **ZZZ** 100 Schritt und **ZZZZ** etwa 300 Schritt Radius der Zone. Diese Zonen bedeuten reine Umwelt-Einflüsse und beeinflussen nicht die darin befindlichen Personen.

Herkunft: Hier sind jene Kulturen genannt, die grundsätzlich Kenntnis von diesem Ritual besitzen – was nicht bedeutet, dass alle Schamanen dieses Volks das Ritual wirklich beherrschen. Die Reihenfolge ist ein Hinweis auf den Verbreitungsgrad (dies bleibt letztlich jedoch Meisterentscheid; alle hier genannten Rituale haben mindestens V2). Für die einzelnen Schamanenkulturen gelten folgende Abkürzungen: **Wdm** (Dschungelstämme, Verlorene Stämme, Miniwatu, Darna), **Utu** (Waldinsel-Utulus), **Toc** (Tocamuyac), **Niv** (Nive-sische Stammeskulturen), **Ork** (Orkland und Svellttal-Okkupanten), **Gob** (Goblin-Stämme und Festumer Ghetto), **Gja** (Gjalskerländer), **Fer** (Ferkina), **Tzk** (Trollzacker), **Ach** (Stammes-Achaz)

Reichweite: Hier ist die jeweilige Reichweite des Rituals angegeben. Meist handelt es sich um die Reichweite Berührung. In

GRADE VON SCHAMANERITUALEN

Rituale des I. Grades benötigen 1W6 AsP und verursachen keinen Modifikator auf die Ritualprobe. Sie kosten 50 AP zum Erlernen.

Rituale des II. Grades kosten 2W6 AsP und sind um 2 Punkte erschwert. Ihr Lernaufwand beträgt 100 AP.

Rituale des III. Grades erfordern 3W6 AsP und haben einen Malus von 4 Punkten. Sie können für 150 AP erlernt werden.

Rituale des IV. Grades benötigen 4W6 AsP, erschweren die Probe um 6 Punkte und erfordern 200 AP zum Erlernen.

Rituale des V. Grades kosten 5W6 AsP, davon 1/10 permanent, und sind um 8 Punkte erschwert. Die Lernkosten betragen 250 AP.

Rituale des VI. Grades kosten 6W6 AsP, davon 1/10 permanent. Der Probenaufschlag beträgt 10 Punkte. Lernkosten 300 AP

Veränderung von Ritualen: Rituale können – ähnlich den Spontanen Modifikationen – in gewissem Umfang verändert werden. Das Ziel kann erweitert, die Wirkungsdauer verlängert, die Reichweite vergrößert sowie die Ritualdauer verkürzt werden. Jede Änderung in den neben stehenden Kategorien, wobei nur jeweils die nächsthöhere möglich ist, steigert den effektiven Grad um eins. Dadurch steigen die Kosten und Zuschläge des Rituals wie oben angegeben. Eine Wirkungsdauer von augenblicklich kann nicht erhöht werden; feste Zeitangaben (“bis Sonnenaufgang”) sind nicht veränderbar. Außerdem sind bei manchen Ritualen stärkere Wirkungsformen aufgeführt, denen ein höherer Grad zugewiesen wurde. Rituale mit dem Ziel S, denen die Fertigkeit *Geister aufnehmen* zugrunde liegt, können zwar durch Erhöhung des Ritualgrads ebenfalls auf eine andere Person gesprochen werden, dann wird allerdings eine Probe auf *Geister binden* abgelegt.

Kosten: Ein Schamane kann niemals genau vorhersagen, wie viel Kraft ihn ein Ritual kosten wird. Denn obwohl er die Mächtigkeit des Geistes und dessen Bereitschaft, sich seinem Willen zu fügen, ungefähr einschätzen kann, bleibt es doch meist unwägbar, welchen Preis dieser letztlich für seine Dienste verlangt (bzw. wie anstrengend ein Kampf gegen ihn wird). Übersteigen die erwürfelten AsP den derzeitigen AE-Vorrat des Schamanen, kann er mittels der *Verbotenen Pforten* (so er diese SF beherrscht) den geforderten Preis immer noch mit seinem Blut zahlen. Ist er dazu nicht bereit oder in der Lage, misslingt nicht nur das Ritual (bei Verlust aller AsP), und es besteht die Gefahr, dass er in der Geisterwelt gefangen bleibt (siehe dazu **Gefahren in der Geisterwelt**).

Obwohl es sich um Ritualmagie handelt kostet eine misslungene Probe nur die halben AsP, nicht jedoch irgendwelche permanenten AsP.

manchen Fällen jedoch auch andere Reichweiten. Wird die Reichweite des Rituals erhöht, so steigt sie entweder von Berührung auf 7 Schritt oder verdoppelt sich.

Ritualdauer: Die Dauer der rituellen Handlungen wurde in Klassen unterteilt, wobei bei Spontanritualen die Dauer in Aktionen angegeben ist. Die verwendeten Zeitabschnitte sind: *Spontanritual* (üblicherweise zwischen 5 und 15 Aktionen, ist keine Dauer angegeben sind es 10 Aktionen) – *Kurzritual* (eine SR) – *Ritual* (ca. eine halbe Stunde) – *Großritual* (mehrere Stunden) – *Zyklus* (an mehreren Tagen wiederholtes Ritual). Die Verwendung von Hilfsfertigkeiten steigert die Ritualdauer um ein bis zwei Stufen, eine Verringerung durch Erhöhung des Grades ist dann nicht möglich.

Technik: Hier finden Sie (kurz gefasst) die grundlegende Ritualtechnik sowie die Interpretation der Vorgänge aus der Sicht jener magischen Tradition, in der das Ritual am weitesten verbreitet ist (bei Herkunft als erstes aufgeführt). Welche Symbole, Gesten, Ritualgegenstände und Hilfsfertigkeiten dabei konkret zur Anwendung kommen, kann von Fall zu Fall verschieden sein und muss natürlich insbesondere für andere Kulturen an deren Geisterwelt angepasst werden – orientieren Sie sich bitte an den entsprechenden Kultur- und beispielhaften Professionsbeschreibungen. Die Beschreibung weit verbreiteter Rituale ist hingegen möglichst neutral gehalten (da es hier allzu viele kulturelle Eigenheiten gibt), hier finden sich bisweilen einige Beispiele in eckigen Klammern angegeben.

Auswirkung: Die Wirkung des Rituals in spieltechnischer Hinsicht, wobei RkP* für die bei der Probe übrig behaltenen Ritualkenntnispunkte steht.

Ritualprobe: Hier ist die schamanistische Ritualfertigkeit angegeben, auf die die Ritualprobe abgelegt wird, außerdem etwaige zusätzliche Aufschläge oder (selten) Erleichterungen.

Wirkungsdauer: Die Basis-Wirkungsdauer ist in den folgenden Stufen angegeben: *augenblicklich* / RkP* KR / RkP* x 10 KR / RkP* SR / RkP* Stunden / RkP* Tage / RkP* Wochen / RkP* Monate / RkP* Jahre / permanent. Bisweilen finden Sie statt der RkP* auch feste Zeitangaben.

Merkmale: Wie bei allen Ritualen wird angegeben, welche Merkmale (siehe 24ff.) das Ritual besitzt. Dies gilt vor allem zu Zwecken der Analyse und Antimagie. Irgendwelche Merkmalskenntnisse oder Begabungen haben auf die Rituale keinerlei Einfluss.

Varianten: Bei manchen Ritualen sind Varianten mit abweichender Wirkung angegeben. Es ist jeweils in Klammern angegeben, wie sich die Variante spieltechnisch unterscheidet und ob sie eventuell nur in bestimmten Kulturen bekannt ist. Wenn nichts anderes angegeben ist, müssen diese Varianten nicht extra gelernt werden, sondern sind Teil des Rituals.

ANIGRIMMS HÖHLE II / Z

Herkunft: Niv, Ach (nur Orkland-Achaz), Gja, Gob

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Kurzritual

Technik: Die Kaskju sucht einen geschützten Bereich (zwischen Felsen, in einer Höhle, Erdmulde o.ä.), bestreut das Gebiet mit getrockneten Frühlingsblüten oder -samen und klopft die Wintergeister aus dem Boden.

Auswirkung: Der verzauberte Bereich (RkW Schritt Radius) wird zu einer Oase im kalten Winter. Die Temperaturen steigen, so dass Schnee schmilzt, Eis zu trinkbarem Wasser wird und die Menschen vor dem Erfrieren

geschützt sind. Selbst ein Sturm fällt weniger harsch aus. Bezogen auf die in **WdS 145f.** genannten Temperaturklassen wird die Umgebungstemperatur um eine Stufe heraufgesetzt. Windstärke und Niederschlagsmenge sinken nach Meistermaßgabe (zusätzlich zu dem natürlichen Schutz, den der geschützte Bereich bietet). Es ist nicht möglich, dieses Ritual nur auf einen einzelnen Gegenstand zu wirken.

Ritualprobe: Geister bannen

Wirkungsdauer: RkP* Stunden

Merkmale: Elementar (Feuer), Umwelt

Varianten: Soll die Temperatur um mehrere Stufen heraufgesetzt werden, steigt der Grad

des Rituals pro zusätzlicher Stufe um 1. Die Temperatur kann nicht auf *Khômglut* oder darüber hinaus angehoben werden.

AUFMERKSAMER WÄCHTER II / P

Herkunft: Gob, Wdm, Utu

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Ritual

Technik: Die Goblin-Schamanin malt ein besonders wachsames Tier [der Mediziner postiert ein geschnitztes Abbild des Tieres] an einer Stelle, von wo aus man eine gute Aussicht hat.

Auswirkung: Der Tiergeist in dem Bild beobachtet die Umgebung und lässt einen Warn-

ruf ertönen, wenn sich Raubtiere oder andere bedrohliche Gestalten nähern. Sinne und Stimme sind die des gemalten Tieres, d.h. ein gemalter Eichelhäher sieht das, was auch ein echter Vogel sähe, der an derselben Stelle säße (nachts also z.B. nichts).

Auch die Einschätzung, was als 'gefährlich' gilt, ist die des abgebildeten Tieres: Ein Affe würde bei einer umherschleichenden Katze keinen Alarm geben, besagter Eichelhäher aber sehr wohl. Der ignoriert hingegen den Skorpion, der dem Affen sehr wohl Furcht einjagen würde.

Es kann natürlich auch ein Tier dargestellt werden, das sich hauptsächlich auf einen anderen Sinn verlässt, z.B. ein Fuchs, der warnend bellen wird, wenn er Gefahr wittert. Selbstverständlich können nur solche Tierarten gewählt werden, die der Schamanin auch vertraut sind.

Ritualprobe: Geister binden
Wirkungsdauer: RkP* Stunden
Merkmale: Hellsicht, Illusion

BLICK IN LISKAS AUGEN II / S

Herkunft: alle
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Ritual
Technik: Die Kaskju zeichnet sich mit Kohle oder Ruß ein Wolfsauge auf die Stirn und versenkt sich in einer kurzen Trance in die Sterne. Dann ruft sie die Wolfsgeister. Wie sich das Ritual in anderen Kulturen als der nivesischen gestaltet, hängt von der Art der Geister ab, die sie um Rat fragen.

Auswirkung: Die Schamanin kann aus den Sternen lesen, als besäße sie die Gabe *Prophezeien* – sie beherrscht diese Gabe für die Dauer des Rituals auf einem Wert von RkP*/2. Besitzt sie die Gabe bereits, gilt dies als Bonus auf diese Gabe.

Ritualprobe: Geister rufen
Wirkungsdauer: für die Dauer des Rituals
Merkmale: Eigenschaften, Hellsicht

BLICK INS GEISTERREICH I / S

Herkunft: alle
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Kurzritual
Technik: Der Schamane ruft seine Hilfsgeister an, um seine Wahrnehmung für ansonsten unsichtbare Geister zu schärfen. Je nach Kultur legt er dazu den Kopfschmuck eines besonders scharfsichtigen Tieres an, fügt sich eine rituelle Wunde in Form eines dritten Auges zu oder ähnliches.

Auswirkung: Der Schamane nimmt magische Wirkungen in RkW Schritt Entfernung wahr und interpretiert sie als unterschiedliche Geister. Damit entspricht dieses Ritual in seiner Wirkung dem Zauber ODEM ARCANUM (siehe LCD 197), allerdings ohne die dort beschriebenen Probenmodifikationen.

Die optische Wahrnehmung der normalen Welt ist während der Wirkungsdauer hingegen eingeschränkt, so dass entsprechende *Sinneschürfe*-Proben um RkP*/2 Punkte erschwert werden. Bei diesem Ritual können die doppelten RkP* zur Erhöhung oder Veringerung der RD verwendet werden.

Ritualprobe: Geister rufen
Wirkungsdauer: RkP* KR
Merkmale: Eigenschaften, Hellsicht, Verständigung

Varianten: Das Ritual wird oft als Spontanritual gewirkt: Die Ritualdauer sinkt auf 6 Aktionen, der Grad steigt um 1. Will der Schamane einen intensiveren Blick wagen, so kann er die Wirkungsdauer des Rituals verlängern.

Auf **Grad II** ist die Wirkungsdauer auf das Zehnfache verlängert, so dass der Schamane entweder ein größeres Gebiet absuchen oder einen bestimmten 'Geist' so genau betrachten kann, dass er in der Lage ist, seine Macht grob einzuschätzen und seine Art zu erkennen (falls ihm bekannt). Wirkt der Schamane auf derart analysierte Geister / Zaubervirkungen im Anschluss ein Ritual, so ist dieses um RkP*/2 Punkte erleichtert.

Mit **Grad III** hat der Schamane RkP* SR Zeit für seine Betrachtungen, was ihn selbst die feinsten 'Geisterspuren' erkennen lässt (und in etwa einem OCLUS ASTRALIS entspricht; LCD 196).

Anmerkung: Bedenken Sie immer, dass Schamanen alles, was sie mit Hilfe dieses Rituals sehen, als Geister interpretieren. Warum sie jedoch andere Dinge, die sie ebenfalls als Geister bezeichnen, wie zum Beispiel Krankheiten, damit nicht erkennen können, dafür gibt es unterschiedliche Erklärungsmuster, die teilweise von Schamane zu Schamane wechseln.

BLUTSBUND I / P+P

Herkunft: Niv, Gja, Trz, Fer, Ork
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Großritual

Technik: Die beiden Partner bereiten sich gegenseitig in einer Schwitzhütte vor und kleiden sich in traditionelle Gewänder. Im Laufe der mehrstündigen Zeremonie tauschen sie gegenseitig ihr Blut aus (beide verlieren je W6 LeP, einen davon permanent), die Schamanin hat dabei nur anleitende Funktion.

Auswirkung: Nivesen nennen das Ritual RANGILD UND RISSAS HOCHZEIT, in anderen Kulturen nimmt es eher den Charakter einer Blutsbrüderschaft an. Grundsätzlich kann ein Blutsbund aber sowohl zwischen Ehepartnern als auch zwischen Freunden und sogar zwischen Mensch und Tier geschlossen werden (vor allem bei Nivesen sind Mensch-Wolf-Bindungen üblich). Das Ritual verbindet, ähnlich dem *Freundschaftslied* der Elfen (Seite 136f), die Seelen der beiden Blutskameraden

miteinander. In extremen Gefühlslagen fühlen sie das Leid oder die Freude des anderen, können bei dem anderen *Heilkunde Seele*-Proben mit einem um die RkP* erhöhten Wert durchführen (auch wenn sie das Talent nicht besitzen) und spüren den Tod des anderen im selben Augenblick. Man kann mit mehreren Personen blutsverbunden sein, jedoch erhöht jede schon bestehende Verbindung eines der Partner den Grad des Rituals um eins.

Ritualprobe: Geister binden
Wirkungsdauer: permanent
Merkmale: Eigenschaften, Hellsicht, Verständigung

BRAZORAGH GHORKAI

– BRAZORAGHS HIEB III / P(S)

Herkunft: Ork, Fer
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Ritual
Technik: Der Tairach-Priester tötet einen Stier, während er den Herrn der Jäger und Kämpfer um Kraft anruft. Dadurch bindet er den Geist des Stieres in dessen warmem Blut, mit dem er sich selbst und seine Keule (bzw. den Nutznießer samt dessen Waffen) einreibt.

Auswirkung: Gelingt das Ritual, erhält der Schamane übernatürliche Kampfkraft (die RkP* können frei auf AT, PA und TP verteilt werden, zudem steigt der TaW *Selbstbeherrschung* um RkP*). Die beeindruckendste Wirkung ist jedoch sicherlich, dass jeder Hieb sein Opfer trifft wie die Hörner eines mächtigen Stieres und automatisch als Angriff zum *Niederwerfen* gilt (siehe WdS 63).

Ritualprobe: Geister binden
Wirkungsdauer: RkP* Stunden (höchstens bis zum nächsten Sonnenaufgang)
Merkmale: Eigenschaften
Variante: Das Ritual wird von mächtigen Schamanen gerne auch auf einige der besten Krieger des Stammes gesprochen (IV/PP), wozu jedoch zwei bis drei Stiere geopfert werden müssen.

ERGOCHAI TAIRACHI

– TAIRACHS SKLAVEN IV / P

Herkunft: Ork
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Großritual
Technik: Der Tairach-Priester bringt während einer mehrstündigen Opferzeremonie ein Tier langsam zu Tode. Dann begibt er sich durch Selbstgeißelung in einen tiefen Trancezustand, löst seinen Geist vom Körper und lässt ihn in den Leichnam fahren.

Auswirkung: Der Körper des getöteten Tieres wird für die Wirkungsdauer zu untotem Leben erweckt. Außerdem transferiert der Schamane seinen Geist in das untote Geschöpf (die Werte entsprechen einem mittels KHURKACHAI TAIRACHI erhobenen Wesen), was regeltechnisch wie eine SEELENWAN-

DERUNG (LCD 235) gehandhabt wird. Der Körper des Schamanen bleibt als seelenlose Hülle zurück.

Sein Geist kann den untoten Körper beliebig lenken und kehrt nach Ablauf der Wirkungs-
dauer (oder wenn die LE des untoten Kör-
pers aufgebraucht ist) wieder in den eigenen
Leib zurück. Für jede Meile Entfernung, die
zu diesem Zeitpunkt zwischen den beiden
Körpern liegt, verliert der Schamane jedoch
1W6 AsP (die auch ganz oder teilweise in
LeP bezahlt werden können).

Ritualprobe: Geister binden

Wirkungsdauer: RkP* Stunden (oder bis der
Leichnam zerstört wird)

Merkmale: Eigenschaften, Verständigung

Variante: Das Ritual an einem denkenden
Wesen durchzuführen, erfordert Grad V.

EXORZISMUS II / P

Herkunft: alle

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Großritual (Sonnenuntergang
bis Sonnenaufgang)

Technik: Ein Exorzismus bedarf großer Vor-
bereitungen: zauberkräftige Farben, um den
Körper des Besessenen mit den richtigen
Symbolen bemalen zu können, Kräuterrauch,
um den Patienten zu beruhigen und sich
selbst in Trance zu versetzen, Schutzkreise
und Amulette, damit der ausgetriebene Dä-
mon nicht in Umstehende fährt und vielerlei
mehr. Zudem müssen manche Besessene nat-
ürlich gefesselt werden. Im Laufe des Rituals
nimmt der Schamane Kontakt zum Geist auf
und befiehlt ihm, den Körper zu verlassen.

Auswirkung: Mittels dieses Rituals kön-
nen alle Arten von Beeinflussung von Geist
oder Körper aufgehoben werden, was auch
astrale Wirkungsmatrizes mit einschließt:
Hexenflüche, druidische Herrschaftsrituale,
Besessenheit durch Geister (**Grad III**) so-
wie durch mindere (**Grad IV**) und gehörnte
(**Grad V**) Dämonen. Bei aufzuhebenden
Zaubern wird der Grad von der permanent
darin gebundenen Astralenergie bestimmt:
0 pAsP (**Grad II**), 1 pAsP (**Grad III**), 2 bis
4 pAsP (**Grad IV**), 5 oder mehr pAsP (**Grad
V**). Außerdem müssen dabei abweichend
von den üblichen AsP-Kosten eines Rituals
mindestens ebenso viele pAsP vom Schama-
nen aufgewandt werden.

Zauber, Flüche und Herrschaftsrituale wer-
den durch dieses Ritual aufgehoben, ausge-
triebene Geister oder Dämonen werden in
ihre Sphäre zurückgeschickt (siehe PEN-
TAGRAMMA) – stattdessen kann sich der
Schamane aber auch entschließen, sie in ein
entsprechend vorbereitetes Gefäß zu binden,
welches er unmittelbar danach durch das Ri-
tual GEISTERKERKER versiegeln muss (was die
Ritualprobe erheblich erleichtert).

Ritualprobe: Geister bannen +ZfP* des auf-
zuhebenden Spruches oder +Beschwörungs-

schwierigkeit des Geist oder Dämons (die
Zuschläge werden halbiert, wenn der Geist
in ein Gefäß gebunden wird)

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmale: Antimagie, zusätzlich ein Merk-
mal je nach Wirkung (also Herrschaft, Ein-
fluss, Dämonisch, Geister)

Varianten: Wird die Ritualdauer zum Zyklus
ausgeweitet, kann der Probenzuschlag für je-
den weiteren Tag um einen Punkt abgebaut
werden.

FARBEN DES KRIEGES III / PPP

Herkunft: Wdm, Utu, Tzk, Gob, Toc

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Großritual

Technik: Der Medizmann rührt aus Blut
und Knochenmehl von Gefallenen, der
Asche eines Speerschaftes, dem Schweiß
eines Kämpfers und anderen Zutaten, die
das geplante Kriegsziel symbolisieren, eine
Hautfarbe (Luloa) an und ruft schützende
Geister in sie herab.

Auswirkung: Das verzauberte Luloa reicht
für RkW/2 Krieger. Es verleiht während der
Wirkungsdauer (egal, wann es aufgetragen
wird) größere Kampfkraft: MU +2, AT +2,
FK +2 und *Sinnenschärfe* +4. Diese Boni
gelten jedoch nur, solange die Krieger das
vom Schamanen definierte Kriegsziel verfol-
gen – andernfalls kehren sie sich ins Gegen-
teil um.

Ritualprobe: Geister binden

Wirkungsdauer: RkP* Tage

Merkmale: Eigenschaften, Einfluss

Variante: Auf Grad IV reicht das Luloa für
insgesamt RkW x5 Krieger.

FLUCH DER VERWIRRUNG III / P /

PIV HOCHSCHAMANEN

Herkunft: Utu

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Spontanritual (12 Aktionen),
anschließend dauert es noch 2W20 Aktionen
bis der Dämon erscheint

Technik: Der Medizmann setzt sich eine
Maske des Wahnsinns auf, stimmt ein wildes
Kreischen an, verrenkt sich die Glieder und
springt herum wie ein Verrückter. Dann ruft
er die Geister der Verwirrung an und deutet
auf das Opfer.

Auswirkung: Der Schamane beschwört ei-
nen *Karunga* (Seite 216) und hetzt diesen auf
seinen Gegner: Der Dämon führt am Op-
fer während der Wirkungsdauer den Dienst
Kampf (Verwirren) aus. Der Schamane muss
keine weiteren Kosten für diesen Dienst be-
zahlen (misslingt die Ritualprobe jedoch mit
einem Patzer, wird er selbst Opfer der Verwir-
rung).

Ritualprobe: Geister rufen

Wirkungsdauer: RkP* KR

Merkmale: Beschwörung, Dämonisch (Ama-
zeroth)

FREIE SEELENFAHRT III / S

Herkunft: alle

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Ritual

Technik: Der Schamane versetzt sich seinen
Gewohnheiten entsprechend in eine tiefe
Trance und ruft befreundete Geister an, die
seine Seele in die Geisterwelt geleiten sollen.

Auswirkung: Der Schamane begibt sich in die
Geisterwelt. Die RkP* kann er dazu verwen-
den, entweder die Realitätsdichte oder seine
spieltechnischen Werte in der Geisterwelt
nach eigenen Wünschen zu verändern.

Details zur Freien Seelenfahrt finden
Sie unter **Die schamanistische Gei-
sterwelt** auf Seite 152f.

Ritualprobe: Geister rufen

Wirkungsdauer: längstens RkW SR

Merkmale: Hellsicht, Verständigung

Varianten: Alle Kulturen nutzen dieses Ri-
tual zur INITIATION (IV / P oder /S+P), um
einen angehenden Schamanen in die Gei-
sterwelt zu schicken oder zu begleiten. Die
Gjalskerländer Brenchi-Dûn verwenden
es außerdem als *Weg zum Odûn*, um ihren
Tierkriegern die Geisterwelt für die Visions-
questen zu öffnen. Es ist auch möglich, für
längere Zeit in der Geisterwelt zu bleiben,
dies steigert jedoch den Grad des Zaubers:
RkW Stunden (**Grad IV**), RkW Tage (**Grad
V**) oder sogar RkW Wochen (**Grad VI**).

GABEN DER ERDE III / S

Herkunft: Gob

Siehe WILD FINDEN.

GEISTERBOTE II / P

Herkunft: alle

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Ritual

Technik: Der Schamane formt aus Lehm,
Holz, einer Alraune o.ä. sowie einem Körper-
teil des zu Verzaubernden (Haarlocke, Finger-
nagel ...) ein Abbild von dessen Leib. Dann
ruft er während ständiger Rezitation dessen,
was über diese Person weiß, deren Geist an, auf
diese Nachbildung aufmerksam zu werden.

Auswirkung: Der GEISTERBOTE ermöglicht es
dem Schamanen, ein beliebiges Ritual mit dem
Ziel P auf beliebige Entfernung zu sprechen,
wobei die Nachbildung ihm als Repräsentati-
on der abwesenden Person dient. Dazu muss
er nur die Person (nicht ihren Aufenthaltsort)
kennen und einen Körperteil von ihr besitzen.
Das darauf folgende Ritual wird dadurch um
einen Grad aufgestuft.

Ritualprobe: Geister rufen, erschwert um die
Entfernung zu der Person in Meilen sowie
um bis zu +/-3 für schlechte / gute Kenntnis
der Person.

Wirkungsdauer: Das folgende Ritual muss
vor dem nächsten Sonnenuntergang begon-
nen werden.

Merkmale: Verständigung

GEISTERKERKER II / P

Herkunft: alle

Reichweite: RkW Schritt

Ritualdauer: Kurzritual

Technik: Der Mediziner spricht und singt Bannsprüche auf das Gefäß, in dem der böse Geist sitzt, dann stellt er tanzend seinen Sieg über den Geist nach und verschließt schließlich das Gefäß, während er weitere Schutzzeichen darauf malt.

Auswirkung: Einige Schamanentraktionen halten es für zu gefährlich, ausgetriebenen bösen Geistern (meist handelt es sich um Dämonen) ihre Freiheit zu lassen (bzw. sie in ihre Sphäre zurückzuschicken), und binden sie daher umgehend in ein Gefäß, um dessen Bewachung sie sich kümmern können. Dieses Ritual kann einen Geist nur einsperren, aber nicht einfangen, weswegen es unmittelbar nach einem EXORZISMUS oder einem GROSSEN GEISTERBANN gewirkt werden muss (siehe dort). Wird das Gefäß geöffnet oder stark beschädigt, erlangt der Geist seine Freiheit zurück, Gleiches gilt auch nach Ablauf der Wirkungsdauer oder bei Misslingen des Rituals. In den meisten Fällen wendet sich der Geist dann sogleich gegen den Nächststehenden – nicht selten, um von dessen Körper Besitz zu ergreifen und darin Rache an seinem Bezwingler zu üben. Solange

der Geist jedoch gefangen ist, kann das Ritual während der Wirkungsdauer beliebig oft und ohne weitere Zuschläge wiederholt werden, wodurch sich die noch verbleibende Wirkungsdauer entsprechend verlängert.

Ritualprobe: Geister binden (+selbst gewählte Erleichterung bei EXORZISMUS, siehe dort)

Wirkungsdauer: RkP* Tage (Die Bindung des Geistes setzt mit Beginn des Rituals ein.)

Merkmale: Antimagie

Varianten: Oft wird dieses Ritual nur ausgeführt, um Kräfte für eine endgültige Lösung zu sammeln: Dies kann sowohl eine endgültige Austreibung durch einen neuerlichen EXORZISMUS als auch die Variante der dauerhaften Versiegelung sein (IV; Ritualdauer: Großritual, Wirkungsdauer: bis das Gefäß zerstört wird), bevor der Geisterkerker in einer Tabuzone vergraben oder am Meeresgrund versenkt wird. Mediziner kennen zudem eine eigene Variante zur Versiegelung eines Schrumpfkopfes, die jedoch innerhalb von RkW Stunden nach dem Tod vollzogen werden muss und einen eventuell vorhandenen ruhelosen Totengeist dauerhaft bindet (II; Ritualdauer: Großritual; Wirkungsdauer: bis der Schrumpfkopf geöffnet wird).

GEISTHEILUNG II / P

Herkunft: alle

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Ritual, bei Krankheiten Großritual (halbe Stufe der Krankheit in Stunden)

Technik: Der Schamane bereitet den Leib des Erkrankten oder Verwundeten [mit Kräutern, Farben, ...] vor, nennt die Krankheitsgeister beim Namen und fordert sie auf, den Körper zu verlassen. Dazu lockt er sie [mit Tänzern, Gesängen, Opfergaben ...] hervor und vertreibt sie dann [meist im fliehenden Rauch eines Feuers].

Gelegentlich haben die Geister den Körper aber nachhaltig beschädigt, dann muss der Schamane durch die Haut des Verwundeten in dessen Leib greifen, um Knochen zu richten oder Fremdkörper zu entfernen. Meist wird dieses Ritual nicht eigenständig, sondern zur Unterstützung profaner Heilmethoden verwendet.

Auswirkung: Mit diesem Ritual kann der Schamane nicht nur Verletzungen, sondern auch Krankheiten oder Vergiftungen heilen und sogar Reisende von ihrem Weg ins Totenreich zurückholen. Er muss jedoch genau erklären, welche Verletzung / Krankheit / Vergiftung er zu heilen gedenkt (dies bestimmt den Probenzuschlag, siehe unten).

Die Geistheilung vertreibt nur 'kleine Krankheitsgeister' – sollte der Patient unter einem Zauber, einem Fluch / Ritual oder einer Besessenheit leiden, deutet der Schamane dies als 'groß-

en Geist', der mittels EXORZISMUS bekämpft werden muss (ob es sich um einen kleinen oder einen großen Geist handelt, kann durch entsprechende Heilkunde-Proben oder den BLICK INS GEISTERREICH erkannt werden – beim BLICK werden Krankheiten, Wunden und Vergiftungen nicht offenbar).

Ritualprobe: Geister bannen, erschwert um die zu heilenden LeP oder um die doppelte Stufe der Krankheit oder die Stufe des Giftes. Liegt die LE des Patienten bereits unter Null, so zählt jeder Lebenspunkt dreifach, die Heilwirkung setzt jedoch unmittelbar mit Beginn des Rituals ein. Eine regeltechnische Wunde erfordert mindestens die Heilung von 7 verlorenen LeP

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmale: Heilung

GELEIT DES NIPAKAU I / P

Herkunft: Wdm, Utu, Toc

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Ritual

Technik: Der Mediziner beschwichtigt den Nipakau des Verstorbenen und entlässt ihn mit Gesang und Tanz in den ewigen Dschungel, dann vernäht er Mund und Augen des Leichnams.

Auswirkung: Das Ritual muss binnen RkW Stunden nach dem Tod des Wesens erfolgen und macht einen tierischen oder menschlichen Leichnam unbrauchbar für jegliche nekromantische Zwecke (entsprechende Rituale sind um 10 + RkP* Punkte erschwert). Sollte sich der Totengeist des Verstorbenen noch im Diesseits befinden, ermöglicht es dem Schamanen außerdem, diesen unmittelbar danach mittels GEISTERKERKER zu binden.

Ritualprobe: Geister bannen

Wirkungsdauer: permanent

Merkmale: Antimagie, Dämonisch

GESANG DER WÖLFE I / P

Herkunft: Niv

Reichweite: 10 x RkW Meilen

Ritualdauer: Kurzritual (Es ist jedoch durchaus üblich, auf eine Antwort direkt noch einen Gesang zu erwidern, dafür ist dann auch die Ritualdauer nur noch ein Spontanritual.)

Technik: Die Kaskju opfert den Gabetaj, wirft sich ein Wolfsfell über (oder verwandelt sich in ihre Wolfsgestalt) und sendet ein lautes Heulen über das Land.

Auswirkung: Auf diese Weise können sich Kaskjua über große Entfernungen hinweg in der Sprache der Wölfe verständigen. Einseitiges 'Mithören' ist nur innerhalb der tatsächlichen Umgebung möglich, in der man das jeweilige Heulen hören kann (also immerhin einige Meilen), doch die Wirkung des Rituals trägt weiter als der Schall.

Ritualprobe: Geister rufen

Wirkungsdauer: RkP* x 10 KR

Merkmale: Verständigung



GHARYAK MARUKI III / P

Herkunft: Ork

Eine zusätzlich zu erlernende Variante des Rituals REITENDER GEIST (S. 161f.).

GROßER GEISTERBANN II / P

Herkunft: alle außer Ach

Reichweite: 21 Schritt

Ritualdauer: Spontanritual (15 Aktionen)

Technik: Im Gegensatz zu einem Exorzismus bedarf es bei einem Geisterbann keiner großen Vorbereitungen. Es reicht, wenn der Schamane sich im Geistkampf mit dem Geist auseinandersetzt.

Auswirkung: Mittels dieses Rituals kann der Schamane Geister vertreiben, die (noch) keinen Körper in Besitz genommen haben. Dies kann sich sowohl auf Zauber (wie z.B. Illusionen oder Umweltveränderungen) als auch dämonische Präsenzen (NUNTIOVOLO, PANDÄMONIUM) beziehen (jeweils Standardvariante **Grad II**). Aber auch sich frei bewegende magische Kreaturen (**Grad III**), Geister (**Grad IV**), mindere Dämonen (**Grad V**) und sogar Gehörnte Dämonen (**Grad VI**) können verbannt werden. Zauber werden gebannt, auf magische Kreaturen wirkt der Zauber wie ein HORRIPHOBUS (mit ZiP* in Höhe der doppelten RkP*), auf beschworene Wesen wie eine Bannung (siehe 185f.). Der Schamane kann sich statt der Bannung auch entschließen, sie in ein entsprechend vorbereitetes Gefäß zu binden, welches er unmittelbar danach durch das Ritual GEISTERKERKER versiegeln muss (was die Ritualprobe erheblich erleichtert).

Ritualprobe: Geister bannen + ZiP* des aufzuhebenden Spruches oder +MR des Wesens oder +Beschwörungsschwierigkeit des Dämons (die Zuschläge werden halbiert, wenn der Geist in ein Gefäß gebunden wird)

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmale: Antimagie, zusätzlich ein Merkmal je nach Wirkung (also Herrschaft, Einfluss, Dämonisch, Geister, Umwelt, Illusion)

HAIRUF IV / PP

Herkunft: Toc

Siehe WOLFSRUF.

HAUCH DES [ELEMENTS] I / P

Herkunft: alle

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Kurzritual

Technik: Der Schamane nimmt eine kleine Menge des gewünschten Elements in die linke Hand und lässt [entsprechend der Tradition seiner Kultur] den Hauch des elementaren Geistes durch sich selbst hindurch in das Objekt fließen, welches er mit der rechten Hand berührt.

Auswirkung: In dem maximal truhengroßen Gegenstand wird für die Wirkungsdauer ein Hauch von elementarer Essenz gebunden. Die

genaue Wirkung hängt von dem gewählten Element ab (wobei hier die kulturabhängige Beschränkung durch *Eingeschränkte Elementarnähe* gilt): **Feuer** lässt das Objekt schwach aus sich selbst heraus leuchten (Stärke des Lichts abhängig von RkP* entsprechend dem FLIM FLAM), **Wasser** macht harte Materialien formbar (entsprechend HARTES SCHMELZE, jedoch nur 10 Kubikzentimeter pro RkP*, halbkugelförmig), **Erz** erhöht das Gewicht, **Luft** senkt es (um jeweils 5 % pro RkP*), **Humus** beschleunigt Wachstum (Moos sprießt in den Ritzen eines Steins, eine Pflanze treibt zusätzliche Knospen) und **Eis** kühlt und konserviert (Temperatur sinkt um die doppelten RkP* in Grad). Die angegebenen Wirkungsstärken in Abhängigkeit von den RkP* gelten jeweils für den Beginn der Wirkungsdauer und nehmen bis zu deren Ende gleichmäßig ab.

Einmal erlernt, gilt das Ritual für alle dem Schamanen zugänglichen Elemente.

Ritualprobe: Geister binden

Wirkungsdauer: RkP* SR

Merkmale: Elementar, Objekt

Varianten: Auf Grad II beträgt die Wirkungsdauer RkP* Stunden, auf Grad III RkP* Tage.

HEIMFÜHRUNG DER HERDE III / PPP

Herkunft: Fer, Ork, Gob, Niv

Reichweite: RkW Meilen

Ritualdauer: Ritual

Technik: Der Nuranshâr verbrennt Gras oder Laub auf einem Feuer aus Dung seiner Tiere und streut Salz in alle Himmelsrichtungen.

Auswirkung: seine Viehherde kommt eilig zu ihm.

Ritualprobe: Geister rufen +1 pro Meile

Wirkungsdauer: RkP* Stunden

Merkmale: Einfluss, Verständigung

Varianten: Das Ritual kann auch nur für einzelne verirrte Tiere gewirkt werden (I). Um hingegen Jagdwild herbeizulocken, wird das Feuer auf einer Fährte des Tiers angezündet und passendes Futter verbrannt (Grad III für ein Einzeltier, Grad V für eine Wildtierherde).

HERZ DES TIERES IV / PP

Herkunft: Gja, Wdm, Utu, Fer, Trz, Ork

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Großritual

Technik: Der Brenoch-Dûn sammelt die ausgewählten Personen um den Körper des getöteten Tieres. Jeder Beteiligte schneidet ein Stück heraus und wirft es in einen Kessel, zuletzt tut der Schamane selbiges mit dem Herz. (Eventuell ritzen die Beteiligten auch noch ihre Stirn unter dem Haaransatz und lassen ihr Blut in den Kessel fließen.) Die Masse aus Fell, Fleisch, Fett, Blut und Knochenmark wird nun unter Gesang und Tanz aller Beteiligten sowie weiteren Zugaben mehrere Stunden gekocht – um schlussendlich aufgeteilt und von den Ritualteilnehmern verzehrt zu werden.

Auswirkung: Es handelt sich im Grunde um eine Großform des Rituals KRAFT DES TIERES, jedoch kann durch die Auswahl bestimmter Teile des Tieres beeinflusst werden, welche von dessen Eigenschaften übernommen werden: Der Meister gibt dem Schamanen-Spieler vier Talente, Eigenschaften oder Kampfwerte zur Auswahl, auf die dieser die RkP* beliebig verteilt – diese Boni gelten dann während der Wirkungsdauer für jeden Ritualteilnehmer. Außerdem kann die Wirkung durch das eigene Blut der Beteiligten gesteigert werden: Für je 3 LeP, die jeder Beteiligte zu opfern bereit ist, steigen die RkP* um einen Punkt.

Ritualprobe: Geister aufnehmen

Wirkungsdauer: RkP* Tage

Merkmale: Eigenschaften

HILFERUF II / P

Herkunft: alle

Reichweite: RkW mal 100 Schritt Radius

Ritualdauer: Spontanritual (10 Aktionen)

Technik: Mit nur geringster Vorbereitung (da meist aus einer Notlage heraus) stößt der Schamane einen hilfesuchenden Schrei aus, der bis in die Geisterwelt hörbar sein soll.

Auswirkung: Der Schamane ruft ein Wesen aus der Gruppe der Geister oder Minderen Geister, einen Kobold oder ein Feenwesen herbei. Die Wirkung entspricht den Zaubern GEISTERRUF, MEISTER MINDERER GEISTER, KOMM KOBOLD KOMM oder ZAUBERWESEN DER NATUR. Der Schamane kann nicht selbst entscheiden, welches dieser Wesen erscheint – es manifestiert sich von allen innerhalb des Wirkungsradius befindlichen Wesen jenes, das dem Schamanen in seiner Notlage am ehesten behilflich sein kann und will.

Ritualprobe: Geister rufen

Wirkungsdauer: 10-RkP* KR, bis das Wesen erscheint oder herbeikommt – wie lange es bleibt, ist ihm selbst überlassen.

Merkmale: Geister, Herbeirufung, Verständigung

Varianten: Der Hilferuf kann auch auf eine der oben genannten Gruppen (III) oder gar auf ein ganz bestimmtes Geisterwesen (IV), das der Schamane kennen muss, beschränkt werden – diese Form wird vor allem bei Achaz-Schamanen verwendet, denen der Hilferuf an *alle* H'Ranga der Umgebung als zu gefährlich erscheint.

JAGDFIEBER I / S

Herkunft: Trz, Fer

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Ritual

Technik: Der Shochzul setzt sich in einen Kreis aus Federn und bestreicht Hände, Augen, Arme und Beine mit roter Farbe. Dann ruft er das Tier an, dessen Fährte er finden will.

Auswirkung: Der Schamane wird schnellstmöglich die Fährte eines Tieres der gewünschten Art finden und ihr besonders gut und ausdauernd folgen können: Das Talent *Fährtsuchen* steigt dafür um RkP*, die Ausdauer um die doppelten RkP*. Allerdings wird er dabei sein ganzes Streben darauf richten, eine Fährte zu finden und das Tier daraufhin zu verfolgen. Dieser Drang endet erst mit der Wirkungsdauer oder wenn das Tier erlegt wurde – sich dagegen zu wehren, erfordert eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +RkP*. Auch wenn die Suche erfolg- oder gar aussichtslos ist, wird der Schamane sie fortsetzen und am Ende der Wirkungsdauer entkräftet zusammenbrechen (pro Stunde 1 Punkt Erschöpfung).

Ritualprobe: Geister binden

Wirkungsdauer: RkP* Stunden

Merkmal: Eigenschaften

Varianten: Nivesen kennen mit REISSGRAMS FÄHRTE eine eigene Form des Rituals, die nicht auf den Schamanen selbst, sondern auf einen Jäger gesprochen wird (II/P). Die hier genannte Version steht ihnen nicht zur Verfügung.

KHURKACHAI TAIRACHI – TAIRACHS KRIEGER III / PP

Herkunft: Ork

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Kurzritual

Technik: Der Tairach-Priester ruft den Blutrotten Mond und Herrn des Totenreiches an, ihm die Geister von in Feigheit gestorbenen Toten zu senden. Dann berührt er die Leichname mit der Knochenkeule an der Stirn und lässt die Totengeister in sie einfahren.

Auswirkung: Bei diesem Ritual handelt es sich um ein wirkungsvolles nekromantisches Ritual, bei dem der Schamane bis zu RkP*/3 Nephazzim in ebenso viele Leichen einfahren lässt (bezüglich Kampfwerte und Verwundbarkeit siehe Seite 227, jedoch können die RkP* nicht zur Verbesserung der Kräfte eingesetzt werden). Die Untoten greifen auf das Wort des Schamanen einen oder mehrere von ihm benannte Gegner an (ihr üblicher Dienst entspricht *Kampf*). Andere Dienste (möglich sind *Wache*, *Vernichte*, *Körperliche Hilfe*) erfordern eine Kontrollprobe (wobei *Geister rufen* anstelle der entsprechenden Zauberfertigkeit in den Beherrschungswert eingerechnet wird) und den Aufwand von weiteren 1W6 AsP.

Ritualprobe: Geister rufen

Wirkungsdauer: bis zum nächsten Sonnenaufgang (entspricht der Stufe RkP* Stunden)

Merkmal: Beschwörung, Dämonisch (Thargunitoth)

KRAFT DER TAYAS III / PPP

Herkunft: Wdm, Utu, Toc

Reichweite: RkW * 10 Schritt

Ritualdauer: Großritual

Technik: Der Mediziner schreitet mehrmals das Gebiet ab, an dem das Stammes-treffen abgehalten wird, bringt Zeichen des Schutzes und der Wache an und ruft die Geister der Ahnen an, sich der Versammlung anzuschließen.

Auswirkung: Dieses Ritual weiht den Platz ein, an dem sich mehrere Sippen versammeln, um ihre Tayas auszutauschen. Es hilft den Anwesenden nicht nur, sich an den genauen Wortlaut der Erzählungen zu erinnern (Proben auf *Sagen/Legenden* um RkP*/3 erleichtert), sondern ermöglicht es dem Schamanen auch, ohne große Ritualvorbereitung den RAT DER AHNEN einzuholen (siehe dort).

Ritualprobe: Geister rufen

Wirkungsdauer: RkP* Tage

Merkmale: Eigenschaften, Verständigung

KRAFT DES TIERES II / S

Herkunft: Gja, Fer, Trz, Wdm, Niv

Reichweite: 21 Schritt

Ritualdauer: Kurzritual

Technik: Der Brenoch-Dûn nimmt eine typische Pose des Tieres an, dessen Geist er übernehmen will. Andere Kulturen verwenden Gesichtsbemalung, Tiergewänder oder das Blut des Tieres.

Auswirkung: Der Schamane wird von der Kraft des Tiergeistes beseelt. Der Meister verteilt die RkP* nach eigenem Ermessen auf Talente, Eigenschaftswerte und Kampfwerte, die dem Tier entsprechen (orientieren Sie sich an den Angaben zu den Odûn auf Seite 169ff.).

Ritualprobe: Geister aufnehmen

Wirkungsdauer: RkP* SR

Merkmale: Eigenschaften

Varianten: Das Ritual muss für jede Tierform einzeln erlernt werden.

M'CHAR UTRAK RIKAI – RIKAIS ALCHIMIE II / Z

Herkunft: Ork, Gob

Reichweite: wo die Knochenkeule den Boden berührt (wenn geworfen: FK-Probe auf *Wurfbeil* mit improvisierter Waffe)

Ritualdauer: Spontanritual (10 Aktionen)

Technik: Der Tairach-Priester ruft lautstark die launischen Kräfte der Erde an und berührt mit seiner Knochenkeule dann kurz den Boden oder wirft sie von sich.

Auswirkung: Im Wirkungsbereich rund um die Keule beginnen schlagartig alle Pflanzen ungezügelt zu wachsen, zu blühen und Früchte zu tragen (das Ausmaß entspricht etwa dem natürlichen Wachstum von RkP* Wochen).

Ritualprobe: Geister rufen, +5 bei geworfener Keule

Wirkungsdauer: wenige KR, die Auswirkungen sind permanent

Merkmale: Umwelt, je nach Wirkung noch Elementar (Humus) oder Dämonisch (Belzhorasch)

Varianten: Mit RIKAIS VERDERBEN (IV; Geister bannen) vertreibt der Schamane die Geister der Erde und lässt alles lebende oder tote organische Material verrotten und verfaulen. Die genauen Auswirkungen sind Meisterentscheid, reichen vom Verfall hölzerner und lederner Ausrüstung (BF +RkP* bzw. RS –RkP*/3) sowie dem Verschimmeln von Lebensmitteln (Haltbarkeit sinkt um RkP* Wochen) bis hin zu Krankheit und Siechtum der Betroffenen (Stufe der Krankheit maximal RkP*–10). Nur der Schamane selbst ist von der Wirkung ausgenommen, nicht aber seine Habseligkeiten.

MACHT DER ELEMENTE III / SPEZIELL

Herkunft: alle

Reichweite: maximal 3 Schritt

Ritualdauer: Kurzritual

Technik: Für die eigentliche Beschwörung muss der Schamane nur wenige Zeichen in den Boden oder die Luft malen und (je nach Tradition) tanzen, singen, meditieren oder mit seiner Keule rasseln. Das gerufene Element muss für dieses Ritual *nicht* bereits vorhanden sein (wie bei ähnlichen Beschwörungen anderer Magietraditionen).

Auswirkung: Mit diesem Ritual ruft der Schamane einen Geist des gewünschten Elementes herbei. Je nach dem, ob er einen kleinen (Grad III) oder großen (Grad V) Geist ruft (Benennung je nach Kultur unterschiedlich), erscheint dadurch ein Elementargeist oder ein Dschinn des gewünschten Elements. Die Auswirkungen entsprechen dem Zauber ELEMENTARER DIENER bzw. DSCHINNENRUF (siehe LCD 80 bzw. LCD 68); zum genauen Ablauf siehe Seite 186f., wobei die RkP* an die Stelle der ZfP* treten.

Ritualprobe: Geister rufen

Wirkungsdauer: den oben genannten Zaubern entsprechend

Merkmale: Herbeirufung, Elementar

MACHT DES BLUTES II / P

Herkunft: Trz

Reichweite: 7 Schritt

Ritualdauer: Spontanritual (6 Aktionen)

Technik: Der Shochzul fügt sich eine blutende Wunde an der linken Hand zu (1W6 SP) und spritzt das Blut in Richtung der Zielperson, wobei er die Macht der Wasser-geister anruft.

Auswirkung: Der Schamane übernimmt die Kontrolle des Blutes des Opfers. Er darf ihm *einen* beliebigen körperlichen Befehl erteilen (also: 'Lass deine Arme sinken!' oder 'Lauf dorthin!' etc.), den es dann während der gesamten Wirkungsdauer befolgen muss. Es kann jedoch nicht gegen seinen Überlebens-trieb handeln, also zum Beispiel von einer hohen Klippe springen. Im Zweifelsfall entscheidet der Meister, ob ein Opfer den Befehl ausführen muss.

Ritualprobe: Geister bannen +MR

Wirkungsdauer: RkP* KR

Merkmale: Herrschaft

Variante: Um bis zu RkW/2 Personen gleichzeitig zu beeinflussen, ist ein Ritual von Grad III nötig. Alle Betroffenen befolgen dann den gleichen Befehl, die Ritualprobe ist um die höchste MR + die Anzahl der Opfer erschwert.

MAILAM REKDAIS SEGEN IV / PPP

Herkunft: Gob

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Großritual

Technik: Die Goblin-Schamanin fleht Mailam Rek dai um reichen Kindersegen an und malt jedem Stammesmitglied mit grüner Farbe die Zeichen der fruchtbaren Wildsau auf den Körper.

Auswirkung: Bei allen derart Gesegneten stellt sich während der Wirkungsdauer erhöhte Fruchtbarkeit und der Drang zur Paarung ein (den man mit einer einfachen *Selbstbeherrschungs*-Probe unterdrücken kann). Zudem entstehen in dieser Zeit mit größerer Wahrscheinlichkeit Mehrlings-Schwangerschaften.

Ritualprobe: Geister rufen

Wirkungsdauer: RkP* Stunden

Merkmale: Eigenschaften, Einfluss

MAMMUTRUF IV / PP

Herkunft: Gja

Siehe WOLFSRUF.

OGERRUF IV / PP

Herkunft: Ork

Siehe WOLFSRUF.

PFAD DER BLUTRACHE IV / P(S)

Herkunft: Fer

Reichweite: RkW * 10 Meilen (für das Gespür des nächsten Hinweises)

Ritualdauer: Zyklus

Technik: Der Schamane benötigt hierfür einen persönlichen Gegenstand oder einen Körperteil (Haare, Fingernagel, Blut ...) der Person, die gesucht wird.

Auswirkung: Der Verzauberte findet die Spur seines Opfers, egal wie alt sie ist; immer wieder findet er kleine Hinweise (die er allerdings selbst deuten muss), die ihm den Weg zum Opfer weisen (verlassener Lagerplatz des Gesuchten mit zurückgelassenem Gegenstand, Zeugen, die ihn gesehen haben, ...).

Ritualprobe: Geister rufen (wenn die gesuchte Person bereits länger als einen Monat verschwunden ist, wird die Probe nach Maßgabe des Meisters erschwert: +1 für zwei Monate, +20 für ein Menschenalter, +50 für Jahrhunderte).

Wirkungsdauer: RkP* Monate

Merkmale: Eigenschaften, Hellsicht

RAT DER AHNEN I / P(S)

Herkunft: alle außer Gob

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Großritual

Technik: Um das Ritual durchzuführen, benötigt der Schamane einen lebenden, direkten Nachkommen desjenigen, den er zu rufen gedenkt. Der Nachkomme dient gleichsam als Gefäß für den Geist des Ahnen, der dann durch dessen Mund spricht. Der Auserwählte wird [durch Farben, Ritualwunden ...] entsprechend vorbereitet, um dem Geist das Eindringen in seinen Körper zu ermöglichen, und dann [mit Gesängen, berausenden Kräutern ...] in Schlaf versetzt. Nun beginnt für den Schamanen der schwierige Gang ins Totenreich, um den Verstorbenen aufzusuchen und ihn zurückzuleiten.

Auswirkung: Der Schamane ruft den Totengeist eines Verstorbenen herbei, der sich zunächst in durchscheinender Gestalt manifestiert und unmittelbar danach in den Erwählten fährt. Sein Verhalten hängt allein vom Charakter und Hintergrund des Verstorbenen ab, ist bei Angehörigen einer Kultur mit ausgeprägtem Ahnenkult aber meist grundsätzlich wohlwollend. Üblicherweise erteilt er Ratschläge oder nimmt für eine Weile von dem Körper Besitz, um etwa einen Kriegszug zu leiten. Schlimmstenfalls weigert sich der Geist, seine neue Wohnstatt wieder zu verlassen. In diesem Fall kann er nur mittels eines EXORZISMUS wieder vertrieben werden.

Es können mit diesem Ritual nur Seelen gerufen werden, die in Borons Hallen weilen oder körperlos in der Dritten Sphäre oder im Limbus wandeln (eines von beiden trifft auf nahezu alle Verstorbenen der animistischen Kulturen zu), nicht aber aus den Niederhöhlen oder einem der zwölfgöttlichen Paradiese. Regeltechnisch handelt es sich zwar um die Beschwörung eines Totengeistes (siehe Seite 187f.) mitsamt dem Dienst *Bessenheit*, jedoch sollten Sie als Spielleiter nur in den seltensten Fällen eine Kontrollprobe verlangen, sondern hier eher von einem wohlwollenden Geist ausgehen, so dass die Probe (fast immer) automatisch gelingt. Zum Verhalten und den Möglichkeiten eines Geistes können Sie sich jedoch an dem auf den Seiten 204f. und 386ff. (**Die Welt der Geister**) Gesagten bedienen.

Ritualprobe: Geister rufen, erschwert um die Anzahl der Generationen, die zwischen dem Ahnen und seinem Nachkommen liegen; zusätzlich erschwert nach Entfernung und Maßgabe des Meisters, wenn der Geist in der Dritten Sphäre gebunden ist.

Wirkungsdauer: Sobald er erschienen ist, entscheidet der Geist, wie lange er zu bleiben gedenkt.

Merkmale: Geister, Verständigung

Varianten: Während der Wirkungsdauer von KRAFT DER TAYAS (und nur dann) kann ein Medizinmann eine Kurzform dieses Rituals ausführen, bei welcher der Geist schon nach wenigen Augenblicken wieder in seine Sphäre verschwindet (Ritualdauer: Kurzritual; Wirkungsdauer: RkP* KR).

REGENTANZ IV / ZZZ

Herkunft: Fer, Trz, Gob, Ork, Wdm, Utu

Reichweite: RkW mal 50 Schritt Radius

Ritualdauer: Großritual

Technik: Der Schamane ruft die Geister des Windes an und lädt sie mit Tanz und Gesang dazu ein, Regenwolken herbeizubringen.

Auswirkung: Während der Schamane tanzt und singt, ziehen langsam Regenwolken auf, die sich nach Beendigung des Rituals zu entleeren beginnen. Stärke und Dauer des Regens hängen von den RkP* ab.

Ritualprobe: Geister rufen, wobei die Probe nach klimatischen Voraussetzungen erschwert werden kann: Mitten in der Gorischen Wüste ist ein Zuschlag von +20 angemessen.

Wirkungsdauer: RkP* Stunden

Merkmale: Elementar (Wasser), Umwelt

REINIGEN DES WASSERS II / P

Herkunft: Toc, Gja

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Ritual

Technik: Der Medizinmann legt eine Tafel aus Perlmutter, die er zuvor selbst geschnitten und mit heiligen Symbolen und magischen Zeichen verziert hat, in das Salzwasser (welches sich in einem von Menschenhand geschaffenen Gefäß befinden muss). Dann begibt er sich neben dem Gefäß in Trance und sucht den Nipakaus des Wassers ihr 'Gift' zu entreißen.

Auswirkung: Durch dieses Ritual wird Meerwasser genießbar gemacht, da sich während der Ritualdauer das gesamte Salz in einem Klumpen auf der Tafel sammelt. Das Ritual wird nur in höchster Not angewandt, da die Geister des Meeres es nicht gerne sehen.

Ritualprobe: Geister bannen +2 pro angefangenen 10 Maß Wasser

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmale: Objekt

REIßGRAMS FÄHRTE II / P(S)

Herkunft: Niv

Siehe JAGDFIEBER.

REITENDER GEIST III / P ODER P+P

Herkunft: Gob, Ork, Fer, Trz, Gja

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Großritual

Technik: Die Schamanin mischt rote Farbe mit ihrem eigenen Blut, bestreicht ihre Handfläche damit und legt die Hand einem

Tier auf. Der Tiergeist muss vorher mit Futter und beruhigenden Kräutern beschwichtigt werden. In der Vorstellung der Schamanin entsteht ein 'Ableger' ihres Wjassus Suulakai, der auf dem Tiergeist des Tieres aufsitzt und reitet. Sie kann auch den Geist eines anderen Kriegers an ein Tier binden.

Auswirkung: Das Tier wird zahm, brav und anhänglich gegenüber dem Nutznießer des Rituals (die LO steigt um die RkP*). Abgerichtet ist es damit allerdings noch nicht – es muss ihm erst noch beigebracht werden, was man von ihm will.

Ritualprobe: Geister binden

Wirkungsdauer: RkP* Wochen

Merkmale: Einfluss, Eigenschaften

Variante: Tairach-Priester nutzen dieses Ritual als GHARYAK MARUKI (wörtlich: 'Barbar des Anführers'), um ihre Streitiger an sich zu binden (die Probe ist dann jedoch um die doppelte MR erschwert).

RIKAIS VERDERBEN IV / Z

Herkunft: Ork, Gob

Siehe M'CHAR UTRAK RIKAI – RIKAIS ALCHIMIE.

RINDERRUF III / PP

Herkunft: Fer

Siehe WOLFSRUF.

RUF DES SCHAMANEN III / PPP

Herkunft: Ach

Reichweite: RkW Meilen

Ritualdauer: Kurzritual

Technik: Der Schamane wirft sich flach auf den Boden und fleht die Zshn Zlahh des Lebens an, sofort alle Stammesmitglieder zu ihm zu rufen.

Auswirkung: Dieses Ritual wirkt wie ein REPTILEA auf alle in einem Radius von RkW Meilen befindlichen intelligenten Echsenwesen, aber auch auf andere Reptilien. Dieses Ritual wird meist nur gewirkt, um den gesamten Stamm zusammenzurufen (meist bei einem Notfall wie einer dringend durchzuführenden Sühneopferung zur Beruhigung eines H'Ranga).

Ritualprobe: Geister rufen

Wirkungsdauer: RkP* Stunden

Merkmale: Einfluss, Herbeirufung

SCHLANGENFLUCH IV / P

Herkunft: Wdm, Utu, Fer, Ach

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Ritual (während wirkendem Schlangengeist: Kurzritual)

Technik: Der Medizinmann versetzt sich in Trance, nimmt das Gebaren einer Schlange an, berührt dann sein Opfer und haucht ihm dabei den eigenen Atem ein.

Auswirkung: Das verfluchte Opfer verwandelt sich innerhalb des ersten Viertels der

Wirkungsdauer langsam in eine Schlange: Zuerst fallen die Haare aus, dann bekommt es schuppige Haut, eine gespaltene Zunge und starren Blick, es erhält zusätzliche Gelenke und wird spindeldürr. Schließlich verliert es Sprache und Erinnerungen und bewegt sich nur mehr ziellos halb gehend, halb kriechend vorwärts. Sobald die Wirkungsdauer endet, setzt die je nach Verwandlungsgrad bis zu einer Woche dauernde Rückverwandlung und -besinnung ein.

Ritualprobe: Geister binden +MR (erleichtert um die übrigen RkP* von Schlangengeist, s.u.)

Wirkungsdauer: RkP* Wochen für die Verwandlung, etwa eine Woche Rückverwandlung

Merkmale: Einfluss, Form

Varianten: Dieses Ritual wird bei Medizinmännern ausschließlich während eines noch wirksamen SCHLANGENGESTES vollführt, da dieser dabei in das Opfer übergehen muss (andere Kulturen rufen den Tiergeist während des Rituals). Dadurch endet zwar die Wirkung des Schlangengeistes, dessen übrige RkP* (also die RkP* abzüglich der Anzahl der bereits hervorgerufenen Wirkungen) erleichtern jedoch die Ritualprobe des Schlangensfluchs und die Ritualdauer sinkt. Der Schlangensfluch muss für jede Tierart einzeln erlernt werden, üblicherweise ist in jedem Stamm aber nur eine Form bekannt (Nivesen z.B. kennen überhaupt nur den WOLFSFLUCH). Manchmal wird der Fluch im Zuge einer lebenslangen Verbannung auch permanent gesprochen (Grad V; Ritualdauer um eine Stufe erhöht).

SCHLANGENGEST III / S

Herkunft: Wdm, Utu, Ach, Gja, Trz, Fer

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Großritual

Technik: Der Medizinmann isst ein getrocknetes Schlangengericht, rasiert sich alle Haare ab und windet sich in einem Kreis aus Schlangenknochen auf dem Boden.

Auswirkung: Der Schamane nimmt durch dieses Ritual 'einen Schlangengeist in sich auf', welcher ihn bis zum nächsten Neumond befähigt, einmal pro Tag (insgesamt jedoch höchstens RkP* Mal) eine von zwei möglichen Wirkungen hervorzurufen (siehe unten). Er muss dazu keine weitere Ritualprobe ablegen, sondern sich nur etwa 5 Minuten lang konzentrieren.

Er kann entweder: alle Schlangen im Umkreis von RkW*20 Schritt auf ein Ziel lenken (entspricht dem REPTILEA) oder einem beliebigen Stück Holz die Eigenschaften einer ihm bekannten Schlangenart verleihen, die seinem Willen folgt und sich um einen Gegner wickelt oder ihn zu beißen und vergiften sucht (Kampfwerte und Giftstufe entsprechen denen der Schlange, sind jedoch maximal so hoch wie der RkW).

Ritualprobe: Geister aufnehmen

Wirkungsdauer: bis zum nächsten Neumond (bzw. bis ein SCHLANGENFLUCH gewirkt wird) Wirkungen jeweils RkP* SR

Merkmale: Einfluss, Herbeirufung oder Form, Objekt

SCHLINGERRUF IV / PP

Herkunft: Ach

Siehe WOLFSRUF.

SCHOMAS KRAFT II / S ODER P

Herkunft: Trz

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Großritual

Technik: Der Shochzul gräbt seinen ganzen Körper bis auf den Kopf über Nacht in den Boden ein und versucht, die Blutgeister der Erde in sich aufzunehmen (oder drängt sie dazu, in einen eingegrabenen Trollzacker zu dringen).

Auswirkung: Die Kräfte der Erde erhöhen die Regeneration um RkP* LeP, außerdem steigt für je 10 RkP* die KO um einen Punkt.

Ritualprobe: Geister aufnehmen (Ziel S) oder Geister binden (Ziel P)

Wirkungsdauer: augenblicklich (KO-Steigerung bis zum nächsten Sonnenuntergang)

Merkmale: Eigenschaften, Heilung

SCHUTZ DER JURTE II / Z

Herkunft: Niv, Gja, Ork, Gob

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Ritual

Technik: Die Schamanin schmückt die Jurte (oder Höhle, den Raum) mit kleinen Gaben für die Pirtinaj (Beinspielzeug, Federn, Fellschweife, Malereien) und bindet sie daran.

Auswirkung: Die Pirtinaj hält übelwollende Geister (z.B. ruhelose Totengeister, mindere Dämonen, Kobolde, aber auch Unglück und Missgunst; entspricht der Wirkung von einfach geweihtem Boden; Seite 232) von der Jurte fern. Bei einem eventuellen Umzug müssen die Gaben am neuen Standort der Jurte genau so arrangiert werden wie beim ersten Mal, denn Pirtinaj lieben die Gewohnheit.

Ritualprobe: Geister binden

Wirkungsdauer: RkP* Wochen

Merkmale: Antimagie, Dämonisch, Geister, Einfluss

SCHÜTZENDE ROTTE II / P

Herkunft: Gob, Ork, Niv, Ach

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Ritual

Technik: Die Goblin-Schamanin bemalt einen Lederschild mit einem oder mehreren Wildschweinen [Stieren (Ork), Wölfen (Niv), Schildkröten (Ach)]. Pro zusätzlichem Tier steigt der Grad des Rituals um 1.

Auswirkung: Jedes Tier fängt bis zu RkP*/2 +6 TP aus magischen Angriffen ab. Danach ist es verbraucht und die Zeichnung verblasst.

Ritualprobe: Geister binden
Wirkungsdauer: RkP* Tage
Merkmale: Antimagie, Kraft

SEESCHLANGENRUF V / PP

Herkunft: Ach
 Siehe WOLFSRUF.

STIMME DES NIPAKAU II / P

Herkunft: Wdm, Toc, Utu
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Kurzritual
Technik: Der Medizinmann berührt das zu befragende Objekt / Wesen, versetzt sich mittels eines Kräuterrauchs in Trance und stellt sich geistig auf den Nipakau ein.

Auswirkung: Der Schamane kann mit den Sinnen des Objektes oder Wesens sehen und auch dessen 'Erinnerungen' im stillen Zwiegespräche erforschen. Die Art der Verständigung hängt davon ab, was tatsächlich hinter dem Nipakau steckt, der nach Vorstellung des Medizinmanns darin wohnt: Sollte tatsächlich irgendeine Art von Geist- oder Elementarwesen darin hausen, bestimmen dessen Wahrnehmung und Bereitschaft die Kommunikation. Bei Tieren entspricht das Ritual dem TIERGEDANKEN, bei unbelebten Objekten dem OBJECTOVOCO (wobei durch Erforschung der Erinnerung des Gegenstandes pro SR die Antwort auf eine Frage gewonnen werden kann). Ähnliches gilt auch für Pflanzen, deren Wahrnehmungsvermögen sich aber auf Reize wie Licht, Wind, Feuchtigkeit oder Berührung beschränkt, und brauchbare (d.h. entsprechend geordnete) Erinnerungen bewahren nur besonders alte Pflanzen wie große Bäume – allerdings finden sich in manchen Pflanzen Mindergeister (die allerdings auch kaum mitteilbarer sind).

Ritualprobe: Geister rufen (+MR für Tiere, +0 für beseelte Pflanzen / Objekte, +3 für unbeseelte Pflanzen, +6 für unbeseelte Gegenstände)

Wirkungsdauer: RkP* SR

Merkmale: Hellsicht, Objekt, Verständigung

TABUZONE II / Z

Herkunft: Wdm, Utu, Ach, Fer
Reichweite: RkW Schritt Radius
Ritualdauer: Großritual

Technik: Der Schamane umschreitet (bei Sonnenuntergang beginnend) mehrfach das Areal, das er zur Tabuzone erklären will, wobei er Stein- und Knochensplitter verteilt, die die Luft mit dem Rauch ausgewählter Kräuter erfüllt und an geeignet erscheinenden Orten entsprechende Zeichen errichtet (meistens fiedergeschmückte und schädelgekrönte Stäbe).
Auswirkung: Wer immer das verzauberte Gebiet betreten will, muss eine MU-Probe ablegen, die um die RkP* (und zusätzlich um den Wert entsprechender Ängste wie vor

allem ABERGLAUBE) erschwert ist. Gelingt die Probe, so bemerkt der Eindringling überhaupt nicht, dass er eine Grenze überschritten hat. Misslingt die Probe jedoch, so kann er nicht in die Zone eindringen, da er von unerklärlicher Furcht überfallen wird. Fällt bei der Probe gar eine 20, entspricht die Wirkung einem HORRIPHOBUS.

Nur wer sich zum Zeitpunkt des Rituals zusammen mit dem Schamanen in der Tabuzone aufhält, ist von der Wirkung ausgenommen. Die Geister werden in die Warnzeichen gebunden – um diese zu entfernen, ist eine MU-Probe mit dem doppelten oben genannten Malus erforderlich. Für jedes entfernte Zeichen sinken die RkP* der Zone jedoch um 1 (erreichen sie 0, ist der Zauber gebrochen).

Ritualprobe: Geister binden
Wirkungsdauer: RkP* Wochen
Merkmale: Einfluss

Varianten: Die Zone kann auf RkW x3 Schritt (III) oder RkW x10 Schritt (IV) Radius vergrößert werden. Auch das Betreten der Zone kann weiter erschwert werden: Jede zusätzliche Erschwerung der MU-Probe um 3 Punkte erhöht den Grad der Liturgie um 1.

TÄUSCHPLATZ

III / PP

Herkunft: Toc, Wdm
Reichweite: RkW Schritt Radius

Ritualdauer: Ritual
Technik: Der Medizinmann schreitet den Tauschplatz ab und stellt die Totempfähle der beteiligten Handelspartner auf. Dann ruft er die Geister mit Kräuterrauch, Tanz und Trommelklängen herbei und bittet sie, die Totempfähle zu bewohnen und auf den Handel zu achten.

Auswirkung: Wer auch immer auf einem solchen von guten Geistern bewohnten Tauschplatz Handel treiben will, wird von einer 'inneren Stimme' (die manchmal auch tatsächlich als geisterhaftes Flüstern hörbar wird) zu einem gerechten Tauschhandel ermahnt: Alle Proben auf *Überreden* und *Überzeugen*, mit denen man seinen Handelspartner übervorteilen will (also mehr für eine Ware bekommen oder weniger dafür geben will, als sie wert ist), sind um RkP* Punkte erschwert, alle *Überreden (Lügen)*-Proben sogar um die doppelten RkP*.

Proben auf *Schätzen* hingegen sind um RkP*/2 Punkte erleichtert.

Ritualprobe: Geister binden
Wirkungsdauer: RkP* Stunden
Merkmale: Einfluss

TIERE AUS FARBEN IV / P

Herkunft: Gob
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Ritual
Technik: Zunächst werden Farben mit Blut, Speichel und Asche von Haaren bzw. Federn des betreffenden Tiers gemischt. Dann malt die Schamanin damit ein naturgetreues, lebensgroßes Bild des Tiers auf eine beliebige glatte Fläche und nennt dem Tiergeist ein Ziel für seinen Angriff ("Menschen, die diese Lichtung betreten" oder "jeder außer mir, der meinen Rucksack anfasst" – der Auslöser darf jedoch nicht zu komplex sein).

Auswirkung: Sobald ein solches Ziel sich in einer Entfernung von RkW x 3 Schritt aufhält, löst sich das Bild als durchscheinende Tiergestalt und geht zum Angriff über. Das Geistertier hat die Werte eines normalen Exemplars dieser Art, kann mit normalen Waffen verletzt werden und kämpft bis zum Tode; danach ist das Bild 'verbraucht' und verschwindet.

Ritualprobe: Geister binden
Wirkungsdauer: RkP* Tage

Merkmale: Hellsicht, Illusion
Varianten: Das Ritual muss für jede Tierart einzeln erlernt werden. Tiere, die deutlich kampfstärker als ein Wildschwein sind (Bären, Tiger ...), können Grad V oder VI erfordern (Meisterentscheid).



TRÄNKE MEINE HERDE II / S

Herkunft: Fer, Ork, Gob, Niv
 Siehe WEIDEGRÜNDE FINDEN.

WECKRUF I / PP

Herkunft: Ach
Reichweite: Zone von max. RkW Schritt Radius

Ritualdauer: Ritual
Technik: Der Schamane weiht den Boden des Ortes, an dem sich der Stamm zur Ruhe begibt, mit seinem Blut (1W6 SP) und positioniert an geeigneten Stellen passende Edelsteine, um die Zshn Zhlalh zur Wa-che anzuhalten.

Auswirkung: Wenn ein Wesen, das größer als eine Eidechse ist, das verzauberte Gebiet betritt, werden alle dort schlafenden Achaz binnen weniger Augenblicke wach. Nach nur (1W20-RkP*) Aktionen stellt sich volle Handlungsfähigkeit ein (die sonst durch tiefen Schlaf oder die Einbußen von *Kältestarre* deutlich verzögert wäre).

Ritualprobe: Geister binden

Wirkungsdauer: RkP* Stunden (längstens bis zur Auslösung)

Merkmale: Eigenschaften, Einfluss

Variante: Die Orkland-Achaz wirken eine mächtigere Variante, um sich während ihres Winterschlafs zu schützen (III / PPP; Ritualdauer: Zyklus; Wirkungsdauer: RkP* Monate).

WEG DES WINDES II / P

Herkunft: Niv, Gja, Trz

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Ritual

Technik: Die Kaskju reibt sich mit Bärenfett ein und malt auf ihren Körper mit Asche die Zeichen der Gabetaj, um diese in sich aufzunehmen.

Auswirkung: Während der Wirkungsdauer ist die Schamanin (oder eine andere Person) in der Lage, ohne zu ermüden im schnellen Lauf (GS10) alle Schnee- und Eisflächen zu überqueren, akrobatische Sprünge über Gletscherspalten zu wagen (*Athletik*, *Körperbeherrschung* +RkP*), und sogar gelegentlich (jede Stunde einmal) für eine Minute ein uneinholbares Tempo (GS 20) anzuschlagen, so dass es scheint, als würde sie über das Eis hinweg fliegen. Dies ist oft die letzte Rettung für einen Stamm, der jedoch die Botin oft das Leben kostet (pro Stunde Lauf erleidet die Schamanin nach Ablauf der Wirkungsdauer 1W6-3 SP; wird die Wirkungsdauer auf RkP* Tage aufgestuft, erleidet sie 2W+4 SP/Tag). Nach dem Lauf ist sie – falls sie überlebt – vollkommen erschöpft und mit RkP* Punkten überanstrengt.

Ritualprobe: Geister aufnehmen (in einer fremden Landschaft (nicht in Eis und Schnee) ist die Probe um 4 Punkte erschwert)

Wirkungsdauer: RkP* Stunden

Merkmale: Eigenschaften

WEGZEICHEN I / P

Herkunft: Niv, Gja

Reichweite: RkW x 10 Meilen

Ritualdauer: Ritual

Technik: Die Kaskju vereint einen Splitter vom Huf eines Karens, das Auge eines Schneehuhns und einen Fetzen Bärenfell zu einem Talisman, ruft die Geister von Wind und Frost und vergräbt das Zeichen im Schnee.

Auswirkung: Die Schamanin kann das Zeichen nun jederzeit unter Aufwendung von 1 AsP erspüren: Sie weiß, in welcher Richtung

es liegt und wie weit es entfernt ist und kann sogar verschiedene Wegzeichen voneinander unterscheiden.

Ritualprobe: Geister binden (erschwert um die Anzahl der Wegzeichen, die derzeit aktiv sind)

Wirkungsdauer: RkP* Tage

Merkmale: Eigenschaften, Hellsicht, Verständigung

Varianten: permanentes Wegzeichen (Grad V)

WEIDEGRÜNDE FINDEN II / S

Herkunft: Fer, Ork, Gob, Niv

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zyklus

Technik: Der Nuranshâr fastet drei Tage und Nächte und opfert von seinem eigenen Blut. Dann schlachtet er ein Tier aus seiner Herde und untersucht die Eingeweide.

Auswirkung: Der Schamane erhält eine vage Vorstellung davon, in welcher Richtung und Entfernung sich die nächstgelegene fruchtbare Weide für seine Herde befindet.

Ritualprobe: Geister rufen +1 pro Monat seit dem letzten Regen

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmale: Eigenschaften

Varianten: Um mit *TRÄNKE MEINE HERDE* (Ritualdauer: Großritual) Wasserstellen zu finden, verzichtet der Schamane einen Tag auf jegliche Flüssigkeitsaufnahme.

WILD FINDEN III / S

Herkunft: Gob, Ork, Gja

Reichweite: RkP* Meilen

Ritualdauer: Großritual

Technik: Die Goblin-Schamanin besteigt einen hohen Baum oder Felsen, mischt Haare aus ihrem Fell mit weißer Farbe, streut sie in den Wind und bittet die Windgeister, nach jagdbarem Wild Ausschau zu halten. Sie gibt den Geistern genug Zeit dazu und bemalt sich dann weiß, um sie zurück zu locken.

Auswirkung: Die Schamanin wird darüber informiert, ob und wo im Umkreis von einer Tagesreise sich jagdbares Wild aufhält und um welche Tiere es sich handelt.

Ritualprobe: Geister rufen

Wirkungsdauer: augenblicklich (sobald die Ritualdauer zu Ende ist)

Merkmale: Eigenschaften, Hellsicht

Varianten: Bei *GABEN DER ERDE* (nur Gob) kauert sich die Schamanin in ein Erdloch und benutzt grüne Farbe. Dadurch erfährt sie von den Wjassus Juugabai, wo sich größere Mengen nahrhafter Wurzeln, Eicheln, Nüsse o.ä. auf oder im Boden befinden und wo Kleintiere ihre Baue haben.

WILDSCHWEINRUF II / PP

Herkunft: Gob

Siehe *WOLFSRUF*.

WOLFSFLUCH IV / P

Herkunft: Niv

Siehe *SCHLANGENFLUCH*.

WOLFSRUF II / PP

Herkunft: Niv

Reichweite: RkW * 10 Meilen

Ritualdauer: Kurzritual

Technik: Die Kaskju malt sich eine weiße Wolfsmaske auf das Gesicht, opfert den Gabetaj und tanzt mit der Knochenkeule umher und heult nach Art der Wölfe

Auswirkung: Die Schamanin ruft RkP* Wölfe herbei. Wie lange diese brauchen, um ihren Standpunkt zu erreichen, bzw. ob überhaupt welche in der Nähe sind, entscheidet der Spielleiter.

Ritualprobe: Geister rufen

Wirkungsdauer: Üblicherweise brauchen die Wölfe maximal (10-RkP*) SR, um zur Schamanin zu gelangen (min. 1 SR) – es sei denn, sie sind in unmittelbarer Umgebung oder aber weit entfernt.

Merkmale: Herbeirufung, Verständigung

Varianten: Goblins kennen den *WILDSCHWEINRUF* (II), die Ferkinas den *RINDERRUF* (III, wirkt auf alle Haus- und Wildrinder), die Achaz sowohl den *SCHLINGERRUF* (IV) als auch den *SEESCHLANGENRUF* (V), die Tocamuyac den *HAIRUF* (IV, wirkt auf alle Haiarten), Orks den *OGERRUF* (IV) und die Gjalskerländer den *MAMMUTRUF* (IV). Jede dieser Varianten gilt als eigenes Ritual und muss auch einzeln gelernt werden.

ZEICHEN SETZEN II / SPEZIELL

Herkunft: Toc

Reichweite: 21 Schritt

Ritualdauer: Großritual

Technik: Während sein Floß mehrmals den Ort umkreist, an dem das Zeichen entstehen soll, begibt sich der Medizinmann in Trance, um befreundeten Geistern die Botschaft mitzuteilen und sie zum Bleiben zu bewegen.

Auswirkung: Mit diesem Ritual kann an einem beliebigen Ort ein unsichtbares Zeichen 'in der Geisterwelt' hinterlassen werden, das nur mittels Hellsichtmagie (*BLICK INS GEISTERREICH*, *ODEM*, *OCULUS* ...), entsprechenden Liturgien (wie *SICHT AUF MADAS WELT*, *UNVERSTELLTER BLICK*) oder einer gelungenen Probe auf *Prophezeien* oder *Magiegespür* entdeckt werden kann (in jedem Fall +RkP* für alle Nicht-Tocamuyac). Die Botschaft kann verschiedene Formen annehmen, ihr Inhalt muss in wenigen Worten formuliert werden. Die Tocamuyac nutzen dieses Ritual, um Häfen für ihre Stammesgeschwister zu kennzeichnen.

Ritualprobe: Geister binden, erschwert um die halbe Anzahl der Wörter der Botschaft.

Wirkungsdauer: RkP* Wochen

Merkmale: Kraft, Metamagie, Umwelt

ZORN DES BERGLÖWEN II / S

Herkunft: Trz, Gja, Fer, Niv

Reichweite: *Berührung*

Ritualdauer: Spontanritual (12 Aktionen)

Technik: Der Shochzul ruft den Tiergeist an und bittet ihn in seinem kalten Zorn in sich herab. Dazu fügt er sich selbst Ritualwunden zu (1W3 SP) und malt sich mit eigenem Blut [Niv: mit grauer Farbe] die Maske eines Berglöwen [Schneelaurer (Gja) / Khoramsbestie

(Fer) / Firunsbär (Niv)] auf das Gesicht. **Auswirkung:** Der Schamane fällt für die Wirkungsdauer in einen *Kampfrausch* (siehe **WdH 254**, jedoch stehen ihm während der Wirkungsdauer die Kampfmanöver *Sturmangriff*, *Wuchtschlag* und *Niederwerfen* auch dann zur Verfügung, wenn er die entsprechenden SF nicht beherrscht). Nachdem die Wirkungsdauer vorbei ist, muss dem Schamanen eine *Selbstbeherrschungs*-Probe

-RkP* gelingen, um nicht augenblicklich in einen unkontrollierten *Blutrausch* zu verfallen (siehe **WdH 261**). Besitzt der Schamane ohnehin diesen Nachteil, ist die *Selbstbeherrschungs*-Probe nicht erleichtert, sondern um ein Zehntel der erlittenen SP sowie um die Anzahl der erlittenen Wunden erschwert.

Ritualprobe: Geister aufnehmen

Wirkungsdauer: RkP* x 10 KR

Merkmale: Eigenschaften

WEITERE SCHAMANENRITUALE

Wie Ihnen sicherlich bereits aufgefallen ist, ähneln manche Schamanenrituale in ihrer Wirkungsweise bestimmten Zaubern aus dem Kanon der aventurischen Spruchzauberer. Dies ist auch kaum verwunderlich, decken die im **Liber Cationes** gesammelten über 260 Formeln doch eine große Vielfalt möglicher Zauberwirkungen ab. In der Tabelle unten finden Sie daher einige Zaubersprüche des **LCD**, die in ritueller Form auch bei manchen Schamanenkulturen zu finden sind.

Wir haben uns für diese Kurzform entschieden, um einerseits Platz zu sparen und gleiche Zauberwirkungen nicht unnötigerweise doppelt

zu beschreiben. Andererseits soll damit aber auch eine Möglichkeit aufgezeigt werden, wie sich auf der Basis des umfangreichen Sprüchekanons ohne großen Aufwand weitere Schamanenrituale kreieren lassen.

Denn die rituellen Überlieferungen der einzelnen Sippen und Stämme sind weit individueller, als sich hier auch nur ansatzweise darstellen lässt: Weder sind die hier beschriebenen Rituale innerhalb der ihnen zugeordneten Kulturen allgemein verbreitet, noch konnten hier alle Varianten und besonderen Rituale berücksichtigt werden, die nur einzelnen Sippen bekannt sind. Bevor Sie aber die Schaffung neuer Rituale erwägen, sollten Sie sich genau überlegen, ob die von Ihnen gewünschte Wirkung sich nicht mit einem der hier bereits vorgestellten Rituale oder einer Variante davon verwirklichen lässt.

DIE WURZELN DES DRUIDENTUMS

Die Schamanen der Ferkinas und Trollzacker kennen einige Rituale, die sich in erstaunlich ähnlicher Form auch im Druidentum finden. Tatsächlich ist die druidische Ritualmagie dem Schamanismus dieser beiden Völker noch so ähnlich, dass mit der *Ritualkenntnis (Ferkinas-Schamane oder Trollzacker-Schamane)* auch bestimmte Druidenrituale erlernt werden können: Namentlich *Wachs der Herrschaft*, *Miniatur der Herrschaft*, *Kristall der Herrschaft* und *Wurzel des Blutes* (siehe Seite 132E), nicht aber die Dolchrituale sowie *Amulett der Herrschaft*, das ja eine zusätzliche Merkmalskenntnis erfordert. Ist der Lehrmeister allerdings nicht ein anderer Schamane, sondern ein Druiden, werden die Lernkosten verdoppelt.

RITUALE AUF DER BASIS VON ZAUBERSPRÜCHEN

In der folgenden Liste ist jeweils der Name des Zauberspruches aufgeführt, wie er im **LCD** zu finden ist. Für entsprechende Schamanenrituale sollte natürlich ein zur jeweiligen Kultur passender Name gewählt werden, ebenso lässt sich eine passende schamanistische *Technik* leicht ergänzen. *Grad*, *Ziel* und *Herkunft* des Rituals sind jeweils angegeben. Die *Ritualdauer* ist unabhängig von den Angaben des **LCD** immer 'Kurzritual' (wenn nicht anders angegeben) – wird durch Aufstufung auf 'Spontanritual' verkürzt, gilt die für den Zauber angegebene Zauberdauer. *Reichweite*, *Auswirkung* (= Wirkung) und *Wirkungsdauer* entsprechen denen des Zaubers, wobei anstelle des ZfW der RkW, anstelle von ZfP* natürlich RkP* treten. Die *Ritualprobe* samt eventuellen Zuschlägen ist jeweils angegeben, wobei

Zauberspruch	Grad	Herkunft	Ritualprobe	Anmerkungen
Abvenenum	I / PP	alle	bannen +Mod.	
Adlerschwinge	III / S	alle	aufnehmen	muss für jede Tierform separat gelernt werden; <i>W-dauer:</i> RkP* SR
Attributo	II / P	alle	binden	
Blick in die Vergangenheit	IV / P/ZZ	Ork	rufen	<i>Wirkungsdauer:</i> RkP* Stunden
Fluch der Pestilenz	II+ / P	Wdm, Utu, Toc	binden +MR	<i>Grad</i> nach Krankheitsstufe: II (1-4) / III (5-7) / IV (8-10) / V (11-15) / VI (16+)
Halluzination	III / P	Fer, Trz, Wdm, Utu	rufen +MR	<i>Wirkungsdauer:</i> RkP*/2 SR
Harmlose Gestalt	II / S	Gob, Ach, Ork	aufnehmen	
Haselbusch	III / P	Ach	bannen	<i>Ritualdauer:</i> Großritual (muss nach Maßgabe des Meisters für große Effekte mehrmals gewirkt werden)
Herr über das Tierreich	II / P	alle außer Gob, Niv	bannen +MR	<i>Grad</i> nach GW: II (1-7) / III (8-14) / IV (15+)
Invocatio minor	III / P	Utu, Ork, Ach	rufen	<i>Ritualdauer:</i> Ritual
Magischer Raub	II / P	Ork, Fer, Trz	aufnehmen	
Manifesto	I / Z	alle	rufen	
Sanftmut	II / P	Gob, Niv	bannen +MR	<i>Grad</i> nach GW: II (1-10) / III (11+)
Seelenwanderung	IV / P	Ach, Fer, Wdm	aufnehmen +Mod.	<i>Reichweite:</i> <i>Berührung</i> (sonst nur mit <i>Geisterbote</i>)
Tiergedanken	II / P	Fer, Trz, Gja	rufen +MR	<i>Wirkungsdauer:</i> RkP* SR
Wettermeisterschaft	IV / ZZZ	alle	bannen +Mod.	<i>Wirkungsdauer:</i> RkP* SR
Zauberklänge	II / P	alle	binden	
Zwingtanz	II / P	Fer, Trz	bannen +MR	

+Mod. für die im LCD aufgeführten Modifikationen steht. Bei einem Zauber angegebene *Varianten* schließlich können vom Meister durch Aufstufung um ein oder zwei Grade (jedoch ohne weitere Zuschläge) zugelassen werden.

Diese Liste ist sicherlich nicht vollständig: eine Entsprechung zum allgemeinen GEISTERRUF oder ein bei den Utulus verbreiteter SKELETTARIUS-Effekt wären ebenso möglich wie LEIB DES ELEMENTS-Varianten.

Die Knochenkeule

»... ist als weitere bemerkenswerte Gemeinsamkeit dieser Völker die Knochenkeule ihrer Schamanen zu nennen. Sie findet sich beim Nivesen ebenso wie bei Ork und Waldmensch – selbst der Rotpelz glaubt an die Macht der Gebeine, obgleich er seine toten Brüder achtilos den Würmern zum Fraß vorwirft.«

—Strathus zu Angbar, Menschen und Nichtmenschen – Ein phänotypischer Vergleich; *Pertakis-Edition, 1022 BF*

So sehr die Schamanen verschiedener Kulturen sich in der Wahl von (Ver-)Kleidung, Bewaffung und Ritualhilfsmitteln auch unterscheiden mögen, tragen sie doch alle ein Ritualinstrument als Zeichen ihrer Würde und zugleich wichtigsten Fokus für die Ausübung ihrer Rituale. Zwar sind bei manchen Kulturen auch Schwerter und Szepter aus anderen Materialien verbreitet, meist handelt es sich aber um eine knöcherne Keule. Diese wird aus dem großen Knochen (meist dem Oberschenkel) eines Tieres geschnitzt, das vom jeweiligen Volk als fast unbezwingbar angesehen wird: Raubkatzen, Bären, Elefanten und große Echsen eignen sich hier besonders gut. Welche Tiere jeweils bevorzugt werden oder welche andere Form das Ritualinstrument der entsprechenden Kultur hat, ist bei den schamanistischen Professionen (WdH 234ff.) angegeben. Je nach Größe des Tieres wird die Keule dort auch als 'klein', 'mittelgroß' oder 'groß' eingestuft – die entsprechenden Kampfwerte finden Sie der folgenden Tabelle.

Anmerkung: Auch wenn in diesem Kapitel stets von der 'Knochenkeule' gesprochen wird, sind damit alle Arten von schamanistischen Ritualinstrumente gemeint – die Angaben sind sinngemäß auf die Sägefischschwerter der Tocamuyac und Szepter der Stammes-Achaz zu übertragen.

Neben der Knochenkeule führen manche Schamanen auch ein etwa unterarmlanges Ritualmesser, das vor

allem zur Bannung böser Geister eingesetzt wird. (Siehe dazu das *Bannschwert* auf Seite 106f.)

Die Keulenrituale

Der Knochen muss in einem von Neumond zu Neumond dauernden Ritual von allen bösen Geistern gereinigt und vom Geist des Schamanen durchdrungen werden. Zu diesem Zweck wird er mit geheimen Kräutermischungen behandelt (sei es durch Kochen, durch Einreiben oder Räuchern), der Schamane schnitzt Zeichen, Runen und Ornamente in ihn hinein, unwickelt ihn mit Lederbändern, höhlt ihn aus, füllt ihn mit Knochen- oder Edelsteinsplittern und lässt schließlich seine Kraft in ihn fließen.

Erst eine geweihte Knochenkeule kann mit weiteren Keulenritualen belegt werden. Diese folgen einer ähnlichen Zeremonie wie die Weihe, dauern jedoch nicht einen vollen Mondmonat, sondern nur eine Vollmondnacht. Bei sämtlichen Keulenritualen kommen die Modifikatoren nach Ort und Ritualbedingungen der schamanistischen Ritualprobe zur Anwendung (siehe Seite 150).

Die Knochenkeule ist das einzige magische Ritualinstrument, dessen Kräfte nach dem Tod seines Besitzers erhalten bleiben und von einem anderen Schamanen genutzt werden können. Bisweilen werden diese Keulen dann oft über viele Generationen hinweg vererbt und bilden sogar das eigentliche Stammesheiligtum. Die Ritualprobe für die *Weihe der Keule* ist um die Gesamtzahl der bereits darin gebundenen pAsP erschwert – dies gilt jedoch nur für den Fall, dass der mittels RAT DER AHNEN in einen seiner Nachfahren gerufene Geist des Vorbesitzers zugegen ist.

Sollte dies nicht möglich sein (da die Keule von einem anderen Stamm erbeutet wurde oder die entsprechende Kultur keinen Ahnenkult kennt, wie etwa die Goblins), ist die Probe sogar um die doppelten Keulen-pAsP erschwert.

Mit den unten präsentierten Keulenritualen kann der Schamane die Macht seines Ritualinstrumentes dann vergrößern. Die meisten dieser Rituale (alle außer *Apport*, *Geist* und *Weihe*) können mehrmals auf die Keule gesprochen werden, um dadurch höhere Boni zu erzielen – bis zum jeweils angegebenen Maximum. Misslungene Rituale können beliebig oft wiederholt werden, jedoch kann in jeder Vollmondnacht nur ein einziges Ritual gewirkt werden (unabhängig von seinem Erfolg). Das Fassungsvermögen einer Knochenkeule ist theoretisch unbegrenzt.

Neben den hier angegebenen Ritualen kann auch das Ritual *Apport* (siehe 106) auf die Keule gelegt werden.



KAMPFWERTE VON SCHAMANISTISCHEM RITUALGERÄT

Typ	TP	TP/KK	Gew.	Lg.	BF	INI	WM	DK	Talent
Kleine Knochenkeule	1W+2*	11/4	80	50	4*	0	-1/-1	N	Hieb Waffen
Mittelgroße Knochenkeule	1W+3*	11/3	110	100	3*	0	0/-1	N	Hieb Waffen
Große Knochenkeule**	2W+2*	14/2	220	150	2*	-2	-1/-3	N	Zh-Hieb Waffen
Sägefischschwert***	1W+2*	12/3	60	110	5*	-1	-2/+1	N	Schwerter
echsisches Szepter	1W+3*	11/3	120	90	4*	-1	0/-1	N	Hieb Waffen

*) kann durch Rituale verbessert werden.

**) Zweihandwaffe, kann ab KK 18 einhändig mit dem Talent *Hieb Waffen* geführt werden (TP/KK 15/3).

***) erleichtert die Manöver *Binden* und *Entwaffnen* (aus AT oder PA) um 2 Punkte; bei einer gewürfelten 19 verhakt sich das Schwert jedoch mit der Waffe des Gegners, sodass die nächste Aktion des Schwertträgers um 3 Punkte erschwert ist. Mit dem Sägefischschwert muss im Kampf gegen Metallwaffen bei jeder gelungenen Waffenparade (egal ob mit dem Sägefischschwert oder der gegnerischen Waffe) ein Bruchstück nach den Regeln von WdS 85 durchgeführt werden, ebenso bei jedem Einsatz gegen eine Metallrüstung, bei dem keine SP erzielt werden (der Hieb also in der Rüstung hängen bleibt).

BAND DER KEULE

Voraussetzungen: *Geister binden* 11

Lernkosten: 150 AP

Verbreitung: 4

Erschaffungsprobe: *Geister binden* +9/+12/+15

Erschaffungskosten: 3W6 AsP, davon 1/2/3 permanent

Wirkung: Dieses Ritual erleichtert alle Kontrollproben für Geister und Dämonen um 1 Punkt. Es kann bis zu drei Mal auf die Keule gelegt werden (mit jeweils höherem Probenzuschlag und pAsP-Kosten).

Merkmal: Beschwörung

GEIST DER KEULE

Voraussetzungen: *Geister binden* 11

Lernkosten: 200 AP

Verbreitung: 3

Erschaffungsprobe: *Geister binden* (+Beschwörungsschwierigkeit des Wesens, +0 für einen Astralgeist, s.u.)

Erschaffungskosten: 4W6 AsP, davon beliebig viele permanent

Wirkung: Mit diesem Ritual bindet der Schamane einen Elementar- oder Ahnengeist (in seltenen Fällen auch einen Dämon) in die Keule, den er zuvor mit entsprechenden Ritualen gerufen und zu dieser Bindung überredet hat. Dadurch wird die Knochenkeule zum *Besessenen Artefakt* (von einem Elementargeist, Dschinn, Dämon oder Totengeist), in Ausnahmefällen auch zu einem *Beseelten Artefakt* (von einem Astralgeist, wenn der Meister entscheidet, dass der Ahnengeist kein realer Totengeist sein kann).

Die LO entspricht RkP* + eingesetzte pAsP und kann durch Wiederholung des Rituals gesteigert werden (entsprechend *Gespür der Keule*). Regeltechnisch wird die Keule nun wie ein okkupiertes Artefakt mit eigener MR behandelt, das insbesondere eigene Magie einsetzen kann (siehe dazu auch **SRD 17ff.**). Ob dies nach dem Willen des Schamanen geschieht, hängt von der LO ab.

Bei jedem künftig durchgeführten Keulenritual wird eine LO-Probe abgelegt. Bei deren Gelingen ist die entsprechende Erschaffungsprobe um LO/2 erleichtert, bei Misslingen um denselben Betrag erschwert. Misslingt ein Keulenritual, entscheidet eine weitere LO-Probe, ob der Geist der Keule seine Wohnstatt dabei nicht verlässt (wobei es auch geschehen kann, dass übelwollende Geister absichtlich in der Keule bleiben und dem Schamanen mit LO 0 ständig zur Last fallen).

Merkmale: Objekt, Beschwörung

GESPÜR DER KEULE

Voraussetzungen: *Geister binden* 5

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 5

Erschaffungsprobe: *Geister binden* (+derzeitiger *Magiegespür*-Wert)

Erschaffungskosten: 3W6 AsP, davon einer permanent

Wirkung: Eine derart verzauberte Knochenkeule hat in der Hand ihres Besitzers eine besondere Kraft: Wenn ihr Kopf ein magisches Artefakt oder eine magiebegabte Person berührt oder über eine Kraftlinie gehalten wird, beginnt sie zu zittern und zu rasseln – und zwar umso stärker, je mehr astrale Kraft das Wesen, der Gegenstand oder die Zone besitzt. Der Einsatz dieses Magiegespürs kostet keine AsP, seine Zuverlässigkeit hängt jedoch von der Macht der Keule ab. Dazu wirft der Meister verdeckt einen W20: Ist die gewürfelte Zahl kleiner oder gleich dem Magiegespür-Wert (s.u.), rasselt die Keule bei Präsenz von AE. Andernfalls bleibt die Keule unabhängig davon ruhig (nur bei einer 20 rasselt die Keule auch ohne Präsenz von AE). Tarnzauber (SCHLEIER DER UNWISSENHEIT) oder antimagische Felder (HELLSICHT TRÜBEN) senken das Magiegespür der Keule um ihre ZfP*.

Der *Magiegespür*-Wert beträgt anfangs RkP*/2 Punkte, jede weitere Anwendung des Rituals erhöht ihn um RkP*/4 bis zu einem Maximum von 18 Punkten. Die Ritualprobe ist jeweils um den aktuellen Magiegespür-Wert der Keule erschwert.

Merkmale: Objekt, Hellsicht

HÄRTE DER KEULE

Voraussetzungen: Ritualkenntnis Schamane

Lernkosten: 50 AP

Verbreitung: 5

Erschaffungsprobe: *Geister binden* +BF-Senkung / für Unzerbrechlichkeit: +5

Erschaffungskosten: 1W6 AsP pro BF-Punkt

/ für Unzerbrechlichkeit: 3W6 AsP, davon 1 permanent

Wirkung: Mit diesem Ritual kann der Bruchfaktor der Keule gesenkt werden. Jeder Punkt BF kostet 1W6 AsP und erschwert die Ritualprobe um einen Punkt. Beträgt der BF bereits –5, kann die Keule mit diesem Ritual unzerbrechlich gemacht werden.

Merkmal: Objekt

HILFE DER KEULE

Voraussetzungen: *Geister binden* 7

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 3

Erschaffungsprobe: *Geister binden* +5/+8/+12

Erschaffungskosten: 3W6 AsP, davon 1/3/5 permanent

Wirkung: Dieses Ritual erleichtert sämtliche Rituale des Schamanen um 1 Punkt (nicht je-

doch die Keulenrituale). Es kann bis zu drei Mal auf die Keule gelegt werden (mit jeweils höherem Probenzuschlag und pAsP-Kosten).

Merkmale: Metamagie

KRAFT DER KEULE

Voraussetzungen: *Geister binden* 7

Lernkosten: 75 AP

Verbreitung: 4

Erschaffungsprobe: *Geister binden* +3 (+derzeitige mTP-Steigerung)

Erschaffungskosten: 3W6 AsP, davon beliebig viele permanent

Wirkung: Das Ritual erhöht die mTP der Keule (**SRD 29**), also die Schadenswirkung gegen Dämonen, Geister etc. um 1 Punkt pro 3 eingesetzten pAsP (maximal bis zu den doppelten TP der Waffe, wobei jeder W6 als 4 gezählt wird). Für je 3 dieser zusätzlichen mTP steigen auch die TP gegenüber materiellen Gegnern um 1; dies erhöht jedoch nicht das Maximum der mTP.

Merkmale: Objekt, Kraft

PÄHE ZUR NATUR

Voraussetzungen: *Geister binden* 7

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 4

Erschaffungsprobe: *Geister binden* +5/+8/+12

Erschaffungskosten: 3W6 AsP, davon 2 permanent

Wirkung: Das Ritual erleichtert alle Kontrollproben im Umgang mit Elementarwesen (derentsprechenden Tradition) um 1 Punkt. Es kann bis zu drei Mal auf die Keule gelegt werden (mit jeweils höherem Probenzuschlag und höheren pAsP-Kosten).

Merkmale: Herbeirufung

OPFERKEULE

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Schamane), SF *Blutmagie*

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 3

Erschaffungsprobe: *Geister binden* +7

Erschaffungskosten: 4W6 AsP

Wirkung: entspricht dem druidischen Ritual *Opferdolch* (siehe Seite 134).

Merkmale: Kraft

WEIHE DER KEULE

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Schamane)

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 6

Erschaffungsprobe: *Geister binden* +3 (+bereits in der Keule gespeicherte pAsP)

Erschaffungskosten: 3W6 AsP, davon 1 permanent

Wirkung: Das Ritual stellt ein geistiges Band zwischen dem Schamanen und seiner Keule her, das es ihm später ermöglicht, sie weiteren



Ritualen zu unterziehen. Ein Schamane kann immer nur eine einzige Keule durch dieses Ritual an sich binden, und außer den hier aufgeführten Keulenritualen kann der Schamane keine weiteren Rituale auf die Keule sprechen. Eine solcherart geweihte Keule gilt als *magische Waffe*, die in der Lage ist, auch viele jener Wesen zu verletzen, die immun gegen gewöhnliche Waffen sind. Außerdem weiß der Schamane stets, in welcher Himmelsrichtung

sich seine Keule befindet, wenn er von ihr getrennt wurde – und zwar bis zu einer Entfernung von 2xRkW (*Geister binden*) in Meilen.
Merkmale: Objekt

Zauber der Keule

Voraussetzungen: *Geister binden* 9

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 3

Erschaffungsprobe: *Geister binden* +7/+10/+13

Erschaffungskosten: 3W6 AsP, davon 1/3/5 permanent

Wirkung: Dieses Ritual senkt die AsP-Kosten jedes Schamanenrituals um 1 Punkt. Es kann bis zu drei Mal auf die Keule gelegt werden (mit jeweils höherem Probenzuschlag und pAsP-Kosten). Die Rituale kosten jedoch stets mindestens 1 AsP, auch können keine pAsP dadurch gespart werden.

Merkmale: Kraft

DIE MAGIE DER GJALSKERLÄNDER TIERKRIEGER

Die Fähigkeiten eines Durro-Dûn erscheinen für einen gebildeten Reisenden aus dem Mittel- oder Horasreich klar als Zauberei. Für den Gjalskerländer sind sie jedoch nicht mehr und nicht weniger als der Beistand seines *Odûn*, des Geistes, der ihn von Kindheit an begleitet. In diesem Sinne versteht er das *Meisterhandwerk*, zu dem er je nach *Odûn* in verschiedenen Talenten befähigt ist, auch eher als Bitte an den Geist, ihm seine Stärke zu leihen, und der Übergang zu den *Übernatürlichen Begabungen* (die ebenfalls von der Art des Tiergeistes abhängen, ist vollkommen fließend. Auch Übertragungen tierischer Eigenschaften auf den Krieger sind üblich, bei erfahrenen Durro-Dûn bis hin zum vollständigen Gestaltwandel, und natürlich greift der *Odûn* bisweilen als *Schutzgeist* auf Seiten des Tierkriegers ein.

DIE MAGIEBEGABUNG DER DURRO-DÛN IM SPIEL

Das *Meisterhandwerk* erstreckt sich auch auf bestimmte Eigenschaften je nach *Odûn*. Dabei muss vor der Probe angesagt werden, dass man AsP zur Verbesserung einsetzen will: Je 2 AsP bringen einen Bonuspunkt auf die Probe. Auf diese Art und Weise kann auch die Geschwindigkeit verbessert werden (nur Gebirgsbock, 3 AsP pro zusätzlichem Punkt GS), ja sogar der natürliche Rüstungsschutz (4 AsP erhöhen den RS für 1 SR um 1; maximal RS +3). Die Verbesserung des *Raufen*-Talents kann entweder zu Beginn des Kampfes erfolgen, wobei je 3 AsP den *TaW Raufen* für die Dauer des Kampfes um 1 Punkt erhöhen, oder aber vor eine einzelnen Aktion, wo bei dann 1 AsP einem Punkt Talentverbesserung für genau dieses Aktion entspricht.

Ein Durro-Dûn hat nun aber nicht von Spielbeginn an alle Fähigkeiten und Fertigkeiten, die sein *Odûn* ihm gewährt, zur freien Verfügung. Vielmehr muss er sich die Achtung und Wertschätzung des Geistes auf *Visionsquesten* (Seite 338f.) verdienen.

Wenn ein Durro-Dûn eine solche Queste erfolgreich abgeschlossen hat (was nicht immer sicher ist), erreicht er eine neue Stufe der Einweihung: Er erschließt sich eine neue Übernatürliche Begabung und

er kann ein höherstufiges Ritual erlernen. Bevor ein Tierkrieger auf eine dieser Questen geht, wandert er durch die Welt, um Erfahrung zu sammeln; er bereitet sich regelrecht auf die Queste vor. Es ist nicht selten, dass er für mehrere Jahre durch die Welt zieht und nach erfolgreicher Initiation wieder verschwindet, um sich auf die nächste vorzubereiten.

Regeltechnisch bedeutet dies, dass auch viele Fähigkeiten des Tierkriegers als Rituale bezeichnet werden, die der jeweilige Held als Sonderfertigkeit erlernen und dann über seine *Ritualkenntnis* (*Durro-Dûn*) aktivieren kann. Abhängig von den RkP* (also den bei der Ritualkenntnis-Probe übrig gebliebenen Punkten) kann dann auch die Ausprägung der Fähigkeit stärker oder schwächer ausfallen.

Der Versuch einer Visionsqueste kostet die entsprechende Menge an AP und zwar unabhängig von dem Ausgang der Queste. Dann muss der Spieler mehrere Proben ablegen, die sich an der Queste orientieren und bei den Ritualen genannt sind. Wenn diese Proben gelingen, hat der Krieger nun Zugriff auf die neuen Fertigkeiten. Bei Misserfolg hat er diese Fertigkeiten nicht, und er muss wenigstens bis zur nächsten Sonnenwende warten, um es wieder versuchen zu können. Bei jedem Folgeversuch sind die gleichen Proben abzulegen, es müssen aber keine weiteren AP mehr investiert werden.

DIE GABEN DES ODÛN

Jeder Durro-Dûn kann in seinem Leben bis zu fünf Visionsquesten unternehmen. (Dabei ist es denkbar, dass noch weitere Questen folgen, allerdings ist uns kein einziger solcher Fall bekannt. Wenn Sie gute Ideen für weitere *Odûn*-Rituale haben, dann lassen Sie sich nicht davon abhalten, weitere Questen und Rituale zu entwickeln.) Die erste dieser Questen hat ein Spieler-Durro-Dûn bereits hinter sich, denn durch sie erhält er überhaupt erst den Status eines Tierkriegers und damit Zugriff auf die *Meisterhandwerke*, den *Schutzgeist* und die *Übernatürlichen Begabungen*, die in seinem Professions-Paket enthalten sind.

Die Reihenfolge der Gaben, die er im weiteren Leben von seinem *Odûn* erhält, sind festgelegt, er hat hier also keine Wahlmöglichkeit.

BLUT DES ODÛN

Voraussetzungen: SF *Haut des Odûn*, *Ritualkenntnis* (*Durro-Dûn*) 10

Questenproben: Ritualkenntnis (MU / GE / KK) +5; Athletik +3; Selbstbeherrschung +3; jeweils eine Attacke und Parade mit einer Waffe seiner Wahl sowie in einer waffenlosen Kampftechnik (auch dies ohne Einsatz von irgendwelchen AsP). Zwei dieser sieben Proben dürfen je einmal wiederholt werden, müssen aber spätestens beim zweiten Versuch gelingen.

Lernkosten: 200 AP

Verbreitung: 3

Wirkung: Der Durro-Dûn kann die Kräfte seines *Odûn* anrufen und durch sich hindurchfließen lassen.

Dies ermöglicht ihm den Zugriff auf bestimmte Sonderfertigkeiten (in Ausnahmefällen auch Vorteile), die den Eigenheiten des gewählten Tieres entsprechen. Seine Bewegungen und sein Kampfstil werden dadurch sehr tierhaft, was für Außenstehende recht erschreckend wirken kann. Die Vorausset-

zungen, die normalerweise für die Sonderfertigkeiten gelten, sind in diesem Fall außer Kraft gesetzt.

Außerdem erlernt der Tierkrieger im Verlauf dieser Queste eine vierte Übernatürliche Fähigkeit, also einen weiteren Zauber aus der für sein *Odûn* möglichen Liste (siehe **WdH 161ff.**).

Aktivierungsprobe: MU / GE / KK

Aktivierungskosten: 7 AsP

Wirkungsdauer: für RkP* x 5 KR

Merkmale: Eigenschaften

HAUCH DES ODÛN

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, *Ritualkenntnis (Durro-Dûn)* 3

Questenproben: keine

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 7

Ritualprobe: keine

Wirkung: Der Odûn gewährt dem Durro-Dûn Zugriff auf einige Fähigkeiten, die typisch für das gewählte Tier ist. Diese Fähigkeiten werden regeltechnisch als *Meisterhandwerk* bzw. als *Übernatürliche Begabungen* gewertet (siehe 36ff.). Eines der Meisterhandwerke betrifft jeweils eine körperliche Eigenschaft, drei weitere beziehen sich auf Talente. Welche dies im Einzelnen sind, können Sie den Beschreibungen der jeweiligen Odûn ab Seite 169ff. entnehmen. Hinzu kommen drei Zauber aus der bei der Profession (**WdH 161ff.**) genannten Liste, wie bei Übernatürlichen Begabungen üblich mit einem Start-ZfW von 3.
Merkmal: Eigenschaften

HAUT DES ODÛN

Voraussetzungen: SF *Hauch des Odûn*, *Ritualkenntnis (Durro-Dûn)* 7

Questenproben: Ritualkenntnis (MU / KO / KK) +3; *Körperbeherrschung*; *Selbstbeherrschung*; jeweils eine Probe auf jedes Talent, das der Durro-Dûn als Meisterhandwerk beherrscht – jedoch ohne Einsatz von Astralpunkten. Eine dieser sieben Proben darf einmal wiederholt werden, muss aber spätestens beim zweiten Versuch gelingen. Sollten *Körperbeherrschung* und/oder *Selbstbeherrschung* bereits Meisterhandwerke des Durro-Dûn sein, müssen die Proben nur einmal abgelegt werden.

Lernkosten: 200 AP

Verbreitung: 4

Wirkung: Der Durro-Dûn erhält die Fähigkeit, Teile seines Körpers zu verwandeln, so dass sie seinem Odûn ähneln. Welche Körperteile dies sind, hängt von dem jeweiligen Odûn ab. Es sind jeweils drei unterschiedliche Körperteile möglich, wobei der Tierkrieger wählen kann, ob die Körperteile einzeln oder gemeinsam betroffen sein sollen. Die RK-Probe ist unabhängig von der Größe der Verwandlung, die AsP-Kosten jedoch nicht. Die Verwandlung selbst dauert 7 Aktionen, während der der Durro-Dûn nur eingeschränkt handlungsfähig ist (halbe Eigenschafts- und AT/PA-Werte); sie ist jederzeit willentlich

rückgängig zu machen (und die Rückverwandlung dauert wiederum 7 Aktionen).

Auch, wenn von der spieltechnischen Wirkung her nur ein bestimmtes Körperteil betroffen ist, ist die rein optische Anpassung doch weiter reichend und geht harmonisch in den menschlichen Körper über.

Aktivierungsprobe: MU / KO / KK

Aktivierungskosten: 4 AsP pro Verwandlung

Wirkungsdauer: RkP* SR

Merkmale: Eigenschaften, Form

RUF DES ODÛN

Voraussetzungen: SF *Blut des Odûn*, *Ritualkenntnis (Durro-Dûn)* 12

Questenproben: Ritualkenntnis (MU / CH / GE) +7; *Selbstbeherrschung* +5; *Sinneschärfe* +5; *Wildnisleben* +5; jeweils eine Probe auf die Eigenschaften Mut, Charisma und Gewandtheit (wiederum ohne magische Hilfe). Drei dieser sieben Proben dürfen je einmal wiederholt werden, müssen aber spätestens beim zweiten Versuch gelingen.

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 3

Wirkung: Der Durro-Dûn kann sich mit Tieren verständigen, deren Tierart der Odûn symbolisiert. Dies entspricht in seiner Wirkung dem Zauber TIERGEDANKEN (LCD 257), und zwar ohne weitere RK-Proben in beide Richtungen: Er kann also nicht nur die Gedanken des Tieres lesen, sondern ihm auch einfache Mitteilungen machen. Die LO des Tieres entspricht dabei der Summe 10+RkP*.

Für jeden RkP über 12 hinaus kann der Held sogar ein weiteres Tier der gleichen Art in die 'Unterhaltung' mit einbinden, wenn er das möchte. Ob es allerdings sinnvoll ist, sich gleichzeitig mit einer ganzen Rabenschar zu unterhalten, sei einmal dahingestellt ...

Wenn der Krieger dies möchte, kann er sogar einen mentalen Ruf aussenden, der eventuell in der Nähe anwesende Tiere der betroffenen Tierart bittet, ihm zu Hilfe zu kommen. Wie viele Tiere den Ruf hören, hängt natürlich von der Situation und der Umgebung ab. Und wie viele davon dem Ruf wirklich folgen, ist auch von ihrer LO abhängig (die genauso ermittelt wird wie oben: 10+RkP*). Wenn sie gerade beschäftigt sind (zum Beispiel auf der Jagd oder ihren Nachwuchs

schützen müssen), dann werden sie wesentlich weniger bereitwillig kommen, als wenn sie gerade ausruhen oder in der Mittagssonne dösen. (Sprich: Alle diese Faktoren bleiben Meisterentscheid.)

Weiterhin kann der Durro-Dûn ab sofort bei allen Talentproben, die nur diese Tierart betreffen (also z.B. *Abrichten*, *Tierkunde*) seinen TaW um 2 Punkte erhöhen, als wäre er in diesem Talent spezialisiert. Dieser Bonus gilt auch zusätzlich zu einer eventuell wirklich vorhandenen Talentspezialisierung.

Aktivierungsprobe: MU / CH / GE

Aktivierungskosten: 4 AsP für die Verständigung; 7 AsP für den Ruf

Wirkungsdauer: RkP*/2 SR für die Verständigung; augenblicklich für den Ruf (wie lange die Tiere brauchen, um zu kommen, hängt von ihrer Entfernung ab)

Reichweite: RkW/2 Schritt für die Verständigung; RkP* x 100 Schritt für den Ruf

Merkmale: Hellsicht, Verständigung

SEELE DES ODÛN

Voraussetzungen: SF *Ruf des Odûn*, *Ritualkenntnis (Durro-Dûn)* 15

Questenproben: Ritualkenntnis (MU / IN / GE) +10; *Selbstbeherrschung* +7; *Wildnisleben* +7; *Tierkunde* +5; jeweils eine Probe +7 auf jedes Talent, das der Durro-Dûn als Meisterhandwerk beherrscht – jedoch auch hier ohne Einsatz von Astralpunkten. Vier dieser sieben Proben dürfen je einmal wiederholt werden, müssen aber spätestens beim zweiten Versuch gelingen. Sollten *Tierkunde*, *Wildnisleben* und/oder *Selbstbeherrschung* bereits Meisterhandwerke des Durro-Dûn sein, müssen die Proben nur einmal, jedoch alle auf einen Zuschlag von +7 abgelegt werden.

Lernkosten: 300 AP

Verbreitung: 2

Wirkung: Der Durro-Dûn ist seinem Odûn so nahe, dass er die Gestalt eines entsprechenden Tieres annehmen kann. Dieses Ritual entspricht dem Zauber ADLER-SCHWINGE (LCD 16). Zusätzlich kann der Tierkrieger auch noch einen fünften Zauber aus der Liste seines Odûns auswählen.

Aktivierungsprobe: MU / IN / GE

Aktivierungskosten: 4 AsP + 1 AsP pro SR

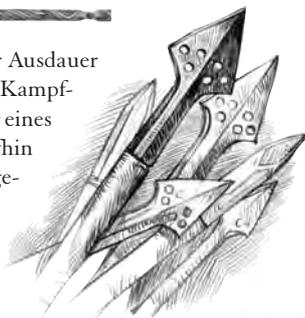
Wirkungsdauer: nach AsP (vorher festlegen), maximal RkW SR

Merkmale: Form

DIE ODÛN IM EINZELNEN

Im folgenden Text stellen wir Ihnen die verbreitetsten Odûn vor. Zu den Meisterhandwerken ist noch anzumerken, dass jeder Durro-Dûn auch über ein Eigenschafts-'Meisterhandwerk' verfügt: Hier ergeben je 2 AsP eine Erhöhung um 1 Punkt für eine Probe (bis maximal zu einer Verdoppelung). Ein Sonderfall ist der Gebirgsbock, der statt der Eigenschaft seine GS erhöhen kann, und zwar für je 3 AsP um 1 – ebenfalls bis zu einer Verdoppelung. Für ihn gilt diese Erhöhung nicht für eine Probe, sondern für die Dauer von einem Sprint – wie

lange das genau ist, hängt von seiner Ausdauer ab. Meisterhandwerke in waffenlosen Kampftalents können entweder am Anfang eines Kampfes eingesetzt werden, woraufhin der entsprechende TaW für diesen gesamten Kampf um 1 pro 3 AsP steigt, oder aber für eine einzige Aktion – hier bringt jeder eingesetzte AsP eine Steigerung von 1 Punkt.



BÄR

Hauch des Odûn: KK, *Raufen, Ringen, Zechen*

Haut des Odûn:

Dem Durro-Dûn wächst ein zottiges, dunkles Bärenfell. Dies bringt ihm einerseits 2 Punkte natürlichen RS, andererseits schützt es auch gegen Kälte und Feuchtigkeit.

Die Hände des Tierkriegers verwandeln sich in kräftige Bärenatzen. Dadurch sinkt zwar seine FF um die RkP* (nicht unter 2), aber dafür kann er fürchterliche Hiebe verteilen: Der Schlag mit einer solchen Tatze erzeugt 1W6+4 *echte* TP, und er kann für Angriffe mit den Tatzen die waffenlosen Manöver *Gerade, Doppelschlag* und *Schwitzkasten* einsetzen, selbst wenn er sie nicht erlernt hat. Wenn er diese Manöver bereits beherrscht, werden sie durch die Tatzen um jeweils RkP*/4 Punkte erleichtert.

Das Gebiss des Kriegers verwandelt sich in ein Bärengebiss, und statt zu schreien gibt er ein bedrohlich wütendes Brummen von sich. Abgesehen von dem erschreckenden Anblick ist er nun intuitiv in der Lage, im Nahkampf einen *Biss*-Angriff durchzuführen, und erzeugt dabei 1W6+4 *echte* TP. Auch außerhalb des Kampfes kann ein solcher Biss verheerend sein, denn die Kraft des Kiefers entspricht der KK des Durro-Dûn + RkP*/2.

Blut des Odûn: Der Krieger erhält von seinem Odûn die Fähigkeit, im Waffenlosen Kampf auch die Distanzklasse N ohne Einschränkungen zu nutzen. Weiterhin erhält er die Sonderfertigkeiten *Wuchtschlag* und *Niederwerfen* sowie die Waffenlose Kampffertigkeit *Hammerfaust*. Wenn er eine oder mehrere der SF sowieso schon beherrscht, dann werden sie durch die jeweils Vorderste aus der folgenden Reihe ersetzt, über die er noch nicht verfügt: *Hammerschlag, Befreiungsschlag, Doppelangriff, Kampfreflexe*. Sollte er all diese Sonderfertigkeiten bereits besitzen, steigen seine TP um 1 Punkt.

FEVERMOLCH

Hauch des Odûn: GE, *Sich Verstecken, Klettern, Schleichen*

Haut des Odûn:

Die Haut färbt sich dunkelgrün bis erdfarben, was in den meisten Gegenden eine hervorragende Tarnung ergibt: Es ist um RkP*/2 schwieriger, ihn zu entdecken, wenn er sich entsprechend verbirgt. Diese Tarnung erstreckt sich natürlich nicht auf Kleidung und Ausrüstung, so dass der Effekt des Rituals deutlich eingeschränkt sein kann, wenn er nicht angemessen gekleidet ist (Meisterentscheid).

Hände und Füße werden beweglicher und kräftiger, außerdem wachsen kurze,

aber kräftige Krallen an ihnen. Dies hat einerseits zur Folge, dass der Tierkrieger im waffenlosen Kampf bei Schlägen einen TP(A) mehr anrichtet (und wenn er barfuß kämpft, natürlich auch bei Tritten), außerdem kommt er beim Klettern besser voran, da er leichter Halt findet. Um wie viele Punkte die *Klettern*-Proben dadurch erleichtert werden, ist Meisterentscheid, aber bei geeignetem Untergrund können es bis zu RkP*/2 Punkte werden.

Der Körper wird erstaunlich beweglich und biegsam. Dies hat die gleichen Auswirkungen wie der Vorteil *Schlangemensch* (WdH 256).

Blut des Odûn: Der Krieger erhält von seinem Odûn für diesen Kampf die Sonderfertigkeiten *Aufmerksamkeit, Ausweichen I* und *Kampf im Wasser*. Wenn er eine oder mehrere dieser SF sowieso schon beherrscht, dann erhält er stattdessen die jeweils Vorderste aus der folgenden Reihe, über die er noch nicht verfügt: *Ausweichen II, Kampfreflexe, Ausweichen III, Kampfgespür, Blindkampf*. Sollte er all diese Sonderfertigkeiten bereits besitzen, steigt seine INI um 2 Punkte.

FISCHOTTER

Hauch des Odûn: GE; Schwimmen, Fischen/Angeln, Körperbeherrschung

Haut des Odûn:

Dem Durro-Dûn wächst ein sehr dichtes hellbraunes Fell. Dies bringt ihm einen Punkt natürlichen Rüstungsschutz und schützt fast vollständig vor Feuchtigkeit, aber auch vor Kälte.

Die Hände werden zu länglichen Fischotterpfoten mit Krallen und Schwimmhäuten zwischen den Fingern. Im Waffenlosen Kampf richtet der Durro-Dûn damit *echte* SP an und er kann sich im Wasser deutlich gewandter bewegen: Alle Schwimmen-Proben sind um RkP*/3 Punkte erleichtert.

Dem Tierkrieger wächst eine lange Schnauze mit zahlreichen Schnurrhaaren. Außerdem kann er den Kopf auch um 90° nach oben drehen, so dass er insbesondere beim Schwimmen nach vorne sehen kann.

Besonderheiten durch Blut des Odûn: Der Durro-Dûn wird sehr gelenkig und flink. Er erhält den Vorteil *Schlangemensch* und die Sonderfertigkeiten *Kampf im Wasser* und *Unterwasserkampf*. Besitzt er bereits eine oder mehrere dieser Sonderfertigkeiten, erhält er stattdessen die jeweils Vorderste aus der folgenden Reihe, über die er noch nicht verfügt: *Ausweichen II, Kampfreflexe, Ausweichen III, Kampfgespür*. Besitzt er bereits alle diese Sonderfertigkeiten, so erhält er den Vorteil *Flink* (ein weiteres Mal).

GEBIRGSBOCK

Hauch des Odûn: GS, *Athletik, Klettern, Raufen*

Haut des Odûn:

Dem Durro-Dûn wächst ein kurzes, aber dichtes Fell. Dies bringt ihm 1 Punkt natürlichen RS und schützt ihn gegen Kälte und Feuchtigkeit.

Aus der Stirn des Tierkriegers wachsen zwei je zwei Spann lange Hörner hervor. Wenn er einen Gegner mit einem Kopfstoß angreift, verursacht er mit diesen Hörnern 1W6+2 *echte* TP. Außerdem erleidet er keinen Schaden, wenn der Gegner den Kopfstoß mit einer Waffe pariert. Er beherrscht intuitiv das Kampfmanöver *Kopfstoß*, solange er die Hörner hat, muss es also für diesen Angriff nicht explizit erlernen.

Die Füße des Durro-Dûn verwandelt sich in die Hufe eines Gebirgsbockes. Dies gibt dem Krieger nicht nur einen sichereren Stand auf unsicherem Boden (evtl. *Körperbeherrschungs*-Proben je nach Untergrund um bis zu RkP*/3 Punkte erleichtert), sondern erhöht seine GS um 1 (auch zusätzlich zu einer weiteren GS-Erhöhung durch Meisterhandwerk) und erzeugt bei einem Tritt 1W6+2 *echte* TP. Unter der Wirkung dieser Verwandlung beherrscht der Durro-Dûn intuitiv die waffenlosen Manöver *Tritt* und *Sprungtritt*. Von den Auswirkungen kann er natürlich nur Gebrauch machen, wenn er keine Schuhe trägt, die ihn übrigens auch massiv in der Bewegung stören würden ...

Blut des Odûn: Der Krieger erhält von seinem Odûn den Vorteil *Herausragende Balance* sowie die Sonderfertigkeiten *Niederwerfen, Sturmangriff* und *Wuchtschlag*. Wenn er eine oder mehrere davon sowieso schon beherrscht, dann werden sie jeweils durch die Vorderste aus der folgenden Reihe ersetzt, über die er noch nicht verfügt: *Umreißen, Kampfgespür, Aufmerksamkeit, Finte, Klingenturm*. Sollte er all diese Sonderfertigkeiten bereits besitzen, steigen seine TP um 1 Punkt.

RABE

Hauch des Odûn: IN, *Sinnenschärfe, Fahrtensuchen, Orientierung*

Haut des Odûn:

Die Augen des Kriegers werden zu großen, schwarzen Vogelaugen. Durch sie erhält er einen Bonus von RkP*/2 Punkten auf *Sinnenschärfe*-Proben, wenn es ums Spähen geht. Zusätzlich kann der Krieger seinen Kopf um 180 Grad drehen.

Dem Durro-Dûn wächst am ganzen Körper ein dichtes schwarzes Federkleid. Dies schützt ihn nicht nur vor Wind und Feuchtigkeit, sondern ermöglicht es ihm sogar ein Stück weit, einen Sturz abzumildern: Die in so einem Fall nötige *Körperbeherrschungs*-Probe ist um RkP*/3 Punkte erleichtert. Wenn er versucht, besonders weit zu springen, erhöht das Federkleid die Sprungweite um 2 Spann pro RkP*. All diese

Vorteile kommen nur zum Tragen, wenn der Tierkrieger höchstens mit einer kurzen Hose oder einem kurzen Rock bekleidet ist.

 Aus Nase und Mund des Tierkriegers wird ein großer schwarzer Schnabel. Die Kraft dieses Schnabels, um Dinge zu zerbeißen oder zerbrechen, entspricht der KK des Kriegers + RkP*/2. Außerdem kann der Durro-Dûn nach einem Gegner 'picken'. Dies wird abgehandelt wie ein Biss, und bei einem Treffer erzeugt der Krieger 1W6+2 *echte* TP. Das entsprechende Kampfmanöver beherrscht er in der verwandelten Gestalt intuitiv. Sprechen kann der Krieger mit einem Schnabel allerdings überhaupt nicht, jeder Versuch endet in einem unartikulierten Krächzen.

Blut des Odûn: Der Krieger erhält von seinem Odûn die Sonderfertigkeiten *Defensiver Kampfstil*, *Meisterparade*, *Finte* und *Gezielter Stich*. Wenn er eine oder mehrere dieser SF sowieso schon beherrscht, dann werden sie durch die jeweils Vorderste aus der folgenden Reihe ersetzt, über die er noch nicht verfügt: *Aufmerksamkeit*, *Ausweichen I*, *Todesstoß*, *Ausweichen II*. Sollte er all diese Sonderfertigkeiten bereits besitzen, steigt seine INI um 2 Punkte.

SCHNEEEULE

Hauch des Odûn: IN; *Orientierung*, *Klettern*, *Sinneschärfe*

Haut des Odûn:

 Der Kopf des Tierkriegers verwandelt sich in den einer Eule. Ihm wächst ein kleiner Schnabel und große Eulenaugen. Er erhält einen Bonus von RkP*/4 auf alle Sinneschärfe-Proben, die sich auf Sehen oder Hören beziehen. Außerdem kann er den Kopf um 180° drehen.

 Die Hände des Durro-Dûn werden zu scharfen Eulenkralen. Er richtet damit einen TP mehr im Waffenlosen Kampf an und kann auch *echte* TP statt nur TP(A) verursachen.

 Durro-Dûn wächst am ganzen Körper ein schneeweißes Federkleid. Dies schützt ihn nicht nur vor Wind und Feuchtigkeit, sondern ermöglicht es ihm sogar ein Stück weit, einen Sturz abzumildern: Die in so einem Fall nötige *Körperbeherrschungs*-Probe ist um RkP*/3 Punkte erleichtert. Wenn er versucht, besonders weit zu springen, erhöht das Federkleid die Sprungweite um 2 Spann pro RkP*. All diese Vorteile kommen nur zum Tragen, wenn der Tierkrieger höchstens

mit einer kurzen Hose oder einem kurzen Rock bekleidet ist.

Besonderheiten durch Blut des Odûn: Der Krieger erhält die Sonderfertigkeiten *Ausweichen I*, *Meisterparade*, *Finte* und *Schnellziehen*. Wenn er eine oder mehrere dieser SF sowieso schon beherrscht, dann werden sie durch die jeweils Vorderste aus der folgenden Reihe ersetzt, über die er noch nicht verfügt: *Gezielter Stich*, *Ausweichen II*, *Todesstoß*, *Kampfflexe*, *Ausweichen III*. Sollte er all diese Sonderfertigkeiten bereits besitzen, steigt seine INI um 2 Punkte.

VIELFRAB

Hauch des Odûn: MU; *Raufen*, *Klettern*, *Be-tören*

Haut des Odûn:

 Dem Durro-Dûn wächst ein dichtes Fell, welches einen RS von 2 Punkten gewährt und auch vor Kälte schützt.

 Das Gebiss des Kriegers verwandelt sich in ein Vielfraßgebiss. Er ist nun in der Lage, im Nahkampf einen *Biss*-Angriff durchzuführen, und erzeugt dabei 1W6+3 *echte* TP.

 Die Hände und Füße des Tierkriegers verwandeln sich in Tatzen mit Krallen. Mit diesen kann er im Waffenlosen Kampf einen TP mehr anrichten. Auch kann er sich enorm leise auf diesen fortbewegen. Hat er keinerlei Schuhwerk an den Füßen sind alle *Schleichen*-Proben für ihn um RkP*/3 Punkte erleichtert.

Besonderheiten durch Blut des Odûn: Der Krieger erhält den Vorteil Kampffrausch und die Sonderfertigkeiten *Ausfall* und *Sturmangriff*. Besitzt er bereits eine dieser Sonderfertigkeiten, so erhält er stattdessen die erste Sonderfertigkeiten der folgenden Liste, die er noch nicht kennt: *Niederwerfen*, *Umreißen*, *Befreiungsschlag*. Sollte er all diese Sonderfertigkeiten bereits besitzen, steigen seine TP um 1 Punkt.

WILDSCHWEIN

Hauch des Odûn: KO, *Raufen*, *Selbstbeherrschung*, *Sinneschärfe*

Haut des Odûn:

 Dem Durro-Dûn wächst ein kurzes, raues Fell. Dies bringt ihm einerseits 2 Punkte natürlichen RS, andererseits schützt es auch gegen Kälte und Feuchtigkeit.

 Aus dem Unterkiefer des Kriegers wachsen gewaltige Hauer. Bei einem Angriff mit ihnen erzeugt er 1W6+2 *echte* TP.

Ein solcher Angriff wird als *Kopfstoß* gewertet, das nötige Manöver beherrscht er intuitiv.

 Die Nase des Tierkriegers verwandelt sich in einen Schweinerüssel. Damit erhält er einen Bonus von RkP*/2 Punkten auf *Sinneschärfe*-Proben, wenn es um Geruchswahrnehmung geht. Auf diese Weise kann er sogar Fährten verfolgen wie ein Spürhund.

Blut des Odûn: Der Krieger erhält von seinem Odûn die Vorteile *Eisern* und *Kampffrausch* sowie die Sonderfertigkeiten *Sturmangriff*, *Ausfall* und *Wuchtschlag*. Wenn er eine oder mehrere davon sowieso schon beherrscht, dann wird sie durch die jeweils Vorderste aus der folgenden Reihe ersetzt, über die er noch nicht verfügt: *Niederwerfen*, *Finte*, *Umreißen*, *Befreiungsschlag*. Sollte er all diese Sonderfertigkeiten bereits besitzen, steigen seine TP um 1 Punkt.

WOLF

Hauch des Odûn: GE, *Athletik*, *Raufen*, *Schleichen*

Haut des Odûn:

 Dem Durro-Dûn wächst ein zottiger Wolfspelz. Dies bringt ihm einerseits 2 Punkte natürlichen RS, andererseits schützt es auch gegen Kälte und Feuchtigkeit.

 Das Gebiss verwandelt sich in ein Wolfsgebiss, und statt zu schreien gibt der Krieger ein bedrohliches Knurren von sich. Abgesehen von diesem erschreckenden Anblick ist der Krieger nun auch intuitiv in der Lage, im Nahkampf einen *Biss*-Angriff durchzuführen, und erzeugt dabei 1W6+3 *echte* TP. Auch außerhalb einer Kampfhandlung kann ein solcher Biss verheerend sein, denn die Kraft des Kiefers entspricht der KK des Durro-Dûn + RkP*/3.

 Die Nase des Tierkriegers verwandelt sich in eine Wolfsschnauze. Damit erhält er einen Bonus von RkP*/2 Punkten auf *Sinneschärfe*-Proben, wenn es um Geruchswahrnehmung geht. Es ist ihm auf diese Weise möglich, nach Wolfsart Fährten zu verfolgen.

Blut des Odûn: Der Krieger erhält von seinem Odûn je einen Punkt auf den AT- und PA-Basiswert sowie die Sonderfertigkeiten *Finte*, *Kampfflexe* und *Aufmerksamkeit*. Wenn er eine oder mehrere davon sowieso schon beherrscht, werden sie durch die jeweils Vorderste aus der folgenden Reihe ersetzt, über die er noch nicht verfügt: *Kampffespür*, *Niederwerfen*, *Ausfall*, *Ausweichen II*. Sollte er all diese Sonderfertigkeiten bereits besitzen, steigt seine INI um 2 Punkte.

DIE MAGIE DES BLUTGEIST-BESESSENEN

Der Besessene ist ein *Viertelzauberer*, dessen besondere Magie darin besteht, von einem Blutgeist besessen werden zu können – dem Glauben der Ferkinas nach eben genau den *nur zhûlach*. (Sprich: Er ver-

fügt über der aventurischen Wissenschaft unerklärliche Fähigkeiten; wir folgen hier in unserer Beschreibung der Weltsicht der Ferkinas.)

DIE BESITZERGREIFUNG

Um die Besessenheit einzuleiten, muss der Anach-Nür während eines etwa einstündigen Rituals ein Tier opfern, dessen Blutgeist er aufnehmen will. Dieses Ritual kostet 7 AsP, welche meist durch Blutmagie bezahlt werden (siehe 34f.). In diesem Falle können ein Fünftel der Lebensenergie des Tieres in Astralpunkte umgewandelt werden. Eine Probe für die Durchführung ist nicht notwendig. Sehr wohl jedoch für die Anwendung der Blutmagie (siehe dort). Die Besitzergreifung und die damit einhergehende Bereitstellung von Kräften hält bis zum nächsten Neumond an.

Sofort nach der Inbesitznahme muss der Ferkina-Besessene versuchen den Tiergeist unter Kontrolle zu halten (s.u.).

DIE KRÄFTE DES BESESSENEN

Ein Besessener beherrscht *Magische Meisterhandwerke*, und zwar in der besonderen Form, dass die Talente, die von diesem Vorteil betroffen sind, von der Tierart abhängen, dessen *nur zhülach* er gerade in sich trägt. In diesem besonderen Falle sind auch waffenlose Kampftalente möglich. Hierbei gilt, dass die Verbesserung des Talents entweder zu Beginn des Kampfes erfolgen kann, wobei je 3 AsP den TaW *Raufen* für die Dauer des Kampfes um 1 Punkt erhöhen, oder aber vor eine einzelnen Aktion, wo bei dann 1 AsP einem Punkt Talentverbesserung für genau dieses Aktion entspricht. Weiterhin erlangt er mit dem Blutgeist auch die Möglichkeit Proben auf eine von der Tierart abhängige Eigenschaft unter Einsatz von Astralenergie erleichtern. Hierbei muss vor der Probe angesagt werden, dass AsP zur Verbesserung eingesetzt werden sollen. Je 2 AsP bringen einen Bonuspunkt auf die Probe, jedoch versucht der Besessene unterbewusst, die Probe auf jeden Fall gelingen zu lassen, was darin resultieren kann, dass alle AsP in diese eine Probe fließen (*Selbstbeherrschungs*-Probe + Kontrollwert).

Jeder Tierart sind zudem zwei *Übernatürliche Begabungen* zugeordnet, die der Anach-Nür einsetzen kann, wann immer er 'den passenden Blutgeist in sich trägt'. (Hier, wie auch bei den Meisterhandwerks-Talenten, kann der Meister natürlich passend variieren, siehe unten. Es ist hierdurch jedoch nicht möglich, Flugfähigkeit oder Wasseratmung zu erlangen – einmal davon abgesehen, dass Fische ohnehin blutlos sind.) Diese Begabungen sind während der einmonatigen Besessenheit durchaus mit AP steigerbar. Diese Steigerung ist sowohl an den Zauber als auch die Tierart gebunden, so dass der höhere Wert bei der



nächsten Besessenheit durch einen Blutgeist der gleichen Art wieder zur Verfügung steht.

DIE GEFAHREN DER BESESSENHEIT

Die Besessenheit durch den Blutgeist birgt neben den oben genannten Kräften auch gewisse Gefahren. Im Bluttausch verhält sich der Anach-Nür neben den üblichen Auswirkungen wie ein aggressives Tier der Art, dessen Geist er in sich trägt und greift daher meist die Umgebung mit bloßen Händen (oder auch Krallen oder Pranken) an. Einmal pro Tag (je nach Tier, z.B. zum Einbruch der Nacht),

Als von Blutgeistern beseelt und damit potentielle Quellen eines *nur zhülach* gelten alle kampfstarken, warmblütigen Tiere. Bei den Ferkinas am beliebtesten sind jedoch (in absteigender Reihenfolge): Stier, Khoramsbestie, Berglöwe, Widder, Rashtulsluchs

Tier	KW	Meisterhandwerke	Körperli. Merkmale	Übernatürl. Begabung
Stier	7	KK; Athletik, Körperbeh., Raufen	Hörner, Fell, Phallus	Horriphobus, Lunge des Leviatan
Khoramsbestie	5	KO; Athletik, Körperbeh., Raufen	Reißzähne, Fell	Movimento, Zaubernahrung
Berglöwe	5	MU; Klettern, Raufen, Schleichen	Mähne, Krallen	Axxeleratus, Standfest
Rashtulsluchs	5	IN; Schleichen, Sich Verst., Sinnensch.	Ohren, Krallen	Adlerauge, Sensattacco
Widder	4	GE; Klettern, Raufen, Betören	Hörner, Fell, Phallus	Armaturtz, Levthans Pracht (wie Satuaris Herrlichkeit)
Wildkatze	5	GE; Akrobatik, Klettern, Schleichen	Fell, Schnurrhaare, Krallen	Hexenkrallen, Katzenaugen
Sandlöwe	5	MU; Athletik, Raufen, Schleichen	Mähne, Krallen	Axxeleratus, Sensattacco
Höhlenpanther	4	KO; Schleichen, Sich Verstecken, Sinnenschärfe	Fell, Mähne, Krallen	Katzenaugen, Spurlos
Mungo	3	GE; Körperbeherrschung, Sich Verstecken, Ringen	Fell, Krallen	Klarum Purum (nur selbst), Armaturtz
Khoramswühler	6	KO; Körperbeherrschung, Sich Verstecken, Raufen	Zähne, Fell	Eiseskälte, Hexengalle
Gepard	4	GE; Athletik, Klettern, Körperbeherrschung	Fell, Krallen	Axxeleratus, Krötensprung
Sandwolf	5	KO; Körperbeherrschung, Raufen, Schleichen	Fell, Krallen	Movimento, Lunge des Leviatans
Hengst	4	KO; Athletik, Körperbeherrschung, Tanzen	Hufe, Mähne	Axxeleratus, Movimento
Warzennashorn	6	KK; Athletik, Körperbeherrschung, Raufen	Horn, Haut	Armaturtz, Eiseskälte
Gebirgsbock	3	GE; Akrobatik, Klettern, Raufen	Hörner, Fell	Krötensprung, Standfest

sobald der Besessene in Kontakt mit warmen Blut gelangt (z.B. bei Anwendung von Blutmagie) oder ein Bluttausch abklingt, muss der Anach-Nûr entweder 4 AsP zahlen oder eine Selbstbeherrschungsprobe ablegen, die um den zum Tier gehörigen Kontrollwert (siehe Tabelle, je nach 'Mächtigkeit' des Blutgeistes) erschwert ist. (Dies ist auch der Grund dafür, dass sich die Anach-Nûr, von rituellen Anlässen abgesehen, rein vegetarisch ernähren.) Misslingt diese Probe, so übernimmt der Tiergeist für die nächsten 2W6 Stunden die Kontrolle über den Körper und Geist des Besessenen. Er erhält dadurch die in der Tabelle genannten körperlichen Merkmale und verhält sich wie ein entsprechendes Tier seiner Art. Misslingt die Probe deutlich (mehr als 7 Punkte daneben oder Patzer), so verfällt der Anach-Nûr sofort in einen Bluttausch (an dessen Ende wieder eine Probe steht). Gelingt die Probe knapp (weniger TaP* als der Kontrollwert des Tieres), so behält der Besessene einige körperlichen und geistigen Eigenarten des Tieres (je nach Höhe der TaP* – je mehr desto geringer die Veränderungen). Gelingt die Probe deutlich (mindestens so viele TaP* wie der Kontrollwert des Tieres beträgt), so behält der Anach-Nûr die vollständige Kontrolle und sein Körper verwandelt sich nicht. Jede solche Selbstbeherrschungsprobe kostet einen Punkt Erschöpfung. Möchte der Besessene während der Zeit, in der das Tier die Kontrolle über den Körper hat, wieder die Kontrolle übernehmen, so muss er dazu eine um den Kontrollwert erschwerte Selbstbeherrschungs-

Probe ablegen. Diese Probe kostet ihn 7 AsP und 1W6 Punkte Erschöpfung. Mit dem Verlassen des Geistes zum nächsten Neumond sind diese Gefahren bis auf eine gebannt: Gerät der Besessene in einen Bluttausch, egal wie lange die letzte Besessenheit zurückliegt, so verhält er sich im Kampf wie das Tier, dessen Geist er zuletzt in sich aufgenommen hat.

Die Legende berichtet im übrigen, dass ein Besessener, der versucht, einen weiteren Blutgeist in sich aufzunehmen, bevor sein *nur zhûlach* entwichen ist, dies durchaus tun kann, allerdings wird dann er selbst aus seinem Körper gedrängt und vergeht, für immer in dieser Welt gefangen und damit auf ewig von den Verheißungen des Jenseits ausgeschlossen. Kein Wunder also, dass kein Ferkina auf den Gedanken käme, dem Wahrheitsgehalt dieser Legende nachzugehen. (Und da die Rituale immer in der finsternen Neumondnacht durchgeführt werden müssen, ist dies ohnehin unter normalen Umständen nicht möglich.)

HINTERGRÜNDE DER BESESSENHEIT

Bisher ist es noch keinem der wenigen Magietheoretiker, der von der Existenz der Anach-Nûr weiß, gelungen herauszufinden, um was für einen Effekt es sich bei dieser Besessenheit handelt. Die etwa ein Dutzend Theorien reichen von der Existenz der Blutgeister bis zu einer Besessenheit durch Geister oder Dämonen.

DIE RITUALE DER DERWISCHE

Die Magie des Derwischs wird in seiner Trance durch die rhythmischen Klänge der Dabla hervorgerufen – ohne diese Untermauerung ist er gar nicht in der Lage, irgendeine Magie zu weben. Allen Trommelritualen ist gemein, dass sie nicht auf den Derwisch selbst, sondern auf die Personen (also in der Regel Krieger) wirken, die der Derwisch hierfür erwählt.

Wenn der Derwisch ein Ritual durchführt, muss er zwei Proben ablegen: eine *Musizieren-* und eine *Ritualkenntnis (Derwische)-*Probe. Dabei kann er vor der ersten Probe entscheiden, dass er das Ergebnis durch den Einsatz von zusätzlicher Astralenergie noch verstärken kann: Jeder eingesetzte AsP erhöht den *Musizieren-TaW* für diese Probe um 1, wobei höchstens so viele AsP eingesetzt werden dürfen, wie der RkW des Derwisches beträgt. Die TaP* aus dieser ersten Probe (also maximal TaW *Musizieren* + RkW) gelten als Bonus für die nun folgende RK-Probe. Erst die Punkte, die bei dieser zweiten Probe übrig bleiben, gelten als RkP* – womit bei günstigem Probenausgang maximal der doppelte RkW + der TaW *Musizieren* erreicht werden kann.

Diese RkP* sagen nun aus, wie viele der Zuhörenden von dem Ritual profitieren (üblicherweise ein Zuhörer pro RkP*); d.h., eventuell wirkt der Zauber auf einige Teilnehmer am Ritual nicht. Muss entschieden werden, wer profitiert, können IN-Proben Ausschlag geben. Jeder Ritualteilnehmer, der nicht an Rastullah glaubt, zählt hierbei als fünf Gottgefällige; derart 'Ungläubige' ziehen auch nur den halben Nutzen aus einem Ritual.

Misslingt entweder die *Musizieren-* oder die *RK-*Probe, so gilt dies als misslungener Zauber: Die benötigten AsP sind ohne Effekt verpufft.

Die *Ritualkenntnis* ist eng an den Rastullah-Glauben gebunden. Sollte der Derwisch jemals seinem Glauben untreu werden, erleidet er einen Malus von 12 Punkten auf all seine Trommelzauber (entsprechend einer fehlenden religiösen Kernkomponente bei der Spruchzauberei). Schon kleinere Verfehlungen senken den RK-Wert zeitweilig um 1 bis 7 Punkte (Meisterentscheid). Solche kleineren Verfehlungen

können durch Buße, Fasten oder eine Queste gesühnt werden, was den entsprechenden Malus wieder beseitigt. Nach einem Abfall vom Glauben jedoch jemals wieder die Kräfte der Trommel so einsetzen zu können wie vorher, ist eine Lebensqueste.

Je halber Stunde Trommelspiel erhält der Derwisch eine Probenerleichterung von einem Punkt, wobei die Spielzeit auf die halbe Konstitution des Derwischs in Stunden begrenzt ist. Trommeln mehrere Derwische gemeinsam, werden für die Bestimmung der Anzahl der Bezauberten die RkP* aller Trommler addiert. Die Wirkung tritt in Abhängigkeit des höchsten RkP*-Ergebnisses ein. Je halber Stunde Trommelspiel gilt eine Erleichterung von 2 Punkten für jeden Derwisch, wobei die Spielzeit auf den halben KO-Wert des Derwischs mit der geringsten

Konstitution begrenzt ist. Die Nutznießer müssen in Hörweite durch Meditation oder Tanz an dem Ritual teilnehmen, wobei die Fertigkeit in diesen Talenten ohne Belang ist (die Krieger der Beni Dervez beherrschen diese jedoch zumeist hervorragend). Trommeln mehrere Derwische gemeinsam, so übertragen sich ihre Wirkungen auch auf alle Trommler.

Die Trommelmagie der Derwische ist einzigartig und ein gut gehütetes Geheimnis der Beni Dervez. Antimagische Techniken haben sich gegen Derwischzauber als nicht sonderlich effektiv erwiesen, da sie bei gemeinsamen Trommeln gegen die Gesamtsumme der RkP* angehen muss; ein gezielt eingesetzter – zeitlich und räumlich ausgedehnter – SILENTIUM mag jedoch wirken.

Ein Derwisch am Ende seiner Ausbildung beherrscht die unten vorgestellten vier Trommelrituale derart, dass er sie mit seinem Stamm gemeinsam spielen kann. Alleine wird er zu diesem Zeitpunkt in aller Regel nur den *Ruf des Krieges* zur magischen Wirkung bringen. Alle folgenden Trommelrituale haben gemeinsam, dass sie auf alle aktiven Teilnehmer in Hörweite wirken (s.o.) und dass der Derwisch pro halber Stunde, die er das Ritual aufrechterhält, einen Punkt Erschöpfung erleidet. Die Ritualdauer beträgt mindestens eine halbe Stunde.



RASTULLAHS GÜTE

Voraussetzungen: *Ritualkenntnis* (Derwische) 11

Lernkosten: 150 AP

Verbreitung: 3

Ritualproben: *Musizieren* +7; *Ritualkenntnis* (IN/CH/KO) +3

Technik: Die meisten Rhythmen sind sanft zu nennen; werden sie schneller, so erst nach langsamen und harmonischen Übergängen.

Wirkung: Dieses Stück, das traditionell eher selten gespielt wird, hat eine geradezu hypnotische Wirkung auf seine Zuhörer. Ihre Regeneration (LeP, Abbau von Erschöpfung und Überanstrengung, evtl. AsP) verdoppelt sich für die folgende Ruhephase, die KO-Proben gegen Wundfieber sind um 3 Punkte erleichtert. Bei mehr als 10 RkP* verdreifacht sich die Regeneration und die KO-Probe gegen Wundfieber ist um 7 Punkte erleichtert.

Kosten: 13 AsP

Wirkungsdauer: eine unmittelbar anschließende Ruhephase

Merkmale: Heilung, Einfluss

DER RUF DES KRIEGES

Voraussetzung: *Ritualkenntnis* (Derwische) 3

Lernkosten: 200 AP

Verbreitung: 6

Ritualproben: *Musizieren* +3, *Ritualkenntnis* (MU/CH/KO) +/-0

Technik: Der Derwisch trommelt einen aggressiven, schnellen Rhythmus, der durch einen immer wieder durchbrechenden Dreiertakt an galoppierende Pferde erinnert.

Wirkung: Dies ist das älteste Trommelstück der Derwische – und eines der für die Krieger am gefährlichsten: Der AT-Basiswert jedes Ritualteilnehmers wird um 2 Punkte erhöht. Jeder Teilnehmer erhält den Vorteil *Zäher Hund* und

die Fähigkeit, Kampfwert-Einbußen durch Wunden zu ignorieren (wodurch er allerdings auch keine Wunden und Schmerzen mehr wahrnimmt).

Kosten: 8 AsP

Wirkungsdauer: für den nächsten Kampf, längstens bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang

Merkmale: Eigenschaften, Einfluss

DER SCHUTZ RASTULLAHS

Voraussetzungen: *Ritualkenntnis* (Derwische) 11

Lernkosten: 200 AP

Verbreitung: 3

Ritualproben: *Musizieren* +5; *Ritualkenntnis* (MU/IN/CH) +5

Technik: Dies ist eines der geheimnisvollsten Stücke der Derwische mit langsamen Schlagabfolgen, sanften, wie Regentropfen klingenden und dann wieder laut hallenden Schlägen.

Wirkung: Das vielleicht angesehenste Trommelstück erhöht die Magieresistenz und den Mut eines jeden Zuhörers um je 2 Punkte; die MU-Verbesserung beeinflusst nicht zusätzlich die MR.

Kosten: 10 AsP

Wirkungsdauer: 13 Stunden

Merkmale: Eigenschaften, Einfluss

STURM DER WÜSTE

Voraussetzungen: *Ritualkenntnis* (Derwische) 7

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 4

Ritualproben: *Musizieren* +4; *Ritualkenntnis* (MU/GE/CH) +2

Technik: Der Derwisch beginnt in langsamen Rhythmus, der lange Augenblicke der Stille enthält, die auf die Zuhörer nervenzerrend wirken können. Erst nach etwa zwei Dritteln der gesamten Spielzeit wird ein Sturm lauter Trom-

melschläge ausbrechen, der schließlich sehr abrupt endet.

Wirkung: Jeder Zuhörer erhält eine Steigerung seiner Talentwerte *Reiten* und *Lanzereiten* in Höhe von RkP*/3 Punkten und zudem die Sonderfertigkeit *Reiterkampf* (falls er sie nicht ohnehin besitzt).

Kosten: 9 AsP

Wirkungsdauer: bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang

Merkmale: Eigenschaften, Einfluss

ZORN DES GOTTGEBÄLIGEN

Voraussetzungen: *Ritualkenntnis* (Derwische) 9, MU 14

Lernkosten: 250 AP

Verbreitung: 2

Ritualproben: *Musizieren* +9; *Ritualkenntnis* (MU/MU/CH) +7

Technik: Der Derwisch lässt ein Gewitter von Trommelschlägen erklingen, die an wilden Kampfslärm erinnern und meist von schrillen Schreien begleitet werden.

Wirkung: Jeglicher Nahkampfangriff der Zuhörer – ganz gleich, ob mit einer Waffe oder mit der bloßen Hand – gilt während der Wirkungsdauer als magischer Angriff und ist daher in der Lage, auch Sphärenwesen und Dämonen zu verletzen, die *Resistenz* oder *Immunität gegen profanen Schaden* besitzen. Rechtgläubige Krieger und Achmad'sunni erhalten zudem einen Bonus von RkP*/3 auf die magischen Trefferpunkte (siehe Seite 56) ihrer Waffe oder ihrer Fäuste.

Dieses ist das seltenste Ritual der Derwische, das lange Zeit als verschollen galt und im Jahre 266 Rastullah (1025 BF) das Kalifat vor der Vernichtung durch dämonisch mutierte Echsenwesen bewahrte.

Kosten: 13 AsP

Wirkungsdauer: für den nächsten Kampf, längstens bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang

Merkmale: Eigenschaften, Kraft



DIE KUNST DER INVOKATION

»Die Magica Invocatio oder Magica Conjunctio bezeichnet das Herbeirufen oder Beschwören einer Wesenheit oder Substanz zur Hilfe des Zauberers. Die Ursprünge des Wesens können hierbei jedoch sehr unterschiedlich sein. Dies können Elementarwesen, Totengeister oder Dämonen sein. Aber auch die Mischung von dämonischen und derischen Lebens zu Untoten, Golems oder Chimären werden hierzuzählt. Denn obwohl es diverse Unterschiede zwischen diesen Vorgängen gibt, gibt es auch viele Gemeinsamkeiten.[...]

—aus einer Unterrichtsstunde an der Akademie zu Punin, neuzeitlich

Mit Invokation bezeichnen wir das Rufen einer eigenständigen Wesenheit, z.B. eines Dämons oder eines Elementars. Diese Wesenheit soll dem Zauberer zu Diensten sein und Aufgaben erfüllen, ohne dass der Beschwörer weitere Zauber oder Kenntnisse beherrscht. Hierbei ist der Zauberer deutlich flexibler als beim Einsatz eines einzelnen Zauberspruchs. Jedoch bedarf es meist deutlich mehr Vorbereitungen ein Wesen zu beschwören als einen Zauberspruch zu wirken – und weiterhin verfügen die beschworenen Wesen auch noch über einen eigenen Willen.

Auch wenn es kosmologische Unterschiede zwischen den verschiedenen Spielarten der Invokation, zwischen Dämonenbeschwörung und Elementarherbeirufung, Geisterruf und Golembau, gibt, verwenden wir zum Zwecke der Vereinfachung für alle Beschwörungen und Herbeirufungen die gleichen Regeln. Dies gilt also für die Anwendung der Zauber CHIMAEROFORM, DSCHINNENRUF, ELEMENTARER DIENER, GEISTERRUF, INVOCATIO MAIOR, INVOCATIO MINOR, MEISTER DER ELEMENTE, SKELETTARIUS, STAUB WANDLE, STEIN WANDLE, TOTES HANDLE, dazu auch das *Invocatio-Integra*-Ritual, das die gleichnamige Sonderfertigkeit voraussetzt.

Mittels des Zaubers CHIMAEROFORM (LCD 55) lassen sich verschiedene Geschöpfe unter Verwendung dämonischer Kräfte zu einem einzigen neuen Geschöpf vereinen – eine sogenannte Chimäre.

EINFACHE BESCHWÖRUNGSREGELN

Die auf den folgenden Seiten präsentierten Regeln zur Beschwörung haben eine sehr hohe Komplexität und sind allesamt als *Optionale Regeln* zu verstehen. Wenn Sie stattdessen vereinfachte Regeln zur Beschwörung verwenden möchten, so schlagen wir folgendes Vorgehen vor:

Der Beschwörer würfelt eine um die Beschwörungsschwierigkeit erschwerte Zauberprobe und merkt sich die ZfP*. Misslingt diese Probe, so treten nur die negativen Effekte einer misslungenen Zauberprobe (siehe Seite 12f.) ein. Gelingt sie, so erscheint das gewünschte Wesen.

Der Beschwörer formuliert seine Bitte an das Wesen und muss eine Probe auf den Kontrollwert ablegen, die je nach Dienst und dessen Dauer vom Meister erschwert wird und um ein Drittel der ZfP* aus der Beschwörungsprobe erleichtert ist. Gelingt die Probe, so erfüllt das Wesen die Bitte und verschwindet nach dessen Erfüllung. Misslingt die Probe, ist das Wesen für 3W6 KR frei in seinen Entscheidungen und verschwindet anschließend. Manche Wesen, gerade Elementare und Geister, sind in dieser Zeit durchaus verhandlungsbereit und könnten sich dann doch noch überzeugen lassen, dem Beschwörer doch noch einen (geringeren) Dienst zu erfüllen, eventuell auch den ursprünglichen Dienst, dann aber gegen einen astralen 'Aufpreis'. Dies ist jedoch eher ein Anlass zum Rollenspiel als für einen zweiten Würfelwurf.

BESCHWÖRUNGEN IN MYRANOR

Vom fernen Westkontinent Myranor, von Aventuriern Güldenland genannt, stammen große Teile des Wissens um die Kunst der Beschwörung. Sie wurde von den Siedlern mitgebracht und mit dem Wissen der Tulamiden zu dem gemacht, was heute in Aventurien über Beschwörung bekannt ist.

Tatsächlich ist dies nur ein kleiner Teil des Wissens, welches noch auf Myranor bekannt ist. Die Kunst der Beschwörung ist dort die einzige Art einen Zauber zu wirken – Spruchmagie wie in Aventurien ist quasi unbekannt.

Die größte myranische Tradition ist die Magie der Optimaten, die die Oberschicht des menschlichen Imperiums stellen und die mit ihren Beschwörungen sogar mehr Effekte erzielen können als die aventurische Spruchmagie. Viele weitere Zauberer, wie beispielsweise alle Varianten der Animisten, nutzen beschwörbare Kräfte für ihre Zauberwirkungen. Die grundsätzlichen Regeln zur Beschwörung, nämlich die Verwendung einer Beschwörungs- und einer Kontroll-Probe, gelten auch in Myranor.

Mehr hierzu erfahren Sie in einem kommenden Band, der sich ganz der myranischen Zauberei widmet.

Die Zauber DSCHINNENRUF (LCD 68), ELEMENTARER DIENER (LCD 80) und MEISTER DER ELEMENTE (LCD 174) rufen verschiedene Formen von Elementarwesen der sechs aventurischen Elemente, nämlich Dschinne, Elementargeister und Elementare Meister des jeweiligen Elements.

Durch den Zauber GEISTERRUF (LCD 98) werden in der Nähe weilende (Toten-)Geister herbeigerufen. Einen ähnlichen Effekt hat das Schamanenritual RAT DER AHNEN (Seite 161).

Die Zauber der INVOCATIO-Familie (LCD 132f.) beschwören niedere und gehörnte Dämonen, Wesen des Chaos aus den Höhen der Niederhöhlen.

Mittels des SKELETTARIUS (LCD 243) und des TOTES HANDLE (LCD 259) kann der Zauberer aus einem toten Wesen einen Untoten erschaffen.

Die Zauber STAUB WANDLE (LCD 250) und STEIN WANDLE (LCD 251) erschaffen Golems, folgsame Wesen aus leblosem Material.

Zur Einfachheit wird Beschwörung und Herbeirufung in diesem Kapitel unter dem Begriff Beschwörung zusammengefasst, und dementsprechend auch vom Beschwörer und beschworenem Wesen gesprochen.

ABLAUF EINER BESCHWÖRUNG

Eine Beschwörung ist dadurch gekennzeichnet, dass der Zauberer ein Wesen ruft oder erschafft, damit dieses ihm zu Diensten ist. Diese Anrufung geschieht spieltechnisch mittels eines Zauberspruchs oder eines Rituals, das dem Zauberer gelingen muss. Der Schwierigkeitsgrad der Anrufung wird durch viele Umstände beeinflusst, in erster Linie durch die Art und Macht des zu beschwörenden Wesens – die mächtigsten von ihnen sind nur unter großem Aufwand zu rufen. Dazu kann sich der Beschwörer die Beschwörung durch Kenntnisse, Fähigkeiten und Vorbereitungen erleichtern. Aber auch die äußeren Umstände der Beschwörung, wie der Ort und die Zeit der Durchführung, spielen eine Rolle: So können dem Wesen genehme Orte und die passende Sternkonstellation die Beschwörung deutlich erleichtern. Die solcherart modifizierte Probe auf das Ritual oder den Zauberspruch ist die *Beschwörungsprobe*.

Ist es dem Zauberer gelungen, das Wesen zu rufen, muss er es zwingen – oder kann er es bitten –, ihm zu Diensten zu sein. Elementarwesen und Geister werden durch den Zauber nur gerufen, sind aber häufig dem Beschwörer wohlgesonnen, so dass sie ihm einen oder sogar mehrere Dienste erweisen. Dämonen, Chimären, Untote und Golems müssen jedoch – meist gegen ihren Willen – zu den Diensten gezwungen werden. Auch wenn dies durch den Beschwörungsvorgang etwas vereinfacht wird, kann es sein, dass das Wesen bei einer misslungenen Probe versucht, dem Beschwörer zu schaden. Um das Wesen zu dem Dienst zu bewegen, muss dem Beschwörer eine *Kontrollprobe* gelingen. Manche Wesen sind schwerer zu kon-

trollieren als andere, aber auch hier können sowohl Kenntnisse und Vorbereitungen als auch die äußeren Umstände die Probe beeinflussen.

Die Zeit, die ein beschworenes Wesen dem Beschwörer für Dienste bereit steht, ist unterschiedlich. Geister bleiben längstens bis zum Sonnenaufgang, Elementare und Dämonen längstens für einen vollen Tag, jedoch kann diese Zeit durch eine *Bindung* des Wesens verlängert werden. Chimären, Golems und Untote, die wir im Folgenden mit dem Sammelbegriff *Kreaturen* versehen möchten, stehen dem Beschwörer auf unbeschränkte Dauer zur Verfügung (Ausnahme: mit SKELETTARIUS erhobene Untote).

ALLGEMEINE REGELN ZUR BESCHWÖRUNG

Hier werden die allgemeinen Regeln zur Beschwörung vorgestellt, die dann in den folgenden Abschnitten zu den einzelnen Beschwörungszaubern und Wesenheiten auf die besonderen Situationen erweitert werden.

Vor der Ausführung der Beschwörung müssen einige Bedingungen erfüllt sein. Je nach Zauber muss eine gewisse Menge einer passenden Substanz, mit dem die Beschwörung durchgeführt wird (die Wesen bei der Chimärenerstellung, Material für den Golem, Elementarmenge bei Elementarherbeirufung), vorhanden sein. Eine Übersicht findet sich in der nebenstehenden Tabelle. Bei Golems und Chimären wird weiterhin noch eine Konstruktions-thesis, eine Art Bauplan, zur Erschaffung benötigt.

Sind diese Voraussetzungen erfüllt kann mit der Beschwörung begonnen werden. Diese besteht regeltechnisch aus zwei Schritten, der *Anrufung* und dem *Auftrag*, wobei letzterer Schritt noch in vier weitere Unterschritte aufgeteilt ist und durchaus mehrmals durchgeführt werden kann. Als Vorsichtsmaßnahme bei der Beschwörung kann und sollte der Beschwörer auch auf Bann- und Schutzkreise (siehe 60) zurückgreifen.

ANRUFUNG UND ANRUFUNGSPROBE

Mit *Anrufungsprobe* bezeichnen wir die eigentliche Zauberprobe auf den Beschwörungszauber (also z. B. DSCHINNENRUF, INVOCATIO MINOR). Hiermit wird das Wesen zum Beschwörer gerufen.

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEITEN BEI DER BESCHWÖRUNG

BANN- UND SCHUTZKREISE

Die Anwendung von Bann- und Schutzkreisen wird auf Seite 60 kurz und in SRD 67f. detailliert erläutert. (Hier zusammengefasst: Ein Kreis richtet sich jeweils gegen eine bestimmte Gruppe von Wesen, wovon alle betroffen sind, deren MR kleiner ist als die RkP* bei der Zirkelerstellung. Schutzkreise halten Wesen aus ihrem Inneren fern, Bannkreise schließen betroffene Wesen ein.) Für die Beschwörung wichtige Kreise können sein: *Bann- und Schutzkreise gegen Geisterwesen* (25 AP; V: Mag5, Ach4, Zib3), *gegen Niedere Dämonen* (50 AP; V: Mag6, Alc4, Zib1), *gegen Elementare* (75 AP; V: Ach5, Alc4, Mag3) und *gegen Gehörnte Dämonen* (75 AP (50, wenn Kreis gegen Niedere Dämonen bekannt); V: Mag5, Alc2)

Voraussetzungen: SF *Zauberzeichen*, für die Bann- und Schutzkreise gegen niedere/gehörnte Dämonen reicht ebenfalls ein TaW 7 im I.MINOR bzw. I.MAIOR aus

Verbreitung und Kosten: je nach Kreis (s.o.)

ABLAUF EINER BESCHWÖRUNG

I. Anrufung

II. Auftrag

1. Formulierung des Dienstes
2. Kontrollprobe
3. Bezahlung des Dienstes
4. Ausführung des Dienstes

Bei den Zaubern der INVOCATIO-Familie, dem ELEMENTAREN DIENER und dem SKELETTARIUS können mehrere Wesen gleichzeitig beschworen werden (siehe Kasten). Beim Zauber GEISTERRUF erscheinen sogar immer so viele Geister, wie sich in der Reichweite des Zaubers aufhalten.

Die Anrufungsprobe kann durch etliche verschiedene Modifikatoren erschwert oder erleichtert sein (Übersicht in nebenstehender Tabelle):

 Zum einen die *Beschwörungsschwierigkeit* des zu beschwörenden Wesens, die die prinzipielle Schwierigkeit angibt, ein solches Wesen zu rufen. Diese finden sich bei den beschwörbaren Wesen in der Beschreibung mit angegeben.

 Besitzt der Beschwörer die Kenntnis des *Wahren Namen* des Wesens (was eher eine Art Thesis-Ergänzung für den jeweiligen Zauber als ein echter Name ist), so ist die Probe um dessen Qualität erleichtert. Die Qualität liegt zwischen 1 (grobe Thesis-Skizze) und 7 (vollständige Beschreibung des Wesens in Thesis-Form). Die Kenntnis des Wahren Namens ist nur bei Chimären und Golems zwingend erforderlich. Genauere Beschreibungen, um was es sich bei den Wahren Namen der Wesen handelt, finden Sie in den jeweiligen Kapiteln zu den Wesen beschrieben.

MATERIELLE VORAUSSETZUNGEN

Zauber	Material
Chimaeroruf	zwei oder mehr Lebewesen (z.B. Tier oder Pflanze, evtl. auch ein Dämon)
Dschinnenruf	ein halber Stein des Elements oder äquivalente Menge
Elementarer Diener	eine 'Handvoll' des Elements
Geisterruf	Geist in der Nähe
Invocatio Maior	—
Invocatio Minor	—
Meister der Elemente	eine größere Menge des Elements
Skelettarius	ein oder mehrere tote Wesen
Staub Wandle	Material für die Gestalt (Sand/Staub der Gorischen Wüste, Chalukwasser)
Stein Wandle	Material für die Gestalt (je nach Wesen z.B. aus Holz oder Stein)
Totes Handle	ein totes Wesen

 Je nach zusätzlicher *Ausrüstung des Beschwörers* kann die Probe erleichtert werden: Mit der richtigen *Kleidung* wird die Probe um bis zu 2 Punkte erleichtert. Jede Tradition kennt eigene Vorschriften für jeden einzelnen Zauber (z.B. passende Beschwörerrobe und kein Schuhwerk bei Gildenmagiern oder eine rituelle Reinigung bei Geoden).

Ein *Bannschwert* (siehe Seite 106f.) erleichtert die Probe bei Dämonen- und Geisterbeschwörungen um einen weiteren Punkt, bei Exorzismen dieser Wesen sogar um 2 Punkte. Einige *Alchimika*, insbesondere Zauberkreide und Zauberkerzen (siehe SRD 101), können die Probe weiter erleichtern.

 Einige *Fähigkeiten des Beschwörers* (Vorteile wie *Affinität zu Dämonen* oder Sonderfertigkeiten wie *Nekromant*) modifizieren die Probe ebenfalls. Diese werden in den jeweiligen Kapiteln genauer beschrieben.

 Gewisse *Umstände der Zeit und des Ortes* modifizieren die Probe. Für passende oder unpassende Sphärenkonstellationen kann der Spielleiter Modifikationen im Bereich von -3 bis +3 festlegen, die mittels einer *Sternkunde*-Probe überprüft werden kann. Wenn der Spieler auf eine passende Konstellation warten möchte, sollte dies eine *Sternkunde*-Probe benötigen und zwischen 1W20 Tagen (1 Punkt Erleichterung) bis 3W20 Wochen (Erleichterung von 3 Punkten) dauern. Zu anderen Zeitumständen kann es noch deutliche Erschwerungen von bis zu 7 Punkten geben. Genaueres finden Sie in den jeweiligen Kapiteln zu den Wesen.

Affinitäten eines Ortes zu bestimmten Wesen (oder gegen diese) können die Probe um bis zu 7 Punkte erleichtern oder erschweren. Ein Ort elementarer Reinheit kann 5 bis 7 Punkte Erleichterung auf Elementarherbeirufung bringen, jedoch Dämonenbeschwörungen um 4 Punkte erschweren, ein Kraftknoten Beschwörungen um einen Teil der Kraftknotenstärke erleichtern (siehe Seite 368), eine asfalthische Pforte des Grauens kann Chimärenerschaffung und passende Dämonenbeschwörungen um 6 Punkte erleichtern usw. Je nach Wesen kann

die Probe um weitere Umstände modifiziert werden; diese werden dann in den jeweiligen Abschnitten erwähnt.

 Ein dem Wesen genehmes *Geschenk (Donarium)* erleichtert die Probe um bis zu 2 Punkte pro individuellem Donarium (maximal bis 7 Punkte Erleichterung), nicht genehme Geschenke können die Probe jedoch auch um bis zu 7 Punkte erschweren.

 Die Qualität der bei der Beschwörung verwendeten notwendigen *Materialien* (siehe Tabelle **Materielle Voraussetzungen der Beschwörungen**), sei es die elementare (Un-)Reinheit der Elementarsubstanz beim DSCHINNENRUF oder die Bausubstanz eines Golems, können die Probe um bis zu 7 Punkte erleichtern oder erschweren (Spielleiterentscheid, Vorschläge gibt es in den entsprechenden Abschnitten). Bei Zaubern, bei denen keine Materialien benötigt werden, wird die Probe an dieser Stelle nicht modifiziert.

 Erwünschte *zusätzliche Eigenschaften* des Wesens (ab Seite 231) erschweren die Probe um die entsprechende Punktzahl. Es sind alle Eigenschaften erlaubt, die für die *Gattung* des Wesens möglich sind.

 Weitere, allgemeine regeltechnische Modifikationen, z.B. aufgrund von Wunden, Erschöpfung oder Spontanen Modifikationen des Zaubers.

Die bei dieser Probe übrig behaltenen ZfP* können nun zu verschiedenen Zwecken eingesetzt werden:

- Erleichterung der folgenden Kontrollproben: je 3 ZfP* erleichtern alle Kontrollproben dieses Wesens um 1 (maximal um 7 Punkte erleichtert)
- Modifikation des Wesens. So können z.B. Schaden oder Fähigkeiten des Wesens erhöht werden. Die Kosten der Modifikation finden Sie in der Tabelle auf Seite 178. Dies ist nicht bei Totengeistern möglich.
- Steigerung der Dienstbarkeit:
 - Jeder ZfP* steigert die Anzahl an AsP, die ein Elementar oder Geist für den Beschwörer auszugeben bereit ist, um 1.
 - Je 3 ZfP* erhöht sich die Loyalität (LO) der Kreatur (Chimäre, Golem, Untoter) um 1 (maximal auf 21).
 - Je 4 ZfP* lassen den Dämon einen zusätzlichen Dienst erfüllen.
- Senkung der Kosten: Je 3 ZfP* senkt die Kosten eines folgenden Dienstes um 10%, maximal auf 50% pro Dienst. In Verbindung mit der SF *Höhere Dämonenbindung* senken 3 ZfP* die Basiskosten um 10%. Auch hier beträgt die maximale Kostenreduktion 50%.

GLEICHZEITIGES BESCHWÖREN MEHRERER WESEN

Zauber	Probenerschwerungs*	Kosten pro Wesen
Elementarer Diener	+4 +Anzahl	10
Invocatio Minor	BS +Anzahl	9 AsP
Invocatio Maior	BS +Gesamtsumme der beschworenen Hörner**	11 AsP
Invocatio Integra	BS +Anzahl	7 AsP
Skelettarius	BS +Anzahl	8 AsP

*) BS=Beschwörungsschwierigkeit des Dämons / Untoten

**) Niedere Dämonen zählen hierbei ggf. als eingehört.

Bei allen Zaubern kann nur die gleiche Sorte von Wesen beschworen bzw. erhoben werden. Zauberer mit der SF *Nekromant* können jedoch auch gemischte Untotengruppen erheben. Hierbei ist die Probe um höchste Beschwörungsschwierigkeit plus Anzahl erschwert.

Übrige ZfP* der Beschwörungsprobe können nach den üblichen Regeln verteilt werden, jedoch wird die Wirkung auf alle beschworenen Wesen verteilt. Ausnahme sind hierbei Wesen mit der Eigenschaft *Rudel* (siehe Seite 235).



Beispiel: Behält der Beschwörer 6 ZfP bei der Beschwörung zweier Wesen übrig und verwendet alle ZfP* in die Erleichterung der Kontrollprobe, so sind die Kontrollproben jedes der beiden Wesen um 1 Punkt erleichtert. Dennoch müssen beide Wesen einzeln beherrscht und bezahlt werden (s.u.)*

ÜBERSICHT ÜBER DIE

MODIFIKATIONEN DER ANRUFUNGSPROBE

Die Anrufungsprobe ist modifiziert um:

- Beschwörungsschwierigkeit des Wesens
- Qualität des verwendeten Wahren Namens des Wesens. Modifikator von -7 (Qualität 7) bis 0 (kein Wahrer Name vorhanden). Für Golems und Chimären ist ein Wahrer Name *zwingend* erforderlich.
- Ausrüstung des Beschwörers (passende Bekleidung, Bannschwert)
- Fähigkeiten des Beschwörers (Umstände wie Paktierer, Vorteile, Sonderfertigkeiten, ...)
- Umstände der Zeit (Sternkonstellation und ähnliches, im Bereich von -3 bis +7)
- Umstände des Orts (-7 bis +7)
- dargebotene Geschenke (-7 bis +7)
- Qualität der verwendeten Materialien (-7 bis +7)
- erwünschte besondere Eigenschaften des Wesens (siehe Seite 231ff.)
- sonstige Modifikationen (Wunden, Spontane Modifikationen ...)

Der Zauber kostet die beim Zauber angegebene Anzahl an Astralpunkten. Misslingt der Zauber, so sind je nach Zauber verschiedene Auswirkungen möglich, eine genaue Auflistung findet sich in den Abschnitten zu den jeweiligen Beschwörungen.



Die Kristallomantin Nga'Shrr will einen Humusgeist beschwören. Die Beschwörungsschwierigkeit beträgt +4. Sie verfügt über einen Wahren Namen (Qualität 3), hat sich passend gekleidet (-1) und beschwört an einem dem Humus sehr zugewandten Ort (-2). Leider stehen die Sterne gerade schlecht (+1) und außerdem möchte Nga'Shrr, dass der Humusgeist die Eigenschaft Lebensinn (4 ZfP*) besitzt. Die Probe ist damit gesamt um +4-3-1-2+1+4=+3 Punkte erschwert.

Nga'Shrr hat in dem Zauber ELEMENTARER DIENER einen ZfW von 7 und behält bei der Anrufungsprobe auch noch 3 ZfP* übrig. Damit könnte sie z.B. die folgenden Kontrollproben um einen Punkt erleichtern, dem Geist einen zusätzlichen Punkt RS geben oder sowohl die Dienstkosten für einen Dienst um 10% verbilligen als auch den Geist einen ASP mehr für sie ausgeben lassen.

DER AUFTRAG

Wenn die Beschwörung gelungen ist, so folgt als nächstes die Auftragserteilung. Diese setzt sich aus den vier Schritten *Formulierung des Auftrags*, *Kontrollprobe*, *Bezahlung des Dienstes* und *Ausführung des Dienstes* zusammen.

Elementare und Geister geben eine gewisse Anzahl an ASP für ihren Beschwörer aus, während Dämonen eine feste Anzahl an Diensten erfüllen. Kreaturen folgen allen Befehlen ihres Erschaffers, so lange die Loyalität (LO) größer als 0 ist.

Bei der Beschwörung mehrerer Wesen wird dieser Schritt für jedes der Wesen durchgeführt, jedoch kommen die gleichen Modifikationen zur Geltung. Ausnahmen sind Dämonen mit der Eigenschaft

NACHTRÄGLICHE MODIFIKATION DER WESEN

Modifikation	Kosten	Anmerkung
+5 LeP	2 ZfP*	
+10 AuP	1 ZfP*	nur Chimären
INI +1, RS +1, GS +1, MR +1	3 ZfP*	RS nicht bei Geistern, da dort RS = halbe MR
AT bzw. PA +1, TP +1	4 ZfP*	betrifft alle Attacken bzw. Paraden des Wesens
Eigenschaft +1	5 ZfP*	
Neues Talent (auf TäW 1)	4 ZfP*	
ein TäW oder ein ZfW +2	1 ZfP*	Nur bei bereits bekannten Talenten und Zaubern möglich

Die Werte können maximal auf den anderthalbfachen Startwert gehoben werden, mindestens jedoch um einen Punkt und Talente mindestens auf den Wert 5.

Beschwörer mit der SF *Form der Formlosigkeit* (Dämonen), *Golembauer* (Golems), *Chimärenmeister* (Chimären) bzw. *Nekromant* (Untote) können ihre Geschöpfe auch nach der Beschwörung noch mit besonderen Eigenschaften (siehe Seite 231ff.) ausstatten. Dafür müssen sie jedoch die dreifache Anzahl der ZfP* aufwenden. Zauberer mit der SF *Geber der Gestalt* können Dämonen sogar zu den einfachen Kosten nachträglich mit Eigenschaften ausstatten.

OPTIONAL: AP-KOSTEN VON WAHREN NAMEN

Die Kenntnis eines Wahren Namens kann man auch als erwerbbares Wissen betrachten, für das ein Charakter also auch AP zu bezahlen hat. Jeder Qualitätspunkt einer Abschrift des Wahren Namens kostet daher eine gewisse, vom Wesen abhängige Anzahl an AP. Besitzt man bereits die Kenntnis einer Abschrift niedriger Qualität, lässt sich die höherwertige Abschrift für die Differenz der Kosten erwerben.

Wesen	AP-Kosten pro Punkt Qualität
Geist, Untoter	1 AP
Chimäre, Golem	(Beschwörungsschwierigkeit/2) AP
Elementargeist	2 AP
Dschinn	4 AP
Elementarer Meister	6 AP
Dämon	(Beschwörungsschwierigkeit/2) AP

Rudel, diese zählen auf Wunsch des Beschwörers in allen Belangen (Kontrollprobe, Dienstkosten) als ein Dämon, jedoch steigen die Baskosten des Dämons um die doppelte Größe des Rudels.

FORMULIERUNG DES AUFTRAGS

Die Art und Gesinnung des geforderten Dienstes beeinflusst maßgeblich die Kontrollprobe. Dienste die dem Wesen 'gefallen', sind einfacher zu erteilen als solche, die dem Wesen 'missfallen'. Daher muss der Dienst vor der Kontrollprobe formuliert werden.

Als Dienste sind nur solche möglich, die bei dem Wesen genannt werden, und die Sonderdienste, die für diese Gattung von Wesen möglich sind (siehe Beschreibung der Dienste ab Seite 181).

Es ist auch möglich, mehrere Dienste auf einmal einzufordern (und diese dann gemeinsam zu bezahlen).

KONTROLLPROBE

Nachdem der Dienst formuliert ist, wird geprüft, ob das Wesen dem Befehl Folge leistet. Geister und Elementare entscheiden anhand ihres Eindrucks des Beschwörers, ob sie ihm den Dienst erfüllen, alle anderen Wesen werden durch die Macht des Beschwörungszauber dazu gebracht, dem Befehl Folge zu leisten. Für diese Überprüfung wird die *Kontrollprobe* mit 1W20 auf den *Kontrollwert* abgelegt. Um welchen Wert es sich hierbei handelt, lässt sich in der nebenstehenden Tabelle ablesen.

Die Kontrollprobe wird wie die Anrufungsprobe von mehreren (und ähnlichen) Faktoren beeinflusst (Übersicht in Nebenstehender Tabelle):

Die *Kontrollschwierigkeit* entspricht bei Dämonen, Geistern und Elementaren sowie bei Kreaturen beim Dienst Gefolgschaft der bei dem Wesen angegebenen Beherrschungsschwierigkeit, also dem Widerstand, den das Wesen der Kontrolle entgegengesetzt. Bei Kreaturen, die andere Dienste erfüllen, ist die Kontrollschwierigkeit die beim Dienst angegebene Erschwernis auf die LO-Probe.

Die Punkte *Ausrüstung* und *Eigenschaften des Beschwörers* gelten in gleichem Maße wie bei der Anrufungsprobe, die Kenntnis des Wahren Namens geht mit einem Drittel der Qualität als Erleichterung ein.

Die Umstände der *Zeit* und des *Orts* gelten auch in der Kontrollprobe, die Höhe der Modifikation beträgt jedoch nur ein Drittel der bei der Anrufungsprobe genannten Werte und betreffen den Ort und die Zeit, zu dem die entsprechende Kontrollprobe erfolgt.

Passende *Geschenke* erleichtern die Kontrollprobe ebenfalls um bis zu maximal 2 Punkte pro Probe. Für die Beschwörung und jede Kontrollprobe werden unterschiedliche Geschenke benötigt; im Normalfall kann kein Geschenk mehrere Male benutzt werden.

KONTROLLWERT

Wesen	Kontrollwert
Dämon	(MU + MU + KL + CH + ZfW)/5
Elementar	(MU + IN + CH + CH + ZfW)/5
Kreatur (Dienst Gefolgschaft)	(MU + MU + KL + CH + ZfW)/5
Kreatur (andere Dienste)	LO der Kreatur
Totengeist	(MU + IN + CH + CH + ZfW)/5

Die Eigenschaftswerte beziehen sich bis auf die LO immer auf den Beschwörer. Der ZfW bezieht sich auf den zur Beschwörung genutzten Zauber. Der Kontrollwert kann durchaus durch magische, karmale oder andere Wirkungen verändert werden, solange die Wirkung einige Zeit (etwa 1 SR) um den Zeitpunkt der Kontrollprobe Bestand hat.

Mittels *Blutmagie* beschworene Wesen sind schwieriger zu kontrollieren. Jede Kontrollprobe bei mittels Blutmagie beschworener Elementare ist um 12 Punkte, bei allen anderen Wesen um 2 Punkte erschwert.

Die *Gesinnung des Befehls* spielt bei der Kontrollprobe (vor allem bei Elementaren) eine große Rolle. Der Spielleiter kann bei einem dem Wesen widerstrebenden Befehl (Zant soll Gegner nur verletzen statt zu töten, Humus-Dschinn soll Lebewesen töten) die Probe um bis 7 Punkte erschweren, bei angenehmen Befehlen (Zant darf alle Anwesenden töten, Humus-Dschinn einen Verletzten heilen) die Probe um bis zu 3 Punkte erleichtern. Manche Befehle haben festgelegte Erschwernisse aufgrund der Gesinnung.

Die *Dauer der Befehlsausführung* modifiziert ebenfalls die Kontrollprobe. Je schneller der Dienst erfüllt ist, desto einfacher ist dieser Befehl zu geben. Dieser Schritt kommt *nicht* bei manifestierten oder gebundenen Wesen, ebenso wenig bei Kreaturen zur Anwendung. In der nebenstehenden Tabelle finden sich die genauen Abstufungen. Ist die hier festgelegte Maximalzeit abgelaufen, so gilt der Dienst spätestens zu diesem Zeitpunkt als erfüllt, egal wie weit die Ausführung tatsächlich fortgeschritten ist. Die längste Gesamtdienstzeit aller Dienste beträgt für Geister bis zum nächsten Sonnenaufgang, für Dämonen und Elementare, die nicht gebunden oder manifestiert sind, einen Tag nach der Beschwörung.

Das *Verständnis des Befehls* kann die Kontrollprobe ebenfalls modifizieren. Ist das Wesen von niedriger Intelligenz (KL weniger als 10; nur Kreaturen), so kann der Spielleiter entscheiden, dass

ÜBERSICHT: MODIFIKATOREN DER KONTROLLPROBE

Die Kontrollprobe ist modifiziert je nach:

- der Kontrollschwierigkeit (Beherrschungswert von Dämon/Elementar/Geist und Kreatur beim Dienst Gefolgschaft, Erschwernis je nach erteiltem anderem Dienst bei Kreaturen)
- Qualität des Wahren Namens (-2 bis 0)
- Ausrüstung des Anrufers
- Fähigkeiten des Anrufers
- Umstände der Zeit (-1 bis +2)
- Umstände des Orts (-2 bis +2)
- Geschenke (0 bis -2)
- Blutmagie (ggf. +2 oder +12)
- Gesinnung des Befehls (-3 bis +7)
- Maximale Dauer der Befehlsausführung (0 bis +4)
- Verständnis des Befehls (nur Kreaturen; 0 bis +10, Richtwert 10-KL)
- Angebotene Bezahlung (-3 bis 0)
- Sonstige Modifikationen (Wunden, Erleichterungen aus der Kontrollprobe, ...)

BESCHWÖRERZIRKEL

Es ist auch möglich, eine Beschwörung gemeinsam mit anderen Zauberkundigen mit Hilfe des UNITATIO (LCD 265) durchzuführen und damit einen sogenannten Beschwörerzirkel zu bilden. In diesem Fall gelten für die Anrufungsprobe die üblichen UNITATIO-Regeln.

Für die Kontrollprobe wird der Kontrollwert des Bundführers genutzt. Für jeden erteilten Dienst muss der Kreis wieder geschlossen werden, da sonst alle ZfP* aus der Anrufungsprobe ihre Wirkung verlieren. Das Wesen kehrt im Zweifel zu der Person zurück, die ihm den letzten Befehl gegeben hat.

der Dienst zu kompliziert für das Wesen ist und die Kontrollprobe erschweren (Richtwert: um 10-KL Punkte) oder für ganz unmöglich erklären.

Um die Probe zu erleichtern, kann der Beschwörer dem Wesen eine höhere AsP-Bezahlung anbieten. Pro 20% der Bezahlung über den Normalkosten wird die Probe um einen Punkt erleichtert, jedoch maximal um 3 Punkte. Dienste, die nicht mit AsP bezahlt werden, können nicht höher bezahlt werden.

Es können auch weitere Modifikationen wie z.B. Wunden, Er-schöpfung oder Erleichterungen aus der Anrufungsprobe zur Geltung kommen.

Werden mehrere Dienste auf einmal gefordert, so gilt der jeweils schlechteste Modifikator und eine angepreisene höhere Bezahlung für alle Dienste.

Eine 1 bei der Kontrollprobe zählt nicht als automatischer Erfolg, um eine 'Glücksbeherrschung' eines mächtigen Wesens zu verhindern. Eine gewürfelte 20 ist jedoch sehr wohl als Patzer zu behandeln, der aber mit einem Kontrollwurf (ähnlich wie bei einem Attackepatzer; WdS 84) noch abgewendet werden kann.

Misslingt die Kontrollprobe, so führt das Wesen den Dienst nicht aus. Dazu können weitere negative Ereignisse eintreten (z.B. Angriff durch das Wesen, Sinken der Loyalität), die von den jeweiligen Wesen abhängig sind und daher in den speziellen Kapiteln behandelt werden.

BEZAHLUNG DES DIENSTES

Anschließend muss der Dienst (oder die Dienste) bezahlt werden. Dies geschieht bei Geistern, Elementaren und Dämonen durch den Aufwand von AsP. Geister und Elementare wenden diese aus dem eigenen AsP-Vorrat auf, während bei Dämonen die Kosten vom Beschwörer getragen werden müssen und diese sogar noch Basiskosten in Abhängigkeit von der Mächtigkeit des Wesen aufwenden müssen (siehe *Pandaemonium* ab Seite 205). Fordert der Beschwörer von dem Dämon mehrere Dienste gleichzeitig, müssen die Basiskosten einmal für jeden Dienst bezahlt werden.

Bei Kreaturen muss nur der Dienst *Gefolgschaft* vom Beschwörer mit AsP bezahlt werden.

Gegebenfalls wird der zu erfüllende Dienst durch übrige Punkte aus der Beschwörungsprobe oder die Sonderfertigkeit *Höhere Dämonenbindung* verbilligt und je nach Angebot des Beschwörers verteuert.

MODIFIKATION NACH DAUER DER AUSFÜHRUNG

Dauer der Ausführung	Probenmodifikator
bis ein Kampf (ca. 50 KR)	0
bis 1 SR	+1
bis 1 Stunde	+2
bis 8 Stunden	+3
bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang	+4
(je nachdem was später eintritt)	

OHNE BESCHWÖRUNG ERSCHEINENDE GEISTER ODER ELEMENTARE

Erscheint ein Geist oder ein Elementar ohne eigene Zauberformel, sei es weil der Geist gerade 'herumspukt' oder der Elementar sich an diesem Ort ohne besonderes Zutun manifestiert hat, so ist es nach Spielleiterentscheid auch möglich, dass das Wesen jeder Person mit festem Auftreten (z.B. bei einer passenden Affinität), bereit ist, *einen* Wunsch (mit den maximalen AE-Volumen nach Art des Wesens) zu erfüllen, wenn der Person eine Kontrollprobe gelingt. Bei dieser Kontrollprobe werden alle üblichen Modifikatoren einbezogen, jedoch der Modifikator für die Gesinnung des Befehls verdoppelt, ggf. also auch deutlich erleichtert.

Kann der Dienst nicht bezahlt werden, so hat dies die gleichen Konsequenzen wie eine misslungene Kontrollprobe. Die genauen Kosten eines jeden Dienstes finden Sie im Abschnitt **Dienste beschworener Wesenheiten**.

AUSFÜHRUNG DES DIENSTES

Nachdem das Wesen überzeugt oder gezwungen wurde und bezahlt worden ist, erfüllt das Wesen den Dienst, bis dieser vollendet oder die maximale Zeit für die Dienstleistung (siehe oben) verstrichen ist. Sind bei einem Dämon noch nicht alle Dienste erfüllt, ist das Elementar noch bereit weitere AsP für den Beschwörer aufzuwenden oder ist die Loyalität einer Kreatur größer als 0, so kehren sie zum Beschwörer zurück. Anderenfalls kehrt das Wesen dorthin zurück, wo es herkam. Totengeister kommen nach der Dienstleistung nicht wieder zum Beschwörer zurück.



Nachdem Nga'Shrs Beschwörung des Humusgeistes gelungen ist, möchte sie ihn sofort im Anschluss bitten, ihm mitzuteilen, wie viele Lebewesen in der Nähe zu finden sind. Elementargeister haben eine Beherrschungsschwierigkeit von +2. Dazu kommen die gleichen Modifikationen (Kleidung, Ort, Zeit) wie aus der Anrufungsprobe (zu einem Drittel, gesamt -3) und da Nga'Shr keine weitere Verwendung für den Geist hat, bietet eine höhere Bezahlung an (20% mehr Kosten, Probe -1). Der Humusgeist ist dem Befehl durchaus wohlgesonnen (-1) und die Ausführung wird nicht lange dauern (+0), so dass die Kontrollprobe insgesamt um 3 Punkte erleichtert ist (+2-3-1-1+0=-3). Mit einem Kontrollwert von 13 sollte dies kein Problem sein.

Der Dienst kostet normalerweise 11 AsP, wegen der höheren Bezahlung jedoch 13 AsP. Da fast keine AsP mehr übrig sind, schickt Nga'Shr den Humusgeist daher zurück, was ihr problemlos gelingt.

BESONDERHEITEN DER EINZELNEN BESCHWÖRUNGEN

Die Besonderheiten der einzelnen Beschwörungszauber finden sich in den späteren Abschnitten. Dort werden die genauen Modifikatoren und Einflüsse auf Anrufungs- und Kontrollprobe sowie die Folgen von misslungenen Proben beschrieben.

DIENSTE BESCHWORENER WESEN

Im Folgenden sind die für die beschworenen Wesen möglichen Dienste aufgeführt. Neben einer Beschreibung sind die Kosten (Dämonen, Geister, Elementare) bzw. die Erschwernis auf die LO-Probe (Kreaturen, also: Chimären, Golems und Untote) angegeben.

Bei der Beschreibung der Wesen sind die Dienste angegeben, die es normalerweise ausführen kann. Jedoch ist es möglich, manche Dienste zu befehlen, auch wenn diese nicht bei dem Wesen aufgeführt



KREATUREN UND LOYALITÄT

Bei allen beschworenen Kreaturen, also Chimären, Golems und Untote, werden alle Kontrollproben außer der für den Dienst *Gefolgschaft* auf die Eigenschaft Loyalität (LO) des Wesens abgelegt. Misslingt eine solche Probe, so führt die Kreatur diesen Befehl nicht aus. Gibt der Herr über die Kreatur einen weiteren (oder den gleichen) Befehl innerhalb von 3 KR nach dieser misslungenen Probe, so besteht die Gefahr, dass die LO des Wesens fällt. Misslingt innerhalb dieser Zeit eine LO-Probe, so sinkt die LO des Wesens um 1. Ebenso senkt ein abgewendeter Patzer die LO um 2 und ein nicht abgewendeter Patzer um 1W6+1 Punkte. Sinkt die LO auf 0, so ist die Bindung zwischen Beherrscher und Kreatur gelöst. Chimären und Untote greifen ihren ehemaligen Herren meist an. Gelingt es einem Untoten, seinen Beherrscher zu töten, ist seine Existenz beendet, gelingt dies nicht und der Untote existiert weiterhin, wird er frei (siehe **Freie Untote** auf Seite 228). Chimären und Golems verbringen den Rest ihrer Existenz in Freiheit und können sich sogar, wenn sie über die Eigenschaft Fortpflanzungsfähigkeit verfügen, vermehren. Wie sich solche Wesen benehmen, ist ganz von Intelligenz und Verhaltensweisen abhängig. Beispiele für solche entkommenen Kreaturen sind die in Freiheit lebenden Gargylen (**ZBA 99**) und Harpyien (**ZBA 108**).

sind. Diese Dienste heißen *Sonderdienste*. Sonderdienste kosten die doppelte Anzahl an AsP (bei Dämonen jedoch nur einmal die Basiskosten) oder haben den doppelten Zuschlag auf die LO-Probe als bei den Ausführungen angegeben. Welche Sonderdienste bei den einzelnen Gattungen möglich sind, finden Sie in der Tabelle auf der folgenden Seite.

Manche Dämonen können **zwei Dienste gleichzeitig** durchführen, so

SONDERDIENSTE

Elementare	Kampf, Warte, Zurückschicken
Dämonen	Alptraum, Bereitstellung von Fähigkeiten, Besessenheit, Bewegung, Bindung, Kampf, Körperliche Hilfe, Wache, Warte, Zurückschicken
Geister	Bereitstellung von Fähigkeiten, Zurückschicken
Kreaturen	Bereitstellung von Fähigkeiten, Kampf, Körperliche Hilfe

dass diese Kombination wie ein Dienst zählt. Die Kosten für diesen kombinierten Dienst betragen die Summe der Einzelkosten, jedoch nur einmal die Basiskosten. Diese verbundenen Dienste sind bei den Dämonen durch ein "und" verbunden, z.B. *Suchen und Vernichten*.

Für manche Dienste müssen **Kosten pro verstrichener Zeiteinheit** aufgewendet werden. Einige können jedoch auch für deutliche geringere Kosten in ihrer Zeit verändert werden. Bei diesen ist eine Basiszeit angegeben. Für jede Veränderung dieser Zeit auf der folgenden Skala, werden die (Zeit)Kosten halbiert bzw. verdoppelt: 50 KR / 1 SR / 1 Stunde / 8 Stunden / 1 Tag / 1 Woche / 1 Monat / 1 Jahr / permanent. Analog gilt für die Masse (z.B. bei *Elementare Manifestation* oder *Elementare Reinheit*) folgende Skala: 1 Gran / 1 Skrupel / 1 Unze / 1 Stein / 5 Stein / 25 Stein / 125 Stein / 1 Quader / 10 Quader. Der Dienst kostet jedoch auch nach diversen Verbilligungen (auch durch Zeit oder Reinheit, s.u.) mindestens 1 AsP, selbst bei einer Manifestation von 1 Gran besonders unedlen Elements für 50 KR.

Permanente Dienste, die die Anwesenheit des Wesens (z.B. *Besessenheit* oder *Bereitstellung Besonderer Fähigkeiten*) erfordern, sind nur für solche Wesen möglich, die *manifestiert* oder *gebunden* sind.

Für **Kreaturen** sind die Zeitintervalle nicht verlängerbar. Hier muss eine LO-Probe für eine gewisse Zeit abgelegt werden, anschließend kehrt die Kreatur zu ihrem Meister zurück.



Die Kristallomantin Nga'Shr hat einen Meister des Feuers gerufen. Sie braucht für die nächste Nacht eine Licht- und Wärmequelle und daher soll das Elementar ihr für den nächsten Tag ein Stein Feuer erschaffen (Elementare Manifestation). Die Kosten des Dienstes betragen 3 AsP für eine Basiszeit von 1 Stunde. Für einen ganzen Tag sind daher $3 \cdot 2 \cdot 2 = 12$ AsP notwendig, so dass sie den Meister noch bittet, sie ihn den nächsten 8 Stunden vor 3 Angreifern zu schützen, was sie 18 AsP für jeden Angreifer und nochmal $2 \cdot 2 \cdot 2 = 16 \text{ AsP}$ (2 AsP bei Basiszeit 50 KR) für die Dauer kostet.

DIENTSTE BESCHWORENER WESENHEITEN

ALPTRAUM

Mit diesem Dienst kann das Wesen einen Alptraum erzeugen. Je nach Intensität und Auswirkungen unterscheiden sich die Kosten.

Alpdruck: Das Opfer muss eine MR-Probe ablegen, bei deren Misslingen es in der gewünschten Nacht nicht gut schlafen kann und schlecht träumt. Es erleidet die Folgen eines Alptraums (wie der *Nachteil Schlafstörungen I*, *WdH 268*): die Regeneration ist vermindert (LeP und AsP je 1W6-1, Überanstrengung wird nur mit der Hälfte der Rate regeneriert) und in den ersten 4 Stunden nach dem Aufwachen ist das Opfer immer noch gereizt und unkonzentriert (die AU steigt nur auf drei Viertel des Maximalwerts, alle vorhandenen *Schlechten Eigenschaften* +2, alle Talent- und Zauberproben um 3 Punkte erschwert).

Alptraumwelt: Der Dämon erzeugt eine Alptraumwelt nach Wunsch des Beherrschers. Die regeltechnischen Auswirkungen finden sich im Kapitel **Tödliche Träume** (Seite 69ff.). Das Opfer muss zum Zeitpunkt des Befehls bereits schlafen.

Kosten: 7 (Alpdruck) bzw. 13 (Alptraumwelt) AsP pro Opfer

LO-Probe: nicht möglich

KOSTEN DES DIENSTES BERATUNG

beispielhafter Dienst	Kosten
Garadan-Partie	4 AsP
Rätsellösung	6 AsP
Militärischer Ratschlag	9 AsP
Zwietracht säen	12 AsP
Lehrmeister	15 AsP
Geheimes Wissen	17 AsP

WIRKUNG DES ELEMENTS

Das Wesen kann das Eindringen und Entstehen aller Formen des Elementes in eine Zone verhindern. Schon vorhandene Ausformungen des Elementes werden dadurch nicht beeinflusst. Das Wirken von Zaubern mit dem jeweiligen elementaren Merkmal innerhalb der Zone ist um 12 Punkte erschwert. Sollen solche Zauber nur in die Zone eindringen, erleiden sie eine Erschwernis von 7 Punkten. Soll die Zone beweglich sein, so erhöht dies die Kosten.

Kosten: 11 AsP pro Schritt Radius, 19 Punkte pro Schritt Radius (beweglich) (Basiszeit: 1 SR)

LO-Probe: nicht möglich

BERATUNG

Das notwendigerweise intelligente Wesen hilft dem Beschwörer durch Bereitstellung seines Wissens oder seiner geistigen Fähigkeiten. Dies kann die Beantwortung einer Frage oder ein Garadan-Spielpartner sein. Es muss sich um eine einigermaßen elementare Aufgabe handeln, die nicht aus mehreren anspruchsvollen Teilen besteht, und natürlich kann das Wesen nur innerhalb der eigenen Fähigkeiten agieren.

Kosten: unterschiedlich, je nach Art und Umfang der Aufgabe 4 bis 17 AsP (Vorschläge in obenstehender Tabelle; Basiszeit 1 Std.)

LO-Probe: +4

BEREITSTELLUNG BESONDERER FÄHIGKEITEN

Das Wesen kann eine seiner besonderen Fähigkeiten im Sinne des Beschwörers einsetzen. Sollte es sich um eine Art der Hellsicht handeln (z.B. die *Elementare Hellsicht* der Elementare), so teilt das Wesen dem Beschwörer das Ergebnis oder aufgetretene Änderungen mit. Alle besonderen Fähigkeiten finden sich bei den Wesen aufgelistet und auf den Seiten 231ff. beschrieben. Es wird hierbei zwischen einmaligen und aufrechtzuerhaltendem Einsatz unterschieden: *einmalig* bedeutet, dass die Kraft für kurze Zeit und nur ein einziges Mal aktiviert wird (z.B. *Schreckgestalt*, um Anwesende zu erschrecken oder die Goldproduktion eines Nurumbaal), *aufrechtzuerhaltend* sind Kräfte, deren Einsatzdauer prinzipiell von unbeschränkter Dauer sind (z.B. die *Untotenaktivierung* eines Nephazz oder der *Sphärenklang* eines Gregorroth)

Kosten: 11 AsP, dazu kommen bei aufrechtzuerhaltenden Kräften noch Zeitkosten in Höhe von 10 AsP für eine Basiszeit von 1 SR.

LO-Probe: Probe +7

BESESSENHEIT

Das Wesen fährt in *ein* lebendes Opfer (selten auch einen Gegenstand) ein und ergreift davon Besitz. Diese Besitzergreifung erfolgt nach den Regeln der Besessenheit (Seite 250f.). Während der Besessenheit kann das Wesen evtl. weitere Dienste für den Beherrscher durchführen (Spilleiterentscheid). Misslingt die Inbesitznahme, so gilt dieser Dienst als erfüllt.

Kosten: 7 AsP für die Besessenheit, dazu Zeitkosten in Höhe von 5 AsP bei einer Basiszeit von 1 Stunde

LO-Probe: nicht möglich

BEWEGUNG

Auf Wunsch kann das Wesen sich vom Beschwörer entfernen und die folgenden (sofort anschließend erteilten) Dienste dort ausführen. Dieser Dienst ist Bestandteil der Dienste *Diebstahl*, *Suche*, *Spionage* und *Transport* und muss bei diesen nicht eigens bezahlt werden.

Kosten: 1 Punkt für eine Strecke von GS des Wesens in Meilen

LO-Probe: +1 pro Strecke in Höhe von (GS des Wesens mal 100) in Schritt

BINDUNG

Ein Wesen kann gebunden werden, um die Dauer seiner Dienstbarkeit zu verlängern. Die Bindung erfolgt an einen Ort (maximal einer Größe von 100 Rechtschritt) oder einen Gegenstand (in zur Mächtigkeit des Wesens passender Mindestgröße), bei Dämonen ist auch die Bindung an eine Person möglich. Elementare sind nur bei Benutzung eines Wahren Namens für beliebige Zeit zu binden. Ohne den Einsatz eines solchen können Elementargeister nicht länger als ein Jahr und einen Tag, Dschinne und Elementare Meister maximal für 12 Jahre gebunden werden.

Bei gebundenen Wesen wird der Modifikator für die Dauer des Dienstes nicht auf die Kontrollprobe angewendet. Ein an einen Gegenstand oder eine Person gebundenes Wesen verschwindet mit dessen Zerstörung bzw. dessen Tod unabhängig von noch offenen Verpflichtungen, jedoch nicht wenn es bereits alle zu erfüllenden Dienste erfüllt hat oder alle AsP ausgegeben sind.

Ein *Dämon* erfüllt während der Bindungszeit einen weiteren Dienst (die Bindung zählt also effektiv nicht als Dienst) und erhält den Dienst *Gefolgschaft*. Bei Dämonen müssen zudem jede Nacht Bindungskosten in Höhe von 1W6 LeP oder AsP bezahlt werden und Personen, an die ein Dämon gebunden ist, erleiden pro Tag einen Punkt Verfall (siehe Seite 390). Können diese Kosten nicht gezahlt werden, greift der Dämon den Beschwörer oder die Person, an die er gebunden ist, an. Die Kosten können auch aus einem Blutopfer stammen. Beschwörer mit der SF *Höhere Dämonenbindung* zahlen nur 2/3 der Dienstkosten für *Bindung* und für während der Bindung ausgeführte Dienste.

Es ist normalerweise nicht möglich, mehr als ein Wesen an eine Person oder einen Gegenstand zu binden. Die Maximalanzahl für einen Ort ist durch seinen Einflussmodifikator Affinität eines Ortes (siehe

BESCHWÖRUNG UND ARTEFAKTE

Es gibt zwei Möglichkeiten, ein Artefakt herzustellen, das auf einer Beschwörung basiert.

 Erstens könnte der Artefakthersteller den Beschwörungszauber oder das Wesen mittels einer ARCANOVI-Variante in das Artefakt speichern (siehe **Beschwörungen** und **Herbeirufungen** in SRD 17). Der Nutzer des Artefakts zählt als Beschwörer und kann den Dienst äußern (und evtl. bezahlen). Er muss jedoch ebenfalls eine Kontrollprobe (mit ZFW 0) ablegen, um das Wesen zu dem Dienst zu bewegen.

 Zweitens kann der Artefakthersteller das Wesen beschwören und um den Dienst Bindung und weitere Dienste bitten. Diese Dienste erfüllt das Wesen wenn das Artefakt ausgelöst wird und die Bindungszeit noch nicht abgelaufen ist. Bei Dämonen müssen die Dienstkosten bereits bei Diensterteilung alle Kosten (Bindung und Dienste) bezahlt werden. Außerdem müssen die täglichen Bindungskosten durch den Hersteller getragen werden. Werden mehrere Dienste 'gespeichert', so ist es nicht zwingend, dass die Dienste sofort hintereinander durchgeführt werden. Es kann auch beliebig lange Zeit dazwischen liegen

 Der Dämon Agribaal (Seite 207) kann außerdem den Dienst *Artefaktbeseelung* ein beseeltes Artefakt (siehe SRD 17ff.) und durch den Dienst *Beseelung* eine dämonische Waffe erschaffen.

Seite 177) gegeben, wobei dies auch heißen kann, dass es nicht möglich ist Wesen an jeden Ort zu binden.

Der Spielleiter kann festlegen, dass ein Beschwörer zu viele Wesen gebunden hat. Dadurch ist jede Kontrollprobe eines Wesens um die Anzahl gleichzeitig gebundener Wesen erschwert. Dies gilt explizit nicht für Kreaturen.

Das gebundene Wesen den Ort der Bindung nicht verlassen und sich maximal 100 Schritt von Person oder Objekt entfernen.

Voraussetzung: Für Dämonen sind die SF *Dämonenbindung I/II* (niedere bzw. gehörnte Dämonen) notwendig.

Kosten: 2 (Basiszeit: 1 Woche)

LO-Probe: nicht möglich

DIEBSTAHL

Das Wesen sucht ein Objekt (wie der Dienst *Suche*) und versucht, es in einem geeigneten Moment zu entwenden und dem Beschwörer zu bringen. Pro Stunde kann das Wesen einen Diebstahlversuch unternehmen, was durch eine Probe (mit W20) auf den TaW *Diebstahl* dargestellt wird, die je nach Bewachung und ähnlichem erschwert sein kann.

Kosten: je nach Entfernung und Suchbereich (siehe *Suche*; Seite 184), danach 7 AsP pro Stunde, die der Diebstahl versucht werden soll. Wenn der Magier das Zielobjekt sieht oder weiß wo es sich aufhält, müssen keine AsP für die Suche ausgegeben werden.

LO-Probe: Die Suche wird wie der gleichnamige Dienst behandelt. Pro Diebstahlversuch muss eine LO-Probe abgelegt werden, der pro misslungenem Versuch innerhalb eines Tages um 1 erschwert ist. Bei dieser Probe pro Versuch handelt es sich *nicht* um eine Kontrollprobe, es wird nur auf LO geprüft, ob das Wesen einen weiteren Versuch unternimmt.

ELEMENTARE MANIFESTATION

Ein Elementar kann eine gewisse Masse seines eigenen Elementes in reiner Form manifestieren. Nach der Manifestation unterliegt diese Masse ganz normal den Umwelteinflüssen und verhält sich auch sonst gemäß den Alltagserfahrungen, bis es nach Ende der Wirkungszeit wieder entmaterialisiert. Hierbei gibt es eine Ausnahme: Feuer benötigt kein Brennmaterial, kann aber gelöscht werden.

Die Form, in der sich das Element manifestiert, ist zwar beliebig, aber alles, was über einfache geometrische Formen und Körper hinausgeht, kann die Kosten erhöhen. Hierfür wird der TaW *Elementare Kunstfertigkeit* herangezogen, weitere Anmerkungen hierzu finden Sie beim Dienst *Kontrolle über ein Element*.

Soll die Manifestation in besonders reiner oder unreiner Form erscheinen, so verdoppeln sich die Kosten des Dienstes für jede Stufe über rein und halbieren sich für jede Stufe unter rein. Die Stufen der Reinheit werden auf Seite 382f. erläutert.

GEWICHT UND VOLUMINA

Damit Sie für die Verwendung des Dienstes *Elementare Manifestation* und auch die notwendigen (Gewichts-)Voraussetzung der verschiedenen Zauber eine Vorstellung haben, ist hier angegeben, wie viel Volumen ein Stein des Elements ausfüllt.

Sie können davon ausgehen, dass ein Stein Luft einem Raumschritt (oder etwa einem Ox) entspricht, ein Stein Feuer ein Viertel Raumschritt (oder etwa 3 Fass) einnimmt, die Elemente Humus, Wasser und Eis jeweils etwa ein Achtel Hohlspann (oder auch etwa ein Maß und ein Schank bzw. 1 Liter) und ein Stein Erz in etwa zwei Schank (0,4 l) beansprucht. Dabei können allerdings die Abweichungen bei Ausprägungen des Humus oder des Erzes teilweise erheblich sein (z.B. von 6 Hohlfinger (50 ccm) für ein Stein Gold oder Zwergensilber über anderthalb Schank (0,3 l) für Sandstein oder Marmor bis 1 Maß (0,8 l) für Sand oder Kies).

Ein Elementar braucht für diese Manifestation etwa 1 KR pro Stein. Eine nötige Anmerkung: Mit diesem Dienst können keinesfalls Materialien erschaffen werden, die magischem, göttlichem oder dämonischem Einfluss unterliegen. Endurium oder ein Zaubersaft können also nicht erschaffen werden. Außerdem ist es auch nicht möglich, ein Lebewesen oder eine Pflanze zu erschaffen, wohl aber 'organisches Material'.

Wieviel Volumen ein Stein des Elements entspricht finden Sie im unten stehenden Kasten **Gewicht und Volumina**.

Kosten: 3 Punkte pro Stein (Basiszeit: 1 Stunde)

LO-Probe: nicht möglich

ELEMENTARE REIHPHEIT

Ein Elementar kann die elementare Reinheit einer elementaren Substanz verändern. Jede Stufe der Reinheit (siehe Seite 382f.) muss hierbei einzeln bezahlt werden. Dieser Dienst dauert etwa 1 KR pro Stein und Stufe Änderung.

Kosten: 4 AsP pro Stein (Veredelung), 2 AsP pro Stein (Minderung); jede zusätzliche Stufe verdoppelt die Kosten, die Basiszeit beträgt jeweils 1 Tag (nicht permanent möglich).

LO-Probe: nicht möglich

GEFOLGSCHAFT

Mit diesem Dienst kann die Dienstanzahl gebundener oder manifestierter Wesen erhöht werden: Die Kontrollprobe ist für jeden zusätzlichen Dienst um 5 Punkte erschwert. Für Kreaturen ist dies der erste Dienst, der überhaupt ausgeführt wird und erzeugt einen vom Wesen abhängigen Loyalitätswert. Wenn nichts anderes angegeben ist, beträgt dieser 10. Auch kann der Dienst ausgeführt werden, um die Loyalität der Kreatur zu steigern: Die Kontrollprobe ist pro Punkt LO-Steigerung um 4 Punkte erschwert.

Kosten: 0 AsP für das erste Mal direkt nach der Beschwörung, 7 AsP für jedes weitere Mal (Kreatur); 6/10 AsP (niederer/gehörnter Dämon)

LO-Probe: nicht möglich

HEILUNG

Dieser Dienst heilt Lebenspunkte. Für je 7 zurückgegebene LeP schließt sich außerdem eine Wunde. Abgeschlagene Körperteile werden je nach geheilten LeP, Mächtigkeit des Wesens und Maßgabe des Spielers wiederhergestellt. Der Dienst wird binnen 1 SR verrichtet.

Kosten: 1 AsP pro LeP

LO-Probe: nicht möglich

INFESTION

Ein Wesen mit der Fähigkeit *Infektion* kann das Opfer mit einer Krankheit anstecken, die er 'beherrscht'. Er ist auch in der Lage, die Krankheit wieder aufzuheben, was mit demselben Dienst bewerkstelligt wird.

Kosten: AsP in Höhe der Krankheitsstufe pro Opfer

LO-Probe: nicht möglich

KAMPF

Das Wesen kämpft auf Befehl gegen vom Beschwörer genannte Gegner. Der Beschwörer kann die Mittel, mit denen das Wesen kämpft, beim Befehl einschränken. Der Dienst *Kampf* ist nicht gemeinsam mit dem Dienst *Suche* möglich, das Opfer muss also direkt vom Beschwörer wahrgenommen werden.

Kosten: 13 AsP pro Gegner für eine Basiszeit von 50 KR oder 49 AsP für eine Basiszeit von 50 KR bei beliebiger Gegneranzahl.

LO-Probe: erschwert je nach Anzahl und relativer Mächtigkeit der Gegner, sowie der Klugheit der Kreatur (Richtwerte: +0 für einen gleichmächtigen Gegner, +7 für einen Kampf gegen einen deutlich überlegenen Gegner oder eine Gruppe leicht unterlegener Gegner)

KONTROLLE ÜBER EIN ELEMENT

Elementare und manche Dämonen können passende elementare Substanzen kontrollieren, d.h. bewegen oder in besonderen Formen bringen: grobe Steine zu einem Haus zusammenfügen, eine Hecke zu einer Pflanzenstatue formen, Erz zu einem Erdbeben aufschaukeln, Luft zu einer frischen Brise oder Wasser zu Wellen anregen. Insbesondere kann Feuer während dieser Zeit ohne Brennstoffzufuhr brennen.

Diese Kontrolle wird in drei Stufen unterteilt: *leicht* (eine frische Brise, eine Pflanze um einige Tage reifen lassen), *mittel* (Eisskulptur formen, großes Feuer legen und unterhalten) und *schwer* (Erdbeben, Sturmflut).

Hierbei ist die Reichweite der Kontrolle von der Art des Wesens abhängig: Elementargeister beeinflussen einen Radius von 3 Schritt, Dschinne einen von 7 Schritt und Elementare Meister einen von 21 Schritt. Dämonen kontrollieren etwa einen Radius ihrer dreifachen Hörneranzahl in Schritt (mindestens 3), können jedoch für die fünf-fachen Kosten auch einen Bereich von 5 Rechmeile mit einer speziellen, bei dem Dämon angegebenen Wirkung beeinflussen.

In manchen Fällen kann es von Interesse sein, wie gut das Wesen sein Element beherrscht. Hierbei wird der Talentwert *Elementare Kunstfertigkeit* herangezogen. Als Spielleiter können Sie auch einen für den Dienst nötigen Mindest-TaW verlangen. Die Differenz zwischen diesem Mindest-TaW und des TaW erhöht entweder die Grundkosten (Mindest-TaW größer als TaW; um die doppelte Differenz) oder verbessert das Produkt (andersherum, Effekt nach Entscheidung des Meisters). Alle Wesen können maximal solche Kunstwerke bauen, die einen Mindest-TaW in Höhe ihres eigenen TaW benötigen, maximal bis zum doppelten ihres TaW. Bei Aufgaben, bei denen das Gewicht, aber nicht die Zeit eine Rolle spielt, sollte der Spielleiter anhand des Mindest-TaW und des kontrollierten Volumens die Zeit bestimmen.

Kosten: 5 / 11 / 23 AsP (leicht / mittel / schwer), Basiszeit 1 SR

LO-Probe: nicht möglich

KONTROLLE ÜBER WESEN

Das Wesen übt seine Macht aus, um Kontrolle über eine bestimmte Sorte unter- oder zugeordneter Wesen (z.B. Untote oder gewisse Tiere) zu erhalten und aufrechtzuerhalten.

Kosten: 7 AsP Basiskosten, dazu 7 AsP (Basiszeit: 1 SR) für eine Menge an Wesen in Höhe des TaW *Wesenkontrolle* (d.h. ein Nephazz mit TaW 5 kann 5 Untote für 7 AsP eine SR lang kontrollieren). Es ist explizit auch möglich, mehr oder auch weniger Wesen zu kontrollieren als der TaW des Wesens beträgt. Die Kosten werden dann anteilig verringert oder erhöht.

LO-Probe: nicht möglich

KÖRPERLICHE HILFE

Das Wesen stellt dem Beschwörer seine körperlichen Fähigkeiten zur Verfügung, z.B. beim Kutschen ziehen, Steinquader anheben, Türen mit roher Gewalt öffnen oder durch seine Feuerelementare (Azzitai) einen Brand erzeugen. Je nach Eigenart (Bösartigkeit, Intelligenz) des Wesens wird diese Hilfe wortgenau oder sinngemäß ausgeführt. Das Tragen des Beschwörers wird mit dem Dienst *Transport* geregelt. Änderung der Befehle im Nachhinein erfordert die Erteilung eines neuen Dienstes.

Kosten: 4 AsP plus 3 AsP für eine Basiszeit von 1 SR

LO-Probe: einfache Probe für jeden Dienst

LASTENTRANSPORT

Das Wesen transportiert eine angemessene Last zu einem vom Beschwörer genannten (und bekannten) Ort. Angemessen ist eine Last, wenn sie weder die Geschwindigkeit noch die Bewegungsfreiheit des

Wesens einschränkt. Die genaue Entscheidung liegt hierbei beim Spielleiter. Als Richtwert kann für Tiere eine Last in Höhe der fünffachen KK in Stein gelten.

Kosten: 7 AsP plus 2 AsP für eine Anzahl zurückgelegter Meilen in der Höhe von der GS des Wesens.

LO-Probe: Einfache LO-Probe alle (GS des Wesens) Meilen bei Anwesenheit des Beschwörers. Bei Abwesenheit des Beschwörers ist die LO-Probe um einen Punkt pro (GS des Wesens) Meilen erschwert.

MANIFESTATION

Dieser Dienst ist ausschließlich für Dämonen möglich. Der Dämon erhält dadurch eine festere, 'derische' Komponente und verbleibt in der Dritten Sphäre, ohne dass dies den Beschwörer weitere Astral- oder Lebenspunkte kostet. Er ist außerdem in der Lage, neben seinen typischen Diensten die Dienste *Bewegung* und *Gefolgschaft* durchzuführen. Alle Dienste sind um 10% verbilligt, mit der SF *Höhere Dämonenbindung* zahlt man sogar nur 2/3 der Kosten (für *Manifestation* wie auch für währenddessen abgeleistete Dienste). Ein manifestierter Dämon erhält den Dienst *Gefolgschaft* und wird im Zweifelsfall wie ein gebundener Dämon behandelt. Im Gegensatz zu allen anderen Wesen verschwindet der Dämon nicht, wenn alle Dienste erfüllt sind, sondern erst, wenn der Beschwörer dies wünscht (Dienst *Zurückschicken*), wenn der Dämon erschlagen oder vertrieben wird (es sei denn, er besitzt die Eigenschaft *Präsenz*).

Die festere Bindung an die dritte Sphäre zur Folge, dass der Dämon die Eigenschaften *Resistenz gegen profane Waffen* und eine Stufe der Eigenschaft *Paraphysikalität* verliert und eine eventuelle *Immunität gegen profane Waffen* zu einer *Resistenz* abgestuft wird.

Voraussetzung: SF *Dämonenbindung I* (niedere Dämonen) oder *II* (Gehörnte Dämonen)

Kosten: 10 AsP

LO-Probe: nicht möglich

PAKTVERMITTLUNG

Dieser Dienst ist ausschließlich für Dämonen möglich. Die Wesenheit stellt eine Verbindung zum Herrn ihrer Domäne her, um dem Beschwörer einen Paktschluss (siehe Seite 238f.) zu ermöglichen.

Kosten: 7 AsP

LO-Probe: nicht möglich

SCHUTZ

Das Wesen beschützt seinen Beschwörer. Es greift alle Wesen an, die eine deutliche Intention zeigen, den Beschwörer anzugreifen und tut dies so lange bis sie sich zurückziehen oder ausgeschaltet sind.

Kosten: 6 AsP pro abzuwehrendem Angreifer, dazu noch Kosten für die Länge des Dienstes von 2 AsP pro 50 KR Basiszeit.

LO-Probe: +2 pro Angreifer

SPIONAGE

Das Wesen sucht ein anderes Wesen oder Objekt auf (siehe auch den Dienst *Suche*) und beobachtet es einige Zeit. Die gesammelten Informationen berichtet das Wesen dann bei der Rückkehr oder eventuell auch während der Spionage über die Fähigkeit *Verbindung zum Beschwörer* (siehe 236).

Die Detailtreue der Spionage wird über den TäW *Spionage* geregelt.

Kosten: je nach Entfernung und Suchbereich (siehe *Suche*), danach 7 Punkte (Basiszeit: 1 SR). Wenn der Magier das Zielobjekt sieht oder weiß, wo es sich aufhält, müssen keine AsP für *Suche* ausgegeben werden.

LO-Probe: Die Suche wird wie der gleichnamige Dienst behandelt. Die Spionage aufrechtzuerhalten kostet eine LO-Probe pro halber Stunde Spionage, ansonsten kehrt das Wesen zum Beschwörer zurück. (Bei dieser Probe handelt es sich nicht um eine Kontrollprobe.) Wesen mit der Fähigkeit *Verbindung zum Beschwörer* müssen diese Probe nicht ablegen.

SUCHE

Das Wesen sucht eine Person, einen Ort oder einen Gegenstand, den der Beschwörer bereits kennen muss; die Suche nach unbekanntem Dingen ist nur mit der Fähigkeit *Suche nach dem Unbekannten* (siehe Seite 235) möglich. Die Suche dauert eine Zeit je nach Größe und Entfernung des genannten Suchbereichs. Mögliche Suchbereiche sind *klein* (etwa 1 Rechtmeile), *groß* (etwa 9 Rechtmeilen) und *aventurienweit*. Die Entfernungen sind *nah* (innerhalb einer Meile), *mittelfern* (innerhalb von 10 Meilen) und *fern* (mehr als 10 Meilen). Die Länge der Suche liegt im Ermessen des Spielleiters und sollte je nach Versteck des gesuchten Objekts variiert werden – und ggf. auch unmöglich sein. Richtwerte für ein nicht verstecktes Objekt in direkter Nähe und einem Wesen mit hoher GS sind 1 Stunde und 8 Stunden bei großem Suchbereich. Bei einer aventurienweiten Suche legt der Spielleiter die Dauer nach eigenem Ermessen fest.

Kosten: Die Kosten für Entfernung und Größe des Suchbereichs werden addiert. Suchbereich: 4 (klein), 15 (groß), 62 (aventurienweit). Entfernung: 7 (nah), 17 (mittelfern), 27 (fern). Die Suche nach einem Objekt in einem großen Bereich in direkter Nähe kostet also 22 AsP.

LO-Probe: erschwert um Summe der Erschwernis aus Entfernung und Größe des Suchbereichs. Suchbereich: +0 (klein), +4 (groß), +10 (aventurienweit). Entfernung: +0 (nah), +2 (mittelfern), +7 (fern).

TRANSPORT EINER PERSON

Das Wesen transportiert eine vom Beschwörer benannte Person – normalerweise den Beschwörer selbst – auf eine dem Wesen üblichen Weise. Die Person reitet also auf dem Wesen, im Falle von z.B. fliegenden Wesen auch durch die Luft. Wie viele Personen ein Wesen maximal transportieren kann liegt in der Entscheidung des Spielleiters.

Kosten: Basiskosten in Höhe von 11 AsP bei Anwesenheit des Beschwörers und 19 AsP bei dessen Abwesenheit. Zusätzlich 4 Punkte für eine Anzahl zurückgelegter Meilen in der Höhe der GS des Wesens pro transportierter Person.

LO-Probe: Einfache LO-Probe alle (GS des Wesens) Meilen bei Anwesenheit des Beschwörers. Bei Abwesenheit des Beschwörers ist die LO-Probe um einen Punkt pro (GS des Wesens) Meilen erschwert.

TRANSPORT DURCH EIN ELEMENT

Das Wesen kann eine vom Beschwörer benannte Person durch ein Element, zum Beispiel durch eine Felswand, transportieren. Während dieser Reise ist die transportierte Person vollkommen vor Schäden oder anderen negativen Auswirkungen des Elements geschützt. Es wird also nicht verbrennen, erfrieren oder ersticken.

Kosten: Basiskosten 12 AsP bei Anwesenheit des Beschwörers, 24 AsP in dessen Abwesenheit. Zusätzlich 3 AsP für eine Anzahl zurückgelegter Meilen in Höhe der GS des Wesens pro transportierter Person.

LO-Probe: nicht möglich

VERFÜHRUNG

Der Dämon nutzt seine attraktive Erscheinung (oder dessen Vortäuschung) um ein Opfer zu verführen. Wenn dem Dämon eine Probe auf das Talent *Betören* gelingt, die um die MR des Opfers erschwert ist, erhält der Dämon Einfluss auf das Opfer und kann es ohne weitere Proben zu allen Handlungen bewegen, die nicht das direkte Leben des Opfers bedrohen.

Die Probe kann auch durch weitere Umstände, wie eine Partnerschaft des Opfers oder des Interesses der Person an einer Beziehung modifiziert werden. Die Wirkung ähnelt dem Zauber *IMPERAVI* (LCD 128), wobei als *ZfP** die *TäP** des Talent *Betören* gelten. Ab einer Verführungsdauer von einer Woche sind Folgedienste (z.B. *Alptraum* oder *Wahnsinn*) bei diesem Opfer deutlich einfacher (z.B. MR-Probe um 10 Punkte erschwert).

Kosten: 7 AsP + 4 AsP pro W6 Tage

LO-Probe: nicht möglich

VERNICHTUNG

Dieser Dienst dient der Elimination eines Opfers. Der Beschwörer muss zur Nennung des Ziels dieses entweder sehen können oder über eine materielle Komponente (etwas Blut, einige Haare, Haut oder Nägel) als Verbindung zu ihm verfügen. Das Wesen muss das Opfer ebenfalls wahrnehmen können, was jedoch auch in Folge eines Suche-Dienstes sein kann. Das Wesen kämpft dann bis zum Tod des Opfers oder der eigenen Vernichtung. Normalerweise ist dieser Dienst nur gegen ein Opfer gleichzeitig möglich.

Kosten: 27 AsP

LO-Probe: LO-Probe +7

WACHE

Das Wesen bewacht einen Ort und lässt nur vom Beschwörer namentlich genannte Personen (maximal 7; wenn nicht anders angegeben, automatisch auch immer der Beschwörer) passieren. Alle anderen werden angegriffen und mit allen Mitteln versucht zu vertreiben oder zu töten (je nach Einstellung des Wesens).

Kosten: 15 AsP (Basiszeit: 1 Tag)

LO-Probe: -2 / +4 / +11 bei Wache für eine Stunde / einen Tag / einen Monat

WAHNSINN

Das Wesen treibt ein Opfer durch von der Art des Wesens abhängige Mittel (z.B. schreckliche Eindrücke) in den Wahnsinn. Dem Opfer ist eine je nach Wirkung erschwerte MR-Probe erlaubt. Als Wirkung sind möglich: Die Verleihung der Nachteile *Einbildungen* (WdH 262, MR-

Probe +6) oder *Wahnvorstellungen* (WdH 273, Probe +0) oder *Vollkommener Wahnsinn* (Probe -6), d.h. das Opfer ist zu keinen normalen Tätigkeiten mehr in der Lage. Diese Probe wird entweder jeden Tag (zeitlich begrenzte Dauer) oder einmalig zu Beginn (permanent) abgelegt, bei permanenter Dauer kann die Probe bei angemessener Betreuung wiederholt werden.

Kosten: 7 AsP pro Tag (zeitlich begrenzt) oder 69 AsP (permanent)

LO-Probe: nicht möglich

WARTE

Das Wesen wartet auf den nächsten Dienst, z.B. weil im Moment keiner ansteht oder nicht genügend Astralpunkte vorhanden sind.

Kosten: 1 AsP (Basiszeit: 1 Stunde)

LO-Probe: -5 / +0 / +4 für eine Stunde / einen Tag / eine Woche

ZAUBER

Das Wesen setzt einen von ihm beherrschten Zauber bzw. eine zauberähnliche Fähigkeit nach Wunsch des Beschwörers ein.

Kosten: AsP in Höhe der Kosten des Zaubers, jeder eingesetzte pAsP kostet 20 AsP.

LO-Probe: nicht möglich

ZURÜCKSCHICKEN

Das Wesen wird aus dem Dienst entlassen und kehrt dorthin zurück, wo es herkam.

Kosten: 0

LO-Probe: nicht möglich

BAUUNG BESCHWORENER WESEN

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, ein beschworenes Wesen zu vertreiben. Als erstes ist es natürlich möglich, das Wesen einfach mit Waffen anzugreifen und seiner (derzeitigen) Existenz ein Ende zu bereiten. Dagegen spricht jedoch, dass die meisten beschworenen Wesen gegen Waffen irgendeine Form von Resistenz aufweisen.

Als zweite Methode ist es möglich, den Beschwörungszauber durch den REVERSALIS (LCD 219) umzudrehen und das Wesen auf diese Weise zurückzuschicken. Die Probe für den umgedrehten Beschwörungszauber ist neben den +2 aus dem REVERSALIS ähnlich modifiziert wie der Beschwörungszauber, ein eventuell vorhandenes Bannschwert wirkt bei manchen Wesen sogar doppelt; eine Kontrollprobe muss nicht abgelegt werden. Bei Chimären werden bei dieser Vorgehensweise sogar die Ursprungswesen vollständig wiederhergestellt, evtl. Erfahrungen oder Geistesstörungen während des Daseins als Chimäre bleiben jedoch erhalten.

Als dritte Methode ist für alle Wesen außer Elementaren der DESTRUCTIBO (LCD 66) möglich, der nur um die MR und ggf. die Anzahl permanent in dem Wesen gebundener AsP erschwert ist, genaueres findet sich bei der Zauberbeschreibung. Ein Golem, ein Geist oder ein Untoter wird dadurch vollständig vernichtet, eine Chimäre verliert den magischen Zusammenhalt des Organismus und verendet langsam, ein Dämon wird in seine Sphäre zurückgeworfen.

Für die Bannung von Geistern existiert sogar ein eigener Zauberspruch, der GEISTERBANN (LCD 97).

Weiterhin können Geister und Dämonen (und dementsprechend auch für durch Nephazz-beseelte Untote) durch den Zauber PEN-TAGRAMMA (LCD 205f.) exorziert werden. Der Zauber ist um die Beschwörungsschwierigkeit erschwert, bei Kenntnis des Wahren Namens des Wesens jedoch nur um die Hälfte des Beschwörungszuschlags und zudem erleichtert um die Qualität des Wahren Namens. Dazu kommt eine Erschwernis je nach Klasse des auszutreibenden Wesens. Wesen mit der Eigenschaft *Existenz* oder manifestierte bzw. gebundene Wesen erschweren die Probe zusätzlich um 7 Punkte.

Chimären und Daimonide erster Generation sind auch durch den VERWANDLUNG BEENDEN (LCD 270) oder ASFALOTH-BANN (LCD 63) zu bannen, hierbei sind jedoch nicht die ZfP*, sondern die Beschwörungsschwierigkeit plus der MR des Wesens die jeweilige Erschwernis. Auch bei Gelingen dieser Zauber verendet die Chimäre. Chimären und Daimonide zweiter oder höherer Generation sind nur nach Spielleiterentscheid noch zu bannen.

Untote können auch durch den DÄMONENBANN (LCD 63) vernichtet werden. Schamanen können solche Bannungen mittels der Ri-

DIE SONDERFERTIGKEIT EXORZIST (ZHVG)

Wer diese SF beherrscht – gleich ob Zauberer oder Geweihter – ist in der Lage, das theoretische Wissen um die Vertreibung von Dämonen und seinen festen Willen so in Einklang zu bringen, dass er bei einer Austreibung von Dämonen oder Geistern oder der Errichtung eines Bann- oder Schutzkreises (oder eines entsprechenden anderen Zauberzeichens gegen Dämonen, Geister oder Untote) eine *Magiekunde*-Probe würfeln und die Hälfte der TaP* als Erleichterung der jeweils passenden *Beschwörungs*-, *Mirakel*- oder *Ritualkenntnis*-Probe (als Aktivierungs-Probe bei Zauberzeichen) verwenden darf. Zudem steht ihm ein Bonus von TaP*/4 auf eventuell anfallende Beherrschungs-/Vertreibungsproben zu.

Voraussetzungen: TaW *Magiekunde* 11, MU 15

Verbreitung: 4; kann an allen Schulen mit den Merkmalen *Antimagie* oder *Beschwörung* erlernt werden (Perricum gilt hier als führend), ist aber auch bei der Hesinde- und der Praios-Kirche verbreitet, bei der Boronkirche zumindest bekannt; ebenso bei Hexen der Schwesternschaft des Wissens, einigen Kristallomantinnen und neuerdings einigen wenigen Druiden (sowie den obligatorischen verschiedenen Privatgelehrten).

Kosten: 200 AP

tuale GROSSER GEISTERBANN (siehe Seite 159) und EXORZISMUS (Seite 157) durchführen. Zur Bannung von Dämonen und anderen unheiligen Kreaturen kennen die Geweihten Aventuriens die Liturgien wie

EXORZISMUS und ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL (siehe *Wege der Götter*). Die Sonderfertigkeit *Exorzist* erleichtert die Bannung von Dämonen und Geistern in oben beschriebener Weise.

FEIHPHEITEN DER ELEMENTAR BESCHWÖRUNG

Elementare, Wesen aus den sechs aventurischen Elementen, können mittels dreier Zauber gerufen werden: Der Zauber ELEMENTARER DIENER ruft einen Elementargeist, der DSCHINNENRUF einen Dschinn, ein Wesen von menschlicher Intelligenz und größerer Macht als ein Elementargeist, und der Zauber MEISTER DER ELEMENTE ruft einen Elementaren Meister, ein Wesen mit Ehrfurcht gebietenden Fähigkeiten in Hinblick auf sein Element. Mehr zu den Fähigkeiten dieser Wesen finden Sie ab Seite 201.

Um mittels dieser Zauber ein Elementarwesen eines Elementes herbeizurufen, benötigt der Beschwörer etwa 10 Unzen (Elementargeist), einen halben Stein (Dschinn) oder gar 5 Stein (Elementarer Meister) des betreffenden Elementes (am besten in besonders *reiner* Form, vgl. **Formen elementarer Reinheit** auf Seite 382f., und auch **Gewicht und Volumina** auf Seite 182). Nicht benötigt, aber dennoch hilfreich, ist die Kenntnis des Wahren Namens dieses speziellen Elementars (vgl. folgenden Kasten).

SPEZIELLE PROBE MODIFIKATIONEN

Die meisten Elementaristen haben sich auf ein Element – gelegentlich auch mehrere – spezialisiert oder sind dafür sogar besonders begabt. In der Tat geht die Herbeirufung und Kontrolle

ELEMENTARE UND WAHRE NAMEN

Die für eine Herbeirufung hilfreiche (regeltechnische) Kenntnis eines Wahren Namens eines Elementars ist nicht wirklich ein Name im Sinne der Namensmagie (Seite 377ff.), sondern eher eine Art detaillierte Anleitung zum Rufen einer Gattung von Elementaren an einem speziellen Ort oder unter speziellen Bedingungen. Die tulamidische Elementarbeschwörungstradition hat im Verlaufe der Zeit zahlreiche Einträge in sogenannten Djinnayat (**Erste Sonne 46**), also Thesiselemente für Dschinne, gesammelt, von den Echsen heißt es, sie sollen Bücher voller 'Namen' von Elementargeistern während ihrer Blütezeit gesammelt haben.

Solche 'Wahren Namen' von Elementaren sind auf eine Gattung (Geist, Dschinn, Meister eines gewissen Elementes) eines Elementars, die Zeit des Rufen (z.B. Tageszeit, Wochentag oder Datum) und einen speziellen Ort eingeschränkt. Je universeller der Name einsetzbar ist, desto seltener ist er. Die meisten Abschriften von höherer Qualität sind in ihrer lokalen und zeitlichen Einsetzbarkeit recht eingeschränkt.

Im Folgenden die Verbreitung und Qualität einiger Wahrer Namen. Diese sind sortiert nach der Häufigkeit ihrer Einsetzbarkeit. *Selten* einsetzbare Wahre Namen könnten 2 Wochen pro Jahr oder an einem von der Größe einer Reichtmeile nutzbar sein, *gelegentlich* könnte eine gewisse Mondphase oder eine größere Gegend bedeuten, *häufig* einsetzbare Namen könnten nachts oder bei gewissen Wetterverhältnissen verwendet werden.

Wesen	selten	gelegentlich	häufig
Geister	4/7	2/5	1/3
Dschinne	3/6	1/4	1/2
Elementare Meister	2/4	1/1	0/-

des eigenen Elementes leichter von der Hand. Die *Merkmalskenntnis Elementar* (*spezielles Element*) und die *Begabung für ein spezielles Element* erleichtern sowohl Anrufungs- als auch die Kontrollprobe. Gleichzeitig sind Herbeirufungen des Gegenelementes weitaus schwerer, solche *Begabungen* und *Merkmalskenntnisse* erschweren die Proben (Ausnahme: Beschwörer mit der passenden SF *Elementarharmonisierte Aura*). Da Elementarwesen auf jeden dämonischen Einfluss abweisend bis aggressiv reagieren, haben Dämonologen und Paktierer größte Schwierigkeiten, einen Elementar herbeizurufen und zu einem Dienst zu bewegen. Elementare können die Residualstrahlung eines Dämons erkennen und begegnen dessen Beschwörer mit Abneigung: Die Beschwörung eines Niederen Dämons in den letzten 7 Stunden, und die Beschwörung eines Gehörnten Dämons in den letzten 24 Stunden, erschweren die Kontrollprobe um 4 Punkte. Elementare werden stark von der Ausstrahlung des Beschwörers beeinflusst, daher haben einige Vor- und Nachteile, die die Ausstrahlung

ELEMENTARE

Benötigte Zauber: DSCHINNENRUF, ELEMENTARER DIENER, MEISTER DER ELEMENTE

Kontrollwert: (MU + IN + CH + CH + ZfW) / 5

Kosten: Zauber (Dienstkosten trägt der Elementar selbst durch eigene AsP)

Automatische Dienste: Bann des eigenen Elements, Bereitstellung von Fähigkeiten, Bewegung, Bindung, Elementare Manifestation, Elementare Reinheit, Kampf (gegen Dämonen), Kontrolle über das eigene Element, Körperliche Hilfe, Transport einer Person, Transport durch ein Element, Schutz, Zauber. Dschinne und Elementare Meister können weiterhin den Dienst Beratung erfüllen.

Sonderdienste: Kampf, Warte, Zurückschicken

Automatische Eigenschaften:

Fähigkeiten: *Durch ihr Element gehen*, *Immunität* gegen die Merkmale *Eigenschaften*, *Einfluss*, *eigenes Element*, *Form*, *Heilung*, *Hellsicht*, *Herrschaft*, *Illusion* und *Verständigung*, gegen Gift und Krankheiten, gegen ihr jeweiliges Element, gegen profane und geweihte Angriffe, *Verwundbarkeit* durch das Gegenelement und das dämonische Gegenelement.

Alle **Zauber** (inkl. Varianten) mit dem Merkmal des jeweiligen Elements bis zu einer Komplexität D mit einem ZfW von 12 (Dschinne), alle Zauber mit einem ZfW von 20 (Elementarer Meister).

Talente: Elementargeister: Elementare Kunstfertigkeit 7; Dschinne: Elementare Hellsicht 7, Elementare Kunstfertigkeit 12; Meister: Elementare Hellsicht 12, Elementare Kunstfertigkeit 20.

Weitere zusätzliche Eigenschaften je nach Elementar.

Mögliche Eigenschaften Astralsinn, Heilung, Individuelle Eigenschaften, Langer Arm, Lebenssinn, Regeneration I/II, Resistenz / Immunität gegen [Merkmal] Resistenz / Immunität gegen profane / elementare / magische / von [Gottheit] geweihte Angriffe, Verwundbarkeiten, Zusätzliche Aktionen

Besonderheiten: Elementare verwenden bei Diensten ihre eigenen AsP

Entschwörungen: REVERSALIS [Beschwörungsformel]; Schamanenritual GROSSER GEISTERBANN

	ANRUFUNGSPROBE	KONTROLLPROBE
Begabung/Merkmalkenntnis (gerufenes Element)	-2	-2
Begabung/Merkmalkenntnis (Gegenelement)	+4	+2
Begabung/Merkmalkenntnis Dämonisch (gesamt und spezielle)	je +2	je +4
Paktierer	+6	+9
Affinität zu Elementaren	-	-3
Verhüllte Aura	-	+1
Schwache Ausstrahlung	-	+1 je Punkt
Stigma	-	+0 bis +3

ELEMENTARE UND ASTRALENERGIE

Jedes Elementar ist bereit die folgende Menge an Astralpunkten für den Beschwörer auszugeben.

Wesen	AE
Elementargeist	15
Dschinn	30
Elementarer Meister	50

betreffen, Konsequenzen für die Kontrollprobe. Der Nachteil *Stigma* kann evtl. ebenfalls die Kontrollprobe beeinflussen (Spilleiterentscheid). Die genauen Modifikationen der Proben finden sich in der oben stehenden Tabelle. Eventuell können auch Äußerlichkeiten wie Aussehen oder Kleidung das Elementar beeinflussen (ebenfalls Spilleiterentscheid). Geschenke an ein Elementarwesen sollten die Zuegandheit des Beschwörers zum Element und dessen Prinzipien zei-

ELEMENTARE UND GEISTER IM ROLLENSPIEL

Da alle Elementare und Geister Individuen sind, sollte ihre Beschwörung nicht zu einem reinen Würfelakt werden. Das Elementarwesen oder der Geist kann mit seinem Beschwörer über dessen Wünsche verhandeln, Gegenvorschläge machen oder eine Gegenleistung verlangen. Sie als Spilleiter haben dabei alle Möglichkeiten, dafür zu sorgen, dass der Wunsch nicht das gesamte Abenteuer sprengt. Als Spilleiter sollten Sie aus der Rolle des Wesens einen Gegenvorschlag unterbreiten, über den man verhandeln kann und so einen Kompromiss zwischen den Wünschen des Spielers und den Rahmenbedingungen des Abenteurers erreichen.

Solche Verhandlungen können Sie aber ebenfalls nutzen, um dem Spieler deutlich zu machen, dass sein Wunsch einfach nicht machbar ist (z.B. weil die Kontrollprobe zu schwer ist) und dann gegensteuern (z.B. den Wunsch verkleinern oder die Kontrollprobe durch höhere Kosten erleichtern).

DAS RUFEN VON GEISTERN

Totengeister, also Wesen, deren Seele sich ruhelos in der Dritten Sphäre aufhalten, können mit dem Zauber **GEISTERRUF** beschworen werden, jedoch nur solche, die sich auch in der Reichweite dieses Zaubers aufhalten. Als magische Wesen sind sie gegenüber der Magie der Wahren Namen (Seite 377) empfindlich, aber aufgrund der Individualität aller Geister ist jeder Wahre Name nur für diesen einen speziellen Geist einsetzbar. Dessen Qualität hängt von der Genauigkeit der Namensanalyse ab (siehe auch den Kasten im Untoten-Kapitel auf Seite 193).

Als einzige Eigenschaft des Beschwörers erleichtert der Vorteil *Affinität zu Geistern* die Kontrollprobe um 3 Punkte. Geister sind nur un-

gen und können auch positive Taten im Sinne des Elements in der Vergangenheit sein. Mittels Blutmagie beschworene Elementare lassen sich nur in den seltensten Fällen zu einem Entgegenkommen bewegen, die Kontrollprobe ist um 12 Punkte erschwert. Ist die benötigte Menge der Elementarsubstanz besonders rein oder liegt sie nur in unreiner Form vor, wird die Anrufungsprobe um jede Abweichung von der Stufe rein (vgl. Seite 382f.) um 2 Punkte erleichtert oder erschwert. Liegt mindestens die Zehnfache Menge der geforderten Substanz vor, so wird die

Anrufungsprobe um weitere 2 Punkte erleichtert.

Elementarwesen sind bereit, für den Beschwörer eine gewisse Anzahl an AsP auszugeben.

Die Höhe ist vom Wesen abhängig und findet sich in nebenstehender Tabelle. Elementare erfüllen gerne Dienste, die mit den Prinzipien ihres Elementes (siehe Seite 381f.) übereinstimmen, im speziellen auch alles, was sich gegen Dämonen richtet.

Eine misslungene Beschwörungsprobe führt dazu, dass kein Elementar erscheint, eine misslungene Kontrollprobe verringert jedoch die Anzahl der AsP um die Kosten des Dienstes. Wenn die AsP noch nicht vollkommen aufgebraucht ist, steht das Wesen aber weiterhin für Dienste zur Verfügung.

Weitere Informationen zu den Elementen finden sich im Abschnitt **Die Macht der Elemente** ab Seite 381, die Beschreibungen und Werte von Elementaren ab Seite 201ff.

DIE SONDERFERTIGKEIT

ELEMENTARHARMONISIERTE AVRA (ZH)

Der Zauberer kann die Merkmalskenntnis des Gegenelements seines bevorzugten Elements erlernen und ist dann in der Lage, Zauber des Gegenelements ohne Einschränkungen zu sprechen. Diese Sonderfertigkeit muss für die drei Elementpaare jeweils neu erworben werden.

Voraussetzungen: KL 15, IN 15, *Magiekunde* 12, *Merkmalskenntnis* oder *Begabung* in mindestens einem Element. Der Held muss sich für mindestens sechs Monate zur Kontemplation an einen geeigneten Ort zurückziehen und darf weder die Nachteile *Affinität zu Dämonen*, *Animalische Magie*, *Arkanophobie*, *Astraler Block*, *Schwache Ausstrahlung*, *Schwacher Astralkörper* und *Unstet* noch Merkmalskenntnis oder Begabung in einem *dämonischen Merkmal* haben oder *Paktierer* sein.

Verbreitung: 2, fast ausschließlich bei Elementaristen der gildenmagischen, druidischen oder geodischen Tradition

Kosten: 700 AP, mit dem Vorteil *Affinität zu Elementaren* nur 500 AP

ter erschweren Bedingungen am Tage beschwörbar: Der Einsatz des Zaubers **GEISTERRUF** am Tag ist um 7 Punkte erschwert. Als Geschenk akzeptieren Geister vor allem ihrerseits einen Dienst, der sie ihrem Seelenfrieden ein Stück näher bringt. Hierbei kann es sich um das Überbringen einer Botschaft handeln, um das Aufspüren eines Artefaktes oder das Bestrafen einer bestimmten Person. Ein Beschwörer, der sich weigert, einen dem Geist versprochenen Dienst auszuführen, muss mit dem Schlimmsten rechnen, denn alle Geister verfügen über eine Variante des **ZAUBERZWANGS** (siehe **LCD 295**).

Zudem sind sämtliche Geisterbeschwörungs-Proben so lange um 3 Punkte erschwert, bis die versprochene Aufgabe vollbracht ist. Drittens



wird der Geist den Beschwörer mit allen ihm zur Verfügung stehenden

Mitteln angreifen, sobald er wieder in seine Reichweite kommt, und viertens wird der Beschwörer diesen Geist nie wieder zu einem Dienst bewegen können. Ein Nachtlap akzeptiert nur Lebenskraft (etwa 1W6+4 LeP für eine Erleichterung von 2 Punkten) als Geschenk und empfindet bei Verweigerung dieser 'Gabe' jede Bitte als stark widerstrebend (Gesinnung des Befehls: +7). Geister können keine zusätzlichen Eigenschaften durch den Beschwörer verliehen bekommen. Geister sind üblicherweise nur bereit, bis zu 12 Astralpunkte für ihren Beschwörer auszugeben. Die

Geisterbeschwörung birgt keinerlei Risiken bei Miss-

lingen der Proben, jedoch verschwindet ein Geist, der einen Dienst verweigert, ohne ein weiteres Wort und steht in dieser Nacht nicht mehr für Dienste zur Verfügung.

Übrigens: Geisterbeschwörung gilt vielerorts ebenfalls als *Nekromantie* und wird, je nach entstandenem Schaden, auch entsprechend gehandelt.

Die Werte der verschiedenen Geistergattungen und ihre Eigenschaften finden auf den Seiten 204f., mehr zu Geistern allgemein im Kapitel **Die Welt der Geister** (Seite 386ff.).

TOTENGEISTER

Benötigte Zauber: GEISTERRUF

Kontrollwert: (MU+IN+CH+CH+ZfW)/5

Kosten: Zauber (Dienstkosten trägt der Totengeist selbst durch eigene AsP)

Automatische Dienste: Nach Art des Totengeists

Sonderdienste: Bereitstellung von Fähigkeiten, Zurückschicken

Automatische Eigenschaften: *Astralsinn* (TaW 14), *Formlosigkeit I*, *Geisterpanzer*, *Immunität gegen profane Waffen*, *Immunität gegen Gift und Krankheiten*, *Körperlosigkeit I*, *Präsenz I*, *Unsichtbarkeit II*, *Verwundbarkeit (Boron)*.

Weitere zusätzliche Eigenschaften je nach Totengeist.

Mögliche Eigenschaften: Durch [Element] gehen, Leichte / mitt-

lere / schwere Empfindlichkeit gegenüber geweihten Objekten, Fluch, Formlosigkeit II, Körperlosigkeit II, Lebenssinn, Präsenz II / III, Regeneration I/II, Resistenz / Immunität gegen [Merkmal] Resistenz / Immunität gegen profane / elementare / magische / von [Gottheit] geweihte Angriffe, Schreckgestalt I / II, Verwundbarkeiten, Zusätzliche Aktionen

Besonderheiten: Totengeister verwenden bei Diensten ihre eigenen AsP. Es ist möglich, Geister auch z.B. mit dem RAT DER AHNEN, einem Ritual der Schamanen zu rufen.

Entschwörungen: PENTAGRAMMA, REVERSALIS [Beschwörungsformel], GEISTERBANN; Schamanenrituale EXORZISMUS und GROSSER GEISTERBANN

BESCHWÖRUNG VON DÄMONEN

»So du wollest beschwoeren die Macht Agrimoths ueber das Feuer, welche sich repräsentiert im Azzitai, welcher ist gehoernet und von grosser Macht, mag es dir gelingen allueberall, vornehmlich jedoch unter freyem Sternlicht und an eynem Orte, den eynes Menschen Fusz selten betreten, bestens auf eynem kahlen Berge, niemals jedoch zu der Praios-Stund oder wenn der Greyff im Zenithe, und auch nicht in eynem Hause, welches bewohnt von eynem Ingrimdiener und nicht, wenn du um dich herum Wasser siehest.

Sey angethan mit neuem Gewande und sauberem Schwert! Fuer den Bann aber zeichne das Heptagramma und seyn Sigil und eynen Schutz der Fuenffte, welcher verbunden mit dem Heptagramma gen Sonnuntergang und gebrochen mit dem dreyfachen Zeychen des Wassers. Gen Firun schuetze dich Coor, gen Praios aber Balkabireth. Die Herrscher der Stundt

und des Tages seyen vertheilt mehr Stund denn Tag und sieben im euszerey Creyse, im inneren aber seyen dir zu Huelff Hesind und Agrimoth, Tafarelel und Mibogor, Marbo, Nekhatheth und Carunga; so geordnet vom Firun in die Richtung, wie die Sonn geht.

Genehm aber sind dem Azzitai Invocatores mit rothem Barte und Haupthaare, Schalen mit Feuer aus Holz, welches vom Blitze gespalten und bey Nacht getrucknet, sowie Granat-Steine von siebenschligem Schliiff mit seynem Zeychen. Fuer weyteres moegen sorgen deyne praeaparierten Kertzen. All dies mag seyn nicht im inneren, wohhl aber im euszerey Creyse, aufdaz er siehet deynen Willen.

Was er aber haszet und ihm zuwider ist: beschworen zu werden auf dem Wasser oder in regennasser Kammer, darob auch jegliche Spur blauer oder blaugruener Farbe, darob auch den Aquamarinon, den Turqiso und den

DÄMONEN

Benötigte Zauber: INVOCATIO MINOR, INVOCATIO MAIOR, (INVOCATIO INTEGRA)

Kontrollwert: (MU+MU+KL+CH+ZfW)/5

Kosten: Zauber + Basiskosten des Dämons + Dienstkosten
Automatische Dienste: Paktvermittlung, zusätzliche nach Art des Dämons

Sonderdienste: Alptraum, Bereitstellung von Fähigkeiten, Bessenheit, Bindung, Bewegung, Kampf, Körperliche Hilfe, Wache, Warte, Zurückschicken

Automatische Eigenschaften: Astralsinn (TaW 12), Geisterpanzer, Immunität gegen die Merkmale Eigenschaften, Form, Heilung, Illusion, Objekt, Telekinese und Umwelt, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Paraphysikalität I, Regeneration im Limbus I, Resistenz gegen die Merkmale Einfluss, Hellsicht, Herrschaft und Verständigung, Resistenz gegen profane Waffen, Schreckgestalt I (immer beim ersten Anblick), mittlere Empfindlichkeit gegen alle geweihte Objekte / schwere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte der Gegengottheit (Niederer Dämonen), leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte/mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte der Gegengottheit (Gehörnte Dämonen).

Weitere zusätzliche Eigenschaften je nach Dämon.

Mögliche Eigenschaften: Angriff mit pervertiertem [Element], Ausweichen in den Limbus, Besonderer Angriff, Durch [Element] gehen, Existenz, Fluch, Folgeschaden, Formlosigkeit I / II, Individuelle Eigenschaften, Infektion mit [Krankheit], Körperlosigkeit I/II, Langer Arm, Lebenssinn, Limbusreisender, Mutation, Paraphysikalität II, Präsenz I / II / III, Raserei, Regeneration I/II, Regeneration im Limbus II, Resistenz / Immunität gegen [Merkmal], Resistenz / Immunität gegen profane / elementare / magische / von [Gottheit] geweihte Angriffe, Rudel, Schreckgestalt I / II, Suche nach dem Unbekannten, Tarnung, Unsichtbarkeit I / II, Verbindung zum Beschwörer, Verwundbarkeiten, Wasserwesen, Zusätzliche Aktionen

Wichtige Sonderfertigkeiten: Former der Formlosigkeit, Geber der Gestalt, Dämonenbindung I/II, Höhere Dämonenbindung, Invocatio Integra

Entschwörungen: DESTRUCTIBO, PENTAGRAMMA, REVERSALIS (Beschwörungsformel); Liturgien EXORZISMUS und ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL; Schamanenrituale EXORZISMUS und GROSSER GEISTERBANN

Saffiro, mehr denn drey Invocatores und Spiegel von mehr als einer Hand Durchmesser, denn seyn An-Blick ist ihm selbst eyn Graus. Als Donario gib ihm, was ihm zusteht: eynen Rauch vom Tempel-Holtze.

So du all dies vollbracht, ziehe dich zurueck zur Contemplatio, welche du beym Feurio am vortheylhaftesten vollziehst, und tritt sodann in den Kreis, welcher deynem Schutze dienet.

Rufe nun dreymal: Bei der Macht Agrimoths, Uugla-Mhaian-Macommle. Venir; Azzitai, Venir; Allesverzehrende Blutrote Flamme, erscheine und sei mir zu Diensten, und sprich sodann die INVOCATIO in ihrer großen Form. Alsdann wird der Gerufene erscheinen und dir Macht geben ueber Feuer-Brandt jeglicher Art.»

—aus dem Arcanum

Die Grundlagen der Dämonenbeschwörung sind uralt und bei den Tulamiden wie den güldenländischen Einwanderern gleichermaßen bekannt, wenn auch wenig verbreitet. Von etlichen verborgen lebenden Privatgelehrten abgesehen, ist diese Kunst vor allem in den Schwarzen Landen verbreitet. Die Magierakademie zu Brabak beschäftigt sich mit diesem Zweig der Zauberei (und bis vor wenigen Jahren auch die Pentagramm-Akademie zu Rashdul), während die

PAKTIERER

Wer sich einem der Herzöge der Niederhöhlen verschrieben hat (siehe **Im Bund mit den Niederhöhlen** ab Seite 236ff.), der kann aus diesem Pakt gewisse Vorteile bei der Beschwörung und der Beherrschung von Dämonen ziehen:

 Paktierer erhalten mindestens ihren Kreis der Verdammnis als Bonus auf die *Beschwörungs*-Probe, wenn sie einen Dämon aus der passenden Domäne beschwören, unter Umständen und je nach Paktgeschenk auch mehr (siehe Seite 241ff.).

 Paktierer erhalten mindestens drei Punkte plus ihren Kreis der Verdammnis als Bonus auf die *Kontroll*-Probe, wenn sie einen Dämon aus der passenden Domäne beschwören, unter Umständen und je nach Paktgeschenk auch mehr (siehe **Im Bund mit den Niederhöhlen**). Sie können für Dämonen aus 'ihrer' Domäne auch Pakt-GP ausgeben, um sich die Beherrschung zu erleichtern: je 3 Pakt-GP erleichtern die Probe um 1 Punkt, wenn sie *vor* dem Wurf eingesetzt werden. Soll eine misslungene Beherrschungsprobe kompensiert werden, ist ein neuer Kreis der Verdammnis fällig; wie viele der gewonnenen Pakt-GP dann für den Ausgleich der missglückten Probe aufgewendet werden müssen, bleibt Meisterentscheid.

 Falls bei einer misslungenen Beherrschung herauskommt, dass der entsprechende Dämon in Zukunft nur noch schwerer beschworen werden kann (6–9 auf der Tabelle auf Seite 192), kann ein Paktierer anstelle der 20 AP auch 20 Pakt-GP einsetzen, um diesen Nachteil wieder aufzuheben. (Entstammen Dämon und Pakt nicht derselben Domäne, betragen die Kosten 50 Pakt-GP)

antimagisch orientierte Akademie zu Perricum ebenfalls den entsprechenden Formelkanon hütet, ihn aber nur zu Zwecken der Austreibung nutzt. Ebenfalls bekannt und zu Forschungszwecken bisweilen genutzt werden die Beschwörungsformeln in der Puniner Akademie der Hohen Magie. (Mehr zu diesen Akademien auf den Seiten 270 (Brabak), 284 (Perricum), 284 (Punin), 285 (Rashdul).

Um einen Dämon zu beschwören, benötigt ein Zauberer Kenntnisse in der entsprechenden Beschwörungsformel: entweder des INVOCATIO MINOR (LCD 133), der allein für Niedere Dämonen wirkt, oder der INVOCATIO MAIOR für Niedere und Gehörnte Dämonen (LCD 132). Der letzte Zauber ist eigentlich nur die verkürzte 'Feldversion' eines längeren, komplexeren – und für den Beschwörer sichereren – Rituals, das im Folgenden als INVOCATIO INTEGRA bezeichnet wird und die Kenntnis der gleichnamigen Sonderfertigkeit voraussetzt. (Der I. MINOR ist dagegen in der Tat ein 'Handgelenkszauber'.)

Besondere Materialien sind für eine Dämonenbeschwörung nicht zwingend erforderlich.

DAS INVOCATIO-INTEGRA-RITUAL

Ein Beschwörer, der die Sonderfertigkeit *Invocatio Integra* (WdH 286) beherrscht, kann bei Vorliegen eines Wahren Namens von mindestens Qualität 1 eine besondere Ritualvariante des INVOCATIO MAIOR durchführen. Dieses Ritual benötigt eine Zauberdauer in Höhe der Beschwörungsschwierigkeit des Dämons in Stunden und erhöht den effektiven ZfW des Beschwörers um 7 Punkte, alle weiteren Eigenschaften des I.MAIOR bleiben bestehen, insbesondere die Zeit bis zum Erscheinen des Dämons. Wird der Beschwörungsplatz einen Tag lang vorbereitet (Anlegen von Beschwörungs-Heptagramm, Namenssigillen, ...), so können übrige TaP* aus Proben auf *Magiekunde* (*Dämonologie*) und *Malen/Zeichnen*, jeweils erschwert um die halbe Beschwörungsschwierigkeit, zur Hälfte als Erleichterung auf den Zauber angewendet werden. Misslungene Proben erschweren die Probe um je 3 Punkte. Bei Verwendung von Blutopfern im Integra-Ritual wird der effektive ZfW sogar um weitere 3 (Tieropfer) oder 7 (intelli-

gentes Wesen) Punkte erhöht, jedoch gelten auch hier die jeweiligen Aufschläge auf die Kontrollprobe. Beim I. INTEGRA-Ritual sinkt außerdem die gesamt Beschwörungsschwierigkeit mehrerer (gleichartiger) Dämonen auf die Beschwörungsschwierigkeit plus Anzahl und kostet nur noch 7 AsP pro Dämon.

SPEZIELLE PROBEKORREKTUREN

Dämonen sind durch die INVOCATIO-Zauber nur extrem schwierig ohne die Kenntnis eines Wahren Namens zu beschwören, es scheint als ob ein wichtiges Thesiselement bei diesen Zaubern fehlt. Dadurch steigt die Beschwörungsschwierigkeit des Dämons ohne die Kenntnis eines Wahren Namens mit mindestens Qualität 1 um 7 Punkte an.

Da man die meisten Dämonen nur gegen ihren Willen in unsere Welt rufen kann (sie sind ihr wesensfremd, und sich hier aufzuhalten ist für diejenigen, die sich dazu geäußert haben, zumindest unangenehm), reagieren sie für gewöhnlich reserviert, wenn nicht gar ausgesprochen aggressiv auf eine Beschwörung. So kann es leicht geschehen, dass ein Beschwörer den Dämon, den er rief, nicht zu beherrschen vermag, was für den Magier schreckliche Folgen haben kann. Zum einen heißt dies, dass misslungene Beschwörungs- und Kontrollproben negative Folgen haben könnten (siehe auf der gegenüberliegenden Seite), zum zweiten bedeutet dies, dass die Dienste Bindung und Manifestation dem Dämon unangenehm sind (der Zuschlag wegen *Gesinnung des Befehls* beim Dienst Manifestation beträgt die halbe Beherrschungsschwierigkeit, beim Dienst Bindung +3/+6/+9 bei Bindung an Ort, Person bzw. Gegenstand). Eine Affinität zu Dämonen erleichtert die Kontrollprobe um 3 Punkte.

GESCHENKE (DONARIA) UND BLUTMAGIE

Es würde zu weit führen, für jeden einzelnen Dämon sämtliche bekannten (d.h., in althergebrachten Beschwörungen erfolgreich verwendeten) Donaria aufzuführen. Bei den einzelnen Domänen sind die jeweils möglichen, passenden Komponenten bei der Beschreibung der Domäne angegeben (ab Seite 395), bei den höheren (mehrgehörnten, unabhängigen) Dämonen sollten Sie anhand dessen Wesens passende Donaria festlegen. Zu allgemein beliebt sind Donarien und Affinitäten, von denen man annehmen darf, dass sie einen Dämon in günstige Stimmung versetzen, gehören vor allem entweihte heilige und liturgische Gegenstände des 'Gegenspielers', dessen heilige Steine oder Tiere, Glassplitter aus einem Tempelfenster oder Steinsplitter von einem Altar und dergleichen mehr.

Die Opferung von Tieren oder gar intelligenten Lebewesen ist den Dämonen häufig wohlgefällig, vor allem wenn die Umstände des Todes zum Domänenherrscher passen. Je nach Entscheidung des Spielleiters kann ein solches Blutopfer als *ein* Geschenk gelten.

Allgemein gilt: Blutmagie erleichtert die Beschwörung, erschwert aber die Beherrschung, da die chaotischen Kräfte der jenseitigen Entität durch das Blutopfer gestärkt werden.

Ist der erschienene Dämon nicht der gerufene, so ist steigt die Kontrollschwierigkeit auf den doppelten Beherrschungsschwierigkeit an. Sollen die Dienste eines Dämons mit Blutmagie bezahlt werden, so

SONDERFERTIGKEITEN BEI DER DÄMONENBESCHWÖRUNG

DÄMONENBINDUNG I/II (ZHB)

Der Beschwörer kann einem Niederen Dämon (Dämonenbindung I) oder einem Gehörnten Dämon (Dämonenbindung II) den Dienst *Bindung* (siehe 182) befehlen.

Voraussetzungen: Dämonenbindung I: *Magiekunde* 11, INVOCATIO MINOR bzw. I. MAIOR 15; Dämonenbindung II: *Dämonenbindung I, Magiekunde* 15

Verbreitung: 3; Akademie Brabak, frühere Abgänger der Akademie Rashdul; ansonsten nur bei Privatgelehrten (auch anderen Zaubern als Gildenmagiern) und in den Schwarzen Landen bekannt. Kenntnis der SF ist auch in Punin vorhanden, wird aber nicht an Akademiefremde weitergegeben.

Kosten: 150 AP / 250 AP

FORM DER FORMLOSIGKEIT (ZH)

Mit dieser SF ist der Beschwörer in der Lage, dem Dämon bei (oder sogar nach) der Beschwörung zusätzliche Eigenschaften mitzugeben. Auch das nachträgliche Verbessern der Werte des Dämons ist erleichtert möglich.

Voraussetzungen: TaW *Magiekunde* 11, INVOCATIO MINOR oder I. MAIOR 11

Verbreitung: 3; wird nur an den Akademien Brabak und Punin gelehrt (früher auch in Rashdul) und ist ansonsten nur bei Privatgelehrten und in den Schwarzen Landen bekannt. Kenntnis der SF ist auch in im Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik vorhanden, wird aber keinesfalls an Akademiefremde weitergegeben. Ebenfalls bekannt ist diese SF bei der Schwesternschaft des Wissens sowie einigen 'schwarzen' Hexenzirkeln.

Kosten: 150 AP

GEBER DER GESTALT (Z)

Ein Beschwörer mit dieser SF kann beim nachträglichen Formen eines Dämons diesem erleichtert zusätzliche Eigenschaften mitgeben.

Voraussetzungen: TaW *Magiekunde* 15, INVOCATIO MINOR oder I. MAIOR 15, Ritualkenntnis

[Druide, Gildenmagie, Hexe oder Kristallomant] 11, SF *Form der Formlosigkeit*

Verbreitung: 2; wird nur an der Akademie Brabak gelehrt; ansonsten nur bei Privatgelehrten und in den Schwarzen Landen bekannt

Kosten: 100 AP

HÖHERE DÄMONENBINDUNG (Z)

Ein Beschwörer mit dieser Sonderfertigkeit muss bei Bindung oder Manifestation eines Dämonen nur geringere AsP-Kosten aufwenden.

Voraussetzungen: SF Dämonenbindung II, RK [Druide, Gildenmagie, Hexe oder Kristallomant] 11

Verbreitung: 2; nur bei wenigen Privatgelehrten und Dämonenpaktierern, weitere Verbreitung (4) in den Schwarzen Landen

Kosten: 250 AP

INVOCATIO INTEGRA (ZHV)

Ein Kenner dieser Sonderfertigkeit ist in der Lage, das auf Seite 189 beschriebene Ritual durchzuführen.

Voraussetzungen: ZiW INVOCATIO MAIOR 7

Verbreitung: 3; bei professionellen Dämonenbeschwörern und Exorzisten

Kosten: 200 AP; halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Beschwörung*

MISSLUNGENE BESCHWÖRUNGEN

- 2-6 Außer einem kalten, übel riechenden Hauch erscheint ... nichts. Die Beschwörungskosten betragen die Hälfte dessen, was für den Spruch üblich ist.
- 7-11 Es erscheint ein Dämon aus derselben Domäne und von derselben Klasse (Niederer oder gehörnter Dämon) wie der angerufene, jedoch von niedrigerer Beschwörungsschwierigkeit. Existiert kein solcher Dämon, gilt die nächst höhere Auswirkung. Die Beschwörungskosten betragen die Hälfte dessen, was für den Spruch üblich ist.
- 12-15 Es erscheint ein Dämon aus derselben Domäne und von derselben Klasse (Niederer oder gehörnter Dämon) wie der angerufene, jedoch von höherer Beschwörungsschwierigkeit. Existiert kein solcher Dämon, gilt die nächst höhere Auswirkung. Die Beschwörungskosten betragen die Hälfte dessen, was für den Spruch üblich ist.
- 16-19 Es erscheint ein Dämon aus derselben Domäne, jedoch auf jeden Fall ein Gehörnter Dämon von höherer Beschwörungsschwierigkeit. Existiert kein solcher Dämon, gilt die nächst höhere Auswirkung. Wenn Sie mit den Experten-Regeln zum *Schleichenden Verfall* spielen, erhält der Beschwörer 1 Punkt Verfall. Die Beschwörungskosten betragen 19 AsP.
- 20 und mehr Es erscheint ein Gehörnter Dämon von höherer Beschwörungsschwierigkeit, unabhängig von der Domäne des Gerufenen. Wenn Sie mit den Experten-Regeln zum *Schleichenden Verfall* spielen, erhält der Beschwörer 1W6 Punkte Verfall. Die Beschwörungskosten betragen 19 AsP.

ist die dazugehörige Kontrollprobe um 2 Punkte erschwert. Als Dämonenbeschwörer sind Paktierer besonders begabt, jedenfalls in der Domäne ihres niederhöllischen Herren; die Erleichterungen auf Anrufungs- und Kontrollprobe finden sich im Kasten auf Seite 190.



MISSLUNGENE BESCHWÖRUNG

Eine misslungene Beschwörung kann zwei Auswirkungen haben: Entweder erscheint überhaupt kein Wesen oder aber es erscheint eine andere Entität – etwas, das man nicht gerufen hat und das vielleicht einen stärkeren Willen besitzt, den man nicht brechen kann ... Wann immer die Beschwörung misslungen ist, wird mit 2W6 (bei Anwendung von Blutmagie 3W6) gewürfelt und die halbe (unmodifizierte) Beschwörungsschwierigkeit zum Ergebnis dieses Würfes addiert. Wurde kein Wahrer Name (d.h. mindestens von Qualität 1) zur Beschwörung genutzt, so wird das Ergebnis um weitere 7 Punkte erhöht. Die Auswirkungen finden sich in der folgenden Tabelle:

MISSLUNGENE BEHERRSCHUNG

»Der Tod ist keineswegs das Schlimmste, das einem Dämonologen droht. Der blutige Fran-Horas beispielsweise schmachtet seit 1.500 Jahren leibhaftig in den Niederhöhlen, und nicht einmal Hesinde weiß, was ihm dort widerfährt!«

—eine auf Magierschulen häufig gehörte Warnung

Misslingt die Beherrschungsprobe, müssen die Auswirkungen des Scheiterns bestimmt werden: rollen Sie 2W6 und modifizieren Sie diesen Wurf modifizieren Sie wie folgt:

- Bei einem *Patzer* bei der Beherrschungsprobe addieren Sie die volle Beherrschungsschwierigkeit.
- Wäre die Probe aber trotz des Patzers gelungen, so ziehen sie stattdessen die Punkte, die der Kontrollwert inklusive aller Modifikationen über 20 liegt, vom Würfelwurf ab.
- Bei einem einfachen Misslingen addieren Sie dagegen nur die halbe Beherrschungs-Schwierigkeit.
- Handelt es sich bei dem gerufenen Dämon um einen Gehörnten Dämonen, so müssen Sie in jedem Fall zusätzlich 5 Punkte addieren.

Ein Beschwörer kann unter Umständen die Auswirkungen einer gescheiterten Beherrschung ignorieren, wenn er sich dem dämonischen Herrscher des Gerufenen verpflichtet, sprich einen Pakt mit dem entsprechenden Erzdämon eingeht – ob der Erzdämon auf einen solchen Handel mit einem Stümper eingehen will, liegt jedoch in der Hand des Meisters. *Paktierer* können Pakt-GP einsetzen, um die misslungene Beherrschung doch noch gelingen zu lassen, was sie aber auch leicht weiter

DER WAHRE NAME VON DÄMONEN

Spieltechnisch ist der Wahre Name eines Dämons als Element der Thesis zu betrachten, das verschiedene Qualitäten haben kann. Diese reichen von einer einfachen 'Übersetzung' des Beschwörungsnamens in eine Thesisform (ein Wahrer Name der Qualität 1) bis hin zu einem Thesiskonstrukt, das mit einer vollständigen Kenntnis der potentiellen Eigenschaften des Wesens, seiner möglichen Zusatzoptionen, Einschränkungen und dergleichen einher geht (ein Wahrer Name der Qualität 7, quasi eine vollständige 'Submatrix' des Invokationszaubers).

Bei Spielbeginn besitzt ein Zauberkundiger, der die Zauber INVOCATIO MINOR und/oder INVOCATIO MAIOR erlernt hat, bereits die Kenntnis einiger Wahrer Namen. Er kennt Wahre Namen mit einer Verbreitung von mindestens 4 mit einer Gesamtqualität in Höhe der Summe der ZfW der beiden genannten Zauber. Besitzt er die Kenntnis des INVOCATIO INTEGRA-Rituals, steigt *eine* gewählte Qualität um 2 Punkte oder der Zauberer darf die Kenntnis eines Wahren Namens der Verbreitung 3 auf dem Wert 1 erwerben. Der ZfW des I. MINOR darf nur für die Kenntnis der Wahren Namen niederer Dämonen eingesetzt werden.

MISSLINGENE BEHERRSCHUNGEN

- 1 oder weniger** Der Beschwörer zwingt den Dämon binnen 2 Aktionen doch noch unter seine Kontrolle und presst ihm die Erfüllung eines Dienstes ab, eventuelle weitere Dienste verfallen. Dämon und Beschwörer sind während dieser Zeit in einem Duell der Willenskraft verstrickt und können keine anderen Handlungen unternehmen. Wenn Sie mit den Experten-Regeln zum *Schleichenden Verfall* spielen, erhält der Beschwörer 2 Punkte Verfall.
- 2–5** Der Dämon zieht sich verärgert in seine Sphäre zurück, alle noch offenen Dienste verfallen. Der Beschwörer erhält 1 Punkt Verfall.
- 6–9** wie zuvor, jedoch ist die Beschwörung dieses speziellen Dämonen für den Beschwörer in Zukunft um 3 Punkte erschwert. (Dies lässt sich durch 20 AP wieder aufheben; Paktierer können stattdessen 20 Pakt-GP einsetzen; entstammten Dämon und Pakt nicht derselben Domäne, betragen die Kosten 50 Pakt-GP) 2 Punkte Verfall.
- 10–13** Der Dämon greift den Beschwörer eine Kampf- runde lang mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln an – auch mit Angriffen von länger- fristiger Auswirkung wie z. B. Besessenheit – und verschwindet dann. Alle weiteren Dienste verfallen.

Wenn Sie mit den Experten-Regeln zum *Schleichenden Verfall* spielen, erhält der Beschwörer 3 Punkte Verfall.

- 14–17** wie vor, jedoch attackiert der Dämon W6+3 Kampfrunden lang; W6+3 Punkte Verfall
- 18–21** wie vor, jedoch raubt jeder erfolgreiche Angriff (auch z. B. ein *Furcht Einflößen* zählt in diesem Sinne als Angriff) des Dämons dem Beschwörer zusätzlich einen permanenten AsP (wenn keine mehr vorhanden, dann permanente LeP); W6+3 Punkte Verfall oder eine passende Schlechte Eigenschaft im Wert von 6 GP.
- 22 und mehr** wie vor, jedoch können nach Meisterentscheid und bössartiger Kreativität weitere Nebeneffekte eintreten. Als Beispiele seien hier genannt: Der Dämon lässt nicht eher vom Beschwörer ab, bis er ausgetrieben wird. Der Dämon wird freigesetzt und macht auf eigene Faust Aventurien unsicher. Der Dämon reißt den Beschwörer in die Niederhöllen. Der Dämon zieht sich in den näheren Limbus zurück und wartet dort auf die nächste Beschwörung, um dann zusätzlich zur gerufenen Entität zu erscheinen. Ein mächtiger Gehörnter zwingt dem Beschwörer einen minderen Pakt auf.

in die Verdammnis geraten lässt. Nähere Informationen finden Sie im Kapitel **Im Bund mit den Niederhöllen** auf den Seiten 236ff.

Misslingt dem Ritualeiter eines *Beschwörerzirkels* die Beherrschungsprobe, so kann ein weiterer Teilnehmer, dem die Beschwörungsprobe gelungen ist, versuchen, den Dämon doch noch unter seinen Willen zu zwingen, wozu die Beherrschungsprobe mit allen oben genannten Modifikationen wiederholt und um 3 Punkte pro Folgeversuch erschwert wird. Misslingt auch dies, so gelten die folgenden Auswirkungen für alle Beteiligten, die versucht haben den Dämon zu kontrollieren.

ÜBERNAHME DER BEHERRSCHUNG

Es ist schwierig, aber nicht unmöglich, einem Beschwörer einen Dämon abspenstig zu machen, und in Zaubererduellen früherer Zeit soll dies sogar eine häufig eingesetzte Waffe gewesen sein. Heutzutage versucht man eine solche Beherrschungsübernahme meist, um den Dämon sodann mit dem Dienst *Zurückschicken* zu exorzieren – oder aber, um sich die Dienste eines von einem Untergebenen beschworenen Dämons zu Nutzen zu machen, ohne die vollen Beschwörungskosten aufwenden zu müssen.

Um die Herrschaft über den Dämon eines anderen Beschwörers zu

übernehmen, muss man selbst die Kenntnis des passenden Beschwörungszaubers besitzen oder Paktierer sein, sich in einer Entfernung von maximal 13 Schritt befinden und sich eine Zeit in Höhe des halben Beherrschungswertes in Aktionen auf den Dämon und die Übernahme konzentrieren. Daraufhin würfeln der Übernehmende und der derzeitige Beherrscher des Dämons (der beliebig weit vom Dämon entfernt sein kann) jeweils eine (normal modifizierte) Kontrollprobe, hierbei bringt ein Bannschwert einen Bonus von 2 Punkten. Gelingen beide Proben, so erhält derjenige die Herrschaft über den Dämon, dessen Probe besser gelungen war. Gelingt nur eine Probe, so erhält die Person, dessen Probe gelungen war, die Herrschaft über den Dämon. Misslingen beide Proben, so erleidet beide Beherrscher die Folgen einer misslungenen Beherrschung, wobei für jeden einzeln gewürfelt wird.

Mit der Herrschaft über den Dämon erhält der neue Beherrscher ggf. auch alle noch offenen Dienste des Dämons. Das Ablegen der Probe kostet – unabhängig vom Gelingen – 6 AsP für Niedere und 10 AsP für Gehörnte Dämonen. Die Übernahme der Beherrschung ist ab der ersten Aktion der Konzentration sowohl vom Dämon als auch vom derzeitigen Beherrscher bemerkbar (IN-Probe für den Beherrscher). Es ist ausdrücklich *nicht* möglich, einen frei auf Dere umherstreifenden Dämon zu beherrschen und ihm Dienste abzuverlangen, ebenso wenig einem, dem man im Limbus begegnet.

NEKROMANTIE – DIE ERHEBUNG VON UNTOTEN

Zur Nekromantie, der Lehre vom Tod und seiner Beherrschung* zählt vor allem die Erhebung von Leichnamen zu Untoten. Diese wandelnden Toten sind von der unheiligen Kraft der Erzdämonin Thargunitoth belebt und gelten als deren niederste Diener. Nekromantie wird allgemein als eine der verabscheuungswürdigsten Praktiken der Magie angesehen und speziell von den Kirchen des Boron gezielt bekämpft. Gelehrt wird die Nekromantie an der 'Dunklen

Halle der Geister' zu Brabak und neuerdings in Warunk, der Kapitale des Untoten-Reiches unter Führung des Nekromantenrates.

Ein Leichnam kann nur dann mit Nicht-Leben erfüllt werden, wenn die Seele den Körper bereits verlassen hat. (Es handelt sich also im Regelfall nicht, wie häufig angenommen, um ein Zurückzwingen der Seele in den Körper.)

Dann stehen einem Nekromanten mehrere Möglichkeiten zur Verfügung, sich untote Diener zu schaffen. Zum einen den SKELETT-ARIUS (LCD 243), der einen Untoten für eine kürzere Zeit erhebt, aber einen sehr loyalen Diener schafft. Der TOTES HANDLE (LCD 259) belebt einen toten Körper dagegen auf unbeschränkte Zeit. Wei-

*) korrekt eigentlich: der Wissensgewinnung aus Toten/dem Tod, weswegen vielen der NEKROPATHIA bereits als Nekromantie gilt, einigen Fraktionen der Puniner Boronkirche sogar die Sektion von Leichen

Untote

Benötigte Zauberei: SKELETTARIUS, TOTES HANDLE

Kontrollwert: (MU+MU+KL+CH+ZfW)/5 oder LO

Kosten: Zauberei (+Dienst Gefolgschaft, beim ersten Mal aber gratis)

Automatische Dienste: Bewegung, Kampf, Wache und Warte ausführen. Ab KL 4 auch Körperliche Hilfe und Schutz. Ab KL von 7 auch Suche. Mittels TOTES HANDLE erhobene Untote erhalten außerdem den Dienst *Gefolgschaft*.

Sonderdienste: Bereitstellung von Fähigkeiten, Körperliche Hilfe

Automatische Eigenschaften: Schreckgestalt I (allerdings verfliegt diese Wirkung bereits nach der ersten erfolgreichen Handlung gegen das Wesen). Lichtscheu, mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Gegenstände aller Götter/schwere Empfindlichkeit gegen borongeweihte Objekte, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Resistenz gegen die Merkmale Einfluss und Eigenschaften und eine Immunität gegen die Merkmale Herrschaft und Form.

Durch eine andere als die Thargunitoth-Variante des SKELETTARIUS erhobene Untote können andere Eigenschaften besitzen. Zudem noch je nach Untoten.

Mögliche Eigenschaften: Astralsinn, Folgeschaden, Infektion mit [Krankheit], Lebenssinn, Regeneration I/II, Resistenz / Immunität gegen [Merkmal], Resistenz / Immunität gegen profane Angriffe, Schreckgestalt I / II, Zusätzliche Aktionen

Wichtige Sonderfertigkeit: Nekromant

Besonderheiten: Bis auf den Dienst Gefolgschaft werden alle Kontrollproben auf den LO-Wert abgelegt

Entschwörungen: DESTRUCTIBO, PENTAGRAMMA (nur Nephazz-Untote), REVERSALIS [Beschwörungsformel], THARGUNITOTHBANN; Liturgien BANNFLUCH DES HL. KHALID und ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL

terhin ist es möglich, einen Untoten durch die Fähigkeit *Untotenaktivierung* des Dämons Nephazz (siehe 218f., 227) zu erheben oder sogar einen bereits erhobenen Untoten durch einen Nephazz zu beseelen (Für alle weiteren Belange zählt ein solcher dämonisch gesteuerter Untoter jedoch ganz normal). Mittels eines *Magnum Opus der Nekromantie* (siehe Seite 402f.), ist es gar möglich, auf diese Weise Hunderte von Leichen zu beleben.

Bei der Aktivierung eines Untoten durch einen Nephazz können die Werte des Untoten durch die übrigen ZIP* aus der (Nephazz)-Be-

WAHRE NAMEN VON GEISTERN UND UNTOTEN

Auch wenn die Seele den Leib eines Toten verlassen hat, hinterlässt der Wahre Name (siehe Seite 281) einen Abdruck auf dem Körper. Dieser Abdruck erleichtert es, je nach Genauigkeit, dem Beschwörer diesen Leib zu einem Untoten zu erheben oder ihn als Geist zu rufen. Einen solchen Abdruck auf einer Leiche zu erkennen ist unmöglich, daher muss diese Untersuchung vor dem Tod und mit den im Kapitel **Die Magie der Namen** genannten Methoden geschehen, oder durch Anwendung dieser Maßnahmen auf den Geist des Toten (z.B. mittels des Zaubers NEKROPATHIA). Hierbei handelt es sich im Gegensatz zu den Wahren Namen anderer beschwörbarer Wesen tatsächlich um Namensmagie im Sinne des oben genannten Kapitels. Die Qualität dieses so gewonnenen Wahren Namens hängt von der Genauigkeit der Analyse ab und beträgt häufig die maximalen 7 Punkte.

Optional: Untoten-Erschaffer sind wie Dämonologen von den Regeln zum Schleichenden Verfall (Seite 390) betroffen. Jeder *misslungene* Beschwörungsakt setzt sie dem Risiko aus, 1W6 Punkt Verfall zu erleiden: bei 20 auf W20 beim SKELETTARIUS (unabhängig von der Zahl der erhobenen Untoten), bei 19 und 20 auf W20 beim TOTES HANDLE. Sie können sich jedoch entscheiden, anstelle der genannten körperlichen Nachteile eine Alterung um W6 Jahre hinzunehmen, was sie wiederum den Alterserscheinungen (siehe WdS 192) aussetzt.

schwörungsprobe erhöht werden. Besetzt ein Nephazz einen bereits aktiven Untoten, sind zwar zwei unabhängige Beschwörungen notwendig, jedoch wird der Untote durch übrigen ZIP* aus beiden Proben verstärkt. Die genauen Werte der Untoten finden sich auf Seite 227.

SPEZIELLE MODIFIKATIONEN

Paktierer der Thargunitoth können auch bei Untoten-Beschwörungen die Vorteile für Anrufungs- und Kontrollproben einsetzen (siehe den Kasten auf Seite 189). Für die Beschwörung von Dämonen aus der Domäne der Thargunitoth geltende Bedingungen (Ort, Zeit, Geschenk, Blutmagie) gelten auch für die Untotenbeschwörung. Die Art des erhobenen Untoten ist vom Verwesungs- oder Bestattungszustand des belebten Körpers abhängig, und es ist nicht möglich, diese Arten ineinander zu transformieren.

Die möglichen Untoten und ihre Werte finden Sie auf Seite 227. Zwischen den Exemplaren einer Art lassen sich auch bei Untoten Unterschiede feststellen. Bei einem Skelett könnten Knochen fehlen oder eine Mumie könnte mit besonders edlen Mitteln einbalsamiert worden sein. Der Spielleiter kann für solche

LOYALITÄT UND UNTERHALTSKOSTEN VON UNTOTEN

Untoter	LO	Kosten
Lebender Leichnam	10	3 AsP
Mumie	7	5 AsP
Skelett	9	3 AsP
Tierkadaver/-skelett	12	2-3 AsP
Zombie	12	2 AsP

DIE SF NEKROMANT

Untoten-Erschaffer mit der SF *Nekromant* (WdH 288; Voraussetzungen: MU 15, Magiekunde 11, Merkmalskenntnis (Thargunitoth); Verbreitung: 2, Kosten: 250 AP) haben einige Vorteile bei der Erschaffung von Untoten:

- **Kostenersparnis:** Beim SKELETTARIUS sinken die Kosten der Erhebung bei der Variante *Mehrere Untote* auf 7 AsP pro Untotem und die Unterhaltskosten müssen nur alle 2 SR bezahlt werden, beim TOTES HANDLE müssen nur ein Fünftel der AsP als in permanenten AsP bezahlt werden. Die Bereitstellung der Fähigkeit Untotenaktivierung eines Nephazz kostet nur 7 AsP für eine Basiszeit von einer SR sowie keine Grundkosten.
- **Hohe Loyalität:** Die Loyalität aller Untoten liegt um 2 Punkte höher als gewöhnlich und diese können den Dienst *Gefolgschaft* zu einfachen Kosten durchführen, selbst SKELETTARIUS-Untote.
- **Untotenheer:** Bei SKELETTARIUS ist es dem Nekromanten möglich, auch gemischte Untotengruppen zu erheben.
- **Nachträgliche Formung:** Der Nekromant kann dem Untoten nach der Beschwörung noch besondere Fähigkeiten verleihen (siehe 178).

Unterschiede der *Materialbeschaffenheit* die Modifikatoren der Materialqualität anwenden.

Beim TOTES HANDLE ist es möglich, das Blut eines gerade getöteten Lebewesens zur Erhebung dessen Leichnams mittels Blutmagie zu verwenden

Die Besonderheit des SKELETTARIUS, als Ausgleich für die hohen Kosten, ist dass bei mittels dieses Zaubers erhobener Untote die Kontrollprobe für den Dienst *Gefolgschaft* um 7 Punkte erleichtert ist. Dafür muss die Beherrschung jedoch jede SR durch eine gewisse AsP-Anzahl aufrechterhalten werden. Um wieviel es sich hierbei handelt findet sich, wie auch die anfängliche Loyalität eines Untoten, in der Tabelle auf Seite 193. Würde der Untote gemeinsam mit anderen Untoten oder von einem *Nekromanten* (d.h. einem Kenner der gleichnamigen SF) erhoben, müssen die dort genannten Kosten nur alle 2 SR bezahlt werden.

Misslingt eine Kontrollprobe des Dienstes *Gefolgschaft*, so wird der Untote versuchen, seinen Erschaffer zu töten. Gelingt dies nicht oder ist der Erschaffer bereits tot, so wird der Untote zu einem freien Untoten (siehe Seite 228). Für Kontrollproben auf die Eigenschaft Loyalität finden sich auf Seite 180 genaue Auskünfte.

DIE ERSCHAFFUNG VON CHIMÄREN

»Vom nachgemachten Leben: Eine groessere Frevelthat noch als die Belebung von Toten zu Nicht-Toten (welche die Necromantia lehret) ist das Erschaffen voellig kuenstlichen Lebens, welches allen goettlichen und natuerlichen Gesetzen widerspricht, und daher nur vermittelt der Daimonologia zu vollbringen. Bekannt und unheilig beruehmt sind die Chimairen, Mischwesen aus Thieren verschiedenster Art und Form, bekannt als Manticor, Gargyl, Kentauer, Harpia und Pferdgreiff (welcher eine besondere Laesterung des Herre Praios darstellt). [...]

Den Goettern sei Dank, dasz mit dem Ende der Zauberkriege auch jenes laesterliche Ritual vom Angesicht der Welt getilgt wurde, welches es den Schwarz-Magi erlaubte, die Vielfarbige Herrin des Wimmelnden Chaos anzurufen, auf dasz sie ihnen die Macht ueber solche Wesen gebe. Allein, einige von ihnen durchstreifen wohl noch immer die Lande der Menschen, und es ist goettergefaelig, wenn man sie auf der Stelle todtschlaget, verbrennet und ihre Asche in alle Winde zerstreut.«

—aus Das Wesen des Unbekannten, nach der Sigban-Originalschrift; ca. 620 BF

Chimären oder Hybriden sind künstliche Mischwesen, die nicht durch das Wirken der Götter, sondern durch Zauberei erschaffen worden sind. Dabei wird die chaotische Kraft der Erzdämonin Asfaloth angerufen, um verschiedene bestehende Lebewesen zu verändern, ihren zukünftigen Zweck anzupassen und schließlich miteinander zu verschmelzen*. Der Praios-Geweihte Sigban, Autor des obigen Zitats, irrt jedoch gleich zweimal: Zum einen attribuiert er einigen Wesen, wie dem Hippogriff, eine schwarzmagische Abkunft, obwohl diese bar jeglicher Dämonerei sind. Zum anderen geht er davon aus, dass die Asfaloth-Anrufungen auf immer verschwunden seien.

Große Schöpfer kunstvoller Dienerwesen gab es gerade in der Historie – bis in die jüngste Vergangenheit: die bis heute wirkende Elfenfeindin *Pardona*, die *Magiermogule vom Gadang* und *Borbarad* ebenso wie die vor einigen Jahren verstorbenen Chimärologen *Zurbaran von Frigorn* und *Abu Terfas*, die ihr Wissen als schriftliche Vermächnisse hinterlassen haben.

Der Zauber CHIMAEROFORM (LCD 55) zur Erschaffung von

VARIANTEN DES SKELETTARIUS

Mit der Rückkehr Borbarads ist auch das Wissen um einige andere Varianten des SKELETTARIUS-Zaubers aufgetaucht (es handelt sich um dämonische Transitionen, vgl. Seite 43 im Kapitel Zauberkunstwerkstatt). Diese Zauber bedienen sich der Mächte anderer Erzdämonen als Thargunitoth. Dies hat jedoch zur Folge, dass nur solche Wesen erhoben werden können, die auf eine diesem Erzdämonen gefällige Weise gestorben sind, z.B. kann die Belshirash-Variante Körper erheben, die durch Kälte zu Tode gekommen sind.

Diese Untoten können nur auf von diesem Erzdämonen verfluchtem Gelände existieren, jedoch sind die Unterhaltskosten auch nur noch pro Tag anstatt pro SR zu bezahlen.

Die Werte dieser Untoten stimmen mit den auf Seite 227 genannten überein, können jedoch nach Spielleiterentscheid auch andere Eigenschaften haben.

Bisher wurde bereits von Lebenden Leichnamen Belshirash und von Charyptoroth-Zombies berichtet.

CHIMÄREN UND DAIMONIDE

Benötigte Zauber: CHIMAEROFORM

Kontrollwert: (MU+MU+KL+CH+ZfW)/5 oder LO

Kosten: Zauber (+DienstGefolgschaft, beimersten Mal aber gratis)

Automatische Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Warte und ein weiterer Dienst (siehe mögliche Dienste)

Mögliche Dienste: Beratung (wenn KL > 6), Bereitstellung Besonderer Fähigkeiten, Diebstahl, Kampf, Körperliche Hilfe, Lastentransport, Schutz, Suche, Spionage, Transport einer Person, Wache

Sonderdienste: Bereitstellung von Fähigkeiten, Kampf, Körperliche Hilfe

Automatische Eigenschaften: leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte / mittlere gegen tsageweihte Objekte

Daimonide erhalten Resistenz gegen die Merkmale Form, Eigenschaften, Herrschaft und Einfluss, Geisterpanzer und eine mittlere Empfindlichkeit gegen alle geweihten Objekte, jedoch nicht die automatischen Eigenschaften des Dämons. Zudem noch je nach Chimäre.

Mögliche Eigenschaften: Astralsinn, Besonderer Angriff, Leichte / mittlere / schwere Empfindlichkeit gegenüber geweihten Objekten, Folgeschaden, Fortpflanzungsfähigkeit, Gift, Individuelle Eigenschaften, Infektion mit [Krankheit] (nur Daimonide), Lebenssinn, Mutation, Raserei (nur Daimonide), Regeneration I/II, Resistenz / Immunität gegen [Merkmal], Resistenz / Immunität gegen profane Angriffe, Schreckgestalt I, Suche nach dem Unbekannten, Verwundbarkeit gegenüber [Gegenstand/Umstand/Element/Zauberei/göttlichem Wirken], Wasserwesen, Zusätzliche Aktionen

Wichtige Sonderfertigkeit: Chimärenmeister

Besonderheiten: Bis auf den Dienst *Gefolgschaft* werden alle Kontrollproben auf den LO-Wert abgelegt.

Entschwörungen: DESTRUCTIBO, REVERSALIS (Beschwörungsformel) VERWANDLUNG BEENDEN (nur erste Generation), ASFALOTHBANN (nur erste Generation); Liturgie ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL

Chimären wird an keiner Akademie in zwölfgöttlichen Landen gelehrt, auch wenn die Magierakademien zu Brabak und Lowangen im Besitz der notwendigen Formeln sein mögen; in den Schwarzen Lan-

* Aus dem Güldenland gibt es neuste Gerüchte, dass es auf diesem Kontinent möglich sei, Chimäre ohne dämonische Hilfe zu erschaffen.

GRÖßENKLASSEN		
Größenklasse	Beispiel	Kosten
winzig:	Maus, Kröte, Gänseblümchen	15 AsP
sehr klein:	Schlange, Fasan, Katze, Rabe, Löwenzahn	20 AsP
klein:	Wolf, Reh, Schaf, kleiner Brombeerbusch	30 AsP
mittel:	Mensch, Elf, Ork, Goblin, kleiner Bär, Sonnenblume	45 AsP
groß:	Pferd, Steppenrind, Oger, Troll, Bär, kleiner Baum	60 AsP
sehr groß:	Drache, Elefant, Riese, Krakenmolch, großer Baum	100 AsP

Von diesen Kosten fallen bei gelungener Erschaffung jeweils 1/20 als permanente Kosten an.

den (v.a. an der ehemaligen Akademie in Elburum) gehören sie dagegen zur Ausbildung mancher Magier. Im tulamidischen Raum soll es einige wenige Privatgelehrte geben, die sich diesen Forschungen verschrieben haben.

Das Auftauchen von Chimären gilt als sicheres Zeichen für die Nähe eines Schwarzmagiers, da außer diesen kaum ein Zauberer in der Lage ist, solche Wesen zu erschaffen – und nur ein fanatischer Forscher wagt es, sich auf so blasphemische Weise über die göttliche Ordnung hinwegzusetzen. In vielen Gegenden wird die Anwendung dieser Zauber mit dem Tod geahndet. Es kann jedoch bisweilen auch vorkommen, dass eine Chimäre ihren Schöpfer erschlagen hat und nun mordend durch die Lande zieht. Freie Chimären sind meist aggressiv, unberechenbar und oft vom Wahnsinn geschüttelt.

ERSCHAFFUNG EINER CHIMÄRE

Für die Erschaffung einer Chimäre muss der Beschwörer Kenntnis der Erschaffungstheorie (des 'Wahrer Namens') der Chimäre besitzen.

DIE SF CHIMÄRENMEISTER

Die Sonderfertigkeit *Chimärenmeister* (WdH 284; Voraussetzung: MU 15, TaW Magiekunde 11, MK Dämonisch (Asfaloth), ZfW CHIMAEROFORM 11; Verbreitung: 2, Kosten: 250 AP) hat folgende Konsequenzen:

- Die Erschaffungsschwierigkeit der von einem *Chimärenmeister* geschaffenen Chimären ist um 3 Punkte niedriger und die Chimäre erhält zwei zusätzliche Dienste automatisch.
- Alle Proben zur Entwicklung einer Erschaffungstheorie sind für ihn um 3 Punkte erleichtert.
- Die von einem *Chimärenmeister* kontrollierten Chimären haben eine um 3 Punkte höhere Loyalität und erhalten automatisch den Dienst Gefolgschaft.
- Der *Chimärenmeister* kann gerade verschmolzenen Chimären noch besondere Eigenschaften mitgeben.

ZURBARANS TINKTUR

Dieses Mittel, dessen Herstellung höchstens einem halben Dutzend aventurischer Magier bekannt ist, und das zudem noch äußerst schwierig zu brauen sein soll, erlaubt folgende Veränderungen des CHIMAEROFORM-Rituals: Die Kontrollschwierigkeit wird halbiert, der Astralenergieaufwand auf 2/3 des angegebenen Wertes gesenkt, und die permanenten Kosten werden berechnet, indem durch 50 geteilt wird. Zudem lähmt die Tinktur die Wesen für die Dauer von 12 Stunden, so dass kaum Vorsichtsmaßnahmen getroffen werden müssen. Die Tinktur wirkt nicht bei der Erschaffung von Daimoniden.

zen und außerdem über die entsprechenden Materialien, also die zu verschmelzenden Wesen, verfügen. Als Grundlagen für die Chimärenzauberei kommen bis auf wenige Ausnahmen alle natürlichen Pflanzen und Tiere, sowie kulturschaffende Lebewesen in Frage. Es ist zudem möglich, einen bereits beschworenen Dämon mittels des Dienstes *Besessenheit* mit einem solchen Wesen zu verschmelzen (sogenannte Daimoniden); die Vereinigung zweier Dämonen ist jedoch nicht möglich. Liegt die Erschaffungstheorie nicht vor, können erfahrene Chimärologen diese auch selbst herstellen (siehe **Entwicklung der Erschaffungs- und Konstruktionstheorie** auf Seite 196).

Die Modifikationen auf die Anrufungs- und Kontrollprobe entsprechen denen bei der Beschwörung eines Dämons aus dem Gefolge Asfaloths (und bei Daimoniden auch die Domäne des jeweiligen Dämons). Hinzu kommt die Beschaffenheit der Ursprungswesen (Modifikator für Materialbeschaffenheit): Die Tiere oder Pflanzen, die der Zauberer für die Verwandlung verwenden möchte, sollten von kräftiger Statur und robuster Gesundheit sein. Bei schwächlichen Tieren kann die Probe um bis zu 3 Punkte erschwert sein. Eine gezielte Aufzucht und Haltung kann dagegen bis zu 3 Punkte Erleichterung bringen.

Misslingt die Zauberprobe, so bedeutet dies den Tod aller beteiligten Wesen. Dies kann jedoch durch die SF *Zauberkontrolle* verhindert werden. Auch bei einem frühzeitigen Abbruch des Zaubers, z.B. wegen Störungen, sterben die Wesen nicht. Ein Misslingen der Kontrollprobe des Dienstes Gefolgschaft führt zu einem Angriff der Kreatur auf den Beschwörer, zu Auswirkungen von misslungenen LO-Proben siehe auf Seite 180. Die Startloyalität von Chimären beträgt 1W6+7, die von Daimoniden 1W6+1.

Die Kosten des Zaubers hängen von der Größe der entstandenen Chimäre ab:

DIE EIGENSCHAFTEN DES MISCHWESENS

Zur Errechnung der spieltechnischen Werte einer Chimäre müssen Sie zunächst die Ursprungswesen festlegen und dann nach den folgenden Kriterien die Eigenschaften und Fähigkeiten des Hybridwesens sowie die Erschaffungs- und Beherrschungs-Schwierigkeit (s.u.) bestimmen. Die Entscheidungsfreiheit bei der Erschaffung besitzt der Zauberer nur, wenn er die Theorie (siehe Seite 196) selber anfertigt; bei vorgefertigter Theorie berechnen sich die Werte bei jedem Exemplar auf die gleiche Weise.

Die Chimäre erhält ohne Aufschläge die jeweils *besten* Werte in INI, LE, AU, RS, PA und allen Eigenschaften außer KL. Die KL der Chimäre liegt im Bereich von (kleinste KL minus 1) bis höchste KL der beteiligten Wesen. Die (geistige bzw. körperliche) MR der Chimäre beträgt die höchste (geistige bzw. körperliche) MR der Ursprungswesen plus 7.

Die Chimäre kann (theoretisch) alle natürlichen Waffen der beteiligten Wesen und einige besondere Fähigkeiten besitzen, jedoch erschwert dies die Erschaffung (Details siehe unten). Jede Chimäre ist leicht empfindlich gegen geweihte Objekte, sogar mittelschwer empfindlich gegen tsageweihte Objekte.

Als Richtlinie für die Werte eines Daimoniden, denn mehr lässt sich bei solchen chaotischen Wesen nicht angeben, gilt: Ein Daimonid erhält die Werte der Kreatur, dazu noch mindestens eine Verdoppelung der AU und eine KL von mindestens 5. Alle Daimoniden erhalten außerdem automatische die Fähigkeiten *Resistenz* gegen die Merkmale *Form, Eigenschaften, Herrschaft* und *Einfluss*, den *Geisterpanzer* und eine mittlere *Empfindlichkeit* gegen alle geweihten Objekte, jedoch nicht die automatischen Eigenschaften des Dämons.

Beispiele für Chimären und Daimonide finden sich auf den Seiten 228ff.

BERECHNUNG DER ERSCHAFFUNGSSCHWIERIGKEIT

Die Erschaffungsschwierigkeit setzt sich aus den folgenden Komponenten zusammen:

Magieresistenz: Die Erschaffung von Chimären wird durch die höchste (körperliche) MR aller beteiligten Ursprungswesen plus deren Anzahl (üblicherweise also 2) erschwert. Besondere magische Wesen können bis zu 7 Punkte zusätzlich addieren.

Verwandtschaft: Je nach Grad der Verwandtschaft zwischen den Ursprungswesen ist die Erschaffung um +0 bis +7 bei Lebewesen erschwert, wobei ersteres etwa für Hund-Wolf, letzteres für Mücke-Elefant gilt. Bei drei oder mehr Wesen fällt die Verwandtschaft im Allgemeinen natürlich geringer aus. Die Überschreitung der Grenze zwischen Tier- und Pflanzenreich bringt eine grundsätzliche Erschwernis von 10 Punkten mit sich. Ist eines der beteiligten Wesen ein niedriger Dämon, so beträgt der Zuschlag +13, ist es ein gehörnter Dämon +20.



Beispiele: Hafer-Weizen (+0), Mensch-Bär (+2), Wolf-Echse (+3), Weizen-Steineiche (+4), Mensch-Schlange (+4), Skorpion-Schlange (+5), Mensch-Hummer (+6), Mensch-Löwe-Skorpion (+7), Blume-Hund (+10), Firnluchs-Usuzoreel (+13), Mensch-Dharai (+20)

Größenunterschiede: Je zwei angefangene Schritte Unterschied in der Größenklasse (siehe Tabelle auf Seite 195) zwischen kleinstem und größten Ursprungswesen erschweren die Erschaffung um +1. Sollen also zum Beispiel ein *winziges* und ein *sehr großes* Wesen vereinigt, also fünf Größenklassen überwunden werden, resultiert ein Aufschlag von +3.

Eigenschaften und Fähigkeiten: Die Chimäre erhält die oben genannten Eigenschaften der Ursprungswesen. Soll die Klugheit über den Startwert von (kleinste KL -1) erhöht werden, so erhöht dies die Erschaffungsschwierigkeit um 2 pro Punkt KL. Das Maximum der KL beträgt den Wert des klügsten Einzelwesens. Besondere Fähigkeiten erhöhen die Erschaffungsschwierigkeit um den üblichen Wert, jedoch kosten Fähigkeiten, die mindestens die Hälfte aller beteiligten Wesen besitzen, nur die Hälfte der üblichen Kosten.



Beispiel: Die Eigenschaft Folgeschaden (Gift) erschwert die Probe einer Schlange-Spinne-Hund-Chimäre nur um +2, während sie bei einer Schlange-Wolf-Hund-Chimäre um +4 erschwert wäre.

Fortbewegung: Die Chimäre erhält *alle* natürlichen Fortbewegungsarten (Laufen, Fliegen, Schwimmen) und die zugehörige GS einer Ursprungscreatur ohne weitere Erschwernis. Die Übernahme der Fortbewegungsarten eines weiteren Ursprungswesen und der zugehörigen GS führt zu einer Erschwernis von +2.



Beispiel: Wenn der Erschaffer eine Chimäre aus Falke (GS 1 laufend / 30 fliegend) und Ratte (GS 4 laufend) erschafft, hat diese entweder die GS 4 (laufend) oder GS 1 (laufend) / 30 (fliegend). Soll sie die GS 4 (laufend) / 30 (fliegend) haben, so verursacht dies den Zuschlag von +2.

Natürliche Waffen: Die Chimäre kann ohne Erschwernis *alle* natürlichen Waffen (Biss, Krallen, Stachel, Tentakel) einer beliebigen Ursprungscreatur übernehmen, wobei AT- und PA-Wert unverändert bleiben, während die TP nach Maßgabe des Meisters an die neue Größe angepasst werden. Außerdem erhält die Chimäre die Angriffsmanöver dieser Kreatur. Gliedmaßen, die zum Führen von Werkzeugen oder gefertigten Waffen geeignet sind, zählen in diesem Zusammenhang ebenfalls als natürliche Waffen. Die Übernahme *aller* natürlichen Waffen eines weiteren Ursprungswesen führt zu einer Erschwernis von +2. Nicht automatisch vererbt werden Gift oder ähnliche besonderen Eigenschaften. Diese müssen eigens erworben werden (s.o.).

Talentwerte: Sollen irgendwelche bekannten Talente, z.B. aufgrund von besonderen Eigenschaften, übernommen werden, so wird der Durchschnitt der Talentwerte benutzt. Dieser Wert kann bis zu dem höchsten beteiligten Wert für die Kosten von +1 pro 3 TaP gesteigert werden. Wird für einen besonderen Dienst ein Talentwert benötigt, so beträgt der Startwert 5 und kann zu den obigen Kosten erhöht werden.

Mögliche Dienste: Jede Chimäre erhält die Dienste *Bewegung, Gefolgschaft* und *Warte*, und zusätzlich einen Dienst nach Wahl des Entwicklers automatisch, jeder weitere ausführbare Dienst (mögliche Dienste siehe 181ff.) erschwert die Probe um 3 Punkte.

Besondere Einschränkungen: Alle Schwächen einer Ursprungscreatur gehen auf die Chimäre über, ohne dass irgendwelche Erleichterungen gewährt würden, können jedoch gegen angemessene Aufschläge beseitigt werden. Weiterhin erhält jede Chimäre eine leichte *Empfindlichkeit* gegen geweihte Objekte, gegen der *Tsa* geweihte Objekte sogar eine mittlere Empfindlichkeit.



ENTWICKLUNG DER ERSCHAFFUNGS- ODER KONSTRUKTIONSTHESIS

Verfügt der Zauberer nicht über die Theses zur Erschaffung einer Chimäre oder eines Golems, so muss er sie selbst entwickeln. Dazu ist gute Kenntnisse in Magiekunde (TaW 10+) und dem entsprechenden Zauber CHIMAEROFORM, STEIN WANDLE oder STAUB WANDLE (je ZfW 7+) notwendig. Der Zeitaufwand für die Entwicklung beträgt etwa die dreifache Kontrollschwierigkeit in Zeiteinheiten (ZE, siehe **Basis 197** oder **WdS 162**). Am Ende dieser Zeit legt der Zauberer eine *Magiekunde*-Probe ab, die um die halber Beschwörungsschwierigkeit erschwert und für *Chimärenmeister* (Seite 195) bzw. *Golembauer* (Seite 197) um 3 Punkte erleichtert ist. Die Qualität der Theses beträgt die Hälfte der TaP* dieser Probe (max. 7). Eine misslungene Probe zwingt den Zauberer zum Neuanfang. Das Ergebnis kann mittels einer Probe auf *Magiekunde* und einer auf ein passendes Handwerks-Talent (z.B. *Malen/Zeichnen, Holzbearbeitung, Kristallschneider*) verewigt und somit wiederverwendet werden. Diese Proben sind jeweils um die Qualität der niederzulegenden Theses erschwert.

MÖGLICHE DIENSTE FÜR CHIMÄREN UND GOLEMS

Während der Konstruktion können folgende Dienste für das jeweilige Wesen (Chimäre oder Golem) ausgewählt werden: *Beratung* (wenn KL > 6), *Bereitstellung Besonderer Fähigkeiten*, *Diebstahl*, *Kampf*, *Körperliche Hilfe*, *Lastentransport*, *Schutz*, *Sutche*, *Spionage*, *Transport einer Person*, *Wache*.

KENNTNIS VON KONSTRUKTIONSTHESEN BEI SPIELBEGINN

Bei Spielbeginn besitzt ein Zauberkundiger mit Kenntnissen in den Zaubern CHIMAEROFORM, STAUB WANDLE oder STEIN WANDLE bereits die Abschrift einiger zu diesen Zaubern passenden Konstruktionsthesen. Diese müssen mindestens eine Verbreitung von 4 haben und können eine Gesamtqualität in Höhe des jeweiligen ZfW besitzen. Möchte der Spieler die Theses eines anderen als den auf Seite 228ff. vorgestellten Geschöpfes besitzen, so sollten sich Spieler und Spielleiter über die Verbreitung und Qualität der Konstruktionsthesen verständigen.

DIE BEHERRSCHUNGSSCHWIERIGKEIT EINER CHIMÄRE

Die Beherrschungsschwierigkeit (also die Erschwernis auf die Kontrollprobe beim Dienst *Gefolgschaft*) einer Chimäre beträgt die KL

DER GOLEMBAU

»Der Jungen Goetin noch laesterlicher und aller Natur spottend sind jedoch die Homunculi, auch Golems oder Lehm-Maenner genannt, welche allein aus Dreck und unheiliger Schwarzkunst entspringen. Sie sind oft von der Staerke eines Riesen und klobiger aeuszerer Form, entbehren jedoch jeglicher Geistesregung und sind so seelenlos wie eine Puppe oder gar wie der Dreck, aus dem sie geschaffen.«

—aus Das Wesen des Unbekannten, nach der Sigban-Originalschrift; ca. 630 BF

»Wo du aber bei den Daimonen beschaenkt bist durch die zu rufenden Wesenheiten, wo du dich bei Chimaeren und Untoten auf diejenigen Kreaturen und ihre kuemmerlichen Ueberreste beschaenken musst, die die unvollkommene Welt dir bietet, da kaennst du bei den Golems alle erdenklichen Formen nutzen: Nur das Material begrenzt deine Moeglichkeiten, ein Dienerwesen zu schaffen. Ein neues Leben zu schaffen!

Die Vielfalt von Holz und Lehm sind bekannt, doch auch anderes kaennst du laut alten Schriften zum Homonculus formen: So gibt es den Rauchgolem des Blakharaz, den Blutknecht Belhalhars, Charyptoroths Flutengolem, Thargunithots Knochenmann, Amazeroths Kristallgolem und den legendaeren Lichtfaenger, den Eiswuechsigigen Nagrachs, den Wimmelgolem Mishkharas und natuerlich die Stein-, Eisen-, Holz- und Glutgolems des Agrimoth.«

—aus Vom Leben in seinen natuerlichen und ueber-natuerlichen Formen; Zurbaran von Frigorn, um 998 BF

Es sind zwei Methoden bekannt, Golems zu erschaffen:

Dämonische Belebung: Der Zauberer ruft mit dem Spruch STEIN WANDLE die Macht eines Erzdämons an und beseelt mit dessen beschworener Essenz den Körper des Golems. Der Zauberspruch wird normalerweise in seiner Kernthese (LCD 251) gelehrt, jedoch existieren auch Varianten, die nur Golems eines einzelnen Erzdämon erschaffen können. Aufgrund der Tatsache, dass Lehm, Holz, Stein und Metalle am besten verarbeitet werden können, sind Asfaloth- und Agrimoth-Golems am häufigsten anzutreffen.

DIE SF GOLEMBAUER

Die Sonderfertigkeit *Golembauer* (WdH 286; Voraussetzung: MU 15, TaW Magiekunde 11, ZfW STEIN WANDLE oder STAUB WANDLE 11; Verbreitung: 2; Kosten: 250 AP) hat folgende Konsequenzen:

- Die Konstruktionsschwierigkeit von selbst geschaffenen Golems eines *Golembauers* ist um 3 Punkte niedriger und der Golem erhält zwei weitere Dienste automatisch.
- Alle Proben zur Entwicklung einer Konstruktionsthese und zur Herstellung des Golemkörpers sind für ihn um 3 Punkte erleichtert.
- Ein *Golembauer* zahlt nur 1/50 der Gesamtkosten an permanenten Asp.
- Die von einem *Golembauer* kontrollierten Golems haben die maximale Startloyalität und erhalten automatisch den Dienst *Gefolgschaft*.
- Der *Golembauer* kann gerade beschworenen Golems noch besondere Eigenschaften mitgeben.

der Chimäre, wobei jeder Punkt über KL 6 doppelt zählt. Die Eigenschaften *Aurapanzer* und *Raserei* erhöhen die Beherrschungsschwierigkeit nochmals um je 1 Punkt. Bei Daimoniden wird dieser Wert noch um die halbe Beherrschungsschwierigkeit des Dämons erhöht.

Elementare Belebung: Der Zauberer erfüllt den Körper des Golemiden mit elementarer Kraft. Auch wenn aus magietheoretischen Gründen die Möglichkeit zur Belebung beliebiger Materialien sehr wahrscheinlich scheint, ist bislang nur die sehr spezielle Formel STAUB WANDLE des Sultan Hasrabal bekannt geworden, mit der man nur Golemiden aus dem Sand der Gorischen Wüste mitsamt Wasser des Chaluk erschaffen kann. Elementare Golemiden werden im Gegensatz zu dämonischen Golems nicht auf Dauer belebt, sondern nur auf begrenzte Zeit erschaffen.

ERSCHAFFUNG EINES GOLEMS

Für die Konstruktion und Belebung eines Golems benötigt man vor allem die Kenntnis einer Konstruktionsthese und das Vorhandensein eines passend geformten, zu belebenden Materials. Liegt keine Konstruktionsthese vor, so muss der Zauberer sie entwickeln (siehe Seite 196). Anschließend muss der Zauberer den Körper des Golems formen, wozu bis zu drei Proben auf ein oder mehrere zum Material passende Handwerkstalent nötig sind. Die Menge an übrigbehaltenen TaP* bestimmt den Modifikator für die Materialbeschaffenheit (im Rahmen von -3 bis +3). Fertigt der Zauberer das Wesen nicht selbst an, so wird die Probe

GOLEMS UND GOLEMIDEN

Benötigte Zauber: STAUB HANDLE, STEIN WANDLE

Kontrollwert: (MU+MU+KL+CH+ZfW)/5 oder LO

Kosten: Zauber (+DienstGefolgschaft, beim ersten Mal aber gratis)

Automatische Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Warte und ein weiterer Dienst (siehe mögliche Dienste)

Mögliche Dienste: Beratung (wenn KL > 6), Bereitstellung Besonderer Fähigkeiten, Diebstahl, Kampf, Körperliche Hilfe, Lastentransport, Schutz, Suche, Spionage, Transport einer Person, Wache
Sonderdienste: Bereitstellung von Fähigkeiten, Kampf, Körperliche Hilfe

Automatische Eigenschaften: Immunität gegen Merkmal Form, leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte/mittlere Empfindlichkeit gegenüber geweihten Objekten der Gegengottheit des angerufenen Erzdämons (bei mittels STEIN WANDLE erhobene Golems). Weitere zusätzliche Eigenschaften je nach Golem.

Mögliche Eigenschaften: Astralsinn, Besonderer Angriff, Folgeschaden, Formlosigkeit I/II, Fortpflanzungsfähigkeit, Gift, Individuelle Eigenschaften, Lebenssinn, Regeneration I/II, Resistenz / Immunität gegen [Merkmal], Resistenz / Immunität gegen profane Angriffe, Schreckgestalt I, Suche nach dem Unbekannten, Verbindung zum Beschwörer, Verwundbarkeiten, Wasserwesen, Zusätzliche Aktionen

Wichtige Sonderfertigkeit: Golembauer

Besonderheiten: Bis auf den Dienst *Gefolgschaft* werden alle Kontrollproben auf den LO-Wert abgelegt

Entschwörungen: DESTRUCTIBO, REVERSALIS [Beschwörungsformel], eventuell ASFALOTHBANN und ERZBANN (möglicherweise sogar Varianten des DÄMONENBANN); Liturgie ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL

um 3 Punkte erschwert. Weitere Modifikationen auf die Anrufungs- und Kontrollprobe entsprechen denen bei der Beschwörung eines Dämons aus dem Gefolge des jeweiligen Erzdämons bzw. eines Erz-Elementars.

Misslingt die Zauberprobe, so ist das entsprechende Material verdorben und kann nicht mehr für die Herstellung eines Golems benutzt werden. Ein Misslingen der Kontrollprobe des Dienstes *Gefolgschaft* führt zu einem Angriff des Golems auf den Beschwörer, zu Auswirkungen von misslungenen LO-Proben siehe auf Seite 180.

Die Kosten des Zaubers hängen von der Größe des Golems ab: Der Einsatz des STEIN WANDLE kostet 6W6 AsP für einen *winzigen* oder *sehr kleinen* Golem, 8W6 AsP für einen maximal *kleinen*, 12W6 für einen *mittleren*, 16W6 für einen *großen* und 20W6 für einen *sehr großen* Golem, davon jeweils ein Zwanzigstel permanent. Die permanenten Kosten fallen nur bei erfolgreicher Erschaffung an.

Beim STAUB WANDLE fallen dagegen die Kosten von 36 AsP für einen *mittleren* Golemiden, 48 AsP für einen *großen* und 120 AsP für einen *sehr großen* Golemiden an, davon keine permanent. Golemiden anderer Größen sind bislang nicht bekannt.

KONSTRUKTIONSSCHWIERIGKEIT

Die Konstruktionsschwierigkeit eines Golems wird vor allem durch Material, Gestalt und Größe bestimmt:

 **Grundmaterial:** Je nach Grundmaterial ist die Probe um +0 bis +21 modifiziert. Es reicht von +0 (Holz) über +3 (Stein), +7 (Lehm) und +9 (Metall) bis +21 (Koschbasalt, Rauch)

 **Affinität:** Je nach Affinität des Materials zum Erzdämonen wird die Probe um -7 bis +21 Punkte modifiziert.

Hierbei entspricht +0 etwa Wasser bei Charyptoroth-Anrufungen und +21 für Bernstein bei Blakharaz-Golems. Erleichterungen fallen nur an, wenn die Materialien dem Erzdämonen wirklich stark gefällig sind. Bei Golemiden macht jede Abweichung der elementaren Reinheit von der Stufe *rein* einen Modifikator von 2 Punkten aus. Reinere Materialien erleichtern, unreinere erschweren die Probe.

ZUORDNUNG VON MATERIALIEN ZU DEN ERZDÄMONEN

Dämon	Mögliche Materialien
Blakharaz	Asche, Rauch, Ruß, glühende Kohlen
Belhalhar	Blut, möglichst frische Fleischfetzen
Charyptoroth	Säuren, Wasser, Algen
Lolgramoth	Materialien unbeständiger Konsistenz (z.B. Quecksilber)
Thargunitoth	Knochen, totes Fleisch, ganze Körperteile
Amazeroth	Glas, Kristalle, Spiegelscherben, Nebel, spekulativ auch Licht
Belshirash	Eis, Schnee, gefrorene Luft
Asfaloth	leicht wandelbare Materialien (Wachs, Lehm), organisches Material (Holz, Leder, Chitin)
Tasfarelel	Edelsteine, Edelmetalle
Belzhorash	verrottendes Pflanzenmaterial, vergammelndes Fleisch
Agrimoth	Erz, Stein, Glut, mechanisches Gerät
Belkelel	möglichst frische Leichteile von intelligenten Lebewesen, Pferden, Hunden, Geschlechtsteile beliebiger Wesen

 **Größe:** Je nach Größe werden unterschiedliche Zuschläge fällig: +3 für einen *winzigen* oder *sehr kleinen* Golem, +0 für einen *kleinen*, +3 für einen *mittleren*, +6 für einen *großen* und +9 für einen *sehr großen* Golem.

 **Eigenschaften:** Die Startwerte eines durchschnittlichen Konstruktes ergeben sich aus Form, Material und Größe (s.u.). Die Werte können zu den üblichen Kosten (als Modifikator statt in ZiP*, siehe 178) erhöht werden, jedoch mit der Ausnahme, dass eine Erhöhung der AU um 100 Punkte hier einen +1-Modifikator und eine Steigerung der Eigenschaften in diesem Schritt nur einen +2 Modifikator erzeugt.

Soll der Golem mehr als zwei Gliederpaare (Arme, Beine) verfügen, so ist die Probe um 7 Punkte erschwert. Soll ein Gliederpaar aus Flügeln bestehen, so ist die Probe zusätzlich noch um 4 Punkte erschwert.

WERTE FÜR EINEN MITTELGROßEN MENSCHENÄHNLICHEN GOLEM

Material	IB	AT	PA	TP	LE	AU	RS	GS	MR	Besonderheiten
Holz	8	8	4	2W6	60	200	3	6	10	Verwundbarkeit (Feuer)
Lehm	7	6	2	2W6+2	90	300	3	5	15	Immunität (Feuer, Stich)
Stein	6	6	2	2W6+3	90	300	5	2	15	Immunität (Feuer, Stich)
Metall	4	5	1	2W6+8	120	400	7	1	20	Immunität (Feuer, Stich)
Sand	11	14	4	2W6	50	200	4	3	15	Immunität (Feuer, Stich), Verwundbarkeit (Schnitt)

Material	MU	KL, IN, CH	FF	GE	KO	KK	Startloyalität
Holz	10	je 1	6	10	15	12	1W6+7
Lehm	12	je 1	4	10	18	14	1W6+8
Stein	14	je 1	2	8	20	18	1W6+9
Metall	16	je 1	1	6	24	20	1W6+10
Sand	12	je 2	8	12	14	12	1W6+7

Für jede Größenklasse Unterschied von *mittel* wird die LE um je ein Drittel, die TP um je die Hälfte (Minimum 1W3 TP) des vorherigen Wertes, die KO und die KK um je 2 Punkte verringert (kleinerer Golem) oder vergrößert (größerer Golem). Dafür sind kleinere Wesen gewandter und schneller: Die FF und die GE sinken bei größeren und steigen bei kleineren Wesen pro Stufe Entfernung von mittel um 2 Punkte, die GS um 1 Punkt (jeweils Mindestwert 1). Alle anderen Werte bleiben gleich. Die DK eines winzigen oder sehr kleinen Golems beträgt H, für kleine und mittlere HN, für große und sehr große NS.

Die Basiswerte für einen sehr großen Sandgolem (die berühmtem Riesengolemiden) verändern sich wie folgt: Die LE steigt einmal um $50/3=18$ auf 68 LeP und dann nochmal um $68/3=23$ auf 93 LeP, die TP zuerst auf 3W6 und dann auf 4W6+2 TP. Die KO beträgt $14+2+2=18$ und die KK auf $12+2+2=16$, während die GE auf $12-2-2=8$, die FF auf $8-2-2=4$ und die GS auf $3-1-1=1$.

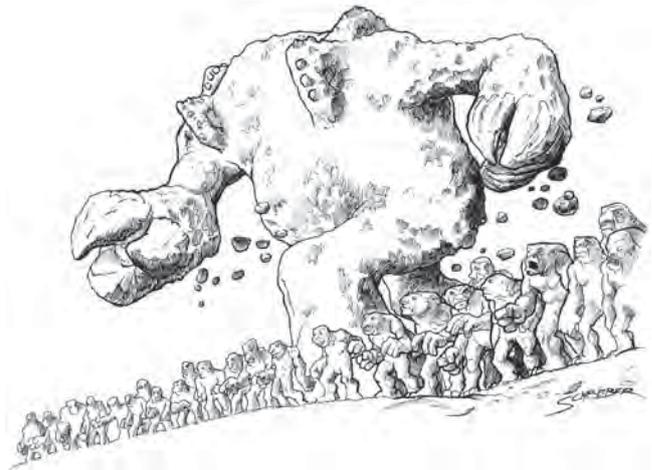
Mögliche Dienste: Jeder Golem erhält die Dienste *Dienst Bewegung*, *Gefolgschaft* und *Warte*, und zusätzlich einen Dienst nach Wahl des Entwicklers automatisch, jeder weitere mögliche Dienst (siehe 181ff.) erschwert die Probe um 3 Punkte.

Besondere Fähigkeiten: Wenn ein Golem besondere Fähigkeiten besitzen soll, steigt die Schwierigkeit der Erschaffung um die jeweiligen Kosten. Automatisch erhält außerdem jeder Golem eine *Immunität* gegen das Merkmal *Form* und jeder mittels STEIN WANDLE erhobener Golem automatisch eine leichte *Empfindlichkeit* gegen geweihte Objekte und sogar eine mittlere Empfindlichkeit gegenüber geweihten Objekten der Gegengottheit des angerufenen Erzdämons.

Talente: Der Golem erhält für Dienste oder besondere Eigenschaften nötige Talente auf einem Startwert von 5. Eine Steigerung kostet 1 Punkt pro 3 angefangenen TaP.

Die BEHERRSCHUNGSSCHWIERIGKEIT EINES GOLEMS

Die Beherrschungsschwierigkeit (also die Erschwernis auf die Kontrollprobe beim Dienst *Gefolgschaft*) eines Golems beträgt die KL



des Golems, wobei jeder Punkt über KL 6 doppelt zählt. Die Eigenschaften *Aurapanzer* und *Raserei* erhöhen die Beherrschungsschwierigkeit nochmals um je 1 Punkt.

WERTE BESCHWORENER WESEN

Im Folgenden werden die verschiedenen beschwörbaren Elementare, Geister, Dämonen und Untoten und einige Beispiele von Chimären und Golems vorgestellt. Zu jedem Wesen gibt es eine Beschreibung und meistens auch einen Kasten mit Spielwerten. Die Punkte **Beschwörung** und **Beherrschung** geben jeweils die wesenseigenen Zuschläge auf die Anrufungs- und die Kontrollprobe an. Bei Geistern ist auch ein Wert für die **Austreibung** des Geistes angeben, der als Modifikator auf den GEISTERBANN zum Tragen kommt. Bei Chimären, Dämonen und Golems finden sich noch eine Angabe zum **Wahren Namen**. Dort finden sich zwei Zahlen: Der erste gibt an, wie bekannt der Wahre Name des Dämons unter Beschwörern ist und wie häufig er in Zauberbüchern zu finden ist, wobei eine Skala von 1–7 analog zur Bekanntheit von Zaubersprüchen (LCD 7) verwendet wird. Der Wert hinter dem Schrägstrich nennt die höchste derzeit bekannte Qualität des Wahren Namens auf einer Skala von 0 bis 7. Bei Dämonen sind zusätzlich die **Basiskosten** angegeben, die zusätzlich zu den Dienste-Kosten bezahlt werden müssen.

Dann folgen meist die **Kampfwerte** des Wesens, hierbei ist mit dem PA-Wert immer eine zum Wesen passende Abwehraktion gemeint, kann also sowohl Waffenparade als auch Ausweichen sein. Der Wert **WS** bei Chimären und Untoten steht hierbei für die Wundschwelle (WdS 57), bei Golems berechnet sich die WS aus der halben KO.

Bei manchen Wesen sind besondere (Tier-)Kampfmanöver erwähnt, die in der **ZBA** und in **WdS 113f.** erklärt werden. Weiterhin ist hier die Größenklasse für jedes Wesen angeben. Wenn nicht anders angegeben ist, besitzt jedes Wesen zwei Aktionen pro Kampfrunde (eine Angriffs- und eine Abwehraktion), die es nicht umwandeln kann. Alle Wesen können durch Patzer o.ä. Initiative verlieren, aber auch die Aktion *Orientieren* (WdS 54) durchführen. Anschließend werden ggf. die **Besonderen Eigenschaften** (siehe 232ff.) und evtl. dazugehörigen **Talentwerte** des Wesens angegeben. Manche Wesen verfügen weiterhin über die Möglichkeit zauberähnliche Wirkungen zu erzielen. Dann ist bei diesem Wesen ein Wert für die Menge an **Astralpunkten (AsP)** angegeben sein, die das Wesen zum Wirken seiner Zauber benötigt. Außerdem besitzt jeder dieser **Zauber** Zauberfertigkeitwert (der auch größer als 20 sein kann) auf den mit einem W20 beim Einsatz des Zaubers eine Probe (ggf. erschwert, z.B. um die MR) abgelegt wird, wobei übriggehaltene Punkte als ZIP* gelten. Spontane Modifikationen sind möglich (mit der Hälfte der angegebenen Zuschläge), Varianten nur erlaubt, wenn dies explizit genannt ist.

Als letztes werden alle für das Wesen möglichen **Dienste** genannt.

ELEMENTARE

»Rashid brachte das unscheinbare Bronzelämpchen, das er von dem alte Händler erworben hatte, zu sich nach Hause und tat, wie ihm geheißsen: Er schüttete das alte, ranzig gewordene Öl weg, füllte neues Palmöl in das bronzene Gefäß und polierte die Lampe mit dem saubersten Tuch, das er bei sich finden konnte. Dann schlug er einen Funken an den Docht, während er im Stillen ein Gebet zu den Göttern sprach.

Brüllend sprang eine gewaltige Flamme ins Leben, die tosend in die Höhe schoss und am Lehdach von Rashids Hütte leckte. Noch während der Junge in ungläubiger Angst auf das Feuer starrte, formte sich die brüllende Flamme zu einem Leib mit starken, kräftigen Armen und einem menschlichen Gesicht mit feurigem Bart. Das Wesen blickte den zitternden Jungen aus glühenden Augen an, dann verneigte es sich tief. »Ihr habt mich

gerufen, Sahib, und ich bin Euer Diener.« sagte der Dschinn mit donnernder Stimme.«

—gehört auf dem Fetherdin-Platz in Khunchom, neuzeitlich

»Heißt es nicht: Der Herr des Feuers wohnt in einer feurigen Zitadelle? Was aber ist der Herr ohne Knecht? Also sage ich: Der göttlichen Ordnung folgend kennen auch die Elementare eine Hierarchie, der als Fürsten die Elementarherren vorstehen, gefolgt von den Baronen oder elementaren Meistern, den Rittern oder Dschinnen, den elementaren Geistern oder Kämpen und dem Fußvolk der Mindergeister.«

—Waldbert Boyerk, Kommentare zum Elementarium, um 560 BF übertragen ins neue Garethi

Ob es nun tatsächlich eine praiosgefällige Hierarchie unter den Manifestationen der Elemente gibt, entzieht sich unserer Kenntnis. Gesichert ist, dass es Manifestationen der Elemente gibt, die am einfachsten durch das Eingreifen von Repräsentanten, sozusagen elementaren Persönlichkeiten, erklärt werden können. Diese Manifestationen werden als *Elementarwesen* oder auch kurz als *Elementare* bezeichnet. Dabei ist die von Meister Boyerk vorgenommene Einordnung der Mindergeister in die Elementarwesen stark umstritten, denn sie entstehen immer aus der Verbindung zweier Elemente und verfügen anscheinend über kein eigenes Bewusstsein, so dass sie offenbar in eine eigene Klasse gehören. Doch *Elementarherren*, *Elementare Meister*, *Dschinne* und *Elementargeister* gelten in diesem Sinne als Elementarwesen.

Am mächtigsten unter diesen sind die sechs Elementarherren. Sie sind einzigartig und gelten als die höchsten derischen Repräsentanten der Elemente, einem Halbgott an Macht mehr als ebenbürtig, und man kennt keine Formel, sie zu zwingen oder zu bannen. Dennoch gibt es einige wenige Berichte, nach denen sie bereit waren, mit ihrer enormen Macht direkt auf Dere einzugreifen oder Pakte mit Sterblichen zu schließen. Besonders hervorzuheben ist hier sicherlich die geodische Überlieferung, nach der der erste Geode Brandan einen Pakt mit dem Elementarherren des Erzes einging, um die Stollen der Zwerge vor den Kreaturen Pyrdacors zu schützen. Von den verbleibenden drei Klassen weiß man um die korrekten Formeln und Rituale, um sie zu rufen. Zwar unterscheiden sie sich in Macht und Intelligenz, doch ist allen gemein, dass sie, einmal gerufen, oft bereit sind, Wünsche der Sterblichen zu erfüllen und ihre Kräfte im Rahmen ihrer Möglichkeiten für die Zwecke des Beschwörers einzusetzen. Die Regeln, um sie zu rufen, werden auf den Seiten 186f. erläutert.

Zwar unterscheiden sie sich in Macht und Intelligenz, doch ist allen gemein, dass sie, einmal gerufen, oft bereit sind, Wünsche der Sterblichen zu erfüllen und ihre Kräfte im Rahmen ihrer Möglichkeiten für die Zwecke des Beschwörers einzusetzen. Die Regeln, um sie zu rufen, werden auf den Seiten 186f. erläutert.

EIGENHEITEN UND CHARAKTERISTIKA

»Alle Dschinnen sind klar unterscheidbare, individuelle Persönlichkeiten. Manche sind sogar bekannt geworden wie Braderasch, der Meister des Bades von Sultian Hasrabal von Gorien, Sylphyllia Siedewind, die Freundin des Tulamidenhelden Dschadir der Kühne, der 'Goldene', der die Schatzkammer des Kalifen trotz der Eroberung Mherweds gegen die Alanfaner verteidigte, oder Chasamar Nahallebad am Hof des Flußvaters von Albernia.«

—Salandron Finkenfarn, Kommentare zur späthorasischen Fassung des Großen Elementariums

Als Repräsentanten der Elemente vertreten die Elementarwesen deren Prinzipien. Dies merkt man besonders an ihrem Auftreten. Während z.B. ein Dschinn des Erzes meist sehr ortstreu ist, bedächtig, ja sogar behäbig, antwortet und jeden Zwerg in seinem Starrsinn übertrifft, sind Luftdschinne immer für eine Reise zu haben, reden meist sehr schnell und gelten als sehr entschlossfreudig. Alle Elementare verfügen über eine eigene individuelle Persönlichkeit, im besonderen Dschinne, und haben sich manchmal sogar einen Namen ausgesucht, der ihnen gefällt. Die grundsätzliche Persönlichkeitsstruktur basiert auf den Charakteristika der einzelnen Elemente (Seite 381f.), aber es gibt immer wieder erstaunliche Charakterunterschiede unter Elementaren des gleichen Elements. Ein Teil seiner Eigenschaften scheinen auch vom Beschwörer auf das Wesen zu übertragen zu werden, denn von Magiern und Geoden beschworene Elementare zeigen deutliche Unterschiede in ihren Eigenarten. Elementare verfügen durchaus auch über Erinnerungen. Ob sie sich nur an die Erlebnisse mit einem gewissen Beschwörer oder an ihre gesamte Existenz erinnern ist ungewiss, da sie nur über gemeinsame Erinnerungen bereit sind Auskunft zu geben. Über andere Erinnerungen und auch über das, was mit ihnen am Ende ihres Dienstes geschehen wird, sprechen Elementare grundsätzlich nicht. Fähigkeiten und Auftreten der drei Klassen von Elementarwesen sind sehr unterschiedlich.

REGELTECHNISCHE

GEMEINSAMKEITEN DER ELEMENTARE

Elementarwesen zählen als magische, jedoch nicht als lebende Wesen. Sie regenerieren pro Stunde Aufenthalt in ihrem Element einen LeP und 1W6 AsP. Elementargeister sind *kleine*, Dschinne *mittelgroße* und Elementare Meister *große* Wesen.

Alle Elementare können die Manöver *Finte*, *Wuchtschlag*, *Niederwerfen* und *Gegenhalten* durchführen, Dschinne und Elementare Meister stehen dazu die Manöver *Klingensturm* und *Klingenwand* zur Verfügung. Alle Elementare besitzen die SF *Aufmerksamkeit* und erleiden keine Einbußen durch Wunden oder niedrige Lebensenergie. Ihre Ausdauer ist immer unendlich. Die Angriffe von Elementaren richten magischen und elementaren (je nach Element) Schaden an, hinzu kommen noch die elementare Sekundäreffekte (Seite 386).

Jeder Dschinn kann alle **Zauber** mit dem Merkmal des jeweiligen Elements bis zu einer Komplexität D mit einem ZfW von 12, jeder Elementare Meister kann alle Zauber mit dem Merkmal ohne Einschränkung mit einem ZfW von 20 sprechen. Zu diesen Zaubern (inkl. Varianten) gehören auch die auf Seite 385ff. genannten bekannten (und auch die unbekannt)en Zauber und Hexalogien.

Elementare verfügen über die folgenden **Talente**: Elementargeister: Elementare Kunstfertigkeit 7; Dschinne: Elementare Hellsicht 7, Elementare Kunstfertigkeit 12; Meister: Elementare Hellsicht 12, Elementare Kunstfertigkeit 20.

Alle Elementare verfügen über die folgenden **Fähigkeiten**: *Durch ihr Element gehen*, *Immunität* gegen die Merkmale *Eigenschaften*, *Einfluss*, *eigenes Element*, *Form*, *Heilung*, *Hellsicht*, *Herrschaft*, *Illusion* und *Verständigung*, gegen Gift und Krankheiten, gegen ihr jeweiliges Element, gegen profane und geweihte Angriffe, *Verwundbarkeit* durch das Gegenelement und das dämonische Gegenelement. Nicht immun sind Elementare gegen für sie schädliche Sekundäreffekte von Zaubern: Ein Luftgeist, der Opfer eines AEROFUGO wird, löst sich in der Regel sehr bald auf. Auf dämonisch verfluchtem Boden erleiden Elementare Schaden wie bei einer leichten *Empfindlichkeit* (siehe Seite 232).

Alle Elementare können folgende **Dienste** ausführen: *Bann des eigenen Elements*, *Bereitstellung von Fähigkeiten*, *Bewegung*, *Bindung*, *Elementare Manifestation*, *Elementare Reinheit*, *Kampf* (gegen Dämonen), *Kontrolle über das eigene Element*, *Körperliche Hilfe*, *Transport einer Person*, *Transport durch ein Element*, *Schutz*, *Zauber*. Dschinne und Elementare Meister können weiterhin den Dienst *Beratung* erfüllen.

BESCHWÖRUNGS- UND

BEHERRSCHUNGSSCHWIERIGKEIT DER ELEMENTARE

Wesen	Beschwörungsschwierigkeit	Beherrschungsschwierigkeit
Elementargeist	+4	+2
Dschinn	+8	+4
Elementarer Meister	+12	+8

 **Elementargeister** zeigen sich stets als reine Ausformungen ihres Elementes und nehmen üblicherweise nicht die Gestalt eines intelligenten Lebewesens an, doch bilden sie manchmal Arme aus, um Dinge greifen zu könne, oder erscheinen dem Betrachter als Gesichter in einem Wellenkamm oder einem Felsbrocken. Sie verstehen offenbar alle Sprachen, sind aber selbst nicht sprachbegabt und haben meist eine tierähnliche Intelligenz. Dennoch scheinen sie bekannte Beschwörer wiederzuerkennen und bauen auch eine gewisse Beziehung zu ihnen auf. Die Wünsche in ihrer Macht stehenden Wünsche

DARSTELLUNG VON ELEMENTAREN

Während Sie als Meister Dämonen immer unberechenbar, lebensfeindlich, gefährlich und chaotisch darstellen sollten, können Sie Elementare ruhig als wohlwollende Wesenheiten präsentieren. Spielen Sie sie mystisch und ihrem Element verhaftet (nachvollziehbar, aber doch fremdartig wie Elfen), aber am Erhalt des Lebens und der Weltordnung interessiert. Statten Sie Elementare mit originellen, zum Element passenden Wesenszügen aus dem menschlichen Bereich aus: Aufbrausende Sturmgeister und 'windige' Luftdjinnim, pompöse Flammenfürsten und Feuerbarden voll verzehrender Leidenschaft, grantige, behäbige Felsklötze und sture Erzmeister, nachgiebige Humushelfer und Wipfelgeister, die durch den selbstverständlich errichteten Kreislauf von Leben und Tod hartherzig erscheinen, kühl kalkulierende Eisherren, plappernde Bachgeister und übersprudelnde Quellnympfen usw.

Je markanter ein Dschinn oder Elementarer Meister charakterisiert ist, desto eher wird ein Spieler-Held diesen Elementar wieder für eine ähnliche, zu seinem Wesen passende Aufgabe rufen, und um so eher wird die Beschwörung ein Teil des Rollenspiels. So kann es einen kräftigen Luft-Dschinn für Reisen durch die Wolken, eine listige, flinke Luft-Djinni für Botendienste, einen eleganten und stimmungswaltigen Luft-Dschinn als Haushofmeister, einen wuselnden, wirbelnden Luft-Dschinn als peinlich reinlichen Hausdiener geben.

Spieler und Spielleiter sollten gleichermaßen darauf achten, dass die Werte eines bekannten Elementars immer ähnlich bleiben. Liegt die Gewichtung deutlich anders, ist wohl ein anderes Wesen erschienen. Ist dies dem Spieler aufgrund einer schlechten Probe nicht möglich macht dies aber auch nichts – auch Dschinne können mal einen schlechten Tag haben.

des Beschwörers erfüllen sie häufig im wortwörtlichen Sinne und meist ohne tiefere moralische Beurteilung. Aufgrund dieser Eigenschaften sollten Beschwörer von Elementargeistern ihre Wünsche möglichst präzise formulieren und die Geister vor allem nicht zu überfordern. In ihren Möglichkeiten sind sie durchaus beschränkt und in etwa einem unerfahrenen Zauberer vergleichbar, auch wenn sie ihr Element intuitiv besser beherrschen.

 **Dschinne** besitzen eine ausgeprägte Persönlichkeit und ihre geistigen Fähigkeiten sind denen eines klugen Menschen durchaus ebenbürtig. Sie beherrschen offenbar alle bekannten Sprachen – und sprechen zu jedem in seiner Muttersprache. Mit ihnen sind sinnvolle und elaborierte Gespräche nicht nur möglich, sondern oft auch eine Notwendigkeit. Ihre Gestalt formen Dschinne aus einer reinen Form ihres Elementes häufig nach dem Bild ihres Beschwörers, mitunter sogar nach dessen unterbewussten Wunschvorstellungen, und so hat man

schon ausnehmend attraktive Dschinne gesehen. Dabei ist in aller Regel jedoch nur der Oberkörper von humanoider Gestalt, ihr Unterkörper geht meist langsam in eine einfachere elementare Manifestation über. Dschinne können es in ihren Fertigkeiten mit erfahrenen Elementarmagiern aufnehmen und beherrschen ihr Element intuitiv hervorragend. Gegen niedere Dämonen und manche Gehörnte vermögen sie zu bestehen, welterschütternde Effekte sind aber nicht ihre Sache.

 Die **Elementaren Meister** sind Wesen von sehr großer Macht – ja, lange wurden sie von manchen Magiern sogar mit den Elementarherren gleichgesetzt. Ihre rein physischen Fähigkeiten sind problemlos denen eines Jahrhunderte alten Drachen vergleichbar und in der Beherrschung ihres Elements sind sie unübertroffen. Ebenso wie die Dschinne beherrschen und verstehen sie alle bekannten Sprachen perfekt. Dabei gelten sie anders als diese als durchaus problematische Verhandlungspartner, die ein wenig geizig im Gewähren von Wünschen sind. Ihr Körper besteht in der Regel aus allen Aspekten eines Elementes, ihre einzige Konzession an ihren Beschwörer ist häufig ein vage erkennbares Gesicht. Elementare Meister sind ernst zu nehmende Gegner selbst für die mächtigsten Dämonen, doch heißt das nicht, dass all diese Macht auch einem Elementarbeschwörer zur Verfügung stünde. Normalerweise sind sie nur dazu bereit, einen kleinen Bruchteil ihrer Fähigkeiten auch tatsächlich einzusetzen. Dies gilt mehr oder weniger für alle Elementare. So muss ungeklärt bleiben, ob es zum Beispiel mit einem Meister der Luft möglich wäre, ins Gildenland zu reisen oder gar einmal ganz Dere zu überfliegen. Ebenso wird auch kein Elementar jemals deutlich mehr als 100 Quader seines Elementes schaffen oder verformen, selbst wenn er es könnte. Auch Effekte, die eine Reichweite von bedeutend mehr als einer Meile haben, werden von Elementarwesen nicht als Wünsche gewährt. Da sie schlussendlich der Harmonie der Elementarkräfte verpflichtet sind und diese durch solch große Eingriffe in Dere zwangsläufig gestört würde, stellen sie sich dafür nicht zur Verfügung.

Generell können Elementare natürlich ihre gesamte Astralenergie in Dienste investieren, gewähren nur eben ihren Beschwörern keinen Zugriff auf ihre volle Machtfülle. Weiterhin ist zu bedenken, dass manche Ereignisse und Orte auch unter dem Schutz der den Elementen zugeordneten Götter stehen oder durch das Wirken eines Erzdämons beeinflusst werden. Gerade manche Naturkatastrophen stellen mitunter Ausformungen göttlichen oder dämonischen Willens dar. Gegen den Willen 'ihres Gottes' lassen sich Elementare grundsätzlich nicht einsetzen, und mit der Macht eines Erzdämons können sich hingegen selbst Elementare Meister nicht messen, oftmals sind sie aber in der Lage, zumindest lokal einen gewissen Schutz vor der erzdämonischen Macht zu gewähren. Außerdem ist kein Elementar in der Lage, Stoffe, die magischem oder göttlichem Einfluss unterliegen, zu erschaffen. Daher wird auch ein Humuselementar niemals Leben schaffen können (wohl aber organisches Material), und auch die Wiedererweckung von Toten übersteigt ihre Möglichkeiten deutlich.

ELEMENTARGEIST DES FEUERS

Ein Feuergeist manifestiert sich meist als kleines, hell brennendes Flämmchen und kann sich vom Ort seiner Beschwörung maximal 1 Meile entfernen.

Geist des Feuers

INI 11+1W6 PA 4 LeP 12 AsP 24 RS 0
 Flammenhand: DK H AT 16 TP 2W6+4
 GS 8 MR 7

Dschinn des Feuers

Feuerdschinne zeigen sich meist in men-

schenähnlicher (oder zwergischer oder echsischer) Form, wobei der Unterleib meist mit den Flammen, aus denen sie entstanden sind, verschmilzt. Es sind aber auch Erscheinungen von Feuerdschinnen bekannt, in denen sie sich als riesiger brennender Feuer-salamander oder als weißglühende Schemen manifestierten. Sie haben im wahrsten Sinne des Wortes ein feuriges Temperament und sind von brennender Neugier erfüllt – Eigenschaften, die regelmäßig ihre Umgebung zu spüren bekommt.

Dschinn des Feuers

INI 14+1W6 PA 8 LeP 30 AsP 60 RS 0
 Flammenhand: DK HN AT 21 TP 3W6+8
 GS 10 MR 13

Besondere Eigenschaften: Angriff mit Feuer (7 Schritt)

Elementarer Meister des Feuers

Ein Elementarer Meister des Feuers erscheint meist als mindestens 3 Schritt hohe Flammenwand, die vage der Gestalt des Beschwörers nachgebildet ist. Neben Flammen werden jedoch noch weitere Erscheinungs-

formen des Feuers in seiner Gestalt zu sehen sein. So bestehen einzelne Teile nicht selten aus reinster Vulkanglut oder glosend heißer Luft. Als Verhandlungspartner sind sie häufig schwierig, da sie dazu tendieren, ihre gesamte Umgebung als potenzielles Brennmaterial anzusehen – ihren Beschwörer eingeschlossen.

Elementarer Meister des Feuers

INI 18+1W6 PA 12 LeP 60

AsP 120 RS 0

Feuerhand: DK HN AT 25

TP 2W20+10

GS 12 MR 18

Besondere Kampfregeln und -manöver: SF Kampfgespür, kann Klingenturm/-wand gegen bis zu 4 Gegner einsetzen

Besondere Eigenschaften: Angriff mit Feuer (21 Schritt)

ELEMENTARGEIST DES WASSERS

Wassergeister erscheinen meist als übergroßer Wassertropfen und können sich vom Ort ihrer Beschwörung maximal 10 Meilen entfernen. Für ihre Angriffe bilden sie regelrechte 'Wasserpeitschen' aus.

Geist des Wassers

INI 9+1W6 PA 10 LeP 12 AsP 24 RS 1

Wasserpeitsche: DK N AT 12 TP 2W6+2

GS 8 MR 7

Dschinn des Wassers

Ein Wasserdschinn manifestiert sich mit einem Wasserleib, dessen Oberkörper häufig von der Gestalt des Beschwörers ist und dessen Unterleib meist mit ihrem Element verschmilzt. Es soll sich allerdings auch schon einmal ein Wasserdschinn als überdimensionales Weinfass manifestiert und ebenso geschmeckt haben – doch mag diese Beschreibung auch dem übermäßigen Alkoholgenuss zuzuschreiben sein. Wasserdschinne lassen sich nicht auf eine Form festlegen und gelten als melancholische, bisweilen unergründliche Gesprächspartner.

Dschinn des Wassers

INI 12+1W6 PA 14 LeP 30 AsP 60 RS 2

Wasserpeitsche: DK N AT 19 TP 3W6+3

GS 10 MR 13

Besondere Fähigkeit: Angriff mit Wasser (7 Schritt)

ELEMENTARER MEISTER DES WASSERS

Elementare Meister des Wassers zeigen sich häufig als übermannshohe, bedrohende Woge, in der sich undeutlich ein Gesicht erkennen lässt. Dass sich in ihrem Wasserleib sowohl Süß-, Salz- als auch Brackwasser befindet, bemerken jedoch meist nur ihre Geg-



ner. Wo Wasserdschinne rätselhaft sind, kann man Wassermeister meist nur unergründlich nennen, zudem haben sie die Angewohnheit, auch ihren Charakter mitten im Gespräch unvermittelt zu wechseln.

Elementarer Meister des Wassers

INI 16+1W6 PA 18 LeP 60 AsP 120 RS 3

Wasserpeitsche: DK NS AT 25 TP 6W6+6

GS 16 MR 18

Besondere Fähigkeit: Angriff mit Wasser (21 Schritt)

Besondere Kampfregeln und -manöver: SF Kampfgespür, kann Klingenturm/-wand gegen bis zu 4 Gegner einsetzen

ELEMENTARGEIST DES ERZES

Erzgeister nehmen meist die Gestalt eines von ehernen Adern durchzogenen großen Steines an. Sie sind recht unbeweglich und können sich vom Ort ihrer Beschwörung maximal 100 Schritt entfernen. Für ihre Angriffe bilden sie klobige Gliedmaßen aus, die ihrem Gegner kräftige Hiebe versetzen.

Geist des Erzes

INI 8+1W6 PA 0 LeP 12 AsP 24 RS 4

Faust: DK H AT 10 TP 3W6+2

GS 3 MR 9

Besondere Kampfregeln und -manöver: Nahkampfangriffe, die durch Waffen aus dem Element Erz (d.h. insbesondere alle Metallwaffen) müssen einen BF-Test machen, um nicht zu zerbrechen.

Dschinn des Erzes

Die typische Erscheinungsform eines Erzdschinns erinnert meist an aus dem Gestein der Umgebung gewachsene Statuen. Erzdschinne sind üblicherweise sehr bedächtig und übertreffen jeden Zwerg in ihrem Starrsinn.

Dschinn des Erzes

INI 10+1W6 PA 4 LeP 30 AsP 60 RS 8

Faust: DK N AT 15 TP 4W6+6

GS 5 MR 15

Besondere Eigenschaften: Angriff mit Erz (3 Schritt)

Besondere Kampfregeln und -manöver: Nahkampfangriffe, die durch Waffen aus dem Element Erz (d.h. insbesondere alle Metallwaffen) müssen einen BF-Test machen, um nicht zu zerbrechen.

ELEMENTARER MEISTER DES ERZES

Elementare Meister des Erzes zeigen sich meist als gewaltige Gestalt aus allen Formen des Erzes: Fels, Erze, gediegene Metalle und Edelsteine bilden den Körper. Mehr noch als Erzdschinne sind sie behäbig in Worten und Taten und gehen ihren Willen nicht zu überzeugen.

Elementarer Meister des Erzes

INI 12+1W6 PA 8 LeP 60 AsP 120 RS 12

Faust: DK NS AT 20 TP 3W20+10

GS 7 MR 24

Besondere Eigenschaften: Angriff mit Erz (7 Schritt)

Besondere Kampfregeln und -manöver: SF Kampfgespür, kann Klingenturm/-wand gegen bis zu 4 Gegner einsetzen, Nahkampfangriffe, die durch Waffen aus dem Element Erz (d.h. insbesondere alle Metallwaffen) müssen einen BF-Test machen, um nicht zu zerbrechen.

ELEMENTARGEIST DER LUFT

Luftgeister zeigen sich meist als kleine Windhose. Sie sind sehr agil und können sich vom Ort ihrer Beschwörung bis zu 100 Meilen entfernen.

Geist der Luft

INI 8+1W6 PA 12 LeP 12 AsP 24 RS 0

Luftstoß: DK H AT 14 TP 1W6+4

GS 15 MR 5

Besondere Eigenschaft: Angriff mit Luft (3 Schritt)

Dschinn der Luft

Der Leib eines Luftdschinn, auch Windsbraut genannt, besteht meist aus einem kleinen Wirbelsturm, aus dem sich ein dem Beschwörer nachgebildeter Oberkörper aus reinster Luft mit darin ziehenden Wolken erhebt. Windsbräute sind sprunghaft, entschlossfreudig und in ihrem Bewegungsdrang kaum zu bremsen.

Dschinn der Luft

INI 13+1W6 PA 18 LeP 30 AsP 60 RS 0

Luft: DK H AT 18 TP 2W6+2

GS 30 MR 11

Besondere Eigenschaften: Angriff mit Luft (21 Schritt)

Elementarer Meister der Luft

Elementare Meister der Luft manifestieren sich meist als haushoher Wirbelsturm. Dass sich darin eiskalte Höhenluft mit sommerfrischer Bodenluft vermischt, bemerken nur die wenigsten. Die Meister der Luft haben einen aufbrausenden Charakter und ihrer fast unverständlich schellen Sprache zu folgen, erfordert einige Konzentration.

Elementarer Meister der Luft

INI 16+1W6 PA 24 LeP 60 AsP 120 RS 0

Luftstoß: DK H AT 20 TP 1W20+10

GS 45 MR 24

Besondere Eigenschaften: Angriff mit Luft (Sichtweite)

Besondere Kampfregeln und -manöver: SF Kampfgespür, kann Klingenturm/-wand gegen bis zu 4 Gegner einsetzen

Elementargeist des Humus

Humusgeister manifestieren sich häufig in Gestalt eines kleinen Bäumchens oder großen Strauches. Dennoch können sie sich vom Ort ihrer Beschwörung bis zu 1 Meile entfernen. Ihre Angriffe führen sie meist mit dornenbesetzten Ranken durch, die im Nahkampf rasend schnell auf ihre Gegner zuwachsen.

Geist des Humus

INI 9+1W6 PA 6 LeP 12 AsP 24 RS 2

Rankenangriff: DK HN AT 12 TP 2W6+1

GS 6 MR 7

Zusätzliche Dienste: Heilung

Dschinn des Humus

Humusdschinn gleichen häufig den Waldschraten, bieten jedoch einen deutlich angenehmeren Anblick, es wurde aber auch schon von Dschinnen berichtet, die eher Biestingern glichen. Sie gelten als besonders einfühlsam und sind allem Leben gleichermaßen zugetan.

Dschinn des Humus

INI 12+1W6 PA 10 LeP 30 AsP 60 RS 4

Rankenangriff: DK NS AT 18 TP 3W6+2

GS 9 MR 13

Besondere Eigenschaften: Angriff mit Humus (3 Schritt)

Zusätzliche Dienste: Heilung

Elementarer Meister des Humus

Der Leib eines Elementaren Meisters des Humus gleicht meist einem großen Baum, in dem sich Insekten und kleinere Tiere tummeln, die Äste sind häufig von Moos überzogen und seltsame Blumen wachsen in den Astgabeln. Sie sehen alles im Zusammenhang des ewigen sich erneuernden Lebens und ordnen darin auch ihre Beschwörer ein, selbst wenn sie ihnen meist gut nachfühlen können.

Elementarer Meister des Humus

INI 15+1W6 PA 14 LeP 60 AsP 120 RS 6

Rankenangriff: DK NSP AT 20 TP 6W6+6

GS 12 MR 23

Besondere Eigenschaften: Angriff mit Humus (7 Schritt)

Besondere Kampfregeln und -manöver: SF Kampfgespür, kann Klingenturm/-wand gegen bis zu 4 Gegner einsetzen

Zusätzliche Dienste: Heilung

Elementargeist des Eises

Der typische Eisgeist zeigt sich als übergroßer Schneekristall und kann sich maximal 1 Meile vom Ort seiner Beschwörung ent-

fernen. Sie greifen mit einem ausgeformten enorm scharfen Eisschwert an.

Geist des Eises

INI 9+1W6 PA 2 LeP 12 AsP 24 RS 3

Eisschwert: DK HN AT 11 TP 2W6+3

GS 4 MR 9

Dschinn des Eises

Ein Eisdschinn gleicht häufig einer aus dem Eis gehauenen Statue, aber auch von einem Schneemann wurde schon berichtet. Eisdschinn gelten als von eiskalter Logik durchdrungen und allem Lebendigen gegenüber feindlich eingestellt, ja selbst ihre Beschwörer werden nur geduldet – wenn sie sie überzeugen können. Eisdschinn lassen sich außerhalb des Ewigen Eises maximal ein Jahr binden.

Dschinn des Eises

INI 12+1W6 PA 6 LeP 30 AsP 60 RS 6

Eisschwert: DK HN AT 15 TP 3W6+4

GS 6 MR 15

Besondere Eigenschaften: Angriff mit Eis (3 Schritt)

Elementarer Meister des Eises

Elementare Meister des Eises manifestieren sich häufig in Form eines kleineren Eisberges, von ihren Flanken rieselt Schnee und ein kalter Hauch umgibt sie. Sie verfügen über einen messerscharfen Verstand. Sie zu rufen ist selbst für ihre Beschwörer ein lebensgefährliches Unterfangen, sind sie doch allem Leben feind. Überdies erleiden Lebewesen im Umkreis von 3 Schritt 3 SP pro SR durch die eisige Kälte, die ein Eismeister verströmt. Außerhalb des ewigen Eises lassen sie sich maximal ein Jahr lang binden.

Elementarer Meister des Eises

INI 15+1W6 PA 10 LeP 60 AsP 120 RS 9

Eisschwert: DK NS AT 21 TP 6W6+6

GS 8 MR 24

Besondere Eigenschaften: Angriff mit Eis (7 Schritt), Eishauch (s.o.)

Besondere Kampfregeln und -manöver: SF Kampfgespür, kann Klingenturm/-wand gegen bis zu 4 Gegner einsetzen

GEISTER

Geister (oder Erscheinungen oder Spukgestalten, wie man sie bisweilen auch nennt) sind im Diesseits auftretende Wesenheiten, deren angestammter Platz eigentlich die Vierte Sphäre wäre, die aber verdammt sind, zwischen dem Reich der Toten und dem Reich der Lebenden hin und her zu wandeln und nirgends Ruhe zu finden. Meist handelt es sich um die Geister von Verstorbenen, die durch einen Fluch, seelische Not, Sühne einer Schuld oder bestimmte magische und Sphären-Konstellationen daran gehindert sind, ihren Seelenfrieden in Borons Hallen zu finden; es wurden aber auch bereits

Begegnungen mit den halbmateriellen Erscheinungen von Pferden oder Vögeln bekundet.

Meist ist es geraten, den Geistern mit Magie zu begegnen oder ihnen zu helfen, ihren Seelenfrieden zu finden. Es kann jedoch auch vorkommen, dass eine Erscheinung ein Dorf oder eine ganze Region terrorisiert und gerade kein Zauberer zugegen ist. Dann mag auch das treue Schwert helfen – aber magisch sollte es schon sein.

Mehr über den Hintergrund und die Welt der Geister findet sich auf Seite 386ff.

MODIFIKATION VON GEISTERN UND INDIVIDUALITÄT

Ein Geist ist immer ein Individuum. Daher mutet es vielleicht seltsam an, dass der Beschwörer in der Lage ist, die spieltechnischen Werte eines Geistes zu verändern. Dieses liegt jedoch eher darin begründet, dass der Beschwörer manche Aspekte des Verstorbenen bei der Anrufung als besonders wichtig erachtet und hier die Möglichkeit des Geistes, die Fähigkeiten zu nutzen stärkt. Wenn Sie als Spielleiter manche Modifikationen an einem Geist für übertrieben oder unangemessen halten, so sollten Sie diese Änderung nicht zulassen.

EIGENSCHAFTEN VON GEISTERN

Die Trennung der Lebens- und Geistseele vom toten Körper ist wahrlich eine zerrüttende Erfahrung, die dazu führt, dass viele Geister auch geistig nur noch ein Schatten ihrer selbst sind und eventuell bestimmte Erinnerungen, Wesenszüge oder Charaktereigenschaften verloren oder zumindest verschüttet haben. Oft sind es nur noch die stärksten Gefühle und Antriebe, die sich in dem Geist ausdrücken: Liebe, Hass, Rache, Trauer, Verzweiflung oder eben die Erfüllung eines wichtigen persönlichen Ziels. Dadurch haben manche Geister viele verschiedene Stufen von Intelligenz. Dies ist auch der Grund, warum es manche Spukerscheinungen nur zu klagendem Heulen schaffen, während man mit anderen sehr dezidiert über die *Alanfanischen Prophezeiungen* debattieren könnte. Weiterhin können sich Geister ohne die Eigenschaft *Geistersprache* nicht von sich aus mit einem Menschen verständigen, dazu bedarf es dann passender Hellsichtzauber seitens des Menschen.

Geistern ist es nicht möglich, in irgendeiner Art und Weise im hellen Tageslicht zu erscheinen. Erst in der Nacht, die mächtigsten von ihnen vielleicht noch in der Dämmerung oder in lichtgeschützten Gebäuden oder Höhlen, entfalten sich ihre Kräfte, mit denen sie auf das Diesseits einwirken können. Im zwölgöttergeprägten Glauben begründet man diese Beobachtung meist damit, dass der Sonnenlauf des Praios am Tage göttliche Ordnung verbreite und so die ruhelosen Seelen vertreibe, während sich in der nächtlichen Dunkelheit die Seelen der Verstorbenen Borons ebenso dunklen Hallen (nach denen es sie eigentlich strebt) wiederum sehr nahe fühlen und jedes Mal in dem Glauben erscheinen, endlich im Totenreich Frieden finden zu können.

Geister besitzen eine unendliche Ausdauer und haben normalerweise die Größenklasse *mittel*. Ihr RS (gegen magische und geweihte Waffen) beträgt die halbe MR des Geistes. Geister erleiden keine Wunden oder Kampfabzüge aufgrund niedriger LE. Alle Geister haben nur einen beschränkten Handlungsradius, der jeweils bei den Geistern mit angegeben ist; Ausnahmen davon sind Geister mit der Eigenschaft *Ungebunden*. Mit Sonnenuntergang regenerieren Geister ihre LE und AE vollständig.

Alle Geister verfügen automatisch über folgende Eigenschaften: *As-tralsinn* (TaW 14), *Formlosigkeit I*, *Geisterpanzer*, *Immunität gegen pro-*

MEISTERTIPPS ZUM SPIEL MIT GEISTERN

Für alle hier vorgestellten Arten von Geistern gilt, dass sie im Gegensatz zu Minder- oder Elementargeistern vollständige Individuen sind – und als solche auch im Spiel behandelt werden sollten.

Die beiden Hauptkriterien, ob eine bestimmte seltsame Erscheinung oder ein unbekanntes, geistig wirkendes Phänomen tatsächlich als wirklicher *Geist* (vor allem im spieltechnischen Sinne) bezeichnet werden kann oder nicht, stellen einerseits die bereits vollzogene *Trennung des Geistleibes vom ursprünglichen Körper* und andererseits das *zwanghafte Verweilen in der Dritten Sphäre* dar.

Ausgehend von diesen Kriterien bestimmt sich meist auch die Art und der Spielnutzen einer Geisterbegegnung. Als verlorene Seelen sind sie letztendlich – unabhängig davon, ob sie sich nun als liebenswerte, unverständliche, wirre oder bössartige Geschöpfe präsentieren – stets auf der Suche, den inneren Frieden zu finden. Dieser kann zum Beispiel darin bestehen, endlich vom Diesseits ins Jenseits zu gelangen, noch eine wichtige Aufgabe in der dritten Sphäre zu erfüllen oder gar einen neuen Körper zu finden.

Hilfe kann einem ruhelosen Geist allerdings stets nur von außen zuteil werden – in den meisten Fällen durch wackere Helden und Abenteurer in einer stimmigen Geschichte mit möglichst unheimlicher Atmosphäre. Diese zu erzeugen ist nicht immer einfach. Bewährt haben sich vor allem eine abgedunkelte Spielumgebung mit Kerzen als Beleuchtung, dazu der Einsatz von unterschwelliger bis enervierender Begleitmusik (wobei man sich bestens bei einschlägigen Filmen mit gleichem Thema bedienen kann) und vor allem ungewöhnliche, flüsternde oder andersartig abgewandelte Sprechweisen.

fane Waffen, Immunität gegen Gift und Krankheiten, Körperlosigkeit I, Präsenz I, Unsichtbarkeit II, Verwundbarkeit (Boron). Hinzu kommen weitere individuelle Eigenschaften, wie z.B. *Blick in die Vierte Sphäre, Gegenstände beleben, Geisteranführer, Geistermanifestation, Geistersprache, Lebensraub I/II, Schaden auf belebte oder unbelebte Materie, Tagespräsenz, Ungebunden, Zeitenblick*.

GEISTERARTEN NACH IHREM URSPRUNG

Über Geister ließen sich ganze Bücher füllen (was Magier und Geweihte auch getan haben), wir jedoch wollen uns auf jene übernatürlichen Wesen beschränken, deren Eigenschaften sich in spieltechnischen Werten beschreiben lassen. Wenn es im Rahmen Ihres Abenteuers passend erscheint, können Sie aber auch geisterhafte Stimmen, mysteriöses Leuchten, kurzfristige Besessenheiten, belebte Rüstungen u.ä. mit Geistererscheinungen in Verbindung bringen, ohne dass gleich eine Gefesselte Seele oder ein Spuk dahinter steht. Die bekanntesten Arten aventurischer Geisterwesen sind:

GEFESSELTE SEELE

Dieses Geisterwesen ist durch einen Fluch an einen bestimmten Platz, meist den Ort seines Todes, gebunden und erscheint den Sterblichen nur selten (häufig an seinem Todestag, zu Neu- oder Vollmond etc.). Eine Gefesselte Seele kämpft nicht und kann auch nicht bekämpft werden. Wenn sie nicht ausgetrieben werden will, kann sie sich mit ihrer *Schreckgestalt* wehren. Eine Gefesselte Seele kann sich

nicht weiter als 7 Schritt von ihrem Erscheinungsort oder dem Ort ihres Todes entfernen.

Gefesselte Seele

Beschwörung: –1

Beherrschung: +1W6 (für jeden Dienst neu auswürfeln)

Austreibung: +1W6

INI 10+2W6 PA 0 LeP 7 AsP 18 RS ½ MR

GS 10 MR 10 GW 7

Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit II, Schreckgestalt I

Zauber: HORRIPHOBUS (10)

Mögliche Dienste: Besessenheit, Beratung (Beantwortung einer Frage), Bereitstellung Besonderer Fähigkeiten (Erschrecken), Bewegung

PACHTALP

So nennt man häufig die ruhelose Seele eines Verbrechers, die umherzieht und den Schlaf

ihrer Opfer zu einem Erlebnis des Schreckens werden lässt. Ein Nachtalp strebt nicht nach Erlösung seiner Seele, sondern nach Wiedererstehen in fleischlicher Form. Der Beschwörer muss deshalb einen Teil seiner Lebensenergie opfern, damit ihm der Alp zu Diensten ist. Blutopfer sind dem Nachtalp sehr genehm. Nachtalpe, die eine bestimmte Menge Lebensenergie in sich aufgesogen haben (um 500 LeP), können wieder feste Gestalt annehmen.

Der Alp erscheint meist in der Form eines schwarzen Schattens, kauert sich auf der Brust des Schläfers nieder und zwingt diesem schreckliche Träume vom Ersticken oder Ertrinken auf. Nachtalpe können sich maximal eine Meile vom Ort ihrer Beschwörung beziehungsweise ihres Todes entfernen.

Nachtalp

Beschwörung: +1

Beherrschung: +1 pro 50 LeP des Alps

Austreibung: +1 pro 20 LeP des Alps

INI LE/20+1W6 **PA** 10 **LeP** (max. 500)

RS ½ **MR**

Angriff: DK HN **AT** 15 **TP** 1W6 SP

GS 10 **MR** 12 **GW** je nach LE bis 15

Besondere Kampfregele und -manöver: Gezielter Angriff (Wenn einem Nachtalp eine unparierte Glückliche Attacke gelingt, hat er seinen Gegner umhüllt und entzieht ihm schlagartig 1W20 LeP. Wenn er dann wieder von seinem Opfer ablässt, muss diesem eine Mut-Probe+10 gelingen, sonst ergreift es in wilder Panik die Flucht.)

Besondere Eigenschaften: Schaden auf belebte Materie, Lebensraub (Hälfte aller angerichteten SP)

Mögliche Dienste: Alptraum (dadurch gewinnt der Alp 1W3 LeP pro Opfer), Beratung (Frage beantworten), Bewegung, Kampf

SPUK

Dieser Geist ist dazu verdammt, nächstens (meist an und um sein Todesdatum herum) umherzuwandeln und Gegenstände zu bewegen, zu zertrümmern oder zu beschädigen. Da er bei seinem Treiben eine Körperkraft von (in menschlichen Maßstäben) 50 Punkten entfaltet, ist die Bezeichnung 'Poltergeist' sicherlich zu harmlos für solch ein Wesen.

Die Seele eines Spuks ist meist an einen Gegenstand gebunden, ein Objekt von Wert, das der Spuk in seinem Leben vergeblich begehrt

hat, ein Artefakt, bei dessen Erschaffung der Zauberer ums Leben kam und dergleichen. Wird dieser Gegenstand zerstört, so kann der Geist Ruhe finden. Ein Spuk kann sich nicht weiter als eine Meile von diesem Gegenstand entfernen (auch nicht zur Beschwörung oder bei der Ableistung eines Dienstes). Er kann einem Beschwörer nicht verraten, wo der Sitz seiner Seele liegt, oder wie er aussieht, sondern nur vage Umschreibungen geben.

Ein Spuk kann seine natürliche Unsichtbarkeit nicht von sich aus aufheben. Wegen seiner hohen Körperkraft ist er ein gefährlicher Gegner, kann jedoch nur unbelebte Materie beschädigen (was nicht heißt, dass die Helden von den sekundären Auswirkungen der Zerstörung verschont bleiben).

Spuk

Beschwörung: +5 **Beherrschung:** +4

Austreibung: +7

INI 12+1W6 **PA** 0 **LeP** 40 **RS** ½ **MR**

Poltern DK 7 Schritt **AT** 10

TP 3W6+6 Punkte Strukturschaden

GS 8 **MR** 15 **GW** 8

Besondere Kampfregele und -manöver: Gezielter Angriff (Schadenszauber gegen unbelebte Materie, z.B. KLICKERADOMMS, DESINTEGRATUS, MOTORICUS, ZAGIBU o.ä.)

Besondere Eigenschaften: Gegenstände beleben, Schaden gegen unbelebte Materie, Schreckgestalt II (wenn er doch irgendwie sichtbar ist)

Mögliche Dienste: Suche (einen Gegenstand – nicht der Sitz seiner Seele), Kampf, Körperliche Hilfe (planlose Verwüstung, Belästigung durch Gepolter und Gerumpel)

IRRLICHT

So nennt man den Geist eines in einem Moor oder Sumpf Versunkenen oder in Flüssen, Teichen oder auf offener See Ertrunkenen (letztere nennt man bisweilen auch *Seeteufel*, während man auf festem Land bisweilen die sogenannten *Grufnebel* antrifft), der gestorben ist, ehe er eine für ihn wichtige Aufgabe erfüllen konnte (z.B. Rache am Mörder der Eltern zu nehmen, eine geliebte Person ein letztes Mal zu sehen, eine dringende Warnung zu überbringen etc.).

Irrlichter erscheinen meist als tanzender Lichtfleck oder wabernder Nebelfetzen, niemals weiter als sieben mal sieben Schritt vom

Ort ihres Todes entfernt. Es gehört zu ihrem Wesen, dass sie, ohne es zu wollen, immer wieder neue Opfer ins Verderben, will heißen: in den Sumpflöcken. Dazu ahmen sie bisweilen Klagelaute wie Stöhnen oder Wehgeschrei nach. Dennoch kann man keinem Irrlicht befehlen, ein Opfer ins Moor zu locken

Irrlicht

Beschwörung: +4 **Beherrschung:** +4

Austreibung: +7

INI 10+1W6 **PA** 0 **LeP** 20 **RS** ½ **MR**

Angriff: DK HNS **AT** 14 **TP** 3SP

GS 30 **MR** 18 **GW** 10

Besondere Kampfregele und -manöver: Gezielter Angriff (W20 SP)

Besondere Eigenschaften: Schreckgestalt I (durch Geräusche und Licht)

Mögliche Dienste: Beratung (Frage beantworten), Kampf, Bereitstellung Besonderer Fähigkeiten (Er-schrecken)

ERSCHEINUNG

Dies ist der gebundene Geist eines Tieres, das sich als schattenhafte Gestalt manifestiert. Meistens handelt es sich dabei um die Erscheinungen im Kampf getöteter Rösser, im Verlauf eines *Krähenrufes* gestorbener Krähen oder eines unter der Wirkung eines Zaubers gestorbener Wolf – also solcher Tiere, die unter großer Anspannung gestorben sind. Diese Geister sind halbmateriell und können *einmalig* für ihre ursprünglichen Zwecke eingesetzt werden: Kampf, Reiten, Überbringen von Nachrichten u.ä.; danach sind sie erlöst. Andere Dienste erfüllen sie sehr ungern (Gesinnung des Befehls +7).

Erscheinung

Beschwörung: +5 **Beherrschung:** +0

Austreibung: +2

Die Werte der Erscheinung entsprechen denen eines lebenden Tieres derselben Art, jedoch beträgt ihre MR 12 und der RS die Hälfte der MR.

Besondere Kampfregele und -manöver: je nach Tier

Besondere Eigenschaften: Schaden gegen belebte Materie, nur Resistenz (statt Immunität) gegen profane Waffen, Ungebunden

Mögliche Dienste: Bewegung, Körperliche Hilfe, Kampf

DAS PANDÄMONIUM

»... die Zahl der Dämonen aber ist Myriade.«

—ein oftmals verwendetes Zitat, vermutlich ursprünglich aus dem Arcanum

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine große Zahl aventurischer Dämonen. Wie schon in vorangegangenen Kapiteln ausgeführt, ist diese Liste aber weder vollständig noch in Sachen Spielwerte unumstößlich – zu sehr gehen die verschiedenen Klassen von Dämonen in-

einander über, zu sehr lassen sich ihre Werte durch die Beschwörung oder die Beschwörungsumstände verändern. Scheuen Sie sich nicht, neue Dämonen einzuführen, wenn sie ganz besondere Eigenschaften und Fähigkeiten einer beschworenen Wesenheit benötigen und halten Sie sich nicht sklavisch an den folgenden Werten fest.

Zum Einsatz im Spiel hier noch einmal einige grundlegenden Überlegungen zum Verhalten von Dämonen:

Bösartigkeit: Dämonen kennen keinen rindrianischen Ehrbegriff; sie können sich (wenn Situation und Dramaturgie dies erfordern) auch zu viert auf einen Gegner stürzen, sie agieren aus dem Hinterhalt, sie setzen ihre Fähigkeiten zu maximalem Nutzen ein, sie schonen keine Unbeteiligten oder Güter.

Unberechenbarkeit: Dämonen können aus unerfindlichen Gründen plötzlich den Kampf abbrechen, genauso, wie sie spontan ihre Taktik oder Angriffsweise ändern können. Dies gibt Ihnen als Meister vor allem den Spielraum, Ihre Helden nicht bei jeder zweiten Begegnung mit Dämonen zu Boron zu schicken.

Grausamkeit: Dämonen versuchen häufig, derischen Wesen so viel Schmerzen wie möglich zu bereiten, durch besonders brutale Aktionen Angst und Schrecken zu verbreiten, und so mag es geschehen, dass die Helden mit dem Entsetzen davonkommen, während ein Dämon ihren einheimischen Führer stückchenweise zerfetzt.

ALLGEMEINE EIGENSCHAFTEN DER DÄMONEN

»Formlosigkeit und Vielgestalt, brodelndes Chaos und zitternde Rangfolge sind die Substanz der Dämonen. Wenn sie aber nach Dere gerufen werden, nagt die Ordnung an dieser ihrer Substanz und zwingt ihnen auf, was nicht ihrer Natur ist: Form. Dem Beschwörenden ist es mit Willensstärke und dem richtigen Wissen möglich, diese Form seinem Geist zu unterwerfen und sie zu modifizieren, den Dämon nach seinem Wunsch in die letztendliche Gestalt zu zwingen. Das ist die wahre Kunst einer Invocatio, und mit all der anderen Stümperei gibt sich ein Abgänger dieser Academia nicht ab ...«

—aus der Rede eines Dozenten des dämonologischen Seminars der Brabaker Halle der Geister, 1020 BF

Als Wesenheiten des Chaos sind Dämonen vielgestaltig und verschieden und trotz einer Einordnung in Schemata und Systeme – ein Problem, das viele aventurische Gelehrte und Beschwörer seit Urzeiten beschäftigt. Nichtsdestotrotz sind auch die Bewohner der Siebten in der Dritten Sphäre gewissen Regeln unterworfen, die es möglich machen, die einzelnen Dämonen nach Aussehen, Fähigkeiten und Eigenschaften zu sortieren und zumindest grob in Klassen und Arten zu unterscheiden. Gerade was die Fähigkeiten eines Dämons angeht, ist es möglich, zwischen solchen Eigenschaften zu differenzieren, die allen gemein sind, solchen, die nur bestimmte Dämonen fest besitzen und schließlich solchen, die nur vereinzelt und scheinbar willkürlich vorhanden sind.

ABYSMAROTH, ABYSSABEL VND ABYSSANDUR

auch Abracoor, Abramelin und Abraxandor genannt, die drei Dreiehörnten Wächter des Limbus, Dämonen unbekannter Art.

»Einige Sphärenreisende aus alter und neuer Zeit berichten von diesen drei Dämonen, die sich vornehmlich in der Nähe von Sphärentoren, Dunklen Pforten oder ähnlichen Konstellationen aufhalten. Es scheint sich bei ihnen in der Tat um drei einzelne Wesen und nicht um eine Klasse von Dämonen zu handeln. Ihr Ziel ist angeblich, den Dämonenbaum zu schützen und dafür zu sorgen, dass er sich seinen Weg durch die Sphären bahnt. Nebenbei versuchen sie, Sphärenwanderer in ihren Bann zu ziehen, oder – sollte ihnen dies nicht gelingen – sie zu vernichten.«

—Einführungsvortrag der vormaligen Magistra Magna Belizeth Dschelefsunni an der Penta-

gramm-Akademie zu Rashdul vor Eleven der unteren Jahrgänge im Jahre 1019

Die Wahrscheinlichkeit, bei einer Sphärenreise einem der 'Wächter des Limbus' zu begegnen, beträgt zweieinhalb Promille (zwei Zwanziger nacheinander gerollt). Bei einem Aufenthalt im Limbus an einer Stelle (z. B. zur Meditation oder um sich zu verstecken) wird dieser Prüfwurf pro Spielrunde durchgeführt. Was die Wächter mit dem Sphärenreisenden anstellen, liegt in der Hand des Meisters. Da ihre Wahren Namen gänzlich unbekannt sind, und sie auch wohl nur im Limbus oder der Siebten Sphäre existieren können, sind sie wohl unbeschwörbar. **GW 20**

ACHORHOBAI (Mz.: ACHORHOBAYA) der Weiße Wurm, der Große Alchimist; vierhörnter Diener Agrimoths
Dieser Dämon, der in Transysilien bisweilen

Die festen Eigenschaften eines Dämons gehören zu der jeweiligen 'Art' oder 'Klasse' des Dämons – also etwa den Zantim – unveränderlich und automatisch dazu und sind bei der jeweiligen Beschreibung des Dämons (s.u.) aufgeführt. Ein Teil dieser Eigenschaften ist jedoch allen Dämonen gemein. Es handelt sich um die Eigenschaften *Astralsinn (TaW 12), Geisterpanzer, Immunität gegen die Merkmale Eigenschaften, Form, Heilung, Illusion, Objekt, Telekinese und Umwelt, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Paraphysikalität I, Regeneration im Limbus I, Resistenz gegen die Merkmale Einfluss, Hellsicht, Herrschaft und Verständigung, Resistenz gegen profane Waffen.*

Niedere Dämonen besitzen weiterhin eine mittlere *Empfindlichkeit* (siehe Seite 232) gegen alle geweihten Objekte und sogar eine schwere gegen geweihte Objekte der Gottheit, die der Domäne direkt entgegensteht (Praios/Blakharaz, Belhalhar/Rondra etc.). Gehörnte Dämonen sind nur leicht gegen alle geweihte Objekte empfindlich, jedoch mittel gegen geweihte Objekte der Gegengottheit. Unabhängige Dämonen haben keine Gegengottheit. Dämonen erkennen karmales Wirken in Götterdienern, geweihten Orten und Gegenständen (und meiden, wo es ihnen möglich ist, den Umgang damit).

Da ein Dämon nicht aus derischer, diesseitiger Substanz besteht, zerfällt er zu Staub, löst sich in einer stinkenden Wolke auf, verrottet in Sekunden, oder es zerreißt ihn buchstäblich, sobald seine LE auf 0 fällt. Für gewöhnlich bleibt nichts von ihm im Diesseits zurück. Weiterhin sind die Siebtsphärischen auch durch die üblichen Wirkungen von Feuer und Hitze (von extremster Hitze einmal abgesehen – schließlich sind die Niederhöllen kalt), Kälte und Säure immun, es sei denn es handelt sich um reine elementare Manifestationen. Weiterhin erleiden sie keine Wunden oder Einbußen durch niedrige LE, ihre Ausdauer beträgt stets unendlich. Ihr Auftauchen oder das Erkennen ihrer wahren Gestalt kann so Schrecken erregend sein, dass sogar Helden in Panik verfallen. Dies sollte beim *erstmaligen* Anblick einer bestimmten Klasse von Dämonen ähnlich wie die Eigenschaft *Schreckgestalt I* (Seite 235) gehandhabt werden. Zauberkundige Dämonen können während ihres Aufenthalts auf Dere i.A. keine Astralenergie regenerieren. Halten sie sich im Limbus auf, so erhalten sie aber entsprechend der Fähigkeiten *Regeneration im Limbus* AsP zurück.

Im Kampf können sich alle Dämonen der Manöver *Gegenhalten, Niederwerfen* und *Wuchtschlag* bedienen, außerdem können Dämonen sich innerhalb einer Aktion *orientieren* (siehe **WdS 54**).

Die Boni der schelmischen Repräsentation (*Unbeschwertes Zaubern* bzw. *Lockeres Zaubern*) kommen gegen Dämonen nicht zum Tragen. Für alle wirkenden zauberischen Zwecke gelten sie als Einzelwesen.

zum Abbau und zur Verhüttung von Erzen eingesetzt wird, ähnelt einem weißen Wurm mit warzenübersäter, Säure schwitzender Haut von etwa zweieinhalb Schritt Durchmesser und 15 Schritt Länge. Sein vorderes Ende weist vier gespaltene Tentakel und vier Hörner auf, die kreisförmig um ein rundes, mit unzähligen messerscharfen Zahnreihen bewehrtes Maul angeordnet sind. Mit diesem Fressorgan gräbt sich der Achorhobai durch Felsgestein, um an Edelsteine und -metalle zu gelangen. Seine Verdauungssäfte – schieres Vitriol – lösen praktisch jedes Material bis auf die gewünschten Stoffe auf, die dann in Form von etwa faustgroßen Kugeln ausgeschieden werden.

Achorhobai
Beschwörung: +16 Beherrschung: +5

Wahrer Name: 2/5 **Basiskosten:** 20

INI 4+1W6 **PA** 2 **LeP** 120

RS 8 (Kopf) / Leib (5)

Biss/Säureangriff: DK N(S) AT 6

TP je nach Angriff (s.u.)

GS 3 **MR** 9 **GW** 20

Besondere Kampfregele und -manöver: Bei einer Guten Attacke ist der Kopf des Dämons vorgeschwungen (es gilt DK S) und versucht einen Gegner gänzlich zu verschlingen (4W20 SP), bei einer gewürfelten 2 beim Angriff speit er Säure (4W6 TP als Angriff mit verfluchtem Element, Folgeschaden), bei einer 3 bis 6 versucht er lediglich das Opfer zu beißen (TP 3W6+4); sehr großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Angriff mit verfluchtem Element (Säure, s.o.), Folgeschaden (Säure, s.o.), Regeneration I, Verwundbarkeit (Ingerimm, Erz)

Mögliche Dienste: Bindung, Körperliche Hilfe (Schürfen nach Edelsteinen und -metallen, Tunnel treiben), Manifestation, Metallverhüttung (dauert etwa 1 SR pro Stein, Kosten: 10 + 1 ASP pro Stein Metall)

AGRIBAAAL (Mz.: AGRIBELIM)

der Fluch des Eisens; eingehörnter Diener Agrimoths oder Iribaars

Diesen nicht körperlichen Dämon rufen Beschwörer herab, um ihn in Artefakte – vornehmlich Waffen – einzubinden, in denen sie dämonische Präsenz wünschen. Mehr zu diesem Einsatzzweck Agribaals finden Sie in der Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**.

Agribaal

Beschwörung: +10 **Beherrschung:** +7

Wahrer Name: 4/7 **Basiskosten:** 11

Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit II

Mögliche Dienste: Artefaktbeseelung (siehe **SRD**), Besessenheit (nur Waffen, dadurch entsteht eine dämonische Waffe), Hilfszauberei (siehe **SRD**)

AGRIMOTH, AUCH WIDHARCAL

Schänder der Elemente, Knechter der Wildnis, Verderber des Handwerks und Fürst von Yol-Ghurmak; eine erzdämonische Wesenheit

Mehr über diesen Erzdämonen, seine Domäne und seine Diener finden Sie auf S. 400f.

AMAZEROTH, AUCH IRIBAAR

der Prachtige, der Vielgestaltige Blender, Herr des Verbotenen Wissens; eine erzdämonische Wesenheit

Dieser Erzdämon, seine Domäne und seine Diener sind auf Seite 398f. beschrieben.

AMRIFAS DER ERDERSCHÜTTERER (KEINE MZ. BEKANNT, WAHRSCHEINLICH EINZELWESEN);

neugehörnter Diener Agrimoths

Diesem hohen Diener Agrimoths spricht man die Kraft zu, Erdbeben und Vulkanausbrüche zu entfesseln, wobei es auch heißt, dass die vom Beschwörer gespendete oder

geopferte Kraft einen deutlichen Einfluss auf die Stärke des Bebens habe. Es heißt, dass der Dschagganoth, eine 'Festung, die über das Land wandelte' und die in der Dritten Dämonenschlacht vernichtet wurde, von Amrifas beseelt war. Eine diesseitige, körperliche Gestalt eines Amrifas ist nicht bekannt, jedoch wird er auf gewaltigen Metallschalen und Glocken mit tiefem Klang als riesiger Wurm dargestellt.

Amrifas

Beschwörung: +16 **Beherrschung:** +7

Wahrer Name: 2/5 **Basiskosten:** 30

GS 3 **MR** 18 **GW** 20

Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit II

Talente: Elementare Kunstfertigkeit 20

Mögliche Dienste: Bewegung, Kontrolle über das Element Erz (Erdstöße, Zerstörung von Gebäuden und Objekten aus Stein, Erdbeben, Vulkanausbruch, u.ä.)

AMRYCHOOTH (Mz.: AMRYCHOOTHIM) der Dunkelrochen, Schatten im Zyklon; fünfgehörnter Diener Charyptoroths

Viele Schiffe der einst stolzen Perlenmeerflotte wurden unerkannt Opfer eines Amrychoths, eines Dämons in Gestalt eines sanft durch das Wasser gleitenden Dreiecksrochens von mindestens acht Schritt Spannweite. Seine fünf Hörner schwingen sich wie bewegliche Maulwerkzeuge vor seinem gurgelnden Schlund, der von drei rotwässrigen Augen umgeben ist. Um ihn herum wirbelt das Wasser in dämonischen Strömungen. Er kann in einem Meeresgebiet die vorherrschende Strömung ändern, Städte der Risse, Krakonier und Ziliten auf dem Meeresboden mit Unterwasserfluten und Wirbeln verheeren sowie an der Wasseroberfläche innerhalb eines von seinem Körper gezogenen Kreises einen Mahlstrom erzeugen, der selbst Triemen in die Tiefe reißt.

Amrychooth

Beschwörung: +15 **Beherrschung:** +7

Wahrer Name: 1/3 **Basiskosten:** 30

INI 10+1W6 **PA** 0 **LeP** 90 **RS** 3

GS 15 **MR** 14 **GW** 16

Besondere Kampfregele und -manöver: sehr großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Angriff mit verfluchtem Wasser (AT 6, 3W6 TP), Regeneration I, Wasserwesen

Talente: Elementare Kunstfertigkeit 10

Mögliche Dienste: Bewegung, Kampf, Kontrolle über Wasser (Meereströmung ändern, 'Unterwassersturm', Mahlstrom), Manifestation, Suchen und Vernichten (vor allem Schiffe)

APHASMAYRA

die Herrin der Plagen der finsternen Höhle von Gron'gum'ur, geschmeidige Protektorin von U'Tarr; eine Dämonin unbekannter Art.

»Eine sehr ungewöhnliche Erscheinung und ein noch ungewöhnlicherer Fluch sind die Merkmale der Dämonin Aphasmayra: Sie erscheint – so von mächtigem Zauber beschworen – als wunderschöne, geschmeidige junge Frau, die sich wohligh schnurrende im Bannkreis räkelt und deren katzenhafte Gesichtszüge in eleganten und geschmeidigen Bewegungen ihre Entsprechung finden. Doch Vorsicht ist geboten. Wer sich unvorsichtigerweise dazu hinreißen lässt, diese grazile Geschöpf lieblos zu wollen und den Bannkreis zu betreten, der bezahlt seinen Keckheit oft mit lebensgefährlichen Verletzungen, die ihm die plötzlich hervorschießenden Krallen der Dämonin zufügen können.«

—aus dem Daimonicon

Aphasmayra ist wahrhaftig eine schwer zu fassende Dämonin: Sie ist unabhängig von allen Erzdämonen und wie keine andere mit einer bestimmten diesseitigen Tierart verbunden – den Katzen, die ja selbst sehr geheimnisvoll daherkommen.

Aphasmayra ist grausam und verspielt, gierig und verführerisch, eitel und nachtragend, launenhaft und unberechenbar. Anders als die Erzdämonen verfolgt sie keine bestimmte Gottheit und deren Kirche, und keine Kirche hat sich explizit die Bekämpfung der Aphasmayra aufs Banner geschrieben. Sie scheint ihre Distanz zu diesem Kampf des Guten und des Bösen sehr wichtig zu nehmen und hat angeblich noch nie an diesen Querelen teilgenommen – sie ist ein wahres Geschöpf des reinen Chaos, jenseits von Gut und Böse. Eine unter Magiern beliebte Vermutung besagt, Aphasmayra sei die aufgrund ihrer chaotischen Tendenzen in die Siebte Sphäre verbannte Tierkönigin der Katzen.

Ihre Domäne ist die Höhle von Grongum'ur, die zugleich im Außerhalb-der-Sterne wie auch auf Dere existieren soll – manche vermuten den diesseitigen Zugang in westlichen Regengebirge, andere im Gildenland, wo sie gar von einem katzengestaltigen Dienervolk als Göttin angebetet werden soll.

Aphasmayra verkörpert sich (wie beschrieben) als verführerische Frau mit deutlich katzenhaften Zügen. Ihr lustvolles Auftreten verbirgt jedoch einen grausamen Spieltrieb und die Fähigkeit, schwerste Krallenhiebe und Bisse auszuteilen, die die oft in gedankenloses Zutrauen versunkenen Menschen töten können, wenn ihr der Sinn danach steht. Eine besondere Stärke ist dabei der von ihr ausgehende Zauber, der wie ein BANNBALADIN wirkt, aber anders als dieser nicht einmal erschüttert wird, wenn die Dämonin bereits mit den Krallen zugeschlagen hat: das Opfer nimmt immer noch an, sie wolle eben 'in ihrer ungestümen Art nur spielen'.

Aphasmayras Gefolge ist durchweg von Katzensgestalt und besitzt so gut wie nie äußere

Chaosverzerrungen, die sie als Dämonen kennzeichnet – das auffälligste sind noch ungewöhnliche Flecken- oder Streifenmuster oder zweifarbige Augen.

APHESTADIL

Vollstreckerin der ertötenden Trägheit, welche den Wachenden den Schlaf bringt; eine mehrgehörnte Dämonin

»Einer der ungewöhnlichsten Dämonen des Schattenreiches ist Apestadil, die sich Sterblichen stets in weiblicher Form zeigt. Ist die Beschwörung erfolgreich, so erscheint eine schmale, in dunkle, fließende Gewänder gekleidete Frau mit bis zu den Knien reichendem, tief-schwarzem Haar. Ihre Gestalt ist die eines jungen Mädchens, ihr Gesicht aber ist als erschreckender Gegensatz dazu das einer uralten Frau, verkümmert, voller Runzeln und von wächserner Farbe.

Apestadil bringt dem, auf den sie angesetzt ist, einen erschreckenden Verlust von Aktivität und Handlungsfähigkeit. Gleich einem Vampir umschlingt sie ihr schlafendes Opfer in einer traumhaften lustvollen Umarmung, nur dass sie statt des Blutes dem Betroffenen Lebensenergie absaugt. Der Befallene wacht am anderen Morgen sehr geschwächt und lustlos auf und kann sich zu keinem aufrechten Tagewerk mehr aufrufen.

Dieser Zustand kann je nach Intensität sehr lange andauern.

Was für die Umwelt wie normale Träg- oder Faulheit aussieht, ist in Wirklichkeit eine starke Schwächung der inneren Lebenskraft, die sich im Extremfall in völliger Teilnahmslosigkeit äußert.

Das Fatale an dieser Situation ist, dass der dämonische Angriff nicht von normalen Heilkundigen erkannt werden kann – nur ein Magier ist in der Lage, die wahre Ursache der Lethargie festzustellen.

Es hat Fälle gegeben, in denen die Opfer nach einem Besuch Apestadils ihre Stellung, ihren Broterwerb, ja, sogar ihre Familien verloren, so also in den völligen Ruin getrieben wurden. Man kann sich vorstellen, dass für skrupellose Magier Apestadil eine beliebte Plage ist, mißliebigen Konkurrenten zu schaden oder sie gar aus dem Weg zu räumen.

Apestadil ist im Pandämonium die Kehr- und Gegenseite des Lolgramoth, des Herrn der Ruhelosigkeit; im Kreis der Dämonen bildet sie seinen Kontrapunkt.«

—aus den Aufzeichnungen eines toten Beschwörers, neuzeitlich

Was mit dem letzten Satz dieses Zitats verschlüsselt gesagt wird, ist, dass sich die aventurischen Beschwörer nicht einig sind, ob es sich bei Apestadil wirklich nur um eine so 'niedriggehörnte' Wesenheit handelt oder um etwas, das einem Erzdämonen an Macht

gleichkommt. Über das Gefolge Apestadils wurde demzufolge schon viel spekuliert, jedoch konnte noch kein Dämon ausdrücklich zugeordnet werden.

Apestadil

Beschwörung: +21 **Beherrschung:** +10

Wahrer Name: 1/3 **Basiskosten:** 50

Talente: Betören 18

Mögliche Dienste: Verführung und Vernichtung (d.h. Lebensraub wie oben beschrieben)

ΑΡΨΥΠΟΟΡ (Mz.: ΑΡΨΥΠΟΟΡΙ)

Meister der Orkane; achtgehörnter Diener Agrimoths

Der übermächtige Sturmdämon hat die Gestalt einer aufrecht gehenden, sechsbeinigen, grau geschuppten Schlange mit einem Widderkopf, von dessen acht Hörnern beständig Blut zu tropfen scheint. Er gilt als Herr von Wind und Wetter, Blitz und Hagelschlag sowie Vogelschwärmen, und wird bisweilen von den Töchtern Satuarias beschworen, wenn sie den Sturm reiten oder einen Landstrich verwüsten wollen. In manchen Gebirgen der Schwarzen Lande sollen manifestierte Arjunoori entfesselt über die Täler und Grate brüllen und tosen.

Arjunoor

Beschwörung: +15 **Beherrschung:** +8

Wahrer Name: 3/5 **Basiskosten:** 30

INI 13+2W6 **PA** 2 **LeP** 250 **AsP** 200 **RS** 4

GS 50 / 4 **MR** 16 **GW** 21

Besondere Kampfregele und -manöver: Fliegendes Wesen, 3 Aktionen (mind. 1 Reaktion) pro KR, großer Gegner

Talente: Elementare Kunstfertigkeit 17, Wesenkontrolle (Vögel) 40

Zauber: Folgende Zauber und Varianten mit ZfW 12: AEOLITUS (alle Varianten), AEROFUGO, AEROGELO, ATEMNOT, KRÄHENRUF (beliebige Vogelarten aus ZfW Meilen Radius), KULMINATIO (auch Schneller Kugelblitz, Doppelblitz, Wolke von A'Tall), LEIB DES WINDES (auf den oder die Beschwörer, Varianten Ausgedehnte Aura, Mit dem Wind), ORCANOFAXIUS (Kegel, mehrere Ziele), ORCANOSPHAERO, SILENTIUM (alle Varianten, auch REVERSALIS, auch auf Beschwörer), TLALUCS ODEM, WAND AUS STURM, WETTERMEISTERSCHAFT, WINDHOSE, WINDSTILLE

Mögliche Dienste: Bindung, Transport einer Person, Kontrolle über das Wetter (wie Kontrolle über ein Element, jedoch nur eingeschränkte Wirkung: Sturm, Hagelschlag, u.ä.), Kontrolle über Vögel, Manifestation, Zauber

ARKHOBAL (Mz.: ARKHOBALIM)

die Schwarze Eiche, Schänder des Waldes, Verformer des Lebens; siebengehörnter Diener Agrimoths

Dieser mächtige Diener Agrimoths ist in der Lage, in großen Gebieten jegliche Form des Elements Humus mit dämonischer Präsenz

zu befruchten. Er schafft die gefürchteten Schwarzen Wälder. Auch soll er in der Lage sein, Tiere und vor allem Pflanzen bis zur Unkenntlichkeit zu verändern und ihnen unnatürliche Beweglichkeit, Zähigkeit und Aggressivität zu geben. Seine Dienste überspannen oft Jahre, in denen der Dämon an Macht wächst. Ein Arkhobal erscheint als schwarze, schwärzbedeckte Eiche, die sich im lebenden Boden verankert und von dort nur vermittels mächtiger Exorzismen zu entfernen ist.

Arkhobal

Beschwörung: +17 **Beherrschung:** +9

Wahrer Name: 2/3 **Basiskosten:** 30

INI 11+1W6 **PA** 0 **LeP** 50 pro Jahrzehnt Manifestation

AsP 30 pro Jahrzehnt Manifestation

RS 5 +1 pro 100 Jahre Manifestation

Äste, Würgeliannen: DK s.u. **AT** 12 **TP** 2W6

GS 0 **MR** 20 **GW** 15

Besondere Kampfregele und -manöver: Nur 1 Aktion pro KR, Umreißen, Niederwerfen, Umschlingen, Hinterhalt (10+1 pro 100 Jahre Manifestation), wird der Arkhobal verletzt, tritt oft dunkles Dämonenharz aus der Wunde, das bei Berührung lähmt (INI, AT, PA, GE je -2, GS -1). Bei 14-20 auf W20 gelangt das Harz in das Blut des Opfers und verwandelt es innerhalb von 2W6 Tagen in einen Guruk-Phaar, einen Menschenbaum (Krankheit der Stufe 10, Gegenmittel ist die Alveranie), der Arkhobal an sich ist ein großer bis sehr großer Gegner, seine Angriffe sind jedoch auch mit Schild oder Waffe parierbar.

Besondere Eigenschaften: verfügt nicht über die Eigenschaften Paraphysikalität I und Regeneration im Limbus, dafür über Angriff mit verfluchtem Humus (Reichweite: 3 Schritt + 1 pro 100 Jahre Manifestation), Präsenz II und Regeneration I

Zauber: PANDÄMONIUM und WAND AUS DORNEN (Unelement) jeweils mit ZfW von 12+1 pro Jahrzehnt Manifestation



Mögliche Dienste: Beseelung (eines Baumes: Arkhobal fährt in einen bestehenden Baum ein, ist mobil und kann in der Zeit als mächtiger Holzgolem dienen), Körperliche Hilfe (Unheiliges Holz spenden, Auf einer Reichtmeile den Boden austrocknen und das Grundwasser senken, Dämonisierung von Wald, Wiese, Steppe oder Heide – wächst mit der Zeit an), Manifestation, Wache

ASFALOŦH ODER CALJIPAAR

Vielfarbige Herzogin des Wimmelnden Chaos; eine erzdämonische Wesenheit

Mehr über diese Erzdämonin, die mit dem Urgrund des Chaos selbst assoziiert wird, finden Sie auf Seite 399.

ASQARATH, AVCH İRRHALK GEPAPIŦ (Mz.: İRRHALKEN/ASQARATHI)

die Rächende Flamme: ein viergehörnter Diener Blakharaz'

»Zu den gehörnten Dienern Blakharaz' gehören auch die Irrhalken, dem Greifen ähnliche Viergehörnte von pech- und nachtschwarzer Farbe. Ihr Leib ist eine Parodie des heiligen Tieres. Der Körper gleicht dem eines Raubtiers, der Kopf und den Krallen sind die eines Raubvogels und die gefiederten Flügel die eines schwarzen Alken. Von geierköpfigen Khoramsbestien wurden genauso berichtet wie von eulenbehaupteten Pantheren oder fledermausbeflügelten, nachwindigen Bluthunden – und stets hatten diese Kreaturen die Größe eines Greifen. Plustern sie ihr Gefieder, so erkennt man darunter die alles verzehrende Glut ihres Herrn. Selbst ihre Ausscheidungen sind feurig wie eben der Esse entnommene Kohle, und es heißt dass so mancher unglückliche Köhler seinen Holzmeiler auf widernatürliche Weise mit dem Dung der Irrhalken beheizt.«

—aus alten Weidenschen Inquisitionsakten zusammengestellt

Asqarath

Beschwörung: +14 **Beherrschung:** +8

Wahrer Name: 2/4 **Basiskosten:** 16

INI 12+1W6 PA 9 LeP 50 RS 5

Krallen: DK NS AT 9 TP 2W6+2

Schnabel: DK N AT 16 TP 1W6+8

GS 18/6 MR 15 GW 18

Besondere Kampfgregeln und -manöver: 3 Aktionen (beliebige Aufteilung) pro KR, Fliegendes Wesen, Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff (Berührung mit der Glut, 1W20+10 TP mit Sekundärschaden Feuer, Seite 384), manifestierte Asqarathi zerplatzen bei ihrer Vernichtung in umherfliegende, glühende Splitter (nach den Regeln des IGNISPH-AERO ohne ZIP*); Asqarathi-Exkremente verbleiben bis zum nächsten Sonnenaufgang; großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Regeneration I, Verwundbarkeit (Praios, Wasser)

Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Manifestation, Suchen und Vernichten, Transport einer Person (nur Blakharaz-Paktierer, die dann immun gegen die Hitze des Asqarath sind), Wache (nur Person Beschwörer)

AZAMİR

die Augen im Licht, der Fluch von Shan'rtrak, der unerbittliche Verfolger; ein Siebengehörnter

»Kein Magier hat jemals die volle Gestalt dieses Dämons erblickt. Kühn ist der Magus, der Azamir zu beschwören wagt, denn er bietet weder geheimes Wissen, noch beschafft er Dinge, die man für magische Zwecke verwenden könnte, noch mag er dem Beschwörer sonst zu Diensten sein. Einzig die dunkelsten, missgünstigsten Seelen bemühen ihre Gabe, Azamir zu beschwören, ihn wider einen ihrer Konkurrenten zu hetzen. So selbiger sich darin versucht, mit einem anderen der Schattenwesen in Verbindung zu treten, kommt die Rache des neidischen Beschwörers zum Tragen: Statt des gerufenen Daimons eröffnet sich Azamir das Tor, den ahnungslosen Magus zu verderben. Statt des erwarteten Daimoniden manifestieren sich inmitten einer Flammensäule zwei un menschliche, grauenhaft fremdartige Augen, die das Opfer gleich einer Schlange, die ihre Beute hypnotisiert, bannen. Allein durch diesen kurzen Blick haben diese unerträglichen Dämonenaugen schon so manchen der unglückseligen Magier in den Wahnsinn getrieben. Übersteht der Angegriffene diese erste Attacke, so verfolgt Azamir den Armen mit unbarmherziger Hartnäckigkeit. In diesem Zustand gleicht er einem eisigen Windhauch in der Nacht, unsichtbar, nebelhaft, aber durch nichts aufzuhalten. An keinem Ort Deres ist der Verfolgte sicher, kein noch so heiliger Ort bietet Unterschlupf. In den nächtlichen Träumen des Opfers erscheinen ihm jene grauenhaften Augen, so lange und so intensiv, bis daß der Wahnsinn seine Sinne umnebelt, und einzig die Noioniten dem Unglückseligen noch Heimstatt bieten können. Nur auf magische Weise kann sich ein Zauberkundiger von diesem Fluch befreien, so indem er das Augenmerk des Dämons auf ein anderes Opfer lenkt. Ihn aber aus dieser Dimension zu bannen, erfordert große arkane Macht, denn nur ungerne verläßt Azamir die Sphären dieser Welt, wenn er erst einmal seine unheilige Existenz im Diesseits manifestiert hat.

So sei ein jeder Magus schwarzer Natur wohl gewarnt, die Beschwörung des Dämons birgt große Gefahr. Eine kleine Unachtsamkeit, ein winziger Fehler, ein Augenblick der Schwäche, und Azamirs Augen suchen jenen heim, der ihn üblen Willens in diese Welt gerufen hat.«

AZZITAI DER BRANDSTIFTER

(Mz.: AZZITAYIM)

die Allesverzehrende Blutrote Flamme; dreigehörnter Diener Agrimoths

Der Flammendämon erscheint oft wie eine grässliche Parodie auf den legendären Feuersalamander (ein Dschinn): ein leuchtend roter, aufrecht gehender Molch, der ständig von züngelnden Flammen und Schwefelgeruch umgeben ist. Azzitai trägt eine Krone aus drei bizarr gewundenen, weißglühenden Hörnern und spricht mit lautem Prasseln und

Knacken. Alles, was er berührt, gerät in Brand, ja, selbst Stein und Wasser flammen kurzfristig auf. Er dient zum Schmelzen von Gestein und Metall, oft aber auch zur Verbrennung von Wäldern, Häusern und Menschen.

Azzitai

Beschwörung: +13 **Beherrschung:** +6

Wahrer Name: 4/6 **Basiskosten:** 16

INI 10+1W6 PA 8 LeP 100 RS 2

Feuerpranken: DK HN AT 12 TP 1W6+3

Hörner: DK N AT 5 TP 1W6+7

GS 8 MR 13 GW 16

Besondere Kampfgregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (beliebig aufteilbar, jedoch maximal ein Angriff mit den Hörnern pro KR), pariert der Azzitai so wird die Waffe des Angreifers so heiß, dass sie diesem W6 SP zufügt; Waffen mit hölzernem Schaft gehen dabei bei einer 6 auf W6 in Flammen auf, in der Nähe zum Dämon herrscht enorme Hitze: DK H: 1W6 SP/KR und Verlust von 1 RS-Punkt pro KR; DK N: 1 SP/KR und 1 RS-Punkt alle 2 KR, DK S: 1 SP/2 KR und 1 Punkt RS alle 4 KR.

Besondere Eigenschaften: Folgeschaden (Verbrennen für W6 KR), Immunität gegen Feuer und Stich, Verwundbarkeit (Wasser)

Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Körperliche Hilfe (Gegenstand oder Fläche entzünden, Licht spenden, Material schmelzen oder verdampfen), Manifestation, Wache

BALKHA'BUL (Mz.: BALKHABULİM)

Wächter der unermesslichen Schätze; ein dreigehörnter Dämon aus Tasfarelels Gefolge Der dreigehörnter Diener Tasfarelels gilt als unbesiegbare Wächter über die gehorteten Schätze des Dämons und seiner höchsten Paktierer, und die wenigen Überlebenden haben allesamt verschiedenes über sein Aussehen berichtet. Die glaubhaftesten Zeugen beschreiben ihn jedoch als aufgedunsenen, goldenen Tatzelwurm mitsamt des ekelrerregenden Gestanks.

Balkha'bul

Beschwörung: +18 **Beherrschung:** +10

Wahrer Name: 1/2 **Basiskosten:** 30

INI 12+1W6 PA 7 LeP 100 AsP 60 RS 5

Biss: DK N AT 14 TP 2W6+5

Klauen: DK HN AT 10 TP 1W6+6

Schwanzschlag: DK NS AT 8 TP 1W6+5

GS 5 MR 15 GW 16

Besondere Kampfgregeln: Niederwerfen (Klauen / Schwanzschlag 2), Gezielter Angriff (Biss) / Verbeißen; großer Gegner. Wer sich Balkha'bul bis auf die DK N nähert, der muss pro KR eine KO-Probe +3 ablegen, um festzustellen, ob ihm übel wird (pro misslungener Probe 1 SP und ein Abzug von einem Punkt auf die Basiswerte von INI, AT, PA, FK; sinkt ein Wert auf 0, so fällt das Opfer in Ohnmacht, für Charaktere mit dem Nachteil *Sensibler Geruchssinn* ist die KO-Probe zusätzlich um den Wert der Eigenschaft erschwert). Nach dem Kampf haftet der üble Geruch des Dämon für 1W6 Wochen an denen, die

ihn aus der Nähe bekämpft haben. Dies wird wie der Nachteil *Übler Geruch* gehandhabt.

Besondere Eigenschaften: Durch Erz gehen, Existenz, Immunität gegen profane Waffen, Formlosigkeit I, Resistenz gegen geweihte Angriffe, Unsichtbarkeit II
Zauber: AURIS NASUS (25), MOTORICUS (15). Außerdem kann Balkha'bul für 1 AsP pro SR und Wesen bis zu 7 Khidma'kha'bulim (Seite 216) herbeirufen

Mögliche Dienste: Bindung, Manifestation, Wache (für jeden Dienst ist auch eine gewisse Menge Gold nötig).

BEEL'YMASH

die Hand mit dem Schwert

Dies soll einer der höheren Diener Amazeroths (siehe 398) sein.

BELHALHAR, XARFAI GERUFEN

Jenseitiger Mordbrenner, Söldner der Niederhöhlen, Blutdürstiger Zerstücker, Heerführer der Legion von Yaq-Monnith; eine erzdämonische Wesenheit

Wann immer Vernichtung, Blutbad und Massenmord ihr finstere Haupt erheben, kann man sicher sein, dass die Klauen des Blutdürstigen im Spiel sind. Belhalhar ist auf Seite 396 näher beschrieben.

BELKELEL ODER DAR-KLAJID

Vielgeschlechtlicher Versucher, Herrin der Blutigen Ekstase, Meister der Schwarzfaulen Lust; eine erzdämonische Wesenheit
Mehr zu diesem Schutzpatron blutiger Perversionen finden Sie auf Seite 401.

BELSHIRASH ODER PAGRACH

der Eisige Jäger, Der-Dessen-Pfeile-Immer-Treffen; eine erzdämonische Wesenheit
Dieser Herr der Hetzjagd und des verderbten Eises ist auf Seite 398f. näher beschrieben.

BELZHORASH ODER MISHKHARA

Faulige Monarchin des Ewigen Siechtums, Herrin der Ratten, Fliegen und Würmer; eine erzdämonische Wesenheit
Mehr über diese erzdämonische Wesenheit erfahren Sie auf Seite 400.

BHA'LEVEK (Mz.: BHA'LEVEKIM)

oder Grimäne, Geißel des Geistes; eingehörnter Diener Amazeroths

Ein Besessenheitsdämon, der als körperloser Geisterschemen erscheint, dessen wahre Form niemand erkennen möchte. Er wird nachts ausgeschiedt, um Träume oder Schältdrommeln zu überbringen.

Bha'Levek

Beschwörung: +11 **Beherrschung:** +3

Wahrer Name: 4/5 **Basiskosten:** 7

Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit II, Unsichtbarkeit II

Mögliche Dienste: Alptraum, Besessenheit, Bindung, Kopfschmerzen (KL und IN um 3 Punkte reduziert, 4 AsP pro Tag)

BLAKHARAZ,

AUCH TYAKRA'MAN GERUFEN

Gubernator von Kholak-Kai; Herr der Rache; eine erzdämonische Wesenheit

Dieser Erzdämon wird angerufen, wenn man einen blutigen Racheschwur tut. Er ist auf Seite 395 näher beschrieben.

BLUTBEFLECKTES GOLD

Diese dämonische Substanz (zählt ggf. als niedriger Dämon) ist eine sehr mächtige Waffe im Arsenal des listenreichen Tasfarel und seiner Diener: Sie muss mittels Magie herbeibeschworen werden, was nur den Dämonen und Paktierern Tasfarels möglich ist.

Sie erscheint als blitzende Goldmünzen, die oft in einer üppig verzierten Schatulle oder Börse stecken.

Das blutbefleckte Gold wird meist gerufen, wenn der Beschwörer etwas gegen Feinde tun will, die er als ebenfalls gierig einschätzt und die er an dieser (vielleicht auch verleugneten) Schwachstelle treffen will.

Nach Angaben mancher Dämonologen sehen sich nicht wenige Tasfarel-Paktierer auch als Künstler und lieben es besonders, ihre Opfer hereinzulegen – etwa in dem sie ihnen suggerieren, sie ließen sich die schädigenden Münzen nur unter schwerem Protest abnötigen.

Blutbeflecktes Gold

Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +0

Wahrer Name: 2/5 **Basiskosten:** 3

Besondere Eigenschaften: Aus dem beschworenen Behältnis kann der Beschwörer je nach bezahlten Kosten eine verschiedene Anzahl Goldmünzen holen. Die Münzen sind verflucht (und bestehen auch nicht aus echtem Gold), und für jede, die ein Sterblicher davon bereitwillig annimmt, verliert er einen LeP. Der Schaden ist real, doch das Opfer bemerkt den Verlust erst, wenn seine LE unter 5 sinkt und bewusstlos wird oder wenn der Dämon verschwindet und sich ein mehr oder minder starkes Gefühl der Entkräftung einstellt. Das Schlüsselwort ist 'bereitwillig annimmt': Offensichtlich ist es nötig, dass das Opfer die Münzen aus freien Stücken akzeptiert, damit ein Band zwischen ihm und dem Dämon etabliert wird und später der LE-Verlust eintritt – weder ein Bewerfen mit Münzen noch ein Verstecken in den Taschen des Opfers verursacht Schaden. Wenn der Dämon verschwindet, verschwinden die Münzen ebenfalls. Eine interessante Eigenschaft ist ebenfalls nur mit der (unwissenden) Mitwirkung des Opfers möglich: Wenn der Bestochene danach fragt, kann der Beschwörer auch 'kostbarere Schätze' aus dem Beutel holen – Edelsteine, Schmuckstücke, kleine Stücke aus magischem Metall. Sie sind ebenfalls illusionär, doch ihre Schadenswirkung richtet sich nach ihrem scheinbaren Wert in Dukaten.

Mögliche Dienste: Bindung, Manifestation, Verfluchtes Gold herstellen (s.o., Kosten: 1 AsP pro Münze)

BRAGGU (Mz.: BRAGGVI)

ein niederer Diener Tijakools

Diese stets in einen grün-violetten, stinkenden Nebel gehüllte Dämonenfratze (ein Leib wurde noch nie beobachtet) entsteht unter Gebrüll und Getöse aus der leeren Luft.

Wer den Mut aufbringt, den Dämon anzugreifen, muss damit rechnen, dass dieser plötzlich stinkende Nebel ausstößt. Braggu setzt diesen Nebel nur ein, um sich oder seinen Beschwörer zu verteidigen. Er kann als Diener Thargunitoths auch in Träumen erscheinen.

Braggu

Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +1

Wahrer Name: 6/7 **Basiskosten:** 1

INI 20+1W6 PA 0 LeP 30 AsP 25 RS 0

Stinkender Nebel: DK HNS AT 12 TP 1W6 SP

GS 50 MR 5 GW 4

Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (beliebig zuteilbar), Fliegendes Wesen, Gezielter Angriff (Nebel eingeatmet: 2W6 SP und für W6 Minuten kampfunfähig, falls keine um die SP erschwerte Selbstbeherrschungsprobe gelingt)

Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit I, Schreckgestalt II, Verwundbarkeit (Boron)

Zauber: BÖSER BLICK (18), HORRIPHOBUS (18)

Mögliche Dienste: Alptraum, Bewegung, Bindung, Bereitstellung von Fähigkeiten (Erschrecken), Manifestation, Wache, Zauber

BRUKHA'KLAH DER WÄCHTER (Mz.:

BRUKHA'KLEYA)

der Verderber des Eisens, die gepanzerte Made; niederer Diener Belzhorashs

Brukha'Klah erscheint meist als unglaublich feiste, kriechende Made, deren aufgerichteter Oberleib mit harten Hornplatten gepanzert ist.

Statt eines Kopfes besitzt sie eine Unzahl fadendünner Tentakel, deren Säure vor allem Eisen (und damit auch jegliche Waffen, deren Angriff sie pariert) binnen kürzester Zeit zerfrisst.

Brukha'Klah

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +11

Wahrer Name: 2/4 **Basiskosten:** 16

INI 8+1W6 PA 6 LeP 75 RS 5

Tentakel: DK N AT 11 TP 1W6+2

GS 3 MR 18 GW 14

Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (genau 2 Paraden), Waffen, deren Angriffe Brukha'Klah pariert, steigen in ihrem BF um 1 Punkt pro Parade, es sei denn sie sind durch Verwendung magischer Materialien oder spezielle Zauber geschützt

Besondere Eigenschaften: Folgeschaden (Säure), Regeneration I

Mögliche Dienste: Bindung, Einsatz körperlicher Fähigkeiten (Metall auflösen, etwa 30 Stein/SR), Manifestation, Wache

CHA'MUYAN (Mz.: CHA'MUYANIM)
die Schleicherin in den Schatten; eine gehörnte Dämonin aus dem Gefolge Aphasmayras

Cha'Muyan ist magietheoretisch fraglos eine Gehörnte Dämonin, auch wenn man noch nie ein Horn an ihr gesehen hat: Sie erscheint als außergewöhnlich große, pechschwarze, schneeweiße oder sandfalbe Katze und kann um verschiedenste Dienste gebeten werden, für die sie ihren Körper entsprechend variiert: Als Kämpferin wächst sie zu einer kräftigen Berglöwin heran, als Wächterin wird sie zum lautlosen Panther und als Verfolgerin zum langbeinigen Gepard, als wissensreiche Ratgeberin gar zu einem sphingenhaften Mischwesen. Der einzige mit bloßem Auge sichtbare Hinweis auf ihre Dämonennatur sind, so heißt es, schwächste Fellzeichnungen, die wie eine blasse Tigierung wirken, und im Licht der Mittagssonne für kurze Zeit als Zhayad-Zeichen erkennbar sind, die Aphasmayra lobpreisen.

Cha'Muyan

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +5
Wahrer Name: 1/4 **Basiskosten:** 10
INI 14+1W6 **PA** 10 **LeP** 65 **RS** 6
Biss: DK H **AT** 16 **TP** 1W6+8
Prankenhieb: DK N AT 16 **TP** 1W6+6
GS 10 **MR** 8 **GW** 15

Besondere Kampfregele und -manöver: 4 Aktionen pro KR (mindestens eine Parade, sonst frei aufteilbar), Anspringen (2) / Verbeißen, Prankenhieb / Doppelangriff

Besondere Eigenschaften: Resistenz gegen magische und geweihte Angriffe, Suche nach dem Unbekannten, Tarnung, Unsichtbarkeit I

Talente: Spionage 8, Tarnung 11

Mögliche Dienste: Beratung (erhält sie bei diesem Dienst kein Opfertier, ist sie dem Beschwörer übelgesonnen: Gesinnung des Dienstes +7), Bindung, Manifestation, Suche, Suchen und Vernichten, Spionage, Wache

CHARYPTOROTH,

AUCH GLOBOMONG GEPANPT

die Unbarmherzige Ersäuererin; Herzogin der Nachtblauen Tiefen; eine erzdämonische Wesenheit

Diese Erzdämonin finden Sie auf Seite 396 beschrieben. Sie herrscht über die Tiefen des Meers und schickt verheerende Fluten und Legionen von Wasserleichen.

DER DÄMONENSULTAN

Fürst der Finsternis, Der-Dessen-Namen-Man-Nicht-Nennt, Verhöhnner der Zwölfe, Letztgültiger Meister der Siebten Sphäre, Herr aller erzdämonischen Wesenheiten

Er der nicht gerufen werden kann, weil er am Anfang der Welt war, ewig ist, und an ihrem Ende sein wird; er, der die Legionen der Niederhöhlen befiehlt; keines Menschen Auge

hat ihn je erblickt (und es hätte wohl auch niemand überlebt), kein noch so verblendeter Schwarzmagier hat ihn je beschworen, obwohl man munkelt, dass Fran-Horas und Borbarad seinen Namen kannten, aber heißt es nicht: »Das Wissen um SEINEN Namen ist das Wissen vom Weltenende? Seinen wahren Namen zu nennen, dauert ein Minderes Äon, aber Tausende von Äonen dauert die Verdammnis.« Siehe Seite 395.

DHARAI (Mz.: DHARAYIM)

der Unförmige und Vielförmige; ein zweigehörnter Diener Lolgramoths

Der Dharai ähnelt einem schwarzgrauen Gallertklumpen von etwa zwölf Raumschritt Volumen. Auf seinem blasenübersäten Rücken erheben sich zwei nach vorne gebogene, schleimtriefende Hörner. Das Wesen kann seine Form beliebig verändern, um Scheinarme oder -füße auszubilden oder steile Wände zu erklettern. Fresswerkzeuge oder Sinnesorgane sind in der sich ständig wandelnden Gallertmasse nicht zu erkennen. Der Dharai kämpft, wenn er angegriffen wird oder auf den ausdrücklichen, direkten Befehl des Beschwörers, nicht jedoch als eigentlicher Diener. Er wird vor allem zu Bauarbeiten beschworen.

Dharai

Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +4
Wahrer Name: 2/3 **Basiskosten:** 10
INI 4+1W6 **PA** 0 **LeP** 180 **RS** 3
Gallertentaker: DK HN **AT** 4 **TP** speziell
GS 4 **MR** 18 **GW** 12

Besondere Kampfregele und -manöver: hat zwei Angriffsaktionen pro KR, kann diese aber nur für verschiedene Gegner aufwenden, Umschlingen/Zerreißen (Beim Umschlingen selbst erleidet das Opfer noch keinen Schaden, es bleibt ihm noch die Chance, sich selbst innerhalb einer KR mit einer KK+12 Probe zu befreien oder von Freunden befreit zu werden (12 übrig behaltene Punkte aus max. 3 KK-Proben), bevor der Dharai es in der nächsten KR in Stücke reißt (wofür er keine AT mehr würfeln muss) und 8W20 TP anrichtet), großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Formlosigkeit I, Regeneration I

Mögliche Dienste: Bindung, Körperliche Hilfe, Lastentransport (KK 500), Manifestation, Wache

DIFAR (Mz.: DIFARIM)

der rastlose Schatten; ein niederer Diener Lolgramoths

Difar ist ein kleiner Irrwisch, der ständig seine Form zu verändern scheint und sich extrem schnell bewegen kann – was er offensichtlich auch muss. Wegen seiner variablen Form kann er durch schmalste Ritzen flitzen, nicht jedoch durch massive Wände. Wenn er für einige Augenblicke in der rasenden Bewegung innehält, so dass seine momentane Form erkannt werden kann, sieht man ein sich unheilig schnell bewegendes Nagetier.

Beschworen – was erstaunlich schwierig ist – wird er, um Botschaften zu überbringen oder jemanden auszuspionieren.

Difar

Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +8
Wahrer Name: 6/6 **Basiskosten:** 2
INI 21+3W6 **PA** 18 **LeP** 18 **RS** 1
Umschwirren: DK HNS **AT** 18 **TP** 1 SP
GS 100 **MR** 5 **GW** 3

Besondere Kampfregele und -manöver: 3 Aktionen pro KR (beliebig), der Difar kann aufgrund seiner enormen Schnelligkeit auch zaubern ausweichen, zählt aufgrund seiner Geschwindigkeit als winziger Gegner (AT +8)

Besondere Eigenschaften: Formlosigkeit II, Kritische Konsistenz, Raserei, Regeneration I

Talente: Spionage 10

Mögliche Dienste: Bewegung, Bindung, Bewegung und Spionage, Kampf, Körperliche Hilfe (Nachricht überbringen), Manifestation

DUGLUM (Mz.: DUGLUMS)

der Pestbringer, Siecher Schatten der Niederhöhlen; siebengehörnter Diener Mishkharas

In unserer Sphäre erinnert der Überträger von Seuchen und Pestilenzen an eine große, aufrecht gehende, geflügelte Assel von tiefvioletter Farbe. Aus seinem an eine schwärende Wunde erinnernden offenen Bauch winden sich beständig bleiche Maden, aus seinem Rücken ragen sieben messerscharfe, gifttriefende Hörner.

Duglum

Beschwörung: +15 **Beherrschung:** +9
Wahrer Name: 3/3 **Basiskosten:** 15
INI 15+1W6 **PA** 5 **LeP** 150 **RS** 6
Zangen: DK N AT 10 **TP** 1W6 SP
GS 6 **MR** 20 **GW** 19

Besondere Kampfregele und -manöver: 3 Aktionen pro KR (davon 2 Paraden); großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Infektion mit beliebiger Krankheit, insbesondere auch Dämonenfäule (Reichweite 7 Schritt)

Mögliche Dienste: Bindung, Krankheitsinfektion, Manifestation, Suchen und Vernichten, Suchen und Infizieren

EUGALP (Mz.: VPEKAPPT, HÖCHSTWAHRSCHEINLICH EINZIGARTIG),

eine viergehörnte Wesenheit, vermutlich einstmals aus dem Gefolge Mishkharas

Über die Zugehörigkeit Eugalps zu einer der erzdämonischen Domänen gibt es widersprüchliche Quellen.

Meist wird er als unabhängig bezeichnet, doch seine Fähigkeiten und seine Gestalt deuten stark auf eine Herkunft aus dem Gefolge Mishkharas hin. Vielleicht gehörte er einst zu ihrem Gefolge, löste sich jedoch vor Äonen von ihr und verfolgt nun seine eigenen Ziele.

Eugalp tritt in Gestalt eines von Leichengift umwehten, vermoderten Toten auf, aus dessen von Pestbeulen übersättem Rücken vier gebogene, eitertriefende Hörner sprießen. Seine bloße Berührung reicht bereits aus, um mit der schrecklichen Duglumpstpest angesteckt zu werden

Eugalp

Beschwörung: +18 **Beherrschung:** +5
Wahrer Name: 2/2 **Basiskosten:** 10
INI 10+1W6 **PA** 12 **LeP** 80 **RS** 1
Krallen: DK N AT 13 TP 1W6(+Dämonenfäule)
GS 3 **MR** 20 **GW** 18

Besondere Kampfgregeln und -manöver: Wer von Eugalp auch nur berührt wird, hat sich mit der Dämonenfäule angesteckt. Verletzungen, die der Dämon schlägt, verheilen nicht auf natürliche Weise, sondern werden zu schwärenden Eiterherden, die täglich weitere 1W6 SP verursachen. Um diese Wunden zu schließen, müssen alle durch diese Verletzung verursachten LeP durch Magie oder karmale Kräfte geschlossen werden – es wird also jeden Tag schwerer, jemanden zu retten.

Besondere Eigenschaften: Infektion mit Dämonenfäule (auch übertragbar auf Lebensmittel), Regeneration I

Mögliche Dienste: Krankheitsinfektion

Goŋongŋ

(Mz.: **Goŋongvi** oder **Goŋongis**)
 das geflügelte Auge; niederer Diener Amazerths oder Blakharaz'

Wenn ein Gotongi sichtbar wird – denn üblicherweise bleiben sie dem Blick verborgen und erscheinen nur beim Blick aus den Augenwinkeln – sieht er aus wie ein kindskopfgroßes, blutunterlaufenes Auge mit langen, ledrigen Fledermausflügeln. Diese fliegenden Augen werden von Zauberern gerne als Spione eingesetzt, da sie wegen ihrer Unsichtbarkeit fast nur auf magischem Wege bemerkt werden können. (Helden mit hoher *Gefahreninstinkt*-Gabe spüren allerdings, dass sie beobachtet werden, was sich leicht bis zum Verfolgungswahn steigern kann.) Spiegel, kleine Kinder und Alraunenrauch können sie nicht ertragen.

Gotongi

Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +3
Wahrer Name: 3/6 **Basiskosten:** 3
INI 16+1W6 **PA** 18 **LeP** 12 **AsP** 60 **RS** 0
Zwicken: DK HNS **AT** 15 **TP** 1 SP
GS 25 **MR** 12 **GW** 6

Besondere Kampfgregeln und -manöver: Sehr kleiner, fliegendes Wesen (AT +4, PA +8)

Besondere Eigenschaften: Unsichtbarkeit II, Suche nach dem Unbekannten, Verbindung zum Beschwörer, Verwundbarkeit (Zauberei)

Talente: Spionage 15

Zauber: GROSSE VERWIRRUNG, BÖSER BLICK (Furcht), GROSSE GIER (jeweils mit 3W6 ZiP* – jeden Einsatz neu auswürfeln)

Mögliche Dienste: Bewegung, Bindung, Manifestation, Spionage, Suche, Wache, Zauber

GRAKVALOŦH (Mz.: GRAKVALOŦHIM)
 Bote der Niederhöhlen, Ungesehenes Grauen: Viergehörnter Diener des Namenlosen

Ein unsichtbarer und unerbittlicher Jäger, der nur für sein Opfer in seiner wahren Gestalt erkennbar wird: Ein fast zwei Schritt hoher, schwarzer Löwe mit einer Mähne aus wallender Finsternis, tief violetten Krallen und Zähnen, rotglühenden Augen und einem Paar ledriger Schwingen, die in vier messerscharfen Hörnern enden. Geweihte des Namenlosen rufen ihn herbei, um ein Opfer zu hetzen.

Grakvaloth

Beschwörung: +28
 (+14 für Geweihte des Namenlosen)

Beherrschung: +7

Wahrer Name: 2/4 **Basiskosten:** 20
INI 14+1W6 **PA** 14 **LeP** 40 **RS** 5

Biss: DK HN **AT** 16 **TP** 2W6+2
GS 25/12 **MR** 17 **GW** 15

Besondere Kampfgregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR, Flugangriff, Sturzflug; Fliegendes Wesen, großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Resistenz gegen geweihte Angriffe, Schreckgestalt I, Unsichtbarkeit II (mit der Fähigkeit sich auch nur manchen Wesen zu offenbaren)

Mögliche Dienste: Bewegung, Bindung, Manifestation, Suchen und Erschrecken, Suchen und Vernichten

GREGORROŦH (Mz.: GREGORROŦHIM)
 Meister der Kakophonie; niederer Diener Amazerths oder Belkelels

Ein körperloser Dämon, der sich nur durch sphärische Dissonanzen bemerkbar macht. Er fährt in Musikinstrumente und Sänger und entlockt diesen grausamste Töne.

Gregorroth

Beschwörung: +7 **Beherrschung:** +2

Wahrer Name: 2/3 **Basiskosten:** 2

Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit II, Musik verderben (Sänger oder Instrument können keine richtige Musik mehr machen, alle *Singen-* oder *Musizieren*-Proben um 13 Punkte erschwert), Sphärenklang (alle Personen im Umkreis von 50 Schritt müssen eine MR-Probe schaffen oder erleiden die Wirkung eines zufälligen Einfluss-Zaubers, dessen Wirkung so lange wie die Sphärenmusik anhält), Unsichtbarkeit II

Mögliche Dienste: Bindung, Bereitstellung Besonderer Fähigkeiten

GURGULUM (Mz. GURGULI)

Der Dunkelschlund, niederer bis dreigehörnter Diener des Blakharaz

Ein Gurgulum erscheint als armlanger und fingerdicker schwarzer Wurm, aus dessen

blasigem Leib dünne Tentakel herausragen. Auf Befehl des Beschwörers schlingen sie sich um den Hals eines Opfers, um es daraufhin monatelang zu begleiten und sich von seinem Blut zu ernähren.

Gurgulum

Beschwörung: +11 **Beherrschung:** +4

Wahrer Name: 3/3 **Basiskosten:** 5

INI 6+1W6 **PA** 0 **LeP** 12 **RS** 0

GS 1 **MR** 10 **GW** 8

Besondere Kampfgregeln: Ein Gurgulum kann kurzfristig die Kontrolle über das Opfer übernehmen oder es durch Würgen für nicht befolgte Befehle bestrafen (je nach Stärke 1W3 bis 2W6 SP). Erdrosseln sie ihr Opfer, fährt dessen Seele direkt in die Niederhöhlen. Die Einnahme von bestimmten Rauschmitteln lässt den Gurgulum für einige Zeit einschlafen.

Ein gehörnter Gurgulum verleiht seinem Träger meist auch größere Stärke, die niederen Gurguli besitzen solche Fähigkeiten jedoch nicht. Pro Horn eines Gurgulums, der mit einem Opfer verbunden ist, steigen GE, KO und KK des Opfers um 2 Punkte, seine LeP und AuP sogar um 5. Dafür sinkt die nächtliche Regeneration des Opfers pro Horn des Dämons um 1 Punkt, da der Gurgulum sich von dessen Lebenskraft ernährt. Sinkt die Regeneration dadurch unter 0, erleidet das Opfer tatsächlich Schaden. Sehr kleiner Gegner (AT +2 / PA +2)

Besondere Eigenschaften: Kritische Konsistenz, Unsichtbarkeit I, Existenz (automatisch, wenn es mit dem Wirt verschmolzen ist)

Mögliche Dienste: Bindung, Körperliche Hilfe (Kontrolle über Wirt übernehmen)

HANAESTIL

die Allschöne, der verderbte Traum, die dunkle Verführerin; fünfgehörnte (vermutlich einzigartige) Dienerin der Shaz-man-yat

»Ich konnte meinen Blick nicht mehr von IHR lassen. Mein Herz zersprang in jener Nacht auf ewig! Es kann nicht lästerlich sein, wenn ich sage, dass SIE sich mit der jungen Rahja misst! Diese wunderschöne, sinnliche Gestalt füllt mich mit völligem Verlangen. Ihre ebenholzschwarze Haut und das schlohweißem Haar, dessen Flut bis zu ihren Knöcheln reicht. Ein Blick aus den glutvollen, tiefschwarzen Augen genügte und zog mich vollends in IHREN Bann.

Eigentlich hatte ich SIE herbeigerufen, um diesem verhassten Jarga Schwarzbach die Sinne zu verwirren, doch damit hatte ich nicht gerechnet! Ihr könnt nicht ermessen, was dies für eine Nacht für mich war! Gut, es kostete mich mein Augenlicht SIE zu verstoßen und ich verlor fast mein Leben dabei, doch es war jeden Moment wert, auch wenn ihr mich heute, nach all langen Jahren danach fragt. Ich habe nie wieder eine andere berühren wollen!«

Einem jeden Beschwörer, der oder die sich an eine Invokation der göttergleichen Schönheit mit ebenholzschwarzer Haut zum Zwecke z. B. einer Initiation wagt, muss im Augen-



blick ihres Erscheinens eine Selbstbeherrschungs-Probe +15 gelingen, will er nicht ihrer betörenden Erscheinung verfallen und so selbst ein Opfer wie der oben zitierte Magus werden.

Hanaestil

Beschwörung: +16 **Beherrschung:** +8
Wahrer Name: 2/5 **Basiskosten:** 16
INI 14+1W6 **PA** 18 **LeP** 80 **RS** 2
GS 30 **MR** 14 **GW** 16

Besondere Kampfregele und -manöver: Hanaestil meidet jeden Kampf und ergreift bei dem ersten Anzeichen davon die Flucht

Besondere Eigenschaften: Unsichtbarkeit II
Talente: Betören 22

Mögliche Dienste: Körperliche Hilfe (Erotische Dienste, z.B. bei Initiationen in dämonische Kulte), Verführung, Verführung und Vernichtung

HAQOUM (Mz. HEQOUMI)

der Verfluchte Feilscher, der dämonische Steuereintreiber; ein eingehörnter Diener Tasfarels oder Amazeroths

Dies ist ein eingehörnter Dämon, der anders als die meisten Kreaturen der Niederhöllen als humanoide Gestalt auftritt, nämlich als reichgeschmückter Grolm mit einem gewaltigen, runzligen Wasserkopf, einer goldenen Haut mit Edelsteinwarzen und einem Stirnhorn wie aus blitzendem Diamant. Unter den wenigen Dämonologen, die von Haqoum wissen, ist sehr umstritten, ob er eine Unterart oder Nebenform der Quitslinga aus Amazeroths Domäne ist, denn er teilt gewisse Merkmale mit ihnen: Die List, und Tücke, die Zauberfähigkeit und die Traumgängerei; während ihm die Gestaltwandelerei völlig abgeht.

Haqoum

Beschwörung: +14 **Beherrschung:** +6

Wahrer Name: 2/1 **Basiskosten:** 12
INI 14+1W6 **PA** 14 **LeP** 45 **AsP** 70 **RS** 2
beliebige Waffe: (je nach Waffe, AT 12 bzw. FK 20)
GS 5 **MR** 20 **GW** 15

Besondere Kampfregele und -manöver: Blindkampf, Meisterschütze (Armbrust), kleiner Gegner,

Besondere Eigenschaften: Existenz, Regeneration I, Tarnung, Unsichtbarkeit I

Talente: Spionage 10, Tarnung 12

Zauber: etwa 100 ZfP* (maximal 25 in einem Zauber) in Zaubern mit dem Merkmal Telekinese, dazu weitere 80 ZfP* (maximal 18) in Zaubern mit den Merkmalen Einfluss, Illusion oder Verständigung.

Mögliche Dienste: Beratung (z.B. Lehrmeister), Körperliche Hilfe (Ersatzperson, Kurier, Meuchler), Spionage, Suche

HEKTABELI (KEIPE EZ. BEKAPPT)

Fliegende Boten der Pestilenz; gehörnte Diener Belzhorashs

So nennt man die Besessenheitsdämonen, die im Namen ihrer Herrin allerlei Krankheiten in die Welt tragen, indem sie von ihren Opfern Besitz ergreifen und dann in dieser Gestalt versuchen, weitere Opfer zu infizieren. Es heißt, die Anzahl ihrer Hörner (gewöhnlich zwischen eins und drei) korreliert mit der Schwere der übertragenen Krankheit; es existieren aber keine konkreten Berichte über körperliche Hektabeli.

Hektabeli

Beschwörung: +10 **Beherrschung:** +7
Wahrer Name: 3/6 **Basiskosten:** 7

Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit II, Infektion (jede Krankheit bis Stufe 12), Unsichtbarkeit II

Mögliche Dienste: Krankheitsinfektion, Suche

HESHTHOT (Mz: HESHTHOTIM)

die schwarze Kutte; ein niederer Diener Blakharaz'

Heshthot mag vielen als das Urbild des Dämonen erscheinen: Eine wallende, schwarze Kutte, unter der nichts als Finsternis zu erkennen ist (von den rot glühenden, stets einen dünnen roten Nebel absondernden Augen und den gelben, schleimtropfenden Krallenhänden einmal abgesehen). Er trägt meist zwei Waffen, kann jedoch immer nur mit einer der beiden angreifen. Am liebsten sind ihm ein schartiges Krummschwert und eine Peitsche, die hässliche Zusatzschäden verursachen können.

Heshthot

Beschwörung: +11 **Beherrschung:** +2
Wahrer Name: 5/7 **Basiskosten:** 3
INI 12+1W6 **PA** 9 **LeP** 20 **AsP** 15 **RS** 2
Peitsche: DK SP **AT** 14 **TP** 1W6
Schwert: DK NS **AT** 13 **TP** 1W6+4
GS 8 **MR** 4 **GW** 8

Besondere Kampfregele und -manöver: kann beliebig umwandeln. Wer einen Peitschenhieb einsteckt und dadurch Schaden erleidet, verliert zusätzlich zu den LP noch einen Punkt KK bis zum nächsten Sonnenaufgang. Eine parierte AT des Schwertes erhöht den BF der parierenden Waffe um 1.

Besondere Eigenschaften: keine

Zauber: Dunkelheit (20)

Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Manifestation, Suchen und Vernichten, Waffe aushändigen (Waffe gilt als dämonisch und fügt dem Träger jede KR 1 SP zu, Kosten: 12 AsP), Zauber

HESKATET

Trägerin der Waage der ehernen Zeit, Herrin des Feuers von Shaa'naas'bar; eine mächtige Dämonin

»Das eine mal erscheint Heskated als uralte Frau in tief schwarzen Gewändern, die eine Waage in den Händen hält, oder auch als junges, weißgekleidetes Mädchen mit einer blutigen Sanduhr. Ihre Herkunft ist unbekannt und sie gehört nicht dem Gefolge eines Erzdämons an. Andere Dämonen scheinen sie sogar eher zu fürchten. Die alten Echsen kennen einen Widersacher ihrer Gottheit Sad'Navu namens H'Skathet.

Es gibt nach allen bisherigen magischen Nachforschungen keine Möglichkeit sie anzurufen oder zu bannen.

Jüngeren Collegae scheint Heskated keine Beachtung zu schenken, aber es gibt Legenden, wonach sie vorzugsweise erfahrenen Magiern nach einem der großen Rituale erscheint. Von diesen Zauberern fand man am anderen Morgen nur noch die Kleidungsstücke im Raum verstreut.

Keine Leiche, kein Blut und auch sonst keine Spur kündeten vom Schicksal der für immer Verschollenen. Weiteren Gerüchten zufolge ist Heskated die ehernen Richter, die das Schicksal der großen Magier geduldig abwägt und, unergründlichen Ratschlüssen folgend, von Zeit zu Zeit beschließt, die Betroffenen in eine andere Sphäre zu verschleppen oder das Feuer ihrer Lebensflamme zum Erlöschen zu bringen.

Einige Magierakademien haben die Vermutung geäußert, dass Heskated mit dem Schicksal oder der unbarmherzig verrinnenden Zeit in Zusammenhang steht. Warum sie aber nur Magiern erscheint, wird wohl ewig ungeklärt bleiben.

Der einzige weiterführende Hinweis ist ihr Beinamen als 'Herrin des Feuers von Shaa'naas'bar', welcher sich in manchen Schriften findet. Zwar behaupten manche, dieses Feuer gefunden zu haben, sein Zweck jedoch wurde noch nicht enträtselt.«

—Einführungsvortrag der vormaligen Magistra Magna Belizeth Dschelefsunni an der Pentagramm-Akademie zu Rashdul vor Eleven der unteren Jahrgänge im Jahre 1019

Heskated ist weder beschwör- noch beherrschbar, aber ihre Fähigkeiten liegen vermutlich im Bereich der Zeitmagie und Sphärenreisen.



HIRR'PIRAT (Mz. HIRR'PIRATIM)

Die Rattenfürsten, niedere Diener Mishkharas

Diese Diener Mishkharas erscheinen als riesige Ratten, die von einer dämonischen Ausstrahlung umgeben sind. Ihre Augen leuchten rötlich im Dunkeln, und manchmal sind sie von einer fauligen Dunstwolke umgeben. Sie werden meist gerufen, um ganze Rattenhorde zu kontrollieren und so zu einer schrecklichen Plage für jede Stadt zu werden.

Hirr'Nirat

Beschwörung: +10 **Beherrschung:** +2
Wahrer Name: 3/4 **Basiskosten:** 3
INI 14+1W6 **PA** 4 **LeP** 15 **RS** 1
Biss: DK H **AT** 9 **TP** 1W6+1
GS 10 **MR** 8 **GW** 5

Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT +3 / PA +6)

Besondere Eigenschaften: Existenz, Rudel, Unsichtbarkeit I

Talente: Wesenkontrolle (Ratten) 12

Mögliche Dienste: Bindung, Kontrolle über Ratten

İLTAPETH UND İSTAPHER

die gleichgesichtigen Brüder, die Plagen des felsigen Nun'kun'tur; zweigehörnte Diener der Apestadil

»Diese oder dieses ungeheuerliche Wesen erscheint in einer Form, die einen normalen Sterblichen an seinem Verstand zweifeln lässt. Nach dem Ritual von Nun'kun'tur zeigt sich nach einer schwefelgelben Wolke das entsetzlich verzerrte Bild eines Zweierwesens, mit einem Körper, zwei Köpfen, vier Armen und drei Beinen, so als habe ein finsterner Gott zwei einzelne willkürlich im Zorne zusammengesfügt. Die Gesichter sind groteske Spiegelungen menschlicher Züge, nur viel großflächiger und auf eine Weise verunstaltet, dass es dem Sterblichen das Blut in den Adern gefrieren lässt. Der Körper ist mit Schuppen einer kränklich grünen Färbung bedeckt, aber das Entsetzlichste ist das Verhalten des Wesens: Die beiden Zwillingbrüder scheinen in einem ewigen Kampf zu liegen, ständig schlagen sich die scharfen Reißzähne des einen Kopfes in das 'Gesicht' des anderen. Der eckenhafte Körper ist zur Gänze von riesigen, blutenden Wunden übersät, die vier Arme mit ihren Klauenhänden in unbarmherzigem Kampfe ineinander verkrallt. Eine 'vernünftige' Unterhaltung mit diesem Wesen ist unmöglich, da sich die beiden Köpfe ständig unter lautem Gezeter und Gefauche unterbrechen, und keiner der Zwillingbrüder einen Satz beenden kann.«

İRHİADHZAL (Mz.: İRHİADHZALİM)

der Unbarmherzige Verfolger; ein sechsgehörnter Diener Blakharaz'

Von diesem schrecklichen, sechsgehörnten Dämonen ist uns wenig bekannt, und es

scheint glücklicherweise auch so, dass nur wenige Dämonologen und Nekromanten Kenntnis von seinem wahren Namen haben. Wird Irhiadhzal beschworen, so ist sein Auftrag meist die Vernichtung eines Opfers. Der Gehörnte geht dabei weniger gewissenhaft vor, sondern ist vielmehr auf Wirkung bedacht. Er liebt es, seine Opfer zu jagen und zu verspotten, ihnen Angst einzuflößen, bisweilen Schaden zuzufügen – und sie dann möglichst spektakulär und grausam in Borons Reich oder in die Seelenmühle zu schicken. Dazu ist er aufgrund zweier Fähigkeiten in der Lage: Er kann die sterblichen Überreste intelligenter Wesen zu Untoten machen (von denen er gleichzeitig bis zu einem Dutzend kontrollieren kann) und er kann in den Körper eines beliebigen Tieres schlüpfen. Eine eigene, diesseitige Form besitzt er nicht (zumindest ist nichts dergleichen überliefert). Er bleibt jedoch stets in der Nähe seines Opfers und lässt es seine Macht im Traum oder in kurzen Halluzinationen spüren.

Irhiadhzal

Beschwörung: +16 **Beherrschung:** +10
Wahrer Name: 2/3 **Basiskosten:** 20

Besondere Kampfregeln und -manöver: Iridhiadzal kämpft mit den Werten des Gastkörpers, dieser erhält 3 Aktionen pro KR und ermüdet während dieser Zeit nicht.

Besondere Eigenschaften: Besessenheit von Tierkörper (fährt in Tiere, ein Wechsel dauert eine SR), Kontrolle über Untote (kann bis zu 12 Untote erheben, was 1 SR pro Untotem dauert, und diese anschließend kontrollieren, Werte je nach Zustand, Seite Seite 227, dies ist nicht als spezieller Dienst möglich), Körperlosigkeit II, der Gastkörper erhält während der Besessenheit die Eigenschaften Regeneration I, Schreckgestalt I und Tarnung (dann mit TaW 10).

Mögliche Dienste: Alptraum, Bindung, Bereitstellung Besonderer Fähigkeiten, Suchen und Erschrecken, Suchen und Vernichten

İSPHANİL (Mz.: İSPHANİLİM)

die unsichtbare Bringerin dunkler Gaben, Nutznießerin finsterner Gelüste; dreigehörnte Dienerin der Shaz-Man-Yat

»Wenn ein Magier einen Beherrschungszauber wirken oder auf andere Weise Einfluss auf einen anderen Sterblichen erhalten möchte, so muss er zu diesem Zwecke einen Gegenstand aus dessen Besitz erlangen, bevorzugt aber ein Tropfen Blut, ein paar Tränen, ein Haar, eine Wimper etc.

Dieses Verlangen stillt Isphanil, die heimlich und nicht sichtbar für sterbliche Augen alles das beschaffen kann, was der Beschwörer benötigt. Sie erscheint als Luftzug in der Kerzenflamme oder als kaum hörbares Rascheln in den Blättern eines Baumes. Sie wirkt einen Bann, der nur für einen Lidschlag die Aufmerksamkeit des zu Bestehenden einschläfert. Diese Zeitspanne genügt ihr

aber, ihr Vorhaben auszuführen, und sich wie ein Luftzug unbemerkt wieder zu entfernen. Hat sie ihren Auftrag erfüllt, so kann es allerdings geschehen, dass sie als Lohn den Beschwörer höchst selbst entwendet, um ihn ihrer Königin Shazman-yat als Opfer darzubringen.«

Isphanil

Beschwörung: +14 **Beherrschung:** +6
Wahrer Name: 3/4 **Basiskosten:** 9
INI 14+1W6 **PA** 8 **LeP** 35 **AsP** 30 **RS** 0
GS 60 **MR** 10 **GW** 5

Besondere Eigenschaften: Ausweichen in den Limbus, Körperlosigkeit I, Limbusreisender, Suche nach dem Unbekannten, Unsichtbarkeit II

Zauber: GROSSE VERWIRRUNG (18)

Mögliche Dienste: Bindung, Manifestation, Suchen und Stehlen, Suchen und Spionieren

İSYAHADİN

Schenker des Irrsinns, der Verwirrer der Sinne; sechsgehörnter Zwillingbruder des Rahastes

»Die Aufzeichnungen zu diesem Dämon sind spärlich, jedoch lassen sie darauf schließen, dass er ebenso wie sein Zwillingbruder Rahastes weder in die Domäne Mishkharas noch die Amazeroths zu rechnen ist. Dennoch ist diese von einigen Collegae vorgenommene Zuordnung nicht gänzlich widersinnig, da sich diese Wesenheit in Gestalt eines schwärzlichen, feuchten Nebels manifestiert, aus welcher ein Summen ähnlich wie von Insekten ertönt. Ferner zeigen die Berichte, dass die Berührung mit Isyahadin einen starken Juckreiz verursacht, welcher geeignet ist, einen Menschen in den Wahnsinn zu treiben.

Jedoch ist bei der Arbeit mit diesem Dämon größte Vorsicht geboten, da er die Eigenart hat, sich sehr oft nicht nur gegen das gewünschte Opfer, sondern auch den Beschwörer selbst oder die seinen zu richten.«

—aus einem Scriptum für Theoretische Dämonologie der Akademie Brabak

Isyahadin

Beschwörung: +14 **Beherrschung:** +16
Wahrer Name: 1/2 **Basiskosten:** 32

Vermutete Dienste: Massenwahnsinn (wie Wahnsinn, wirkt jedoch auf mehrere Personen, mindestens jedoch 20, Kosten betragen für 20 Personen etwa das Fünffache des Dienstes Wahnsinn)

İVASH (Mz.: İVASHİM)

der Feuerteufel; niederer Diener des Namenlosen Gottes

Von einem Geweihten des Namenlosen gerufen, erscheint er als vage menschenähnliche Flamme mit zuckender Feuerzunge. Er dient zum Kampf und zur Vernichtung.

Ivash

Beschwörung: +18
(+9 für Geweihte des Namenlosen)
Beherrschung: +4

Wahrer Name: 2/5 **Basiskosten:** 6
INI 12+1W6 **PA** 9 **LeP** 30 **RS** 1
Flammenzunge: DK HNS AT 13 TP 1W6+4
GS 10 **MR** 13 **GW** 6

Besondere Kampfregeln und -manöver: Hölzerne Waffen- und Rüstungsteile gehen bei seiner Berührung sofort in Flammen auf, was dem Träger 2 SP einbringt. Der Bruchfaktor aller Metallwaffen steigt beim Kampf gegen Ivash um 1 Punkt. Der Flammenzunge kann nur ausgewichen werden; sie richtet Feuerschaden wie der IGNIFAXIUS an.

Besondere Eigenschaften: Immunität (Feuer), Formlosigkeit I, Resistenz gegen geweihte Angriffe, Verwundbarkeit (Wasser)

Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Manifestation, Wache,

JE-CHRIZLAYK-URA

(Mz.: JE-CHRIZLAYK-URAYA)

Unaufhaltsamer und Vielformiger Höllensklave; eingehörter Diener Agrimoths und Lolgramoths

Dieser Zungenbrecher, ein Verwandter des flinkeren, lolgramothischen Dharai, erscheint als schwarzer Gallertklumpen, aus dem sich ein Horn mit einem pendelnden Auge und eine Unzahl von Warzen erheben. Das Monster kann jedoch eine beliebige Anzahl von Scheinfüßchen ausbilden, um Gegenstände zu ergreifen, zu bewegen oder zu zerreißen. Angeblich wurden einige der düstersten Bauten Bosparans zur Zeit des Fran-Horas mit seiner Hilfe erbaut. Er kämpft nur, wenn er angegriffen wird; er kann langsam doch unaufhaltsam gewaltige Lasten transportieren, Metall biegen und Fels sprengen.

Je-Chrizlayk-Ura

Beschwörung: +10 **Beherrschung:** +4
Wahrer Name: 1/5 **Basiskosten:** 6
INI 3+1W6 **PA** 0 **LeP** 150 **RS** 3
Pseudopodien: DK H AT 2 TP speziell
GS 0,5 **MR** 18 **GW** 8

Besondere Kampfregeln und -manöver: nur 1 Angriffsaktionen pro KR, Umschlingen/Zerreißen (Beim Umschlingen selbst erleidet das Opfer noch keinen Schaden, es bleibt ihm noch die Chance, sich selbst innerhalb einer KR mit einer KK+12 Probe zu befreien oder von Freunden befreit zu werden (12 übrigbehaltene Punkte aus max. drei KK-Proben), bevor der Je-Chrizlayk-Ura es in der nächsten KR in Stücke reißt (wofür er keine AT mehr würfeln muss) und 10W20 TP anrichtet, großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Formlosigkeit I, Regeneration I

Mögliche Dienste: Bindung, Körperliche Hilfe, Lastentransport (KK 1000), Manifestation, Wache

КАН-ТЪУРАК-АРФАИ (Mz. УПБЕКАППТ, HÖCHSTWAHRSCHENLICH EINE EINZIGARTIGE WESENHEIT)

der Nachtdämon; dreiehörnter und dennoch überaus mächtiger Diener Agrimoths Dieses schier unbesiegbare Ungetüm soll der-

zeit in den dämonischen Gärten Warunks hausen. Es verbringt den Tag in der Blüte einer Blume und offenbart sich nachts als riesige, aufrecht gehende Raubkatze mit Krallen, stachelbewehrtem Schwanz und ledrigen Schwingen. Er herrscht über Blumen und Dunkelheit und ist ein derart mächtiger Kämpfer, dass manche Herren der Schwarzen Lande lieber den Nachtdämon herbeirufen als eine Armee aufzustellen. Seine übliche Gestalt ist dem bekannten *Zant* recht ähnlich: eine aufrecht gehende, verwachsene, vieläugige, grob raubkatzenähnliche Monstrosität mit gefährlichen Krallen, einem mit drei Stacheln bewehrten Schwanz und ledrigen, löchrigen Fledermausflügeln – und vier Schritt Schulterhöhe.

Kah-Thurak-Arfai wird meist gerufen, um nächtens Erkundungen durchzuführen, bisweilen jedoch auch, um ihn in seiner Blumengestalt einem Feind unterzuschmuggeln.

Kah-Thurak-Arfai

Beschwörung: +14 **Beherrschung:** +7
Wahrer Name: 1/3 **Basiskosten:** 30
INI 20+1W6 **PA** 12 **LeP** 200 **RS** 10
Krallen: DK NS AT 19 TP speziell
Schwanz: DK N/S AT 16 TP 1W6+6
GS 15/5 **MR** 25 **GW** 21

Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (beliebig), ein Schwanzangriff hat gegen seitlich und hinter dem Dämon stehende Ziele eine DK von S, gegen Ziele vor dem Dämon eine DK von N; ein erfolgreicher Krallen-Angriff des Dämons bei Tag raubt dem Opfer die Hälfte seiner aktuellen LE (abgerundet), bei Nacht wird aufgerundet; bei Tag sind IB, LE, RS und MR halbiert, die Eigenschaft Regeneration entfällt, der GW sinkt auf 18; großer Gegner, fliegendes Wesen

Besondere Eigenschaften: Regeneration I, Schreckgestalt I, Tarnung, Unsichtbarkeit I

Talente: Tarnung 12

Mögliche Dienste: Besessenheit (nur Pflanzen und Tiere), Bindung, Kampf, Manifestation, Suche und Vernichte, Wache

KARAKIL

(Mz.: KARAKILE ODER KARAKILIM) die geflügelte Schlange; eingehörter Diener Lolgramoths

Diese Dämonen haben durch die borbaradianische Invasion traurige Berühmtheit erlangt – kaum ein Schlachtfeld, über dem nicht der durchdringende Schrei der etwa fünf Schritt langen, dunkelgrünen Schlangen mit ihren ledrigen Fledermausflügeln hallte. Karakile dienen üblicherweise nur als Fluggerät, von deren Rücken aus Waffen und Zaubersprüche eingesetzt oder Feuerbrände abgeworfen werden. Wird der Reiter jedoch in den Nahkampf gezwungen, so beißt der Karakil auch zu.

Karakil

Beschwörung: +10 **Beherrschung:** +6
Wahrer Name: 3/5 **Basiskosten:** 9
INI 12+1W6 **PA** 3 **LeP** 110 **RS** 5
Biss: DK SP AT 10 TP 3W6+3
GS 18/1 **MR** 14 **GW** 14

Besondere Kampfregeln und -manöver: Sturzflugangriff (mit AT 17); großer, fliegender Gegner

Besondere Eigenschaften: Regeneration I (nur wenn manifestiert), Ausgedehnte Aura (Besondere Eigenschaften wie Ausweichen in den Limbus kann der Karakil auf seinen Reiter ausdehnen)

Mögliche Dienste: Bindung, Manifestation, Transport einer Person

KARMANATH (Mz. KARMANTHI)

der Höllenhund, der Blutige Hetzer; niederer Diener Belshirashs

Mit ihren kalbsgroßen, hundeartigen Körpern (in glattgefrorenes, reinweißes Fell gehüllt), den grünlich leuchtenden Augen, spitzen Hornfortsätzen an den Gelenken und den spannlangen, eisigen Reißzähnen gehören die meist in Rudeln gerufenen Karmanthi zu den gefährlichsten 'Niederer Dienern' eines Erzdämonen. Meist sind sie auch Teil der Wilden Jagd, die von Beschwörer gern



als Hetzhunde gerufen werden. Ihr schrilles Gebell kann – so heißt es – den Schädel ihrer Opfer zersprengen. Als Rudel sind sie in der Lage, einfache Taktiken anzuwenden und dadurch zusätzlich gefährlich.

Karmanath

Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +4
Wahrer Name: 4/5 **Basiskosten:** 8
INI 15+1W6 **PA** 12 **LeP** 25 **RS** 3
Biss: DK N **AT** 15 **TP** 1W6+7

GS 12 **MR** 12 **GW** 10 (im Rudel schnell mehr)
Besondere Kampfgregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (1 Reaktion, 2 Angriffe), Anspringen (6), Gezielter Biss / Verbeißen

Besondere Eigenschaften: Raserei, Regeneration I, Rudel, Schreckliches Geheul (Auswirkung wie Schreckgestalt I), Verwundbarkeit (Ifirn, Firun)

Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Manifestation, Suchen und Vernichten, Wache

KARMOÜH DER VERNICHTER der unaufhaltsame Bulle, das blutsaufende Rind; sechsgehörnter Diener Belhalhars

»Wieviel Blut muss fließen, damit der sechsgehörnte Karmoth erscheint, einer der mächtigsten unter den machtvollen Dämonen? Wie viele Todesschreie müssen erschallen?«

Glücklicherweise nur einmal konnte bisher vom Auftauchen Karmoths in der Dritten Sphäre berichtet werden (siehe den Roman **Das zerbrochene Rad**): vom abstoßend rinderartigem Kopf mit den sechs nach vorn gebogenen Hörnern bis zu den zweizehigen Füßen in schwarzes, stinkendes Fell gehüllt, blickte der Dämon aus einem einzigen, rotgeäderten Auge unter der Stirn über das Schlachtfeld, während seine armlange grellrote Zunge ständig in die schleimtriefenden Nüstern fuhr. In den haarigen Fäusten trug er je eine mächtige Axt, deren Doppelblätter bis auf die blinkenden Schneiden von einer schorfigbraunen Schicht bedeckt waren. Nur die gemeinsame Macht mehrerer ronianischer Recken und Geweihte sowie der machtvollsten Zauberin Aventuriens hatten den Karmoth wieder vertreiben können.

Der Blutsäufer kennt, wenn er auf Dere eingetreten ist, weder Freund noch Feind, sondern nur seine Lust. Es gibt in der Dritten Sphäre nur eine Sache, die Karmoths Geilheit entfacht: das gleichzeitige Morden und Sterben vieler Geschöpfe. Zeuge vielfachen Todes will er sein, ihn hören, riechen, fühlen und schmecken. Eben weil Karmoth Karmoth ist, wird er nicht in unsere Sphäre gerufen – auch nicht von solchen Zauberern, deren Gesinnung schwärzer ist als die dunkelste Nacht.

Karmoth

Beschwörung: +25 **Beherrschung:** +20
Wahrer Name: 0/- **Basiskosten:** 60

Karmoth kann im Kampf mehreren Zaubern und mehreren Hochgeweihten der Rondra gleichzeitig Paroli bieten – dies sollte als Einschätzung seiner Werte ausreichen. Die Präsenz eines Karmoths zwingt fast jeden, sich dem ungleichen Kampf zu stellen. Der Sechshehörnte kämpft ohne Taktik, da er sich vor keinem Gegner fürchten muss. Seine Äxte führt er lässig, aber blitzschnell, Gegner werden meist mit dem ersten Hieb getötet.

Mögliche Dienste: Kampf

KARUNGA (Mz.: KARUNGAÏ) der Grünwisch; niederer Diener Amazeroths

Karunga ist eine schwebende Wesenheit von undefinierbarer Form und leuchtend grüner Farbe. Er kann Gegner verwirren und Botschaften überbringen.

Karunga

Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +1
Wahrer Name: 6/6 **Basiskosten:** 1
INI 18+1W6 **PA** 18 **LeP** 15 **RS** 1
GS 60 **MR** 5 **GW** 5

Besondere Eigenschaften: Immunität (Merkmal Schaden), Formlosigkeit II

Zauber: Verwirrungszauber (Karunga umschwirrt sein Opfer in DK S und erschwert so alle Angriffs- oder Abwehraktionen um 5 Punkte, ZfW 13. Dies kostet ihn keinerlei AsP und erfordert 1 Aktion/KR)

Mögliche Dienste: Bindung, Kampf (Verwirrung), Körperliche Hilfe (Überbringe Nachricht, die Nachricht erscheint als leuchtende Schrift und kann beliebig lang sein), Manifestation

KHARZ'OREEL (Mz.: KHARZ'OREELÏA) der Eishauer und Niederhöllische Alchimist; eingehörnter Diener Belshirashs

»Er ist nicht zu sehen, aber du wirst ihn spüren! Denn er ist der höllische Eiswind, der über die Eiswüste Nagrachs streicht.«

Dieser körperlose 'Baudämon' wird oft für bizarre und widernatürliche Eiskonstruktionen (zum Beispiel die Eisnadeln für den Theriak-Abbau) beschworen, welche er mit seiner Präsenz 'beseelt'. Er vermeidet Kämpfe, kann aber als niederhöllischer, kalter Hauch aus dem Eis fahren und Angreifer verletzen oder gar schlagartig einfrieren. In solchen Fällen ist er als bläuliches Schimmern in der Luft sichtbar.

Kharz'oreel

Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +5
Wahrer Name: 1/2 **Basiskosten:** 10
INI 15+1W6 **PA** 0 **LeP** 120 **RS** 0
Kalter Hauch: DK 3 Schritt **AT** 18 **TP** 1W6+3
GS 10 **MR** 13 **GW** 10

Besondere Kampfgregeln und -manöver: zwei Angriffe pro KR, Angriff mit verfluchtem Eis

Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit I

Talente: Elementare Kunstfertigkeit 8

Mögliche Dienste: Besessenheit (Eiskonstrukte), Kontrolle über Eis (inkl. Pervertierung von Eis)

KHIDMA'KHA'BUL (Mz.: KHIDMA'KHA'BULIM) die Rostratte; ein äußerst niederer Diener Tasfarels

Khidma'kha'bulim sind Schatzbewacher. Sie sehen aus wie zweiköpfige Ratten von außergewöhnlicher Größe (ungefähr wie mittelgroße Hunde) und haben einen stachelbehrten Skorpionsschwanz. Auf den zweiten Blick erkennt man, dass sie augenscheinlich aus rostigem Eisen, Zinn, Blei und anderen unedlen Metallen gefertigt sind. Anders als die meisten Dämonen aus der Hölle Tasfarels sind sie effektive und bösartige Kämpfer. Diese Dämonen werden meist in ganzen Horden beschworen, um einen genau festgelegten Schatzhort zu bewachen, doch pro Dämon muss auch ein gewisser Wert vorhanden sein, damit sie überhaupt erscheinen. Sollte der Schatz (etwa durch Diebstahl oder Magie) einen bestimmten Wert unterschreiten, verschwinden die Rostratten eine nach der anderen.

Khidma'kha'bul

Beschwörung: +15 **Beherrschung:** +3
Wahrer Name: 3/4 **Basiskosten:** 3
INI 16+1W6 **PA** 16 **LeP** 35 **RS** 5
Biss: DK N **AT** 10 **TP** 1W6+4
GS 14 **MR** 12 **GW** 3 plus Anzahl Ratten

Besondere Kampfgregeln und -manöver: Gezielter Angriff (SP statt TP), kleiner Gegner

Besondere Eigenschaften: Regeneration I, Rudel, Verwundbarkeit (Phex)

Mögliche Dienste: Bindung, Manifestation, Wache (pro Rostratte muss mindestens 1 Stein Gold anwesend sein, jede Ratte verbraucht pro Tag einen Skrupel Gold)

LARAAN (Mz.: LARAANIM) Meister der lüsternen Brut, Verderber von Fleisch und Geist; fünfgehörnter Diener Belkeles

»Früher fragte ich mich ja manchmal, ob es diese Larane wirklich gibt. Ich meine, morgens unerwartet umnebelt neben einem Monster aufzuwachen, kann einem auch so passieren, da braucht man keinen Dämonen für.«

—Angaben des früheren Streuners und heutigen Ordenspähers Cosmin 'Edler' von Südquartier

Dieser Dämon ist in seiner wahren Gestalt annähernd menschenähnlich, aber nachtschwarz. Kopf und Hals sind zu einem gewaltigen Buckel verwachsen, aus dem fünf gebogene, rote Hörner ragen. Von den Winkeln seines breiten Maules hängen ständig lange Speichelfäden herab.

Wenn einem Magier Larans Beschwörung und Beherrschung gelingt, erscheint der Dämon einem vom Zauberer bestimmten Opfer (von dem er ein Paraphernalium besitzen muss) als Mann oder Frau von unwiderstehlicher Schönheit. Besonders auffällig erscheint

hier fast immer die übertriebene Größe und Zurschaustellung der Geschlechtsmerkmale.

Laraan

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +6
Wahrer Name: 2/5 **Basiskosten:** 9
INI 12+1W6 PA 6 LeP 40 RS 4
Kralen: DK N AT 14 TP 1W6+2
GS 8 MR 21 GW 10

Besondere Kampfregelein und -manöver: Ein Laraan kämpft nur, wenn er enttarnt und in die Enge getrieben wird. In ihrer 'verführerischen Gestalt' haben sie IB, LE, RS, MR ihrer Dämonenform, aber AT-, PA-, TP- und GS-Werte, die einem großen und starken, aber nicht speziell geübten Exemplar ihrer Gestalt entsprechen; dazu können Sie aber noch 7 Punkte beliebig auf die genannten 'derischen' Werte verteilen, Gezielter Angriff / Würgegriff (letzter macht einmalig 2W20 SP(A))

Besondere Eigenschaften: Mutation, Regeneration I, Schreckgestalt I, Tarnung, Unsichtbarkeit

Talente: Betören 16, Tarnung 14

Mögliche Dienste: Bindung, Körperliche Hilfe (Erotische Dienste), Manifestation, Verführung, Verführung und Wahnsinn

Die folgend genannten nicht-menschenähnlich auftretenden Laraan sind eigene Wesenheiten mit anderen, eher nur vermuteten oder unbekanntem Wahren Namen. Den höheren Verdammten der Belkelel sollten diverse Wahre Namen von Laraan bekannt sein, Spielermagiern sind diese hingegen nur zugänglich, wenn sie sich aktiv um oronische Geheimnisse bemühen. Eine nähere Beschreibung vieler Laraan finden Sie in **Blutrosen und Marasken** auf Seite 40f.

Fajlaraananim

»Bei den menschengewaltigen Dämonen der Art Fajlaraan ist es zudem möglich, sie als jede gewünschte Person erscheinen zu lassen. Anders als die Quitslinga sind sie nicht in der Lage, ihr Vorbild längere Zeit zu imitieren, doch darum geht es auch nicht: Sie ruft man oft, um einen ansonsten unerreichbaren Feind oder einen Höhergestellten zumindest zum Schein in die eigene Gewalt zu bekommen und beherrschen zu können.«

—Tarlisin von Borbra, a. a. O.

Der Fajlaraan erscheint meist als ein wunderschöner Mensch, oftmals als eine Frau von schwarzer Hautfarbe, und wird als einer der wichtigsten Sendboten der Herrin der Schwarzfaulen Lust angesehen. Er kann seine Gestalt wie ein Quitslinga ändern, diese Wandlung ist jedoch nur von kurzer Dauer.

Fajlaraan

Beschwörung: +14 **Beherrschung:** +8
Wahrer Name: 2/2 **Basiskosten:** 12

Die Kampfwerte entsprechen denen eines normalen Laraan.

Besondere Eigenschaften: Existenz, Regeneration I, Tarnung, Unsichtbarkeit I. Ein Fajlaraan kann sich einmal am Tag für eine SR in eine Person verwandeln, von der er eine stoffliche Komponente hat (Blut, Haare, ...)

Talente: Betören 16, Tarnung 10

Mögliche Dienste: Bindung, Körperliche Hilfe (Erotische Dienste), Manifestation, Verführung, Verführung und Wahnsinn

MUWALLARAANIM

»Wie Hengste aus Obsidian wirkten sie, doch mächtige Flügel wie von haarigen Fledermäusen sprossen aus ihren Schultern, und ihre Raubtierzähne in den weitoffenen Müulern waren ebenso blutrot wie ihre boshaft leuchtenden Augen, die gefährlichen Hörner, die messerscharfen Hufe oder die obszön hervorschlagenden Zungen.«

—Auszug aus dem Aventurischen Boten, Ausgabe LXXXIV

Muwallaraanim erscheinen immer als schwarze Pferde, die in der Lage sind, sich mit ihren mächtigen Flügeln in die Lüfte zu erheben. Sie lassen sich zwar nur von Belkelel-Paktierern reiten, man kann sie jedoch dazu einsetzen, Lasten zu ziehen oder mit ihrem unheiligen Samen daimonide Pferde-Dämonen-Züchtungen zu erschaffen

Muwallaraan

Beschwörung: +11 **Beherrschung:** +5
Wahrer Name: 2/2 **Basiskosten:** 10
INI 12+1W6 PA 6 LeP 50 RS 4
Hufe: DK N AT 14 TP 2W6+4
GS 15 (laufend) / 10 (fliegend) MR 21 GW 10

Besondere Kampfregelein und -manöver: Überrennen (6, 2W6+8), großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Präsenz I, Regeneration I

Mögliche Dienste: Bindung, Lastentransport (KK 30), Transport einer Person (nur Belkelel-Paktierer), Manifestation, Körperliche Hilfe (Ziehen eines Fuhrwerks, Daimoniden-Züchtung)

CANILARAANIM UND SHAKALARAANIM

»Joh, Herr, denn sinn erschienen urplötzlich zwei große Hundchen, wahre Biester, die Rot waren sie wie das Blut, und wohl einen Schritt hoch wie Pferde, und Haare hatten sie gar keine! Glaubts mir oder nicht, und sechs Beine hatten sie, wenn nicht gar noch mehr davon, und auf dem Rücken hatten sie einen zackigen Kann. Ihre Dinger, na, ihr wisst schon, waren wohl dicker und länger als mein Schwertarm, Herr!«

—Bericht des ehemals Notmürker Landwehrweibels Brosloff Tirscheritz

»In Oron wird auch der dem Sandwolf ähnliche Sharkalaraanim beschworen – er dient den Beschwörern auch als Bewacher und Hetzer von Sklaven, an denen sie ein Schauspiel vorführen wollen. Der Tod des Opfers ist dabei keineswegs

das Ziel, sondern die seelische Vernichtung: Die Erinnerung, auf der Flucht oder während der Fron von einem tierhaften Dämon gestellt und besprungen worden zu sein, kann einen Menschen zweifellos vernichten. Vor allem, wenn man es durch erzdämonische Manipulation glaubt genossen zu haben.«

—Analyse der Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels, Schule der Austreibung zu Perrium

Diese beiden hundeartigen Dämonen sind einander sehr ähnlich und werden in erster Linie ebenfalls für die Schaffung daimonider Züchtungen gerufen. Sie lassen sich durchaus für Kampfwert einsetzen, auch wenn dies nicht ihre wahre Stärke ist.

Canilaraan und Shakalaraan

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +5
Wahrer Name: 2/3 **Basiskosten:** 5
INI 12+1W6 PA 5 LeP 30 RS 4
Biss: DK N AT 12 TP 1W6+4
GS 9 MR 21 GW 10

Besondere Kampfregelein und -manöver: Anspringen (3), Gezielter Biss / Verbeißen

Besondere Eigenschaften: Rudel

Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Manifestation, Suchen und Vernichten, Wache, Körperliche Hilfe (Terrorisierung, Daimoniden-Züchtung)

LOLGRAMOTH ODER THEZZPHAI

der Rastlose, Gebieter der Ghumai-Kal; eine erzdämonische Wesenheit

Diese erzdämonische Wesenheit, der allerlei Bewegungs-Dämonen untergeordnet sind, ist auf Seite 396f. genauer beschrieben.

MA'HAY'TAM (Mz.: MA'HAY'TAMIM) Vereiner der Schwarzen Elemente; der Baum, der auf der See wurzelt; die Dämonenarche; viergehörnter Diener Agrimoths und Charyptoroths

Die 'Bäume, die auf der See wurzeln' waren einer der größten Schrecken der borbaradianischen Invasion: Als vier Schritt lange, achtbeinige Baumwesen, die wie Wasserläufer über Wellen eilen, sind sie Kind zweier Domänen zugleich. Mit Holz und Blut gefüttert wachsen sie auf die Größe mächtiger Schivonen an, formen Wohnhöhlen und Trutzbauten, können derart mit einem Paktierer als Steuermann verschmelzen und als Mutterschiff für über 100 Kämpfer dienen, das mit unübertroffener Geschwindigkeit und räuberischen Fangästen zum Schrecken der Seefahrt wird: zu einer Dämonenarche. Sie fressen Galeeren, reißen Hafengebäude nieder und können kurze Strecken über Land zurücklegen. Die Archen besitzen auch die Fähigkeit zur Teilung und Vermehrung. Durch die Blutige See staken eine Handvoll riesiger Archen, einige kleinere und



über ein Dutzend junge und unbemannte Ma'hay'tamim, die mit jeder Generation immer derischer (sprich: zu Daimoniden) zu werden scheinen.

Mehr zu den bekanntesten Dämonenarchen erfahren Sie in **Meister der Dämonen, Blutige See, Borbarads Erben** und **Efferds Wogen**.

May'hay'tam (direkt nach der Beschwörung)

Beschwörung: +17 **Beherrschung:** +9

Wahrer Name: 1/2 **Basiskosten:** 27

INI 2+1W6PA 0 **LeP** 150

RS 6 (Rumpf) / 4 (Beine)

Ranken: DK H AT 4 **TP** 1W6+2

Äste: DK N AT 8 **TP** 1W6+5

GS 2 **MR** 18 **GW** 11

Besondere Kampfgregeln und -manöver: 5 Aktionen pro KR (mindestens 3 Rankenangriffe), Würgen mit Ranke (1 pro KR in Gefangenschaft), großer Gegner. Der Dämon kann über Land und Wasser gehen. Die Kampfwerte steigen mit dem Wachstum des Dämons stark an.

Besondere Eigenschaften: Existenz, Immunität gegen Feuer, Verwundbarkeit (Efferd, Ingerimm, elementarer Humus, elementares Wasser)

Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Körperliche Hilfe, Lastentransport (KK 100), Manifestation

MACTANS

die Gepanzerte Spinne, Weitreichendes Netz; ein fünfgehörnter Dämon

Dieser Dämon ist fast zwei Schritt hoch und besitzt einen drei Schritt langen, aufgedunsenen, nackten Leib, einer Spinne nicht unähnlich. Auf dem Rücken des Chitinpanzers wachsen ihm fünf orangefarbene Hörner zwischen einer Unzahl nässender Warzen. Dort, wo bei Spinnen normalerweise ein vieläugiges Haupt sitzt, quellen einem Mactans einige Dutzend dünner Tentakel aus dem Leib, die ein unheiliges blaues Licht umspielt. Mit diesen Tentakeln, oder mit der Parodie eines Schnabels, die aus seiner Vorderseite wächst, kann er Gegner angreifen, die sich ihm auf Nahkampfdistanz nähern. Für gewöhnlich setzt ein Mactans jedoch Zauber ein.

betrachtet werden sollten. (Details zu Mactans' Erscheinen finden Sie im Abenteuer **Die Phileasson-Saga**.)

Mactans

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +9

Wahrer Name: 1/4 **Basiskosten:** 18

INI 18+3W6 **PA** 17 **LeP** 70 **AsP** 70 **RS** 7

Tentakel: DK NS **AT** 15 **TP** 1W6+7

Schnabel: DK H AT 15 **TP** 2W6+6

GS 6 **MR** 18 **GW** 16

Besondere Kampfgregeln und -manöver: 5 Aktionen pro KR (maximal 2 Angriffe, maximal 2 Paraden mit den Tentakeln, maximal eine Attacke und eine Parade mit dem Schnabel), in einer Kampfrunde, in der ein Mactans mit dem Schnabel angreift, kann er nicht gleichzeitig zaubern, großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Regeneration II, Schreckgestalt I, Verwundbarkeit (Seeschlangenzähne)

Zauber: ARACHNEA, AUGE DES LIMBUS, GRANIT UND MARMOR, GROSSE VERWIRRUNG, PARALYSIS (je ZfW 12)

Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Manifestation, Suchen und Vernichten, Wache, Zauber

MARUK-METHAI (KEINE MZ. BEKANNT, VERMUTLICH EINZIGARTIG)

der Wille zur Macht, die Kraft des Namenlosen, seine abgeschlagene und immer wachsende rechte Hand; mächtiger Diener des Namenlosen Gottes

Diese dämonische Wesenheit besitzt in unserer Welt keinen eigenen Körper, sondern fährt stets in den Leib dessen, der ihn gerufen hat – und dies kann nur ein Diener des Namenlosen sein.

Maruk-Methai

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +10

Wahrer Name: 1/5 **Basiskosten:** 20

Maruk-Methai verleiht seinem Beschwörer für einige Zeit übermenschliche Kräfte und Fähigkeiten (KK, MR, IB +12, RS +3, Resistenz gegen profane Waffen, kein Schmerzempfinden und dadurch keine Einbußen durch Wunden oder niedrige LE/AU, ZfW in allen bekannten Einfluss- und Beherrschungszaubern +5). Der Beschwörer erleidet 1 Punkt Verfall pro Tag.

Diese nimmt fast immer die Form von Spinnennetzen an, die das Opfer entweder bewegungsunfähig machen, ihm den Geist verwirren oder es schlimmstenfalls gar in eine andere Sphäre schleudern. Bisher sind in Aventurien nur wenige Berichte über diese Wesenheit bekannt, so dass alle hier gemachten Angaben mit Vorsicht

Wer die Kraft des Namenlosen anruft, muss damit rechnen, dass sie auf Dauer von seinem Körper Besitz ergreift (Für jeden angefangenen Tag auf W20 würfeln: bei 18–20 übernimmt Maruk-Methai), die Seele in den Limbus verbannt und schließlich, wenn sie der Zwänge des Leibes überdrüssig ist, diesen verrottend zurücklässt. In der Zwischenzeit wird Maruk-Methai versuchen, mit seinem irdischen Körper in Amt und Würden oder zu Reichtum zu gelangen, um dann die Macht seines Herrn zu predigen.

Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit II

Mögliche Dienste: Besessenheit (des Beschwörers)

MHEK'THAGOR

das Blinde Auge, der Wissende Wahn

Es heißt, dass Mhek'Thagors Wissen den Wahnsinn und den Tod bringt, da es Auge und Zunge Amazeroths zugleich sein soll.

MORCAN (Mz.: MORCANEN)

Bote der Nacht des Irrsinns, Sklavenermeister der Seelen; minderer und dennoch mächtiger Diener Thargunitoths

Diese Gesandten der Niederhöllen gelten als die gefürchtetsten Diener Tjikools, da sie von Feuer und Schwert nicht zu verletzen sind (wie alle Dämonen aus Thargunitoths Reich besitzen sie keinen diesseitigen Körper), einzig ein Exorzismus kann sie vertreiben. Sie verbreiten Angst und Schrecken, indem sie von einem gesunden Menschen (Elfen oder Zwerg) Besitz ergreifen und ihn des Nachts (und nur zu dieser Zeit) zu den schrecklichsten Handlungen wider seinen Willen und seine Natur treiben können. Zudem sind sie in der Lage, Alpträumen zu erschaffen, in denen ein Träumer unweigerlich zugrunde geht oder dem Irrsinn anheim fällt. In ihrer eigenen Sphäre erscheinen sie als irrsinnig gesponnene und in allen Farben funkelnde Spinnennetze.

Morcan

Beschwörung: +14 **Beherrschung:** +4

Wahrer Name: 3/4 **Basiskosten:** 12

INI 15+1W6 **PA** 0 **LeP** 40 **RS** 0

GS 100 **MR** 8 **GW** 12

Besondere Kampfgregeln und -manöver: Körperlosigkeit I, Verwundbarkeit (Boron); Morcanen kämpfen nicht; was sie mit einem Besessenen anrichten, bleibt der Phantasie des Spielers überlassen

Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit I, Verwundbarkeit (Boron)

Talente: Spionage 7

Mögliche Dienste: Alpträumen, Besessenheit, Besessenheit und Spionage, Bindung

PEPHAZZ (Mz.: PEPHAZZIM)

niederer Diener Thargunitoths

Wie alle Diener Thargunitoths kann auch ein Pephazz keine körperliche Gestalt annehmen. Vielmehr fährt er in den Körper eines vom Beschwörer benannten Toten, um

fortan als Untoter zu wandeln, oder ergreift Besitz von einem bereits erhobenen Untoten. In beiden Fällen wird dadurch die Kampfkraft und Zähigkeit des Untoten verbessert. In Thargunitoths Domäne erscheint ein Nephazz als annähernd humanoider Schatten oder als wandelnder Leichnam. Ein Nephazz kann auch in die Träume eines Opfers eindringen und dort einen tödlichen Alpdruck hervorrufen.

Nephazz

Beschwörung: +10 **Beherrschung:** +3
Wahrer Name: 4/5 **Basiskosten:** 6
Besondere Kampfregeln und -manöver: Die Veränderung der Werte für Untote finden sich auf Seite 227 bei den Untoten
Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit II, Untotenaktivierung (der Nephazz fährt in einen toten Körper ein. Dieser zählt für die Dauer der Eigenschaftsnutzung als Untoter)
Talente: Wesenkontrolle (Untote) 5
Mögliche Dienste: Alptraum, Besessenheit (von Untoten), Bereitstellung von besonderen Fähigkeiten, Bindung, Kontrolle über Untote, Rudel

PIRRAVEN

der Seelendieb; neugehörnter und wohl einzigartiger Diener Thargunitoths
 Auf diesem riesigen schwarzen Vogel mit blutrotem Schnabel reist die Herrscherin der Untoten angeblich durch ihre Domäne. In unserer Sphäre reißt er die Seelen aus den Körpern der Verdammten, um diese anschließend ins Reich Tijakoos zu schleudern. Wie allen Dienern Thargunitoths scheint es auch ihrem mächtigsten Untergebenen Nirraven nicht gegeben zu sein, sich in eigener, körperlicher Gestalt zu manifestieren. Deswegen wird er von Magiern und Hexen meist in einen Gastkörper (in einem Anflug finsteren Humors oft in einen Raben) beschworen oder herabgerufen, um ein Opfer mit Besessenheit zu schlagen. Am häufigsten jedoch, so berichten die alten Schriften, beschwört ein Nekromant Nirraven, um die Kontrolle über ein Heer von Untoten zu erlangen: Nirraven kann über maximal 144 Leichname, Skelette oder Mumien gebieten (die jedoch vom Beschwörer mittels SKELETTARIUS erhoben, wenn auch nicht mit Astralenergie am 'Leben' erhalten werden müssen).

Nirraven

Beschwörung: +17 **Beherrschung:** +7
Wahrer Name: 1/2 **Basiskosten:** 18
Besondere Kampfregeln und -manöver: Nirraven fährt in ein Wesen ein, die Kampfwerte richten sich nach denen des Gastkörpers. Bei einer Besessenheit wird die Seele des Gastkörpers verdrängt und ist verloren. Nirravens Gastkörper erhält MR +5 und die Eigenschaften Geisterpanzer, Resistenz gegen profanen Schaden und Regeneration I. Bei einer

gelungenen *Guten Attacke* Nirravens – egal mit welcher Waffe – hilft dem Opfer nur noch eine Magieresistenz-Probe+3, um zu verhindern, dass ihm die Seele aus dem Leib gerissen wird.

Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit II
Talente: Wesenkontrolle (Untote) 30
Mögliche Dienste: Bindung, Besessenheit, Kontrolle über Untote

ΠΙΣΗΚΑΚΑΤ (ΚΕΙΠΕ ΜΖ. ΒΕΚΑΠΠΤ, VERMUTLICH EINZIGARTIG) der scheinheilige Diener der dreiköpfigen Echse von Nabuleth; dreigehörnter Diener Amazeroths

Eine kleine, feuerrote Koboldsgestalt mit zusammengefalteten Schwingen und gespaltenem Schwanz. Mit Fistelstimme gibt er scheinbar willig Auskunft über alle Geheimnisse der Welt, verleitet unerfahrene, eitle oder arrogante Beschwörer jedoch zu Fehlern (wie der Beschwörer weiterer, deutlicher gefährlicherer Dämonen) und flüstert ihnen Falschheiten ein.

Nishkakat

Beschwörung: +15 **Beherrschung:** +7
Wahrer Name: 2/2 **Basiskosten:** 12
INI 11+1W6 **PA** 15 **LeP** 18 **RS** 3
Biss: DK H **AT** 9 **TP** 1W6
GS 8 **MR** 16 **GW** 7

Besondere Kampfregeln und -manöver: Flugangriff, kämpft nur, wenn er selbst angegriffen wird, kleiner, fliegender Gegner

Besondere Eigenschaften: Unsichtbarkeit I, Verwundbarkeit (Hesinde)

Mögliche Dienste: Bindung, Beratung (Lehrmeister, Berater; aber auch bei Gegnern anwendbar, um falsches Wissen einzuflüstern), Bewegung

ΠΥΡΥΜΒΑΑΛ (ΜΖ.: ΠΥΡΥΜΒΑΑΛΙΜ) der Goldesel; zweigehörnter Dämon Tasfarels

Dieser zweigehörnte Dämon ähnelt einem rüdigem Esel, doch er hat vier Facettenaugen wie geschliffene Juwelen, einen Klapperschlangenschwanz und Haifischzähne. Die bestickte Satteldecke und das juwelengeschmückte Zaumzeug, die er trägt, sind wie Parodien auf den Schmuck edler Rösser. Nurumbaal hat nur eine Aufgabe: Er erscheint und verschlingt gierig das noch blutende Herz eines beseelten, intelligenten Lebewesens, das eigens dafür auf spezielle Weise unter Gebrauch der richtigen Formeln und Räucherstoffe im Verlauf einer langen Zeremonie getötet wurde. Dann rülpt er dämonisch und macht 1W6 glänzende Haufen, die jeweils aus 1W20 Unzen reinen Goldes bestehen. Danach verschwindet er wieder. Wenn man Nurumbaal sogar das Herz eines magiebegabten Opfers zu fressen gibt, macht er 1W6 ölig-regenbogenfarbige Haufen aus der magischen 'Dämonenheimstatt' Mindorium.

Im Gegensatz etwa zum Blutbefleckten Gold sind die Edelmetalle absolut echt – der Preis besteht eben in der Last, die ein solcher Ritualmord auf die Seele des Beschwörers legt.

Es soll, so manche Dämonologen, auch möglich sein, Nurumbaal auf ein nicht rituell getötetes, lebendes Opfer zu hetzen, doch das hat wenigstens zwei Nachteile: Zum einen scheidet der Dämon dann nur einen einzigen Klumpen Edelmetall aus, zum anderen besteht die große Gefahr, dass er von einem wehrhaften Gegner ablässt und dann wütend den Beschwörer attackiert und dessen Herz verspeist.

Nurumbaal

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +6
Wahrer Name: 1/3 **Basiskosten:** 9
INI 12+1W6 **PA** 12 **LeP** 50 **RS** 3
Tritt: DK N **AT** 12 **TP** 1W6+3
Biss: DK H **AT** 14 **TP** 1W6+5
GS 8 **MR** 7 **GW** 10

Besondere Kampfregeln und -manöver: Großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Verwundbarkeit (Phex, Nandus), Goldproduktion (siehe oben)

Mögliche Dienste: Bereitstellung besonderer Eigenschaften (Goldproduktion), Vernichte und produziere Gold

QASAAR (ΜΖ.: QASAARIM) der schnurrende Verschlinger; minderer Dämon der Aphasmayra

Ein Qasaar (auch Cha'Shahr geschrieben) ist ein bemerkenswert harmlos, ja liebenswert wirkender Dämon: Er ähnelt einem munteren Kätzchen mit pechschwarzem, schneeweißem oder sandfalbem Pelz, das unter heiterem Schnurren allerlei herzige Possen treibt.

Doch hat er erst einmal die Zuneigung seines Opfers gewonnen, erweist er sich als herrschsüchtiger Tyrann, der mit jämmerlichem Miauen, Nerven zerreißen Klagen oder zornigem Fauchen Futter und Zuwendung einfordert und dem Zweibeiner Zeit, Geld, Verstand und schließlich die Existenz raubt. Er nimmt nichts von Fremden, sondern umtänzelt stets nur maunzend sein auserwähltes Opfer. Man kann ihn ohne Magie weder vertreiben noch verletzen oder töten. Zwar scheint er zu sterben, doch der Dämon ist nicht gebannt und verkörpert sich einfach aufs neue.

Qasaar

Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +3
Wahrer Name: 2/2 **Basiskosten:** 3
INI 16 +1W6 **PA** 18 **LeP** 15 **RS** 2
Biss: DK H **AT** 14 **TP** 1W6+2
GS 10 **MR** 9 **GW** 3

Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (mindestens 2 Reaktionen), sehr kleiner Gegner (AT +2 / PA +4)

Besondere Eigenschaften: Präsenz II, Regeneration I, Resistenz gegen magischen und geweihten Schaden, Immunität gegen profanen Schaden

Mögliche Dienste: Bewegung, Bindung, Körperliche Hilfe (Terrorisierung, s.o.)

QOK'MALOŦH

die Hexerei

Auch dies soll ein Überbringer magischen Wissens sein – es ist jedoch genauso gut möglich, dass es sich hierbei nur um einen der Beinamen Amazeroths handelt. Er soll schon einmal körperlich in Gestalt eines verküppelten Geiers gesehen worden sein.

QUITSLINGA (Mz.: QUITSLINGA) ODER HÖHERER GESTALTENWANDLER, HÜLLE DES FORMLOSEN; viergehörnter Diener Iribaars

Diese mächtigen und hochintelligenten Gestaltwandler sollen manchmal auch auf Dere wandeln, wenn sie niemand gerufen hat. Zur Beschwörung eines Quitslinga muss der Dämonologe ein erstes 'Gefäß', einen Gastkörper, bereitstellen, in den der Dämon fahren und dann nach seinen Wünschen umgestalten kann. Er bevorzugt die Gestalt von Menschenähnlichen und verlässt eine einmal gewählte Form nur ungern, da es ihn einen Teil seiner Kräfte kostet (1W6 LeP und 1W6 AsP), eine neue Gestalt anzunehmen. Wird der ursprüngliche Körper zerstört, so ist der Quitslinga gezwungen, seine Gestalt zu wandeln. Er verschwindet nur, wenn er exorziert wird, oder seine LeP und AsP auf Null sinken.

Ein Quitslinga wird oft als Spion, Kurier, Meuchler oder dämonischer Lehrmeister beschworen, für gewöhnlich soll er auch eine andere Person ersetzen. Zudem ist er in der Lage, zu zaubern und in Träume einzudringen. Die wahre Gestalt eines Quitslinga hat noch kein Mensch je geschaut.

Besitzt der Beschwörer keinen vertrauten Gegenstand oder einen Teil des Körpers des zu kopierenden Wesens, so beträgt die Gesinnung für alle Kontrollproben +7.

Quitslinga

Beschwörung: +16 **Beherrschung:** +8

Wahrer Name: 2/4 **Basiskosten:** 16

In ihrer zuerst beschworenen Gestalt besitzt ein Quitslinga 40+2W20 LeP und 70+3W20 AsP. Ein Gestaltwandel kostet den Quitslinga je 1W6 LeP und AsP permanent. Die MR eines Quitslinga beträgt stets 12, während die körperlichen der jeweiligen Gestalt den üblichen Werten des jeweiligen Wesens entsprechen.

Für den Kampf nehmen Quitslinga gelegentlich eine vielarmige Alptraumgestalt mit Tentakeln an. Dessen Werte sind

INI 14+1W6 PA 10 LeP (je nach Zustand) RS 4

Tentakel: DK NS AT 14 TP 1W6+5

GS 6 MR 12 GW 14

Besondere Kampfregele und -manöver (für die Tentakelgestalt): 4 Aktionen pro KR, Umreißen, Entwaffnen, Finte, Stumpfer Schlag

Besondere Eigenschaften (für alle Formen): Existenz, Gestaltwandel (s.o.), Regeneration I, Tarnung

Talente: Diebstahl 10, Spionage 12, Tarnung 16

Zauber: 150 ZIP in Zaubern mit dem Merkmal *Illusion*, dazu weitere 80 ZIP in den Merkmalen Einfluss, Eigenschaften und Form.

Mögliche Dienste: Beratung (Lehrmeister), Bindung, Diebstahl, Körperliche Hilfe (Ersatzperson, Kurier), Spionage

RAHASTES

der Plagende, der Verderber der Ernten und Früchte, der in dessen Schleppe der Hunger nachfolgt; ein Sechshehörnter

»Über die tertiären Merkmale gilt für Rahastes im Wesentlichen das Selbe wie bei Isyahadin angemerkt, weshalb diese Dämonen als Zwillinge bezeichnet werden. Seine Gestalt ist die einer tiefschwarz brodelnden Wolke, welche sich schon von Weitem durch ein Brummen und Summen ankündigt.

Den Geist greift er nicht ganz so stark an wie sein Bruder, doch seine Auswirkungen auf die Umgebung, insbesondere landwirtschaftliche Anbauflächen sind verheerend, da nicht nur die Pflanzen vernichtet werden, sondern dazu auch der Boden in einer Art und Weise verändert wird, dass er seine Fruchtbarkeit verliert.

Zur Beschwörung und Beherrschung sei auch hier angemerkt, dass dieser Dämon sich verstärkt gegen den Beschwörer wendet.«

—aus einem Scriptum für Theoretische Dämonologie der Akademie Brabak

Rahastes

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +16

Wahrer Name: 1/2 **Basiskosten:** 32

Talente: Elementare Kunstfertigkeit 20

Mögliche Dienste: Kontrolle über Humus (Ernte verderben, Land verwüsten; nur permanente Wirkungsdauer)

SCYLAPHOTAI (Mz. SCYLAPHOTAI) die Flammenqualle; niederer Diener Charyptoroths

Diese rotschillernde Quallengestalt mit überlangen Nesseln besitzt einen pulsierend leuchtenden Leib und kann das umgebende Wasser bis zum Kochen erhitzen. Ein Scylaphotai kann unter Umständen auch ein Schiff entzünden. Diese Dämonen werden wegen ihrer geringen Beweglichkeit vor allem als Wächter von Hafeneinfahrten und Meerengen verwendet.

Scylaphotai

Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +3

Wahrer Name: 3/5 **Basiskosten:** 5

INI 8+1W6 PA 4 LeP 35 RS 2

Nesselbeschuss: 21 Schritt FK 11 TP 1W6+5

GS 3 MR 10 GW 10

Besondere Kampfregele und -manöver: Fällt bei der AT eine 1 oder 2, beginnt der Scylaphotai (auch ohne den entsprechenden Dienst) das Wasser zu erhitzen, das innerhalb von W3 KR kocht. Wer sich im Areal kochenden Wassers aufhält, erleidet W6 SP/KR. An die Oberfläche steigen miasmatische Dünste, die bei misslungener Selbstbeherrschungsprobe zu einer W6 KR dauernden Ohnmacht führen.

Besondere Eigenschaften: Formlosigkeit I, Wasserwesen

Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Körperliche Hilfe (Wasser aufheizen), Manifestation, Wache

SHAZ-MAN-YAT

die schwarzgesichtige Königin der dunklen Schluchten des Yaleth, auch Madaraestra genannt; eine sechshehörnte Alliierte oder hohe Dienerin der Belkele

»Noch nie hat sich ein Sterblicher daran versucht, Madaraestra in diese Sphären zu rufen, ist es doch nicht in ihrer Natur, ihr Reich zu verlassen, noch sich durch die Macht eines Magus rufen zu lassen. Darum kennt man dies dämonische Wesen allein so, wie man sie aus den Wahnträumen ihrer Opfer erfahren hat, dargestellt als sitzende Statue, deren Oberkörper der einer schönen Frau in königlicher Kleidung und mit schwarzem Antlitz ist, deren Unterleib aber in einem ekelhaften Gewirr zahlloser Schlangen endet.

Es gibt Legenden, wonach Shaz-Man-Yat unselbige Sterbliche in ihren Bann zieht, indem sie sich in den geheimsten Wunschtraum der Betroffenen verwandelt, sie in eine Art Liebesrausch versetzt, um sie danach genüsslich zu verspeisen. Dabei ist sie bei der Beschaffung der Opfer auf ihre Diener angewiesen, da sie ihr Reich nicht verlassen wird. Sie hat Kenntnis von Vergangenheit und Zukunft und weiß um die dunklen Wege des Schicksals, das Götter und Menschen lenkt.«

Genauerer über die Shaz-Man-Yat, ihr Wirken nach ihrer Freisetzung und ihre Unterwerfung unter die Macht Belkelels erfährt man im Kapitel über das Moghulat Oron in Blutrosen und Marasken. Dämonen, die dem Gefolge Shaz-Man-Yats zugerechnet werden, gehören damit praktisch zur Domäne Belkelels.

SHIHAYAZAD

der siebenfach gehörnte Sphärenspalter, dessen Namen man nicht rufen soll

»Dieser mächtige Dämon manifestiert sich, sofern er unvorsichtigerweise gerufen werden sollte, mit bestialischem Geheul aus einer wirbelnden, tiefschwarzen Sturmwolke, die den Himmel zu verhüllen droht. Er ist von riesiger, abstoßend tierhafter Gestalt: Aus dem unbehaarten, reptilienhaften Körper ragen zwei krallenbewehrte Fledermausschwinge über einem Rattenkopf, dessen entfernt menschenähnliche Züge nur noch die Perversion dieser Unnatur unterstreichen. Ätzender Speichel tropft über die

langen, scharfen Fangzähne dieser Ausgeburt der tiefsten Niederhöhlen, verdirbt alles Leben, auf das er fällt. Sieben nadelspitze Hörner wachsen zwischen den Flügeln empor, die dem Dämon seinen Beinamen eingebracht haben. Außer den Flügeln sind zwei kräftige, klauenbewehrte Beine die einzigen Gliedmaßen des Ungeheuers. Auf wen auch immer der lauernde Blick der gelben, schlitzförmigen Augen fällt, er ist verloren, sollte er nicht im Besitz übermenschlicher Zauberkräfte sein. Großer Hass erfüllt Shihayazad auf einen jeden, der es wagt, ihn in die diesseitige Sphäre zu zwingen, und in namenloser Wut wird er seinen Beschwörer verfolgen und alles zerstören, was dabei seinen Pfad willentlich oder unschuldig kreuzt. Unheil und Pestilenz folgen auf seinem Fuße, sein Schatten birgt Krankheit, Tod und Verderben, sein Anblick bringt Wahnsinn und Raserei über Mensch und Tier. Wehe dem aber, der es aus Leichtsinne oder Verblendung wagt, Shihayazad zu beschwören, denn keinen Nutzen vermag er zu ziehen aus seiner Tat, und nicht eher wird der Dämon nachlassen in seiner Raserei, als bis er den Beschwörer in seinen Klauen zerfetzen kann.

Nur zwei Berichte gibt es, der von einer Manifestation dieser Schreckens Kreatur auf Dere Kunde gibt: Einstens soll es einem Zirkel Anhänger des Namenlosen gelungen sein, den mächtigen Siebengehörnten mittels einer kleinen magischen Statuette des Dämons, die einen Teil seiner Macht auf Dere band, ins Diesseits zu zwingen. Doch mussten diese Verfluchten ihre Tat teuer bezahlen, als sich der Zorn des Dämons wandte. Angeblich hat nicht einer der Beschwörer die Anrufung überlebt.

Zum zweiten bahnte sich Shihayazad seinen Weg durch die zerrütteten Sphären zur Dritten Dämonenschlacht. Selbst der Dämonenmeister erzitterte vor ihm und nicht einmal der Schwertkönig Raidri Conchobair war in der Lage, gegen ihn zu bestehen.«

—Mitschrift eines Vortrages an der Akademie Punin, von der Hesindekirche beschlagnahmt

Shihayazad

Beschwörung: +12
Beherrschung: nicht möglich
Wahrer Name: 0/- **Basiskosten:** -

SHRUVF (Mz.: SHRUVFYA)

der Vernichter, der Feiste Blutsäufer; viergehörnter Diener Belhalhars

Genau wie der niedere Zant lebt der viergehörnte Shruuf nur um zu töten. Er erscheint als feister, warzenbedeckter Körperklumpen, der von fetten, eitriggelben Beinen mit nach innen gebogenen Vogelkrallen getragen wird. Fünf mannsdicke, schuppige Tentakel und ein stets kreischendes, messerscharfes Krakenmaul trachten ständig danach, ihre Gegner zu packen und wild in Stücke zu zerreißen. Genau dies ist auch der Zweck, zu dem er gerufen wird.

Shruuf

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +5
Wahrer Name: 4/6 **Basiskosten:** 15
INI 9+1W6 **PA** 6 **LeP** 50 **RS** 5
Tentakel: DK NSP **AT** 15 **TP** 2W6+2
Schnabel: DK HN **AT** 18 **TP** 3W6+3
GS 6 **MR** 9 **GW** 16

Besondere Kampfgregeln und -manöver: 5 Aktionen pro KR (maximal eine Handlung pro Gliedmaße, je nach Wahl Attacke oder Parade), Gezielter Angriff (Tentakel) / Umschlingen, Verbeißen (Schnabel und erst eine KR nach gelungenem Umschlingen möglich), Umreißen (Tentakel, 8), ein umschlungenes Opfer kann sich selbst nur durch eine KK-Probe +8 befreien oder es kann befreit werden, indem das Tentakel durchtrennt wird, wozu 15 SP auf das Tentakel notwendig sind. Großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Regeneration I (wenn manifestiert), Resistenz gegen magische Angriffe, Unsichtbarkeit I

Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Manifestation, Suchen und Vernichten, Wache

SORDUL (Mz.: SORDULIM)

niederer Diener Mishkharas

Dieser Dämon ist in seiner diesseitigen Form annähernd menschenähnlich (das heißt, er besitzt zwei Arme, zwei Beine und einen Kopf), ist aber beständig von einem bläulichen, ätzenden Schleim umgeben. Bisweilen kann er sich in die Länge und Breite strecken, um so einen regelrechten Vorhang von vier Rechtschritt Größe zu bilden.

Sordul

Beschwörung: +6 **Beherrschung:** +4
Wahrer Name: 4/6 **Basiskosten:** 6
INI 12+1W6 **PA** 8 **LeP** 40 **RS** 3
Krallen: DK N **AT** 12 **TP** speziell
Biss: DK H **AT** 16 **TP** 1W6+8
GS 10 **MR** 6 **GW** 10

Besondere Kampfgregeln und -manöver: Mit einer Berührung seiner schleimtriefenden Krallen kann er einem Gegner pro KR drei Punkte seines Rüstungsschutzes rauben, so lange dieser nicht aus Metall besteht oder verzaubert ist, eine hölzerne Waffe (oder den Stiel einer Waffe) verrotten lassen oder an ungeschützten Stellen 2W6+2 Schadenspunkte anrichten. Er greift entweder Rüstung, Waffe oder Leib seines Opfers an, niemals jedoch mehrere Ziele gleichzeitig. Gegen Stein und Metall ist Sorduls Säure wirkungslos.

Besondere Eigenschaften: Folgeschaden (Säure)

Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Körperliche Hilfe (Gegenstände auflösen), Manifestation, Suchen und Vernichten, Wache

TAIFELEL (Mz.: TAIFELEL)

die Täuschende Flamme; eingehörnter Diener Agrimoths

Es heißt, dieser Dämon, Namensspender für die elementaren Feuerteufel, erscheine entweder als wandernde Feuergestalt oder als vermeintlich wärmendes Lavaauge. Na-

türliche Präsenz wird im hohen Norden beobachtet, andernorts wird er angeblich von denjenigen beschworen, die nicht gleich die Gewalt eines Azzitai entfesseln wollen.

Taifelel

Beschwörung: +10 **Beherrschung:** +3
Wahrer Name: 2/5 **Basiskosten:** 9
INI 7+1W6 **PA** 5 **LeP** 66 **RS** 0
Feuerpranken: DK HN **AT** 12 **TP** 1W6+4
GS 4 **MR** 11 **GW** 8

Besondere Kampfgregeln und -manöver: Heizt sich der Dämon bewusst auf, herrscht große Hitze in seiner Umgebung DK H: 1W6 SP/KR und Verlust von 1 RS-Punkt pro KR; DK N: 1 SP/KR und 1 RS-Punkt alle 3 KR, DK S: 1 SP/3 KR und 1 Punkt RS alle 6 KR.

Besondere Eigenschaften: Folgeschaden (Verbrennen für 1W6 KR), Immunität gegen Feuer, Verbrennbarkeit (Wasser).

Talente: Elementare Kunstfertigkeit 3

Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Kontrolle über Feuer, Manifestation, Wache

TAŠFARELEL ODER ZHOLVAR

der Gierige Feilscher, der Seelenfressende Vermehrer des Blutbefleckten Goldes; eine erzdämonische Wesenheit

Näheres über diesen Erzdämon finden Sie auf Seite 399f. Er ist für die Erregung von Geiz, Neid und Habsucht berüchtigt.

THALON (Mz.: THALONE)

das Schwarze Wiesel; niederer Diener Belshirashs

Gerufen wird der meist als schwarzes Wiesel von etwa zwei Spann Schulterhöhe erscheinende Dämon, um im Eisreich und anderen wildarmen Ödnissen Jagdbeute herbeizuschaffen. Es heißt, dass ein Thalon einzig das Blut seines Beschwörers trinken könne, doch stammt dies daher, dass der Paktierer beim Erteilen des Jagdauftrags dem Dämon etwas von seinem Blut geben muss, damit der Thalon von seinen (bisweilen über sehr große Entfernungen führenden) Jagden zurückfindet.

Thalon

Beschwörung: +5 **Beherrschung:** +0
Wahrer Name: 4/6 **Basiskosten:** 2
INI 14+1W6 **PA** 18 **LeP** 15 **RS** 2
Biss: DK H **AT** 16 **TP** 1W6+4
GS 13 **MR** 10 **GW** 6

Besondere Kampfgregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (beliebig), Anspringen (2), Gezielter Angriff / Verbeißen; kleiner Gegner

Besondere Eigenschaften: Raserei, Regeneration I, Unsichtbarkeit I, Verwundbarkeit (Firun, Ifirn)

Talente: Spionage 8

Mögliche Dienste: Bewegung, Bindung, Körperliche Hilfe (Jagd: pro Stunde Jagd bringt Thalon zwischen 0,5 und 20 Rationen), Manifestation, Suche, Spionage

ἸΑΡΓΥΠΙΟΤΗ, AVCH ἸΙΑΚΟΟΛ ΓΕΠΑΠΤ

Präzentorin der Heulenden Finsternis; Meisterin des Yak-Hai; eine erzdämonische Wesenheit

Die sogenannten Herrin der Nekromanten und der Alpträume, ihr Gefolge und ihre finstere Domäne werden auf Seite 397f. beschrieben.

ἸΑΖ-ΛΑΡΑΑΝΙ (Mz.: ἸΑΖ-ΛΑΡΑΑΝΙΝΙΜ)

Laraansbrut genannt; niedere Diener Belkeles

So nennt man die Dämonen, die den nächtlichen Schläfer in Gestalt einer wunderschönen Person besuchen und versprechen, ihm alle geheimen Wünsche der Lust zu erfüllen. Der Besuch eines oder einer Thaz-Laraanji lässt den Schläfer jedoch ermattet zurück, denn je nach Gier rauben die Dämonen ihm Tage, Wochen, bisweilen sogar Monate seines Lebens. Sie können allerdings, anders als ihre mächtigeren Dämonen-Verwandte, die Laraanim, keinen Scheinleib annehmen.

Thaz-Laraanji

Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +3

Wahrer Name: 3/6 **Basiskosten:** 3

Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit II, Unsichtbarkeit II

Talente: Betören 14

Mögliche Dienste: Alptraum, Besessenheit, Bindung, Manifestation, Verführung

ἸΛΑΛΥC (Mz.: ἸΛΑΛΥCΥΑ)

Meister der Morfus und Herr des Miasmatischen Hauchs; zweigehörnter Diener der Mishkhara

Dieser Dämon sieht aus wie eine Lache graugrünen, zähflüssigen Schleims, aus der zwei entfernt an Schneckenfühler erinnernde Hörner ragen. Tlaluc verströmt einen Gestank, der selbst dem Stärksten den Magen umdreht; dieser unbeschreibliche Odem durchdringt auch vor die Nase gehaltene, getränkte Tücher.

Tlaluc

Beschwörung: +7 **Beherrschung:** +4

Wahrer Name: 4/6 **Basiskosten:** 6

INI 12+1W6 **PA** 0 **LeP** 80 **RS** 3

GS 1 **MR** 22 **GW** 4

Besondere Kampfregeln und -manöver: Tlaluc unternimmt keine direkten Kampffaktionen, wer sich in jedoch weniger als 20 Schritt Entfernung von dem Dämon befindet, muss eine KO-Probe+5 ablegen (geruchsempfindliche Wesen eine Probe +10 ab einer Entfernung von 30 Schritt). Misslingt diese, so wird der Betroffene von Breckkrämpfen geschüttelt, erleidet 1W6 SP und ist die nächste SR absolut kampfunfähig. Wer den Dämon mit dem Schwert bekämpfen will, der muss alle zwei KR eine

KO-Probe+6 ablegen, will er nicht von dem Geruch überwältigt werden. Wer in der Nähe des Dämons zusammenbricht, wird von diesem verschlungen und verdaut.

Besondere Eigenschaften: Formlosigkeit I

Mögliche Dienste: Bindung, Körperliche Hilfe (Gestank), Manifestation, Wache

ἸΥΡΓΟΘΗ (KEINE Mz. BEKAΠΠΤ, VERMUTLICH EINZIGARTIG), die Jahrhundertwelle: Siebengehörnter Diener Charyptoroths

»Als in jenen Jahren, da Muamar i'ben Sheranbil [...] die Seewege nach dem fernen Ribukan unsicher machte, der Ifriqis Harun ay Lem entsandt wurde, jene Bedrohung zu beenden, riefen die Zulneddin Marustans den Blauen Shaitan der See und beseitigten selbst die Eindringlinge in ihrem Reich.

Dies erwähnt das Märchen von Azizel el-Dash, und es ist die älteste Nennung Turgoths, des vielfach gehörnten Wellenwerfers, der ganze Küstenstriche und Inseln in das Unwasser der Dschejhennach reißt. Seine wahre Gestalt kennt niemand, stets erscheint er nur als gewaltiger fratzenhafter Umriss, schimmernd in blau und rot, glühend aus einem schwarzen Wellenberg, der sich bis zu den Wolken auftürmt und mit wildem Tosen in die Tiefe reißt, was ihm im Wege ist.«

—Übersetzung einer Papyrusrolle der Silem-Horas-Bibliothek durch Heshdan al-Azzar, 1001 BF

ἸΥΥΡ-ΑΜΑΨΗ (Mz.: ἸΥΥΡ-ΑΜΑΨΥΑ) die Schwarze Kröte; siebengehörnter Diener Agrimoths

Diese drei Schritt lange und anderthalb Schritt hohe, schwarzglänzende, blutwarzige Kröte ist Widharcal's Untergebene des geschändeten Erdelements. Die Monstrosität besitzt eine fünf Schritt lange, grellrote Zunge, goldene, hervorquellende Augäpfel und auf dem Haupt eine Krone aus sieben Hörnern. Ähnlich wie (ein) Arkhobal kann dieser auch als *Peugros* bekannter Dämon Lebewesen dämonisch verändern, jedoch wirkt er oft kürzer und gezielter: Die Wucherung von giftigen Dornhecken, Pervertierung von Feldern und Erschaffung von Daimoniden sind sein Metier.

Tuur-Amash

Beschwörung: +13 **Beherrschung:** +8

Wahrer Name: 2/3 **Basiskosten:** 20

INI 18+1W6 **PA** 5 **LeP** 200 **RS** 7

Zunge: DK NSP **AT** 16 **TP** 1W20

GS 2 **MR** 18 **GW** 14

Besondere Kampfregeln und -manöver: kann KRÖTENSPRÜNGE von bis zu 21 Schritt vollführen. Umreißen, Anspringen (6), Gezielter Angriff / Würgen (2W6 SP(A) pro KR). Die Zunge kann nur vom Hals gelöst werden, indem man sie durchschlägt (RS 4, 20 LeP). Eine abgeschlagene Zunge

wächst Tuur-Amash binnen 3 KR wieder nach. Während die Zunge ein Opfer umschlungen hat oder nachwächst, kann Tuur-Amash kein weiteres Opfer angreifen. Vom Berühren der Kröte sollte man tunlichst Abstand nehmen, denn im Kampf sondert sie ein Sekret ab, das auf der Haut 4W6 SP verursacht. Großer Gegner.

Besondere Eigenschaften: Mutation, Regeneration I

Talente: Elementare Kunstfertigkeit 15

Mögliche Dienste: Besessenheit (nur Tiere und Pflanzen), Bindung, Kontrolle über Humus (nur Landpervetieren), Manifestation, Wache

ΥΛΧΥΧΥC (Mz.: ΥΛΧΥΧΥCΙ) die Verschlingende Tiefe, der Algendämon; eingehörnter Diener Charyptoroths

Als stinkender, dunkelgraugrüner Algenteppich ist der Ulchuchu an stehende Gewässer gebunden. Er wirkt beunruhigend lebendig und ergreift oft Lebewesen mit Schlingen, um sie zu ertränken. Größere Ulchuchui erleichtern den Kontakt zu Charyptoroths Domäne und werden somit von manchen düsteren Zirkeln verehrt und gefüttert. Im Thuran-See, dem Loch Hardodról, vor Selem und natürlich in der Blutigen See und den Schwarzen Landen sollen Ulchuchui umherdümpeln, die auch lange nach Leistung ihrer Dämonendienste auf Dere verblieben sind.

Ulchuchu

Beschwörung: +11 **Beherrschung:** +4

Wahrer Name: 3/4 **Basiskosten:** 6

INI 8+1W6 **PA** 8 **LeP** 65 **RS** 1

Tangschlingen: DK HNS **AT** 12 **TP** 1W6

GS 3 **MR** 11 **GW** 15

Besondere Kampfregeln und -manöver: 4 Aktionen pro KR. Wenn die Attacke eines Ulchuchu gelingt, hilft nur ein Ausweichmanöver; gelingt dies nicht, so hat der Dämon sein Opfer gepackt und versucht, es unter Wasser zu ziehen. Sich aus der tödlichen Umarmung der Schlingen zu befreien, erfordert eine KK-Probe, die pro Runde unter Wasser um 1 Punkt erschwert wird; pro KR unter Wasser erleidet das Opfer 1W6SP(A). Ein Ulchuchu kann gleichzeitig maximal 2 Personen unter Wasser halten und 2 weitere Personen attackieren. Ein Ulchuchu verbleibt an dem Ort, an dem er beschworen wurde und ist zu Beginn etwa 100 Rechtschritt groß. Mit jedem Opfer, das er ertränkt, steigt die LE permanent um 1, der Algenteppich vergrößert sich um 10 Rechtschritt. Er kann unter Wasser im Uferschlick treiben oder an die Oberfläche steigen. Wird ein Ulchuchu im Kampf besiegt, so löst er sich in zusammenhanglose Algenfäden auf, regeneriert sich anschließend aber entsprechend der Eigenschaft Präsenz.

Besondere Eigenschaften: Existenz, Formlosigkeit I, Präsenz I, Regeneration II, Verwundbarkeit (elementares Feuer)

Mögliche Dienste: Bindung, Körperliche Hilfe (Beschwörungshilfe: erleichtert alle Beherrschungen von Dämonen aus Charyptoroths Domäne und

entsprechende Pakte um 1 Punkt, ein Ulichuchu mit mindestens 200 LeP, sogar um 2 Punkte), Manifestation, Wache

UMDOREEL (Mz. UMDOREELYA) der Meister der Jagd; dreigehörnter Diener Belshirashs

Vom 'Jagdmeister' (und meist Anführer) der Wilden Jagd wird berichtet, dass er meist als eine trollgroße Gestalt mit vier klauenbewehrten Armen, drei Augen (davon eines im Hinterkopf), scharfen, blutig aus der Haut ragenden Hornsplintern und einem mächtigen, elchähnlichen Geweih sowie drei Hörnern auf seinem Rückenrücken erscheint. Seine mächtige Stimme – ein niederhöllisch kalter Hauch – kommandiert die Wilde Jagd, aber er soll auch schon als einzelne Entität beschworen worden sein.

Umdoreel

Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +7
Wahrer Name: 2/3 **Basiskosten:** 14
INI 13+1W6 **PA** 10 **LeP** 70 **RS** 4
Biss: DK N **AT** 14 **TP** 3W6+5
Krallen: DK NS **AT** 16 **TP** 2W6+2
GS 10 **MR** 18 **GW** 16

Besondere Kampfregeln und -manöver: 4 Aktionen pro KR (je 2 Angriffe und 2 Reaktionen), Niederwerfen (10); großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Regeneration I, Schreckgestalt I, Verwundbarkeit (Firun, Ifirn)

Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Manifestation, Suchen und Vernichten

URIDABASH

die Hand mit dem Stab

Dies soll einer der Diener Amazeroths, vielleicht aber auch nur einer seiner Beinamen sein.

USVZOREEL (Mz. USVZOREELYA) Der-dich-in-den-Tod-treibt; ein niederer Diener Belshirashs

Die "Treiber" der Wilden Jagd sind meist körperlose, grotesk verzerrte menschliche Gestalten von der Farbe schmutzigen Eises oder gefrorenen Fleisches, deren Anblick und Kreische alle außer den Tapfersten fliehen lässt. Oft werden mehrere Usuzoreelya auch ohne den Rest der Meute beschworen, um ein Opfer zu Tode zu hetzen. Wie auch der Jagdmeister Umdoreel werden Usuzoreelya fast ausschließlich als Tagesherrscher angerufen.

Usuzoreel

Beschwörung: +6 **Beherrschung:** +2
Wahrer Name: 2/3 **Basiskosten:** 2
INI 18+1W6 **PA** 14 **LeP** 40 **RS** 0
GS 15 **MR** 11 **GW** 8

Besondere Kampfregeln und -manöver: Ein Usuzoreel greift im Kampf nicht selbst an, sondern setzt auf die eigene Erscheinung; fliegendes Wesen.

Besondere Eigenschaften: Regeneration I, Rudel, Schreckgestalt I

Mögliche Dienste: Bindung, Bereitstellung besonderer Fähigkeiten (Erschrecken), Körperliche Hilfe (Jagdbeute treiben)

UTTARA'VHA (Mz.: UTTARA'VHAJIM) die Diebische Elster; ein niederer Dämon aus dem Gefolge des Tafsarell

Uttara'Vha hat die Gestalt eines kleinen fliegenden Tieres: Oft erinnert er äußerlich an winzige Baumdrachen, doch es wird auch von Elstern berichtet und sogar von Fledermäusen und verführerischen Schmetterlingen. Die Fähigkeit des Uttara'Vha ist sehr speziell: Der Dämon ist ein überaus gewandter Dieb, den der Beschwörer aussendet, um sich einen genau definierten Gegenstand holen zu lassen. Ein Uttara'Vha sind nicht in der Lage, geweihte Plätze zu betreten oder geweihte Gegenstände zu stehlen.

Uttara'Vha

Beschwörung: +6 **Beherrschung:** +0
Wahrer Name: 3/2 **Basiskosten:** 2
INI 14+1W6 **PA** 14 **LeP** 12 **RS** 2
Krallen: DK H **AT** 14 **TP** 1W6+2
GS 14/1 **MR** 7 **GW** 5

Besondere Kampfregeln und -manöver: Flugangriff, sehr kleiner, fliegender Gegner (AT +5, PA +10)

Besondere Eigenschaften: Verwundbarkeit (Phex, Nandus)

Talente: Diebstahl 18, Spionage 14

Mögliche Dienste: Bindung, Diebstahl, Manifestation, Spionage

VHATACHEOR (Mz.: VHATACHEROI) Meister des brennenden Wassers; achtgehörnter Diener Charyptoroths

Dieser einer sechs Schritt durchmessenden Vogelspinne nicht unähnliche Dämon besitzt einen bizarren Menschenkopf mit anmaßend sprechendem Maul. Er wird bisweilen in der Nähe der Dämonenarchen gesehen, und hat schon mehrfach Entsetzen und Verderben über Schiffe gebracht. Wo seine Spinnenbeine das Wasser berühren, beginnt dieses zu brennen wie Öl (auch wenn dieser Effekt nur wenige Augenblicke anhält), und auch Schiffsrümpfe können von dieser Wesenheit leicht entzündet werden. Es heißt, in seinem Griff würde man gleichzeitig verbrannt und ersäuft.

Vhatacheor

Beschwörung: +17 **Beherrschung:** +9
Wahrer Name: 1/3 **Basiskosten:** 27
INI 18+1W6 **PA** 10 **LeP** 250 **AsP** 60 **RS** 5
Krallen: DK NSP **AT** 14 **TP** 2W6+4
GS 10 **MR** 15 **GW** 20

Besondere Kampfregeln und -manöver: 6 Aktionen pro KR (mindestens 2 Reaktionen), Ein Treffer erzeugt Schmerzen, als würde die Haut an der entsprechenden Stelle verbrennen; gleichzeitig

hat das Opfer das Gefühl zu ertrinken. Dem Opfer muß bei jedem Treffer eine Selbstbeherrschungsprobe gelingen, die um so viele Punkte erschwert ist wie die bereits durch den Vhatacheor erlittenen (aufsummierten) SP; bei Misslingen windet sich das Opfer kampfunfähig in Schmerzen auf dem Boden. Großer Gegner.

Besondere Eigenschaften: Folgeschaden (Feuer), Regeneration I, Schreckgestalt I, Verwundbarkeit (Efferd), Wasserwesen

Zauber: BRENNE (15)

Mögliche Dienste: Bindung, Kampf (nur auf See), Körperliche Hilfe (Wasser längerfristig entzünden), Suchen und Vernichten (nur größere Meereslebewesen und Schiffe)

DER WANDERER ZWISCHEN DEN SPHÄREN

der, den man den ältesten Besucher heißt; ein Dämon unbekannter Natur

»In dero tulamidischen Quellen aber ward zudem berichtet von einem Heimsucher, der ihr Zeichen trägt, aber nicht ihrer Natur ist. Menschenlos ist sein Antlitz, menschenlos seine Art. Er stammt nicht von dieser Welt und doch vermag er dort zu wandeln. Wahnsinn folget ihm wie eine Seuche, und niemals dürft ihr den Kreis der Beschwörung unterbrechen, denn er lauert in der anderen Welt auf das Zeichen eines Eingangs. Er ist der Herr des Blutes, und sein ist ein Teil des Totenreiches.

Wie ein Dieb in der Nacht kommet er und breitet seinen Schatten über die Städte. Die Elfishen nannten ihn Hajadda, den 'Gast', oder Twelwan, den 'ältesten Besucher'. Bei den Tulamiden nennt man ihn Shelhezan, was gleichsam heißt der 'Ungebetene' oder auch Bej'Kelhachamada, was heißen soll 'verderbter Sohn der Mada'. Verstoßen und heimlich ist sein Wirken, doch Königreiche zerbrechen unter seinem unhörbaren Schritt. Selbst der verfluchte Gott, der keinen Namen trägt, sucht seiner Gegenwart zu entfliehen, denn der 'Gast' ist älter als die Welt und ihre Götter.»

—aus Von den Wesenheiten der jenseitigen Sphären, von unbekannter Hand, vermutlich präheralisch

Über dieses unheimliche Wesen ist nur sehr wenig bekannt, und selbst die berufensten Kreise der Magierschaft verfügen lediglich über bruchstückhafte Legenden und Gerüchte. Man ist sich noch nicht einmal dessen gewiss, ob es sich in der Tat bei dem Benannten um einen Dämon oder eine andere Wesenheit handelt. Das mag damit zusammenhängen, dass diese Kreatur ohne Namen weder beschworen noch gebannt werden kann, denn es sind weder Name noch Symbol bekannt, die ihn in diese Sphäre rufen könnten.

»Der 'Wanderer zwischen den Sphären' scheint im Gegenteil selbst zu bestimmen, wann und



wie er die von ihm beherrschte Zwischenebene, welche sich nach dem derischen Tode und noch vor Borons Hallen erstreckt, verlassen will, um in die Welt der Lebenden einzudringen. Dieses Zwischenreich ist ein grauvoller, tiefschwarzer und von derischen Winden durchtoster Raum, der älter ist als alles, was existiert und schon lange vor der Erschaffung Deres vorhanden war. Selbst die Zwölfe haben hier nur wenig Macht, und so liegt der Schluss nahe, dass es sich bei dem 'ältesten Besucher' um keinen herkömmlichen Dämon handelt, sondern um die Ausformung einer uralten, finsternen Macht, die schon lange vorher da war, bevor Phex das Firmament mit den Sternen erhellte. Was aber ihn in diese Zwischenwelt gebannt hat, welchen Zielen er dient, oder ob er schlicht eine Manifestation des Chaos ist, hat noch niemand zu ergründen vermocht.

Der 'Wanderer' lauert in seiner Sphäre auf eine passende Gelegenheit, sich Zutritt zu unserer Welt zu verschaffen, wenn ein unachtsamer Beschwörer einen der Gehörnten ruft, um dann wie ein Schatten dem gebannten Dämon zu folgen und sich, falls sich der Bannzauber als zu schwach erweist, in all seiner Macht zu manifestieren. Zum Glück für die Sterblichen sind seine Besuche äußerst selten. Vermag er dennoch einmal einzudringen, so erscheint er als hochaufergerichtete, hagere Gestalt in einen schwarzen, zerschlissenen Kapuzenmantel gekleidet. Diese Erscheinung hat da, wo das Anlitz sein müsste, nur einen diffusen Schatten, kein Sterblicher aber lebte lange genug, um Näheres berichten zu können.

—aus dem Einführungsvortrag der damaligen Magistra Magna Belizeth Dschelefsunni an der Pentagramm-Akademie zu Rashdul vor Eleven der unteren Jahrgänge, 1019 BF

DIE WILDE JAGD

die Dämonenmeute Belshirashs

Eine Wilde Jagd besteht üblicherweise (falls nicht ohnehin auf eine solch tödliche Begegnung als Kampf verzichten werden soll, was deutlich zu empfehlen ist ...) aus einem Umdoreel, 2W6+4 Usuzoreelya, 1W6+5 Karmanthi, W3 Yash'Natmay, 3W6 Thalonen, den heulenden Seelen vieler Verdammter und unterwegs 'aufgesammeltem' Wild – alles in chaotischer Bewegung, jaulend, um sich beißend, den Boden aufkratzend ...

Sollte die Wilde Jagd gar nicht beschworen worden sein, sondern von Nagrach selbst angeführt werden, verdreifachen sich die Zahlen und die Intensität der Gebete für die Helden. Weitere Informationen zur Wilden Jagd finden sich in **Unter dem Dämonenkronen** auf Seite 124 in der Box **Borbarads Erben**.

Wilde Jagd

Beschwörung: +21 **Beherrschung:** +12
Wahrer Name: 1/3 **Basiskosten:** 49

Die Jagd gilt in diesem Fall regeltechnisch als ein Dämon. Die GS der Jagd beträgt etwa 20.

Dienste: Suchen und Vernichten, Suchen und Diebstahl (Menschen entführen, Talentwert 20), Bewegung und Kampf

ХАМАНОТН

das Verbotene Wissen

Vielleicht eine der Manifestationen Amazeroths, manche sagen jedoch, dass es dem Dämonenmeister Borbarad gelungen sei, Xamanoth zu rufen, ohne der Illusion Amazeroths zu unterliegen.

YAR'YURAAAM

(Mz.: YAR'YURAAAMYA)

die rastlose Bewegung, der ewige Läufer; zweigehörnter Diener Lolgramoths

Dieser Besessenheitsdämon kann alle Arten künstlicher Bauwerke mit unheiliger Bewegung erfüllen. So stammen aus den schwarzen Landen Berichte über bislang nur aus Hexen- und Mohamärchen bekannten Wesen mit mehreren Schritt hohen Beinen und einem Leib aus einer Holz-, Stroh- oder Laubhütte, die so genannte Ghumai-Kal. Bis zu einem Dutzend Reiter sollen sich in das innere solcher Hütten begeben können, um mit unnatürlicher Geschwindigkeit über das Land getragen zu werden, doch niemand hält sich gerne länger als nötig in der maulartigen Hütte mit dem ruhelosen Stöhnen auf. Auch Berichte über sich bewegende Häuser und selbstfahrenden Wagen werden auf diesen Dämon zurückgeführt.

Der Beschwörer kann den eigentlich körperlosen Dämon auch auf ein lebendiges Opfer (meist ein Tier) ansetzen. Dieser nimmt dessen Körper in Besitz und hetzt mit ihm über das Land bis der Körper sein Leben ausgehaucht hat.

Yar'Yuram

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +6
Wahrer Name: 2/2 **Basiskosten:** 6

Besondere Kampfregelein und -manöver: Wenn ein Objekt besetzt wird, steigt dessen GS je nach Größe um 1 bis 10 und folgt den Befehlen des Beschwörers. Bei einem besessenen Lebewesen steigt die GS um 3, und es beginnt sofort, in eine beliebige Richtung zu sprinten, bis Ausdauer, Erschöpfungspunkte und Überanstrengungspunkte verbraucht sind. Das Opfer umgeht Hindernisse, die es nicht erklettern kann, kann aber sehr wohl in Abgründe stürzen oder in Flüssen und Seen ertrinken

Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit II, Limbusreisender

Mögliche Dienste: Bindung, Besessenheit, Manifestation, Suchen und Besessenheit

YASH'PATAM (Mz. YASH'PATMAY)

das Gläserne Klirren auf dem Eis, das Ross Nagrachs; eingehörnter Diener Belshirashs
Bei einer derischen Manifestation Nagrachs erscheint dieser üblicherweise auf einem

gläsernen Ross von gut zwölf Spann Stockmaß, wenngleich es sich dennoch nicht um eine einzelne Wesenheit zu handeln scheint. Das 'Pferd' ist sechsbeinig, durchscheinend und hat anstatt eines Schweifs einen skorpionähnlichen Schwanz. Ein Yash'Natam ist in der Lage, aus seinen Augen Blitze zu schleudern und mit seinem niederhöllisch kalten Atem Gegner auf kurze Entfernung zu gefrieren.

Yash'Natam

Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +5

Wahrer Name: 2/5 **Basiskosten:** 8

INI 11+1W6 **PA** 10 **LeP** 80 **RS** 5

Hufschlag: **DK** NS **AT** 14 **TP** 2W6+2

GS 16 **MR** 13 **GW** 10

Besondere Kampfregelein und -manöver: Überrennen (12, 3W6); Yash'Natam kämpft nur, wenn er selbst oder sein Reiter angegriffen werden. Anstatt einer AT mit seinen Hufen kann ein Yash'Natam Blitze schleudern (Reichweite: 7 Schritt, 3W6 TP) oder seinen kalten Atem gezielt ausstoßen (Reichweite: 3 Schritt, Wirkung wie CORPOFRIGO mit 3W6 ZIP*). Großer Gegner.

Besondere Eigenschaften: Präsenz I, Regeneration I

Mögliche Dienste: Bindung, Transport einer Person, Manifestation

YASH'OREEL (Mz.: YASH'OREELYA)

der Zermalmer, die Eiskalte Seele, die Kristallene Mordlust; zweigehörnter Diener Belshirashs

»Er ist ohne Körper, aber denke nicht, dadurch sei er ohne Macht! Denn er fährt in den Eisberg, der Dein Schiff zermalmt, in den Hagelsturm, der Dein Zelt zerfetzt, und in den Gletscher, in dessen Spalte Du zerquetscht wirst.«

Von den Nivesen ehrfurchtsvoll myrkkyya-leitii – giftiges (also dämonisch besessenes) Eis – genannt wird der Yash'oreel hauptsächlich gerufen, um die Eisnadeln für den Theriakabbau in Glorania zu drehen. Außerdem steht zu vermuten, dass viele magische Fallen und die kristallinen Golem-Leibwächter in Gloranas Eispalästen auf Yash'oreel-Beseelung beruhen. Bisweilen kommt dieser Dämon auch ungebunden vor und terrorisiert nach Belieben eine Zeit lang seine Umgebung.

Yash'oreel

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +10

Wahrer Name: 1/1 **Basiskosten:** 15

INI 12+1W6 **PA** 0 **LeP** 120 **AsP** 70 **RS** 0

GS 25 **MR** 12 **GW** 8

Besondere Kampfregelein und -manöver: Durch die Beseelung des Eises ist der Dämon in der Lage, durch fallende Eiszapfen, plötzliches Festfrieren, abgehende Lawinen etc. Schaden zu verursachen.

Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit I, Präsenz II, Regeneration I, Verwundbarkeit (Firun, Ifirn)
Zauber: FRIGIFAXIUS (14), LEIB DES EISES (18, betrifft nur nagrachverfluchtes Eis)



Mögliche Dienste: Beseelung (Eis- und Schneegebilde), Bindung, Zauber

YEL'ARIZEL DER FLÜSTERER (Мз. YEL'ARZALIM)

der schlechte Ratgeber, Sämann der Zwie-
tracht: ein niederer Diener Lolgramoths

Yel'Arizel wird von Beschwörern gerne in-
miten einer Beratung von Feinden beschworen.
Seine Ratschläge erscheinen dem Unbetei-
ligten zunächst logisch, führen jedoch nach
kurzer Zeit zu Streit und Hader. Yel'Arzalim
haben keine diesseitige Gestalt; sie fahren in
ein Opfer und erteilen ihm Ratschläge, die,
wenn auch anfangs nicht bemerkt, unweiger-
lich zu einem Zwist mit Gesprächspartnern
führen. Wahlweise kann ein Yel'Arizel eine
beliebige Schlechte Eigenschaft des Opfers
erhöhen.

VON WEITEREN ДАМОНЕН

“Bei den 1000 Dämonen von Rh'yyll” lautet eine Redewendung (dem *Arcanum* zufolge ist Rh'yyll der siebtsphärische Ort, an dem die Dämonen Heerschau halten), und tatsächlich glauben kundige Beschwörer, noch zahlreiche weitere gewöhnliche Dämonennamen zu kennen. Hinter manchen verbergen sich Wesenheiten aus halbvergessenen Geschichten, bei anderen handelt es sich lediglich um andere Namen bereits bekannter Dämonen.

Ohnehin kennt man von vielen Stunden- und Tagesherrschern und anderen dämo-
nischen Wesenheiten kaum mehr als den Namen, beispielsweise von **Nekroth**, **Beel-
Arkanael**, **Mibogor**, dem Rachedämon **Ish-ággárr**, **Yex'Vragor**, **Schurubaal**, **Balkabireth**,
Hiai'Saad, dem insektenhaften **Zyrra'Shin**, **Assrael**, **Spasmael**, **Nekhatheth**, **Gorgobaal**
oder dem sechsgehörnten **Barabuul**. Das *Daimonicon* beinhaltet in seinem ursprüng-
lichen Titel *Ma'zakaroth Schamaschtu* die Namen zweier Dämonen: **Schamaschtu** ken-
nen Mythologen als die Fürstin der Seeschlangen, **Ma'zakaroth** trägt in der Dämonologie
den Beinamen *Verteidiger von Yha'Rrud*. Von **Ashta'suul** sagen tulamidische Sagen, er
hätte einst das Schwert **Gnor'a'khir** gestohlen. Der viergehörnte Otterdämon **Ghur** zählt
vermutlich zu Zholvars Gefolge und sucht bevorzugt die Nivesenlande heim. Lolgra-
moth untertan ist **Frazzaroth**, der Beschwörer an andere Orte teleportiert.

Den ‘Herrn der Ränke’ nennt man den fünfgehörnten **Altijar**, der als pferdebeiniges We-
sen mit dem Leib eines Kriegers und schwarzem Hengstkopf erscheint und für allerlei
finstere Machenschaften eingesetzt werden kann. Beim nebelhaften **Chur'chaj** mit den
rotglühenden Augen handelt es sich wohl um einen Diener Thargunitoths, der durch
die Körperöffnungen in ein Opfer einfährt, Erinnerungen und Wissen tilgt und meist
nur sabbernde Irre zurücklässt. **Khai-Khamarrud** kann als der siebengehörnte Gebieter
des Zerfalls mit seinem Odem sogar Stein und Metall zu Staub verrotten lassen. Kat-
zengestaltig ist **Chai-Kashêt**, ein dreiegehörnter Diener Aphasmyras, der mit sieben
Plagen einen Landstrich binnen eines Mondes restlos verwüsten kann.

Das gefürchtete **Yaq-Hai** (mohisch: Raubkatze-zum-zweiten-Mal), das sich mitt-
lerweile auch in der Warunkei ausbreitet, ist der Grund, warum die Waldmenschen
ihren Toten die Gesichtsöffnungen verschließen. Denn das Yaq-Hai – hinter dem sich
wohl die Macht Thargunitoths verbirgt – kann etwa durch Augen oder Mund in eine
Leiche eindringen. Aasfresser meiden den Leichnam, sobald aber die Verwesung einsetzt,
springt er auf und durchstreift für einen Untoten erschreckend schnell das Land und jagt
menschliche Beute. Dass ein Yaq-Hai blind ist, macht er mit seinen dämonischen Sin-
nen mehr als wett, und da die dämonische Macht in ihm unterschiedlich ausgeprägt ist,
kann er nur schwer eingeschätzt werden. (Vergleiche hierzu die Texte zur Geisterwelt der
Waldmenschen in *Wege der Götter*)

Yel'Arizel

Beschwörung: +6 **Beherrschung:** +3

Wahrer Name: 3/4 **Basiskosten:** 2

Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit II

Talente: Spionage 10

Zauber: Ängste Mehren (12, siehe den gleichna-
migen Hexenfluch auf Seite 118, Yel'Arizel kann ihn
maximal dreimal anwenden)

Mögliche Dienste: Besessenheit, Bewegung und
Beratung (von Gegnern, flößt schlechte Ratschläge
ein), Spionage, Zauber

YО'ПАНОН

die **Multipode** oder **Neunkrake**, die **Arme
aus der Tiefe**; ein vermutlich zehngehörnter
und einzigartiger Diener **Charyptoroths**
Charyptoroths Sohn, wie er auch genannt
wird, ist ein dämonisches Ungetüm mit gros-
tesker Tentakelanordnung, blasenwerfenden
Saugnapfen und einem aus verdreht stehen-
den Zähnen bestehenden Maul. Diese mäch-
tige Wesenheit wurde bislang nur gesichtet, als
es jeweils Charyptoroth-Unheiligtümer oder
andere Diener Charyptoroths verteidigte. Es
mag mehr Begegnungen mit diesem Urbild

aller Kraken gegeben haben, doch lebt nie-
mand mehr, um davon berichten zu können.

Yo'Nahoh

Beschwörung: +19 **Beherrschung:** +10

Wahrer Name: 2/2 **Basiskosten:** 36

Besondere Kampfregeln und -manöver: Hat en-
orme Kampfwerte, 10 Aktionen pro KR, Reichweite
von mehreren Metern, TP nach Ermessen des Spiel-
leiters; sehr großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Existenz, Folgescha-
den (Gift), Präsenz III, Regeneration II, Schreckge-
stalt I, Verwundbarkeit (rein elementares Wasser,
Efferd, Swafnir), Wasserwesen

Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Manifestation,
Suchen und Vernichten (größere Seebewohner oder
Schiffe), Wache

ZANT (Мз. ZANTIM)

das **Vielzahnige Maul**; ein niederer Diener
Belhalhars

Neben dem Heshthot ist der fürchterliche
Zant sicherlich unter vielen erfahrenen
Abenteurern der bekannteste Dämon. Diese
drei Schritt hohe, aufrecht stehende Kampf-

maschine erscheint mit ihren Krallenpranken, den messerscharfen Säbelzähnen, dem hart verhornten Schwanz und dem nie anhaltenden Geifer als die raubkatzengeleiche Pervertierung von Rondras Symboltier. Das mit gelber, brennender Säure überzogene Fell ist an vielen Stellen aufgerissen, darunter kommt blanke, ekelhaft-violette Haut zum Vorschein, die das groteske Äußere des Zants weiter verstärkt. Sie kennen in unserer Sphäre keinen anderen Lebenszweck als zu

kämpfen, zu töten, zu zerreißen und zerfetzen.

Zant
Beschwörung: +10 **Beherrschung:** +3
Wahrer Name: 5/6 **Basiskosten:** 6
INI 16+1W6 PA 8 LeP 30 RS 3
Pranke: DK N **AT 15 TP 1W6+4**
Biss: DK HN **AT 12 TP 2W6+2**
Schwanz: DK (N) **AT 12 TP 1W6+2**
GS 8 MR 12 GW 13

Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (2 Angriffe, maximal einer pro Angriffsart, 1 Reaktion), Niederwerfen (4), Anspringen (4), der Schwanz kann nur gegen hinter dem Zant stehende Gegner eingesetzt werden; großer Gegner
Besondere Eigenschaften: Folgeschaden (Säure, nur bei Biss oder im Handgemenge), Raserei, Regeneration I (wenn manifestiert), Schreckgestalt I
Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Manifestation, Suchen und Vernichten, Wache

THARGVITOTHS VERDAMMTE DIEPER

»Von den wandernden Leichnamen, Ghulen und anderen Scheuslichkeiten: Die Necromantie (welches ist die Lehre von den Nicht- oder Untoten) und die Scripta der Boroni lehren uns, welcher Art die Nicht-Toten sind: Wandernde Leich und Skelett, Mumie und Wiedergaenger, gar nicht zu erwahnen die schauderlichen Leichenfreszer und die Vampyre. Nicht-Tote sind unheilig, denn ihnen fehlt die Kraft zum Leben, weshalb sie selbige von den wahren Kreaturen Los' rauben oder von einem ueblen Schwartz-Künstler eingegeben bekommen – ja, bisweilen faehrt gar ein Daimon in sie ein.

Alle Nicht-Toten sind gar schauerlich anzuschauen und von ueblem Geruch umgeben. Bei Tage werfen sie einen Schatten in alle Richtungen, was ihre Schwärzte und Verderbtheit anzeigt. Sogar unschuldige Thiere haben die Necromanthen schon aus Grab und Gruft gerufen, um sie zu unterwerfen. Manches Mal mag es vorkommen, dass ein Nicht-Toter sich seinem Meister entreißt und, vom Hasz auf alles Lebende getrieben, mordend und reizend durch die Lande streift, bis sich denn ein mutiger Priester seiner erbarmt und ihn in Borons Reich zurueckweist.«

—aus Das Wesen des Unbekannten, nach der Sigban-Originalschrift; ca. 620 BF

Die im obigen Zitat erwähnten Vampire (siehe Wege der Götter) und Ghule (ZBA 102) gelten im weiteren Sinne zwar ebenfalls als Untote, sind aber wesentlich geheimnisvolleren Ursprungs und können nicht mit den genannten Methoden erschaffen werden. Der Nachtalp (siehe Seite 204f.) und der Wiedergänger (Seite 408) sind Grenzfälle zwischen Untoten und Geistern

Im Folgenden finden Sie die Werte der üblicherweise mittelgroßen humanoiden Untoten (außer Tierkadaver), die Werte andere Leichen können daraus abgeleitet werden. Oger richten mehr Schaden an, Zwerge sind deutlich zäher. Kleine Wesen haben meist eine höhere GS, aber weniger LeP und geringeren Schaden. Größere Wesen sind langsamer und richten mehr Schaden an.

Der jeweils angegebene RS ist der eines nicht gerüsteten Untoten; je nach derzeitiger Ausrüstung kann dieser Wert angepasst werden. Gleiches gilt für Wesen, die eine Waffe benutzen können. Ihr Werte (d.h. INI, AT, PA, TP, DK) werden auch anhand der Eigenschaften der benutzten Waffe angepasst.

ALLGEMEINE EIGENSCHAFTEN

Wie auch Dämonen wirken Untote beim ersten Anblick sehr abstoßend, was wie die Eigenschaft Schreckgestalt I zu behandeln ist. Allerdings verfliegt diese Wirkung bereits nach der ersten erfolgreichen Handlung (Angriff, Zauber) gegen das Wesen. Wie auch Elementarwesen und Dämonen sind Untote magische Wesen, die jedoch nicht als Lebewesen (z.B. beim Zauber EXPOSAMI) zählen.

Alle Untoten können nur die Manöver Wuchtschlag, Niederwerfen und Schildparade ausführen, zudem sind sie immun gegen alle Manöver, die direkt oder indirekt die SF Finte voraussetzen. Sie benötigen kein Licht um zu sehen. Untote erleiden keine Einbußen aufgrund von geringer Lebensenergie, jedoch können sie Einbußen durch Wunden erhalten; ihre Ausdauer ist unendlich.

Untote sind sehr beschränkt in ihrem Horizont, sie haben normalerweise eine KL von 1, die aber bei der Erhebung erhöht werden kann. Alle Untoten besitzen folgende besonderen Eigenschaften: Lichtscheu, Mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Gegenstände aller Götter und sogar eine Schwere Empfindlichkeit gegen borongeweihte Objekte, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Resistenz gegen die Merkmale Einfluss und Eigenschaften und eine Immunität gegen die Merkmale Herrschaft und Form.

Untote übertragen die Krankheiten Paralyse (WdS 156) und Schlafkrankheit (WdS 157). Wurde ein Held in einem Kampf von einem Untoten berührt, so besteht eine Wahrscheinlichkeit von 19 und 20 auf W20, dass sich dieser Held mit der jeweiligen Krankheit infiziert hat. Bei einer Verletzung wird man sogar bei 17–20 auf W20 mit der Paralyse infiziert. Außerdem entzündeten sich die Wunden von Untoten häufiger, so dass solche Verletzte häufiger an Wundfieber (WdS



157) erkranken. Die genauen Regeln zur Infektion mit Krankheiten finden sich in **Wege des Schwertes** ab Seite 151.

Durch eine andere als die Thargunitoth-Variante des SKELETTARIUS erhobene Untote können andere Eigenschaften besitzen (siehe Kasten zu den SKELETTARIUS-Varianten im Nekromantie-Kapitel auf Seite 194), insbesondere sind sie *zusätzlich* stark empfindlich gegen geweihte Objekte der jeweiligen Gegengottheit.

Dienste von Untoten

Alle Untoten können die Dienste *Bewegung, Kampf, Wache* und *Warte* ausführen. Etwas klügere Untote (KL mindestens 4) können auch den Dienst *Körperliche Hilfe* und *Schutz* erfüllen. Ab einer KL von 7 steht sogar der Dienst *Suche* zur Verfügung. Bei mittels TOTES HANDLE erhobene Untote erhalten außerdem den Dienst *Gefolgschaft*.

Von Nephazzim Besezene Untote

Wird die Eigenschaft *Untotenaktivierung* des Nephazz und der Dienst Bereitstellung besonderer Eigenschaften genutzt, um einen Untoten zu erschaffen, so erhält der Untote die bei der Beschwörung des Ne-

phazz für die Werte des Dämons investieren Boni auf seine Werte sowie einen zusätzlichen Punkt KL. Die LO eines solchen Untoten beträgt 3 Punkte weniger als üblich.

Endet der Dienst des Nephazz, wird der Körper wieder so leblos wie vor der Aktivierung. Diese Regelung gilt auch für ein *Magnum Opus der Nekromantie* (siehe 402f.).

Beseelt ein Nephazz einen bereits erhobenen Untoten, so erhält dieser für die Dauer der Beseelung sowohl die Boni aus der Beschwörungsprobe des Nephazz als auch die folgenden Modifikationen: AT/PA je +2, RS +4, KL +3. Verlässt der Nephazz den Untoten, so gehen nur die Verbesserungen aus der Beseelung verloren und die LO sinkt um 3 Punkte; der Untote bleibt jedoch erhalten.

Alle von einem Nephazz beseelten oder aktivierten Untoten sind *lichtempfindlich*.

Wird ein von einem Nephazz belebter Untoter zerstört, so zählt der Dienst des Dämons als erfüllt. Falls noch Dienste offen stehen, so kehrt der Dämon zu seinem Beherrscher zurück. War der Nephazz an den Leib des Untoten gebunden, so kehrt er in die Siebte Sphäre zurück, unabhängig von der Anzahl noch offener Dienste.

Lebender Leichnam

So bezeichnet man eine kaum verweste untote Kreatur, die erst wenige Tage oder Wochen in ihrer Grabstätte verbracht hat. Leichname benutzen im Kampf die bloßen Hände oder beliebige einfache Waffen.

Lebender Leichnam

Beschwörung: +2 **Beherrschung:** +3
INI 9+1W6 **PA** 4 **LeP** 25 **RS** 0 **WS** 4
Hände: DK H **AT** 8 **TP** 1W6+2
Waffe: DK N oder S **AT** 8 **TP** nach Waffe
GS 5 **MR** 5 **GW** 4
Start-LO 10 **Unterhaltskosten:** 3 AsP

Mumie

Mumien sind Leichname, die durch Einbalsamieren oder Austrocknung konserviert wurden. Ihre hervorstechenden Eigenschaften als untote Monstrosität sind die gewaltige Körperkraft (grob entsprechend einer KK von 50) und ihre Feuerempfindlichkeit. Mumifizierung als Methode zur Erhaltung der Toten ist im tulamidischen Raum üblich, aber durch die Züge der Norbarden auch weiter im hohen Norden bisweilen anzutreffen.

Mumie

Beschwörung: +6 **Beherrschung:** +7
INI 12+1W6 **PA** 7 **LeP** 45 **RS** 2 **WS** 7
Hände: DK H **AT** 7 **TP** 1W6+5
Waffe: DK N oder S **AT** 7
TP nach Waffe, zusätzlich +8
GS 5 **MR** 15 **GW** 12
Start-LO 7 **Unterhaltskosten:** 5 AsP

Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff / Niederwerfen (2). Körperteile einer Mumie führen ein Eigenleben und kämpfen weiter – wer das einmal gesehen hat, auf den wirken auch weitere Anblicke einer Mumie entsprechend den Schreckgestalt-I-Regeln. Aufgrund der enormen Körperkraft der Mumie macht jede von ihr geführte Waffe 8 TP

zusätzlichen Schaden aus hoher Körperkraft, jeder Angriff mit einer Waffe ist automatisch ein Niederwerfen-Manöver.

Besondere Eigenschaften: Resistenz gegen profane Waffen, Verwundbarkeit durch Feuer, erhöhte Krankheitsübertragung (zum W20-Wurf, ob eine Krankheit ansteckend wirkt, wird 1 addiert).

SKELETT

Lag der Leichnam lange genug im Grab, sind von ihm nur noch Knochen übrig – und die Metallteile von Waffen und Rüstungen, die ihm auf die letzte Reise gegeben wurden.

Skelett

Beschwörung: +4 **Beherrschung:** +5
INI 10+1W6 **PA** 3 **LeP** 30 **RS** 0 **WS** 5
Hände: DK H **AT** 9 **TP** 1W6+2
Waffe: DK N oder S **AT** 9 **TP** nach Waffe
GS 5 **MR** 5 **GW** 7
Start-LO 9 **Unterhaltskosten:** 3 AsP

Besondere Kampfregeln und -manöver: Skelette können nur mit Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen wirksam bekämpft werden; Schwerter, Säbel und Stäbe richten den halben, Fechtwaffen, Dolche, Speere, Bolzen und Pfeile überhaupt keinen Schaden an.

Tierkadaver und -skelett

Genau wie die Leichname von Menschen oder anderen Humanoiden von finsternen Nekromanten belebt werden können, so können Tierleichen mit einem Pseudoleben beseelt werden. Besonders 'beliebt' bei den Schwarzmagiern sind hier Wölfe, Bullen, Streitrösser, Hunde und Raubkatzen. Die Beschwörungsschwierigkeit richtet sich grob nach der Größe, die Beherrschungsschwierigkeit nach der ehemaligen Intelligenz des Wesens.

Tierkadaver und -skelett

Beschwörung: +4 bis +7 **Beherrschung:** +2 bis +4
Start-LO 12 **Unterhaltskosten:** 2–3 AsP

Für die Werte des Tierkadavers werden die Werte eines lebenden Tiers der gleichen Art als Basis genommen. Diese werden je nach Verwesungsstatus modifiziert:

Tierkadaver: INI, AT, PA, GS je –2, TP –1, LE nur 90% des Basiswerts

Tierskelett: INI, PA –4, TP, GS je –2, AT –1, Besonderheiten wie Skelett (s.o.)

Die Werte und Besonderheiten eines Tieres finden sich in der ZBA.

Besondere Kampfregeln und -manöver: je nach Tierart

Zombie

Diese Untoten (deren Name sich vom mo-hischen *Tschumbi* ableitet) sind bereits wesentlich stärker verwest als die obigen Leichname und sind von allen Untoten am widerwärtigsten anzuschauen. Diese Kreaturen schwarzer Magie sind so schwerfällig, dass sie sich in einer Rüstung nicht bewegen könnten und nur mit ihren Händen (oder was davon übrig ist) kämpfen. Sie hauchen erst dann ihr unheiliges Nicht-Leben aus, wenn sie im wahrsten Sinne des Wortes in Stücke geschlagen werden. Zombies sind berüchtigt dafür, dass sie die scheußlichsten Krankheiten übertragen können.

Zombie

Beschwörung: +3 **Beherrschung:** +4
INI 6+1W6 **PA** 2 **LeP** 25 **RS** 0
Hände: DK H **AT** 7 **TP** 1W6+2
GS 4 **MR** 8 **GW** 6
Start-LO 12 **Unterhaltskosten:** 2 AsP

Besondere Kampfregeln und -manöver: Zombies erleiden keine Wunden



FREIE UNTOTE

Selten einmal geschieht es, dass besondere Sternkonstellationen (Pforte Uthar geschlossen) in Verbindung mit sphärischen Entladungen ein Un-Leben in Leichnamen hervorrufen und die Toten aus den Gräbern treiben; es ist jedoch nicht ungewöhnlich, dass ein Nekromant die Kontrolle über seine beschworenen Wesenheiten verliert (LO erreicht den Wert 0 oder Kontrollprobe beim Dienst Gefolgschaft misslingt). In diesem Fall versuchen die Untoten zuerst, ihren Beschwörer anzugreifen und zu töten, denn in diesem Fall könnten sie zurück in Borons oder Thargunitoths Reich. Gelingt ihnen dies nicht, ist der Beschwörer bereits durch andere Einflüsse ums Leben gekommen, oder sind sie ohne den Einfluss eines Nekromanten entstanden, dann werden sie zu freien Untoten – und zum Schrecken ganzer Landstriche. Sie verbleiben in dem körperlichen Erhaltungszustand (Zombie, Skelett ...), in dem sie sich bei ihrer Entstehung bzw. Befreiung befunden haben, bis sie vernichtet werden. Sie sind zwar nicht in der Lage, Praios' Strahlen zu ertragen, sie können sich aber bei Tag in Gräften und Krypten verstecken, um des Nachts hervorzukommen und die Lebenden zu terrorisieren. Glücklicherweise können auch sie sich nicht all zu weit von ihrem Entstehungsort entfernen – zumindest gilt dies für die meisten von ihnen. Sie werden getrieben von einem Hass auf alle Lebewesen, die sie zu vernichten trachten, wann immer es ihnen möglich ist.

FÜR FREIE UNTOTE GELTEN FOLGENDE REGELN:

-  Freie Untote behalten ihre jeweiligen Werte je nach Verwendungszustand. Falls sie sich von ihrem Beschwörer befreit haben, gelten die Boni aus ZFP* weiter. Da Nephazzim mit Ende ihres Dienstes jedoch (üblicherweise) verschwinden, gelten für freie Untote keine Boni aus einer entsprechenden Besessenheit.
-  Sie sind nicht mehr nur lichtscheu, sondern sogar lichtempfindlich.
-  Nach Sonnenuntergang greifen sie jedes Lebewesen an, das größer als eine Ratte ist und sich ihnen auf weniger als 5 Schritt nähert.
-  Sie erhalten die Fähigkeit *Lebensraub I* (manche auch *II*). Diese können sie mit jedem Angriff mit bloßen Händen einsetzen und sich die geraubten Lebenspunkte selbst gut schreiben. Dadurch kann ihre LE auch über den Grundwert steigen.
-  Freie Untote vergehen, wenn sie an einem beliebigen Sonnenaufgang weniger als die Hälfte ihrer Grund-LE besitzen.
-  Sie sind üblicherweise an die nähere Umgebung (etwa 100 Schritt) ihres Entstehungsorts gebunden. In seltenen Fällen können sie sich jedoch auch bis zu 7 Meilen von dort entfernen. Im Rahmen dieser Regeln versuchen die freien Untoten, so lange wie möglich zu bestehen und dabei so viel Schaden wie möglich anzurichten.

ASFALOTHS TRANSFORMATIONEN

Die Werte der Chimären basieren auf den entsprechenden Eigenschaften ihrer Ursprungswesen, werden je nach Erschaffungstheorie jedoch modifiziert. Das allgemeine Vorgehen zum Ermitteln der Chimärenwerte findet sich auf Seite 196. Im Folgenden werden einige spezielle Chimären und Daimonide vorgestellt. Die

Startloyalität von Chimären beträgt 1W6+7, die von Daimoniden 1W6+1.

HARPYIE (MENSCH-TIER-CHIMÄRE)

Harpyien entstehen aus der Mischung eines großen Greifvogels (meist eines Gorischen Schwarzgeiers) und einer Menschenfrau und gelten als die bekannteste Art von Chimären, auch wenn sie heute kaum noch neu geschaffen werden. Sie besitzen den Oberkörper und den Kopf einer Frau, lange Beine, die in gefährlichen Greifkrallen enden sowie Krallen an ihren Flügelspitzen, die sie ebenfalls (wenn auch ungeschickt) zum Greifen nutzen können. Je nach Quelle geht ihr Ursprung auf Borbarad oder Pardona zurück; ihr heutiger (natürlicher) Verbreitungsraum sind die Gebirgsregionen ganz Aventuriens. Harpyien sind in ihrem Verhalten meist völlig willkürlich, und obwohl sie zu koordinierten Aktionen und Planung in der Lage sind, müssen sie als wahnsinnig gelten. Diese Werte gelten für eine Mensch-Schwarzgeier-Chimäre der ersten Generation, die Werte in der **ZBA 108** sind die Werte für eine frei lebende Harpyie.

Harpyie
Beschwörung: +25 **Beherrschung:** +14
Wahrer Name: 2/4
INI 10+1W6 PA 7 LeP 35 RS 2 WS 7
Klauen: DK N AT 11 TP 1W6+5
GS 18/1 AuP 100 MR 11 GW 8

Besondere Kampfregele und -manöver: Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff / Verkrallen

Besondere Eigenschaften: KL 10, Fortpflanzungsfähig (wobei noch niemals Harpyien-'Hähne' beobachtet wurden)

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Suche, Warte

HUNDEBLUME (PFLANZEN-TIER-CHIMÄRE)

Nicht nur gefährliche Geschöpfe bringt die Chimärologie hervor. Magier wie der wahnsinnige selemische Chimärologe Hydrionius haben bei vielen kleinen Experimenten Wesen erschaffen, von denen kaum eine Gefahr ausgeht – so etwa auch die Hundeblyume, eine Mischung aus einer beliebigen, größeren Pflanze mit großer Blüte und einem kleinen Hund. Herausgekommen ist eine Pflanze, deren Blüte ein Hundegesicht ziert. Als Wächter eignen sich die Hundeblyumen sehr gut.

Hundeblyume
Beschwörung: +11 **Beherrschung:** +2
Wahrer Name: 6/6
INI 10+1W6 PA 0 LeP 10 RS 0 WS 2
Biss: DK HN AT 10 TP 1W6+1
GS 0 AuP 20 MR 15 GW 2
Besondere Eigenschaften: KL 2

Mögliche Dienste: Bewegung (theoretisch), Gefolgschaft, Wache, Warte

MANTIKOR (TIER-TIER-MENSCH-CHIMÄRE)

Mensch, Löwe und Skorpion sind in dieser widernatürlichen Kreatur vereint, der 'Krönung' der Chimärologie. Auf einem muskelharten Sandlöwenkörper sitzt ein Männerkopf mit großem, hässlichem Mund, der mit drei Reihen messerscharfer Zähne bewehrt ist. Statt eines Löwenschweifs wächst der Hinterleib eines Skorpions aus dem Körper des Monstrums. Zwar ist sein letzter großer Schöpfer, der Tulamide Abu Terfas, tot, aber die nicht seltenen Sichtungungen dieser Wesen deuten darauf hin, dass sie entweder ein hohes Alter erreichen oder schlimmstenfalls gar fortpflanzungsfähig sind. Der Mantikor ist ein völlig unberechenbares Geschöpf. Bisweilen dominieren seine menschlichen Züge, dann ist er zu besonnenen, ja sogar freundlichen Taten imstande. Gelegentlich wird er von der rasenden Wut des gereizten Löwen geschüttelt; häufig ist er aber ganz und gar von der gnaden- und seelenlosen Kälte des Skorpions durchdrungen.

Mantikor
Beschwörung: +37 **Beherrschung:** +12

Wahrer Name: 3/5

INI 10+1W6 **PA** 9 **LeP** 48 **RS** 2 **WS** 8

Prankenrieb: **DK** H **AT** 14 **TP** 1W6+5

Biss: **DK** H **AT** 14 **TP** 2W6+2

Stachel: **DK** speziell **AT** 13 **TP** 1W6+4(+Gift)

GS 16 **AuP** 45 **MR** 15 **GW** 16

Besondere Kampfregele und -manöver: 3 Aktionen pro KR, Hinterhalt (4), Anspringen (14) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenrieb und Biss), Angriff mit dem Stachel kann in den DK SP nur gegen neben oder hinter dem Mantikor stehende Opfer gerichtet sein; gegen Opfer vor dem Mantikor zählt DK H.

Der Stachel verspritzt ein Lähmungsgift der Stufe 8. Ein vom Stachel verwundenes Opfer verliert 1W6 Kampfrunden lang pro Runde 2 Punkte seiner GE, FF, KO und KK, die Hälfte bei gelungener KO-Probe. Sinkt einer dieser Werte dadurch auf 0, so ist das Opfer für eine SR gelähmt. Sinken alle Werte auf 0, so stirbt es. Im Verlauf von einer Stunde nach dem Stich steigen die Werte nach und nach wieder auf den alten Stand. Ein Mantikor kann sein Gift nur einmal pro Stunde einsetzen.

Besondere Eigenschaften: KL 9, Gift (Stufe 8)

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Kampf, Warte

SCHLANGENMENSCH (MENSCH-TIER-CHIMÄRE)

Diese scheußliche Chimäre wurde aus einer Würgeschlange und einem Menschen erschaffen: Oberkörper, Arme und Kopf sind menschlich, während der fünf Schritt lange Unterleib, der sich träge über den Boden wälzt, zu einer Schlange gehört. Auch das Aussehen der menschlichen Hälfte ist reptilhaft: Die Haut ist grünlich, die Augen sind weit geöffnet und im Mund ringelt sich eine gespaltene, rote Zunge. Der Schlangemensch kann mit seinen Händen

gewöhnliche Waffen einsetzen und auch maßgeschneiderte Rüstungen tragen, er ist jedoch weder reaktionsschnell noch besonders schlau. Für eine Chimäre wiederum ist er recht intelligent und üblicherweise auch nicht so aggressiv wie andere Mischwesen.

Schlangemensch

Beschwörung: +20 **Beherrschung:** +8

Wahrer Name: 3/6

INI 10+1W6 **PA** 9 **LeP** 60 **RS** 1 **WS** 8

Waffe: **AT** 12 **DK** und **TP** je nach Waffe

GS 8 **AuP** 50 **MR** 13/15 **GW** 6

Besondere Eigenschaften: KL 7

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Kampf, Warte

WIDDERHYÄNE (TIER-TIER-CHIMÄRE)

Die Widderhyänen sind eine Erfindung des großen Chimärenmeisters Zurbaran, der diese zu Wachzwecken einsetzte. Nach Zurbarans Tod vermehrten sie sich und können seit vielen Jahren im Hohen Norden Aventuriens angetroffen werden. Einige Sippen der Schneegoblins nutzen sie als Reittiere und Kampfgefährten.

Widderhyäne

Beschwörung: +21 **Beherrschung:** +4

Wahrer Name: 1/6

INI 9+1W6 **PA** 8 **LeP** 38 **RS** 2 **WS** 7

Hörner: **DK** H **AT** 10 **TP** 1W6+2

Biss: **DK** H **AT** 13 **TP** 1W6+5

GS 18 **AuP** 60 **MR** 8 **GW** 7

Besondere Kampfregele und -manöver: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (5, Biss), Niederwerfen (0, Hörner)

Besondere Eigenschaften: KL 4, Fortpflanzungsfähig

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Kampf oder Suche, Transport einer Person, Warte

WOLFSECHSE (TIER-TIER-CHIMÄRE)

Diese Chimäre, vermutlich einem historischem Ungeheuer aus der Gegend um Mengbilla und Chorhop nachempfunden, ist eine widernatürliche Kreuzung aus Sandwolf und Panzerechse. Die äußere Gestalt entspricht der eines Wolfes, jedoch ist die Haut mit graugrünen Schuppen anstatt mit Fell besetzt. Der Blick des Tieres ist echsenstarr, es besitzt eine lange, schmale Zunge und eine lang herabhängende Halswamme. Genau wie andere Echsen ist die Wolfsechse kälteempfindlich.

Wolfsechse

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +4

Wahrer Name: 4/5

INI 11+1W6 **PA** 9 **LeP** 42 **RS** 5 **WS** 8

Biss: **DK** H **AT** 11 **TP** 1W6+2

GS 12 **AuP** 120 **MR** 13 **GW** 8

Besondere Kampfregele und -manöver: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (0)

Besondere Eigenschaften: KL 4, Nachteil Kälteempfindlich (WdH 265)

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Wache, Warte

WEITERE BEKANNTE CHIMÄREN

Eine der sicherlich schwierigsten Züchtungen Zurbarans war die Kreuzung zwischen einem Bären und einem Menschen. Selbst Zurbaran soll angeblich nur einen einzigen **Homursus** erschaffen haben. Dem großen Chimärologe Abu Terfas gelang es, eine große Anzahl verschiedener Chimären zu erschaffen, so unter anderem den **Bärbullen**, die **Blutschakale** und **Skorpionschlangen**.

DAIMONIDE

»Von welchem Wahnsinn Paktierer befallen sind, wird spätestens dann offenkundig, wenn man sich die jüngsten Abscheulichkeiten ihres Wirkens vor Augen führt: Zu einer der finstersten und brutalsten Ausprägungen der Dämonologie gehört ohne Zweifel das Erschaffen von dämonisch besetzten Chimaeren, sogenannter Daimonide, bei denen es sich meist um Kreuzungen zwischen einem Tier und einem Dämon handelt. Leider gibt es auch Berichte über Experimente mit Menschen ...«

—Auszug aus den Notizen des Ordenshochmeisters der Grauen Stäbe Tarlin von Borbra

Als Daimonide bezeichnen wir im allgemeinen Mischwesen, die aus der Verbindung eines Dämonen bzw. einer dämonischen Macht mit einem Lebewesen der Dritten Sphäre hervorgegangen sind. Daimonide sind daher nichts anderes als 'dämonische Chimären'. Im gewissen Sinne gelten auch jene **Paktierer** als Daimonide, die in den Kreisen der Verdammnis bereits weit vorangeschritten sind. Neben der vom Autor des obigen Zitats erwähnten **Erschaffung** (mittels CHIMAEROFORM) können Daimonide auch durch **dämonische Einflüsse** entstehen. Die folgend vorgestellten Daimonide können sowohl durch diese als auch den CHIMAEROFORM entstanden sein.

DÄMONISCHE EINFLÜSSE

Dämonische Einflüsse bewirken eine stete, meist schleichende Veränderung von Lebewesen oder ganzer Landstriche. Neben dem vermehrten Vorkommen unheimlicher oder seltsamer Pflanzen weisen viele Pflanzen unnatürliche Geschwüre und Wucherungen auf. Tiere zeigen sich ungewohnt aggressiv und können leicht zu rasenden Bestien werden. In den Schwarzen Landen wird immer öfter von Missgeburten berichtet. Neben dem Wirken einzelner Dämonen (z.B. Arkhobal, Tuur-Amash) sind verschiedene erzdämonische Präsenzen hierfür verantwortlich. In Tobrien kennt man durch **Widharca's Wahn** hervorgerufene Mutationen. Im Hohen Norden werden Tiere und Menschen von **Nagrachs Hauch** befallen und verwandeln sich so in gefühlskalte Kreaturen. In Oron sind durch Belkeles Wirken die **Dornrosen** und der **Schwärze Wein** entstanden. Von den daimoniden Hummeriern wird gar behauptet, dass sie angeblich im **Charyptoroth-Insanctum** geschaffen werden.

Auch diese Wesen erhalten wie die künstlich geschaffenen Daimoniden die Eigenschaften **Resistenz gegen die Merkmale Form, Eigenschaften, Herrschaft und Einfluss, Geisterpanzer** und eine **Mittlere Empfindlichkeit gegen alle geweihten Objekte**. Außerdem können solche (natürlichen) Daimonide häufig nur auf von dem jeweiligen Erzdämonen verfluchten Boden existieren.



MYRKKYAA-KAIKA (BELSHIRASH-DAIMONID)

Seit der Ewige Winter über den Hohen Norden hereingebrochen ist, berichten die Nivesen immer häufiger von den Myrkkyya-Kaikas – und meinen damit die widernatürliche Kreuzung zwischen einem Usuzoreel (Seite 223) und einem Firnluchs. Ein Myrkkyya-Kaika vereint die hohe Intelligenz des Firnluchses und die niederhöllische Boshaftigkeit des Dämonen in sich, was ihn zu einem gnadenlosen, gefühlskalten Jäger macht. Mehr zum Myrkkyya-Kaika finden Sie in der ZBA auf Seite 78.

Myrkkyya-Kaika

Beschwörung: +29 **Beherrschung:** +9

Wahrer Name: 2/4

INI 12+1W6 **PA** 10 **LeP** 35 **RS** 3 **WS** 6

Prankenhieb: DK H AT 15 TP 1W6+5

Biss: DK H AT 15 TP 2W6+4

GS 20 **AuP** 70 **MR** 11 **GW** 13

Besondere Kampfregelein und -manöver: Hinterhalt (15), Anspringen (2) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss), Raserei

(5, wenn unter 15 LeP), kann bis zu 20 Meter weit springen

Besondere Eigenschaften: KL 7

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Suche, Kampf, Warte

FAMULUS, DER RASTLOSE ΚΡΕΧΤ (LOLGRAMOTH-DAIMONID)

Diese Kreatur, vermutlich eine Kreuzung aus Dharai und Mensch, wird in sinistren Beschwörerzirkeln bisweilen geschaffen, um schwerste körperliche Arbeiten zu erledigen, sei es, um Erz aus einer Mine zu fördern, Marmor in einem Steinbruch abzubauen, oder sei es einfach, um enorme Lasten zu transportieren.

Der menschenähnliche Körper des Daimoniden besteht überwiegend aus einer schwarzen gallertartigen, mit Blasen übersäten Masse, aus der sich vier Arme mit mächtigen Klauen und zwei kurze Beine herausgebildet haben. Die menschlichen Reste treten an einigen Stellen hervor: Hier ein Ohr, dort eine Hand, die immer wieder ins Leere schnappt, dann wieder Knochen, Hautfetzen oder ein Büschel Haare; doch der schlimmste Anblick dürfte die schreckverzerrte Karikatur des Gesichts sein.

Im Kampf führt er seine Attacken und Paraden durch Verformung seines Leibes aus. Der Famulus ist geprägt von einer ungebändigten Arbeitswut und Rastlosigkeit. Stets verlangt es ihm danach, seine ungeheure Kraft einzusetzen (und sei es nur, um zu zerstampfen, zu zerstückeln oder zu zerreißen). Willfährig führt er die ihm zugewiesenen Arbeiten aus, doch sei derjenige gewarnt, der keine Aufgaben mehr für ihn hat.

Famulus

Beschwörung: +44 **Beherrschung:** +7

Wahrer Name: 1/3

INI 11+1W6 **PA** 12 **LeP** 50 **RS** 4 **WS** 9

Klauenhieb: DK HN AT 9 TP 2W6+6

Trampeln: DK H AT 10 TP 3W6+8

GS 5 **AuP** 90 **MR** 5 **GW** 13

Besondere Kampfregelein und -manöver: Niederwerfen (4), Trampeln

Besondere Eigenschaften: KL 5, Schreckgestalt I

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Körperliche Hilfe, Warte

WEIßER HETZER (AGRIMOTH-DAIMONID)

Mit einer Schulterhöhe von einem Schritt, zwei Wolfsköpfen und einem stachelbewerten Schwanz handelt es sich bei dem Weißen Hetzer um ein Monstrum, das schrecklichen Alpträumen entsprungen scheint. Er ist eine Kreuzung aus einem Silberwolf und einem Tuur-Amash und vor allem in Tobrien verbreitet. Mehr zum Weißen Hetzer findet man in ZBA 79.

Weißer Hetzer

Beschwörung: +46 **Beherrschung:** +9

Wahrer Name: 3/5

INI 11+1W6 **PA** 12 **LeP** 25 **RS** 3 **WS** 7

Biss: DK H AT 14 TP 1W6+5

GS 11 **AuP** 100 **MR** 7 **GW** 10

Besondere Kampfregelein und -manöver: 3 Aktionen pro KR (2 Angriffe, 1 Reaktion) Anspringen (6), Verbeißen

Besondere Eigenschaften: KL 5

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Kampf, Schutz, Wache, Warte

WEITERE DAIMONIDE

Das Paavi'natam ist ein daimonides Reit- und Tragtier im Hohen Norden. Sie wurden durch eine Kreuzung von Paaviponys und Yash-Natmay erzeugt. Diese fleischfressenden Belshirash-Daimoniden besitzen ein struppigweißes Fell, unter dem ihre Innereien zu sehen sind.

Der Shadifriit ist eine Kreuzung aus Shadif und Muwallaraanim. Nach siebenwöchiger Tragezeit schneiden sich die Fohlen einen Weg aus der Stute. Den nachtschwarzen Belkelel-Daimonid kann angeblich nur eine Belkelel-PaktiererIn reiten.

GOLEMS

Die Werte eines Golems sind vom verwendeten Material und der genauen Konstruktion abhängig. Wie ein Golem geplant und konstruiert wird, ist auf Seite 196 beschrieben.

Im Folgenden werden einzelne spezielle Golems vorgestellt, die bis auf den Fließsandgolemiden auch selbst konstruiert werden können.

Der Gargyl (ZBA 99) war einst auch ein (sogar fortpflanzungsfähiger) Golem, wahrscheinlich von Borbarad selbst geschaffen. Die derzeit existierenden Gargylen haben sich jedoch von ihren Wurzeln entfernt und werden daher hier nicht vorgestellt. Die Start-Loyalität eines Golems ist von dessen Material abhängig (siehe Seite 198).

HOMUNCULUS

Dieses Wesen besteht aus grauem Lehm, ist neun Spann groß und hat annähernd mensch-

liche Züge. Wenn man genau hinsieht, kann man hin und wieder eine Regung auf seinem ansonsten starren Gesicht erkennen. Insgesamt

wirkt der Golem klobig und unbeholfen. Man könnte ihn für eine schlicht gearbeitete Stau halten, stünde er regungslos in einer Ecke.

Homunculus

Beschwörung: +16 **Beherrschung:** +3

Wahrer Name: 5/7

MU 12 KL 3 IN 1 CH 1
 FF 4 GE 10 KO 18 KK 14
 INI 8+1W6 PA 2 LeP 90 RS 3
Faust: DK HN AT 6 TP 2W6+2
GS 5 AuP 500 MR 15 GW 12

Startloyalität: 1W6+8

Besondere Kampfregeln und -manöver: Niederwerfen

Besondere Eigenschaften: Immunität gegen Stich und Feuer, Immunität gegen Form, leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte der Tsa

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Körperliche Hilfe, Warte

LAUFENDE TRUHE

Ein knarrende Kleidertruhe, die sich nach Art eines kleinen Tuzakerhundes auf seinen vier kurzen Beinen fortbewegt. Im Innern kann sich Schätze ihres Schöpfers bewahren und Gegner mit auf- und zuklappendem Truhendeckel attackieren. Zwei dieser Truhen dienen an der Akademie zu Mirham.

Laufende Truhe (Holz)

Beschwörung: +17 **Beherrschung:** +6

Wahrer Name: 2/4

MU 14 KL 6 IN 1 CH 1
 FF 6 GE 14 KO 15 KK 10
 INI 6+1W6 PA 5 LeP 50 RS 4
Biss: DK H AT 10 TP 1W6+1
GS 2 AuP 200 MR 12 GW 5

Startloyalität: 1W6+7

Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff / Verbeißen

Besondere Eigenschaften: Immunität gegen Merkmal Form, Verwundbarkeit (Feuer), leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte der Tsa

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Wache, Warte

MEPHIR

Ein Mephir ist ein sehr kleiner Gargyl, der seinem Erschaffer zur Spionage dient. Er

besteht meist aus Marmor, selten einmal aus anderen Gesteinsarten. Er ist etwa 2 Spann groß und ähnelt einem kleinen Menschen, dessen Arme durch Flügel ersetzt worden sind.

Mephir

Beschwörung: +28 **Beherrschung:** +5

Wahrer Name: 1/4

MU 14 KL 5 IN 1 CH 1
 FF 6 GE 12 KO 16 KK 14
 INI 6+1W6 PA 2 LeP 40 RS 5
Krallen: DK H AT 6 TP 1W3
GS 5 AuP 300 MR 15 GW 4

Startloyalität: 1W6+9

Besondere Kampfregeln: sehr kleiner Gegner (AT +2, PA +4)

Besondere Eigenschaften: Verbindung zum Beschwörer, Immunität gegen Feuer, Stich und das Merkmal Form, leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Ingerimm

Talente: Spionage 11

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Spionage, Warte

OGERSTATUE

Die Bronzestatue eines zweieinhalb Schritt großen Ogers. Nicht sehr detailgetreu, jedoch eindrucksvoll. Es heißt, dass Leonardo der Mechanicus seine größten Meisterwerke von solchen Wesen bewachen lässt.

Ogerstatue

Beschwörung: +29 **Beherrschung:** +3

Wahrer Name: 2/6

MU 14 KL 3 IN 1 CH 1
 FF 1 GE 4 KO 26 KK 22
 INI 4+1W6 PA 1 LeP 160 RS 7
Faust: DK NS AT 5 TP 3W6+12
GS 1 AuP 400 MR 20 GW 14

Startloyalität: 1W6+10

Besondere Kampfregeln: 3 Aktionen pro KR, Niederwerfen (4), großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Immunität gegen Feuer, Stich und das Merkmal Form, leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Ingerimm

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Kampf oder Körperliche Hilfe, Wache, Warte

FLIEßSANDGOLEMID

Diese sehr seltene Variante der elementaren Sandgolemiden (Sultan Hasrabal, ihr Erfinder, gibt sie nur an persönliche Freunde weiter) besteht aus Sand, der Korn für Korn beherrscht wird. Sie sind daher in der Lage auch unter Türen und durch Gitter hindurch zu gleiten und dann wieder ihre normale, menschenähnliche Gestalt anzunehmen. Sie bewegen sich bis auf ein feines Rieselgeräusch fast unhörbar. Sultan Hasrabal verwendet diese Geschöpfe, von denen er allenfalls neun besitzt, als Meuchelmörder und Elitesoldaten, denn sie sind wegen dieser Struktur nur nicht mit normalen Waffen zu verletzen – diese gleiten einfach wirkungslos durch die Kreatur hindurch.

Fließsandgolem

Beschwörung: +41 **Beherrschung:** +8

Wahrer Name: 1/6 (nur Sultan Hasrabal verfügt über die Konstruktionsthesen)

MU 14 KL 7 IN 2 CH 2
 FF 12 GE 14 KO 15 KK 10
 INI 13+1W6 PA 6 LeP 45 RS 2
Ring: DK H AT 16 TP 1W6 (A)
GS 6 AuP 200 MR 15 GW 14

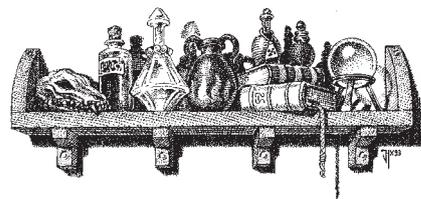
Startloyalität: 1W6+7

Besondere Kampfregeln und -manöver: Der Fließsandgolem ist recht schwer wahrzunehmen, die Sinnenschärfe-Probe dazu ist mindestens um 4 Punkte erschwert.

Besondere Eigenschaften: Angriff mit Erz (6 Schritt, 2W6 TP), Formlosigkeit I, Immunität gegen profane Waffen, Immunität gegen das Merkmal Form

Talente: Spionage 8

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Suche oder Spionage, Kampf, Warte



EIGENSCHAFTEN BESCHWORENER WESEN

Die folgenden Eigenschaften und Fähigkeiten sind bei beschworenen (herbeigerufenen, konstruierten ...) Wesen möglich. Einige dieser Eigenschaften hat ein Wesen automatisch, andere können ihm bei der Beschwörung zusätzlich verliehen werden (siehe Seite 178).

Bei jeder Eigenschaft ist angegeben, bei welchen Wesen diese Eigenschaft möglich ist, wobei ein **D** für Dämonen steht, ein **E** für Elementare, ein **G** für Geister; **Ch** bezeichnet Chimären, **Go** Golems und **Un** Untote.

Außerdem ist jeweils genannt, wie teuer eine nachträgliche Ausstattung der Wesen mit dieser Fähigkeit ist, hierbei ist es möglich auto-

matische Fähigkeiten auch auf eine höhere Stufe aufzuwerten (z.B. von *Resistenz* auf *Immunität gegen profane Waffen*) und es muss nur die Kostendifferenz bezahlt werden (Ausnahme: *Zusätzliche Aktion* kostet je nach Endanzahl der Aktionen).

Bei manchen Fähigkeiten wird erwähnt, wie eine *Bereitstellung* (siehe den gleichnamigen Dienst auf Seite 181) dieser Fähigkeit sich auswirkt. Fähigkeiten, die bereitgestellt werden können, sind mit einem Stern (*) gekennzeichnet.

Folgende Eigenschaften und Fähigkeiten für beschworene Wesen existieren:

ANGRIFF MIT (PERVERTIERTEM) [ELEMENT] (D, E)

Wesen mit dieser Eigenschaft sind in der Lage, das Element (bzw. dessen pervertiertes Gegenstück) zum Angriff zu nutzen. Dieser Effekt entspricht bei Elementaren dem ZORN DER ELEMENTE (LCD 296) mitsamt den elementaren Sekundärschäden (Seite 384). Die Wirkung der dämonischen Unelemente ähnelt diesen, unterscheidet sich aber nach Entscheidung des Spielers von den natürlichen Elementareffekten (sie sind meist vor allem etwas chaotischer). Das Wesen muss einen Angriffswurf durchführen, der Angriff richtet den dementsprechenden Schaden an. Wenn keine Reichweite angegeben ist, so beträgt sie 7 Schritt. Dem Angriff kann nur durch ein Gutes Ausweichmanöver (gelungene Probe auf den halben Ausweichen-Wert) ausgewichen werden.

Kosten: 4 ZiP*

ASTRALSIINN (+) (ALLE)

Das Wesen kann die Umgebung wie unter Anwendung des OCULUS ASTRALIS wahrnehmen: Muster aus Kraftfäden für magische Dinge, eine nebulöse Dunkelheit für nichtmagische. Da alle diesseitigen Dinge ihr Spiegelbild in der Astralwelt haben, kann es diesen Sinn auch zur groben Orientierung nutzen, selbst in (nichtmagischer) Dunkelheit. Manche Wesen, vor allem einige Geister, können so auch Dinge erkennen, die dem sterblichen Auge verschlossen bleiben. Dieser Sinn ist durch entsprechende Zauber (HELLSICHT TRÜBEN, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT) zu täuschen. Sollte für irgendwelche Zwecke einmal die Schärfe dieses Sinnes (TaW) nötig ist, so beträgt dieser 10, wenn nichts anderes genannt ist.

Kosten: 5 ZiP*

AUSWEICHEN IN DEN LIMBUS (D)

Ein Dämon mit dieser Eigenschaft kann als Abwehraktion kurzfristig in den Limbus wechseln und so auch mehreren Angriffen gleichzeitig entgehen. Der Dämon verbleibt 1W6 Kampfrunden im Limbus (und regeneriert wegen der Eigenschaft *Regeneration im Limbus* 1W6 LeP/KR) und erscheint dann maximal 1 Schritt vom Ort seines Verschwindens entfernt. Frühestens nach weiteren W6 KR kann der Dämon diese Fähigkeit erneut einsetzen. Dieses Ausweichmanöver kann auch gegen Zauber eingesetzt werden, nicht jedoch gegen Austreibungen, da der Dämon mit dem Ort seines Verschwindens verbunden bleibt und der Exorzismus über diese Verbindung wirken kann.

Kosten: 7 ZiP*

BESONDERER ANGRIFF (D, CH, GO)

Das Wesen verfügt über ein besonderes (Tier-)Angriffsmanöver wie *Gezielter Biss/Stich*, *Doppelangriff*, *Niederwerfen*, *Umreißen*, *Überrennen*, *Trampeln*, *Anspringen*, *Verbeißen* oder *Flugangriff*, siehe **WdS 113f.**, oder ist in der Lage, ein besonderes Kampfmanöver wie *Wuchtschlag*, *Niederwerfen*, *Ausfall* oder dergleichen (siehe **WdS 58ff.**) durchzuführen. Das Wesen muss die notwendigen körperlichen Voraussetzungen erfüllen.

Kosten: 2 ZiP*

BLICK IN DIE VIERTE SPHÄRE (G) (+)

Manche Geister können in das Totenreich sehen, obwohl sie nicht dorthin gehen können. Sie können dabei kurze Einblicke in das Jenseits erhalten und so eventuell an Informationen gelangen, die diesseitigen Lebewesen nicht zur Verfügung stehen.

Kosten: nur automatisch

DURCH [ELEMENT] GEHEN (D, E, G)

Das Wesen kann in das Element eintauchen und sich durch selbiges bewegen. Dämonen und Geister bewegen sich mit einer Geschwin-

EMPFINDLICHKEIT GEGENÜBER GEWEIHTEN OBJEKTEN

Empfindlichkeit	einfach geweiht	zweifach geweiht	heilig
leicht	1W6 SP/Stunde	1W6 SP/KR	2W6 SP/KR
mittel	1W6 SP/SR	2W6 SP/KR	2W20 SP/KR*
schwer	1W6 SP/KR	2W20 SP/KR*	4W20 SP/KR*

*) Wesen mit dieser Empfindlichkeit können auf solchem Boden nicht beschworen werden

digkeit von 1, Elementare bewegen sich mit ihrer jeweiligen GS. Dies ist nicht bei Objekten möglich, die durch antimagische Zauberei, explizite Schutzkreise oder karmale Aufladung geschützt sind. Gegen Dämonen und Geister hilft auch Koschbasalt. Während das Wesen in das Element eingetaucht ist, kann es ganz normal wahrnehmen und auch aus dem Element heraus beobachten.

Kosten: 9 ZiP*

ELEMENTARE HELLSICHT (E) (+)

Das Elementarwesen ist in der Lage, die Anteile 'seines' Elements in einer gewissen Zone zu analysieren (Menge, Reinheitsgrad, Besonderheiten). Die Genauigkeit dieser Einschätzung hängt von der Größe der Zone und dem Können des Wesens ab. Dieses Können wird mit dem TaW *Elementare Hellsicht* bestimmt.

Als Richtwert lässt sich sagen, dass für eine Kugel von einem Schritt Durchmesser ein TaW von 7 ausreicht, um Unterschiede in Konzentrationsstufen in Abständen von 5 Fingern, Mengenunterschiede in 5 Unzen Abstufungen, sowie herausragende Besonderheiten aufzuzeigen.

Kosten: nur automatisch

LEICHTE / MITTLERE / SCHWERE EMPFINDLICHKEIT GEGENÜBER GEWEIHTEN OBJEKTEN (D, G, CH, GO, UN)

Dämonen und andere unheilige Wesen sind gegenüber geweihten Objekten und Gebieten (wie z.B. Tempeln) empfindlich. Sie erleiden durch diese Objekte je nach Dauer der Berührung und Schwere der Empfindlichkeit Schaden. Die Berührung mit solchen Objekten halbiert die Wirkung jeglicher Regenerationsvorteile. Die genauen Auswirkungen dieser Empfindlichkeit gegenüber diesen Objekten finden sich in der Tabelle Empfindlichkeit gegenüber geweihten Objekten.

Kosten: nur automatisch

EXISTENZ (D)

Ein Dämon mit dieser Eigenschaft, der gebunden wird (siehe den Dienst *Bindung* auf Seite 182), kann ohne weitere Zufuhr von AsP seitens des Beschwörers beliebig lange in der Dritten Sphäre verbleiben. Ist er zauberkundig regeneriert er außerdem pro Tag 1W6 AsP.

Kosten: 5 ZiP*

FLUCH (D, G)(+)

Das Wesen kann 1 Aktion aufwenden, um ein Opfer zu verfluchen. Der Fluch ist nur mit einer gelungenen MR-Probe abzuwenden. Als Auswirkungen sind die Senkung einer beliebigen (guten) Eigenschaft, das Erhalten eines Nachteils oder in Einzelfällen der Verlust eines Vorteils denkbar. Die Dauer des Fluchs hängt von der Mächtigkeit des Wesens ab und kann zwischen einer Woche und permanent liegen (Spielereentscheid). Eventuell sind auch gewisse Hexenflüche (Seite 118ff.) möglich.

Kosten: 7 ZiP*

FOLGESCHADEN (D, CH, GO, UN)

Ein Treffer dieses Wesens zieht neben der gewöhnlichen Schadenswirkung weitere unangenehme Folgen mit sich, z.B. durch Gift, Säure, Verbrennung oder Übelkeit. Der Schaden beträgt W6 SP(A) pro

KR; die Dauer des Folgeschadens beträgt, wenn nichts anderes angegeben ist, 3 KR. Gegen diese Arten können gewisse Ausrüstungsteile, Vorteile oder SF wirken, z.B. Resistenz gegen Gifte.

Kosten: 4 ZfP*

FORMLOSIGKEIT I / II (D, G, GO) (GO PUR FORMLOSIGKEIT I)

Das Wesen besitzt keine feste, unveränderbare derische Form und kann seinen Körper nach Belieben umgestalten, so dass er selbst durch fingerbreite Lücken (etwa einen Türspalt oder ein Gitter) passt. Die stärkere Eigenschaft ermöglicht es sogar, sich durch haarfeine Ritzen zu zwängen, so dass es kaum einen Ort gibt, den er nicht erreichen kann. Ein Dämon mit dieser Eigenschaft kann *Kontrollbereiche* ignorieren und wird nicht von *Passierschlägen* getroffen (WdS 83).

Kosten: 4 ZfP* / 7 ZfP*

FORTPFLANZUNGSFÄHIGKEIT (CH, GO)

Das Wesen ist trotz seines künstlichen Ursprungs in der Lage, mit einem Wesen der gleichen Art Nachkommen der gleichen Art zu zeugen oder auszutragen. Eventuelle Empfindlichkeiten solcher Wesen werden pro Generation um eine Stufe reduziert.

Kosten: 12 ZfP*

GEGENSTÄNDE BELEBEN (G) (+)

Einige Geister sind in der Lage, Gegenstände in Bewegung versetzen können. Die Gegenstände müssen nicht berührt werden und die Anzahl und Geschwindigkeit ist von dem Wert des Talentes *Telekinese* abhängig. Die Höhe dieses Talentwertes ist Spielleiterentscheid.

Kosten: nur automatisch

GEISTERANFÜHRER (G)

Geisterseelen sind fast immer ausgesprochene Individuen. Unter bestimmten Umständen aber, vor allem, wenn die Seele zu Lebzeiten ihren Aufgabe in einer größeren Gemeinschaft gefunden hatte, kann es vorkommen, dass sich auch Geister zusammen an einem Ort oder zu einer Zeit einfinden und einem gemeinsamen Ziel entgegenstreben. Solche Ansammlungen können wiederum von individuellen Geistern geführt, befohlen oder beeinflusst werden. Diese Führer waren meist schon zu Lebzeiten Vorbilder oder Vorgesetzte der anderen Seelen. Als Beispiele wären hier die wachenden Rondrianer von Shamahan oder ein Geisterkapitän samt Mannschaft zu nennen. Geisteranführer können ihr Gefolge ohne weitere Kosten für den Beschwörer rufen und zu eigenständigen Diensten einteilen. Dienste, die der Geisteranführer bereit ist zu erfüllen, werden auch von den anderen Geistern unterstützt. Dadurch kann sich der Beschwörer Dienste im Wert von 7 AsP pro Gefolgsgeist erfüllen, maximal für 49 AsP.

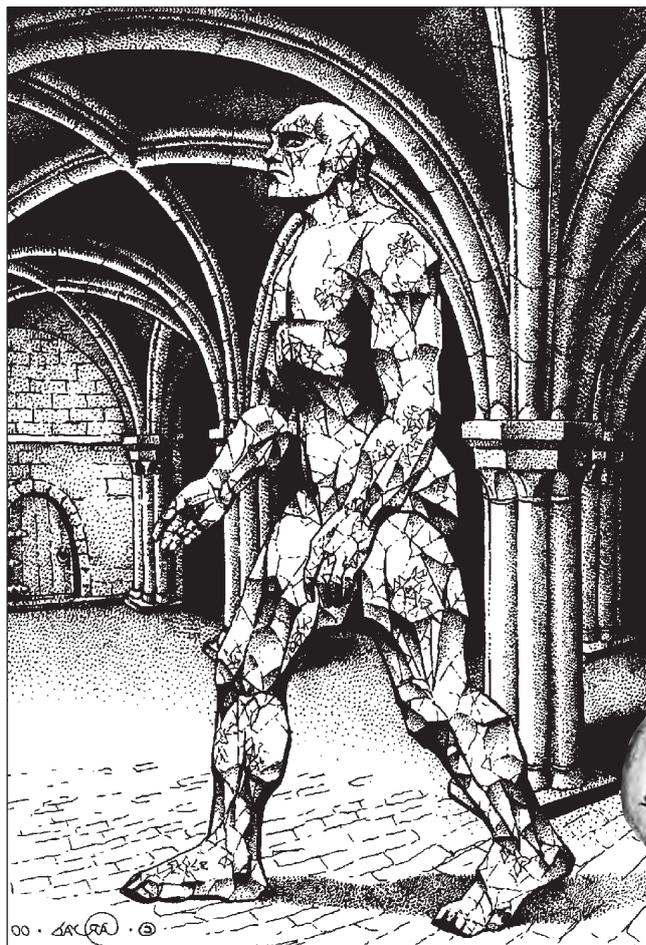
Kosten: nur automatisch

GEISTERMANIFESTATION (G) (+)

Geister mit starker Willenskraft oder gehöriger Erfahrung ist es möglich, seiner rein astralen Präsenz für einen bestimmten Zeitraum eine sichtbare Hülle zu verschaffen. Diese kann je nach Stärke von einer schemenhaften Fratze oder einem unscheinbar leuchtenden Nebel bis hin zu einer fast perfekten Illusion eines kompletten Körpers reichen. Der Zeitraum wiederum mag nur wenige Augenblicke oder gar eine ganze Nacht bis zur nächsten Morgendämmerung dauern. All dies hängt vom Talent *Manifestationsstärke* ab, das normalerweise den Wert 7 hat.

Allgemein erscheinen Geister in jener Gestalt, die sie zum Zeitpunkt ihres Todes hatten, was sich am stärksten in der entsprechenden Kleidung und dem körperlichen Zustand (z.B. etwaige Verletzungen) offenbart. Es kommt aber auch vor, dass die äußere Erscheinung eher dem Gemütszustand der verlorenen Seele entspricht (z.B. Frau in weißen Gewändern, ständig wabernde Fratze).

Kosten: nur automatisch



GEISTERPANZER (D, G)

Die MR des Wesens zählt als Probenzuschlag für alle auf das Wesen gezielte Zauber mit dem Merkmal Schaden.

Kosten: nur automatisch

GEISTERSPRACHE (G) (+)

Während die *Geistermanifestation* sich grundsätzlich nur auf eine stoffliche Präsenz eines Geistes bezieht, kann eine verlorene Seele auch versuchen, sich nach ihrem Tode mit Lauten oder hörbaren Geräuschen, ja sogar mittels der eigenen Stimme zu artikulieren. Geister mit wenig Sprachtalent schaffen es bei größerer Anstrengung schon zu einem hörbaren und erschauernden Heulen, während die Geister einstiger Feldherren, Philosophen oder Gildenmagier häufig in der Lage sind, in klaren Worten bis hin zu ganzen Sätzen zu sprechen.

Kosten: nur automatisch

GIFT (CH, GO)

Die Kreatur ist giftig. Der Aufschlag bei Blut-/Waffengiften beträgt die Hälfte der Giftstufe, bei Kontaktgiften die volle Stufe und bei Atemgiften das Doppelte der Stufe. Als Richtwert für mögliche Wirkungen können die Gifte in *Wege des Schwerts* (S. 148ff.) oder die generischen Giftwirkungen in ZBA 217 dienen.

Kosten: je nach Gift (s.o.)

INFektion mit [Krankheit] (D, Vn, CH (PUR DAIMONIDEN))

Das Wesen kann durch Berührung (i. A. reicht ein Treffer) ein Opfer mit einer Krankheit infizieren. Es werden die üblichen Regeln zur Infektion mit Krankheiten (siehe WdS 151) angewendet.

Kosten: (Stufe der Krankheit) in ZfP*

KÖRPERLOSIGKEIT I / II (D, G)

Dieses Wesen besitzt in der dritten Sphäre keine feste Gestalt, selbst wenn es zur Manifestation gezwungen wurde bzw. die Eigenschaft *Präsenz* besitzt. Bei der ersten Stufe der Eigenschaft kann das Wesen keine körperlichen Angriffe ausführen, allerdings erhält es dadurch auch die beiden Eigenschaften *Immunität gegen profane Waffen* / *Immunität gegen elementare Schadenszauber*. Bei der zweiten Stufe der Körperlosigkeit ist das Wesen noch losgelöst von der dritten Sphäre. Es kann nur mittels Besessenheit oder Zaubern mit der derischen Umwelt interagieren und ist vor jeglichem Schaden geschützt. Ein Wesen mit *Körperlosigkeit I / II* besitzt gleichzeitig auch stets die Eigenschaft *Formlosigkeit I*, verliert jedoch die Fähigkeit, *Körperliche Hilfe* zu leisten.

Kosten: 4 / 9 ZfP*

KRITISCHE KONSISTENZ (ALLE)

Wesen mit dieser Eigenschaft werden sofort vernichtet, wenn sie durch einen einzigen Hieb mehr als ein Drittel ihrer LE verlieren. Es sind auch schwächere Varianten möglich, die sich nur auf magischen oder geweihten Schaden beziehen. Diese Eigenschaft ist nicht kombinierbar mit den jeweiligen Immunitäten.

Kosten: nur automatisch

LANGER ARM (D, E)

Wesen mit der Eigenschaft *Langer Arm* erhalten für alle ihre Angriffe eine zusätzliche Distanzklasse (anschließend an die bestehende DK). Es ist möglich, einem Wesen über die Distanz P hinaus Angriffe zu ermöglichen; diese extrem weite Nahkampfdistanz wird mit X abgekürzt.

Kosten: 3 ZfP* pro zusätzliche Distanzklasse

LEBENSRAUB I / II (D, G, УП) (+)

Das Wesen kann lebenden Wesen Lebenspunkte rauben und diese sich selbst (oder auch dem Beschwörer) gut schreiben. Wenn nicht anders erwähnt, werden alle geraubten LeP mit einer Übertragungsrate von 1 LeP/KR auf das Wesen übertragen. Mit der zweiten Stufe dieser Eigenschaft ist es außerdem möglich, neben den Lebenspunkten auch Sirkayan zu stehlen.

Kosten: nur automatisch

LEBENSINN (ALLE) (+)

Die Kreatur kann lebende Wesen wie unter Anwendung des EXPOSAMI (LCD 83) aufspüren. Als ZfP* dienen die TäP* einer Probe auf das Talent *Lebensinn*, das den Startwert 7 hat.

Kosten: 4 ZfP*

LICHTSCHEU / LICHTEMPFLINDLICH (УП, D)

Manche Wesen können nicht im Sonnenlicht existieren und werden daher durch dieses behindert. Lichtscheue Wesen erhalten einen Abzug von einem Punkt auf *alle* Kampfwerte außer RS und WS, Lichtempfindliche Wesen einen Abzug von 2 Punkten und erleiden zusätzlich noch 1 SP/KR in direktem Sonnenlicht und selbst bei bewölktem Himmel noch 1 SP/SR, pro Tag der nicht in vollkommener Finsternis verbracht wird erleiden sie mindestens 1 SP.

Kosten: nur automatisch

LIMBUSREISENDER (D) (+)

Diese Dämonen haben die Möglichkeit, sich nach Belieben in den (weiteren) Limbus (Seite 358ff.) zu begeben, etwa um größere Strecken rasch zu überbrücken oder einem Opfer dorthin zu folgen. Damit ist es dem Dämonen auch möglich, an auf sonstigem Weg nur schwer erreichbaren Orten (verschlossene Räume, Schiffe usw.) zu erscheinen. Für den Übergang in oder aus dem Limbus benötigt der Dämon etwa eine Minute (40 Aktionen). Der Dämon kann seinen

Beschwörer bei dieser Reise mitnehmen (via *Bereitstellung von Fähigkeiten*).

Kosten: 5 ZfP*

MUTATION (D, CH)

Eine von dem Wesen geschlagene Wunde beginnt sich in den nächsten W6 Stunden unter Schmerzen (W6 SP) zu verändern: die Haut wird schuppig, wässrig, verfärbt sich, verfault oder löst sich auf, kleine Hörner oder Stacheln wachsen daraus hervor, das betroffene Glied verwächst etc. – der Phantasie des Meisters sind kaum Grenzen gesetzt. Die Mutation geht nur langsam (4W20 Wochen) wieder zurück, manchmal sogar gar nicht, so sie nicht mittels Zauberei oder göttlichem Wirken geheilt wird.

Kosten: 4 ZfP* bei Dämonen, 7 ZfP* bei Chimären

PARAPHYSIKALITÄT I / II (D)

Dämonen unterliegen nur in geringem Umfang der Schwerkraft und nicht der Trägheit und trotzen damit den meisten physikalischen Gesetzmäßigkeiten: Sie können aus dem Stand sofort auf Höchstgeschwindigkeit beschleunigen, ohne Geschwindigkeitsverlust um Ecken biegen, ohne Anlauf Weit- und Hochsprünge von GS Schritt vollführen etc.

Ebenso ist es Dämonen möglich, an senkrechten Wänden Halt zu finden und sie als gewöhnliche Bewegungsfläche zu benutzen; selbst völlig glatte oder sonst normalerweise unbezwingbare Flächen stellen kein Problem dar.

Die zweite Stufe ermöglicht zusätzlich, sich durch die Luft zu bewegen und dabei auch die Vorteile der Paraphysikalität zu nutzen. Sie können auch in der Luft stehen, sich vollständig schwebend fortbewegen oder unter der Decke gehen.

Kosten: nur automatisch / Stufe I + 5 ZfP*

PRÄSENZ I / II / III (D, G)

Ein Wesen mit einer dieser Eigenschaften verbleibt, auch nachdem er erschlagen wurde, in der Dritten Sphäre und kann sich nach einiger Zeit neu materialisieren.

Ein Dämon ist auch bei dieser Neumanifestation an seinen vormaligen Beschwörer bzw. Beherrscher gebunden und erfüllt weiterhin den Dienst, bei dessen Ausführung er vertrieben wurde. Jede dieser 'Wiederbelebungen' kostet den Dämon permanent ein Zehntel (aufgerundet) seiner ursprünglichen LeP. Endgültig gebannt werden kann ein solcher Dämon nur, wenn seine ursprünglichen LeP endgültig auf Null sinken oder er mit einer entsprechenden Formel oder Liturgie exorziert wird.

Präsenz setzt bei Dämonen die Eigenschaft *Existenz* voraus. Je nach Stufe der Eigenschaft erscheint das Wesen am nächsten Neumond (Präsenz I), am nächsten Sonnenuntergang (II) oder nach Ablauf einer Stunde (III).

Kosten: 3 / 5 / 7 ZfP*

RASEREI (D, CH (NUR DAIMONIDE))

Ein Wesen mit dieser Eigenschaft ist einmal am Tag für eine kurze Zeit (etwa 1 Spielrunde bzw. einen Kampf) im wahrsten Sinne des Wortes niederhöllisch schnell: seine GS wird verdreifacht, ebenso sein Initiative-Basiswert. Trotz dieser immensen Geschwindigkeit hat das Wesen keine Schwierigkeiten mit der Koordination. Ein Wesen mit dieser Eigenschaft kann *Kontrollbereiche* ignorieren und wird nicht von *Passierschlägen* getroffen (WdS 83).

Kosten: 3 ZfP* bei Dämonen, 7 ZfP* bei Daimoniden

REGENERATION I / II (ALLE)

Wesen mit dieser Eigenschaft regenerieren pro Kampfrunde 1W6 LeP (*Regeneration I*) oder 2W6 LeP (*Regeneration II*).

Kosten: 4 / 7 ZfP*

REGENERATION IM LIMBUS I / II (D)

Die Struktur des Limbus ermöglicht es Dämonen, ihre Lebenskraft in besonderem Maße zu wahren: pro Kampfrunde regenerieren sie 1W6/2W6 LeP. Dies ist kumulativ mit einer eventuellen Eigenschaft *Regeneration*. Zauberkundige Dämonen regenerieren sogar zusätzlich 1W6/2W6 AsP pro KR.

Kosten: automatisch / 4 ZfP*

RESISTENZ / IMMUNITÄT GEGEN [MERKMAL] (ALLE)

Bei Wesen mit einer Resistenz gegen ein Merkmal sind entsprechende Zauber noch einmal um die MR erschwert (ggf. also um die doppelte MR). Bei vollkommen immunen Wesen wirken Zauber des entsprechenden Merkmals in keiner Weise.

Kosten: 5 / 10 ZfP*

RESISTENZ / IMMUNITÄT GEGEN PROFANE / ELEMENTARE / MAGISCHE / VON [GÖTTHEIT] GEWEIHTE ANGRIFFE (PROFAN: ALLE; ELEMENTAR, MAGISCH, GEWEIHT: D, E, G)

Ein Wesen mit dieser Eigenschaft erleidet nur halben (Resistenz) bzw. gar keinen Schaden (Immunität) durch eine gewisse Art von Schaden. *Profane Angriffe* sind solche mit gewöhnlichen Waffen oder alle anderen nicht-magischen und nicht-geweihten Schadenswirkungen. Bei einer Immunität gegen profane Angriffe richten außerdem elementare Schadenszauber nur halben Schaden an. Eine Spezialform hiervon sind Angriffe einer speziellen Angriffsform, z.B. Stiche oder Schnitte. *Elementare Angriffe* eines Elements sind Schäden durch profane oder magische Ausformungen eines bestimmten Elementes (z.B. Feuer). *Magische Angriffe* betrifft magische Waffen und Schaden verursachende Zauber. Manche andere Zauber wirken nach Spielleiterentscheid auch nur eingeschränkt oder gar nicht.

Geweihte Angriffe betrifft alle von den jeweiligen Göttern geweihten Waffen oder Gegenständen. Liturgien und Mirakel eines Geweihten der entsprechenden Götter zeigen sich deutlich wirkungsschwächer (Meisterentscheid, als Faustregel: verlieren LkP* in Höhe der Beherrschungsschwierigkeit des Dämons).

Kosten: 3 ZfP* (spezielle Angriffsform), 5 / 10 ZfP* (profan), 3 / 7 ZfP* (elementar), 6 / 13 ZfP* (magisch), nur automatisch (geweiht), besitzt ein Wesen bereits eine Resistenz so ist der Preis der Immunität um die Kosten der Resistenz verbilligt.

RUDEL (D)

Der Dämon ist recht einfach mit anderen Dämonen seiner Art zusammen einsetzbar. Auf Wunsch des Beschwörers zählen alle gleichzeitig beschworenen Dämonen dieser Art in den Punkten Kontrollprobe und Dienstkosten als ein Wesen. Es muss also nur eine Kontrollprobe pro Dienst für das ganze Rudel abgelegt und die einfachen Dienstkosten bezahlt werden. Jedoch beträgt die Kontrollschwierigkeit des Rudels die Beherrschungsschwierigkeit des Einzeldämons plus Größe des Rudels; die Basiskosten steigen um die doppelte Größe des Rudels.

Kosten: nur automatisch

SCHADEN AUF BELEBTE MATERIE (D, G)

Wesen mit der Eigenschaft *Körperlosigkeit* sind mit dieser Fähigkeit in der Lage, Lebewesen der Dritten Sphäre zu verletzen. Diese Angriffe zählen als magische Angriffe, richten, wenn nichts anderes gesagt ist, 1W6 SP an und können nicht mit profanen Waffen oder Schilden pariert werden.

Kosten: nur automatisch

SCHADEN AUF UNBELEBTE MATERIE (D, G) (+)

Wesen mit der Fähigkeit *Körperlosigkeit* sind mit dieser Fähigkeit in der Lage, Gegenstände zu beschädigen oder sogar zu zerstören. Die Kraft dieser Fähigkeit hängt hierbei von Mächtigkeit und Zorn des Wesens ab (Spielleiterentscheid). Ein Wesen mit dieser Fähigkeit ist

nicht in der Lage, Lebewesen direkt zu verletzen (eine einstürzende Treppe mag dennoch natürlich gehörige Blessuren verursachen).

Kosten: nur automatisch

SCHRECKGESTALT I (ALLE) / II (D, G, UN)

Wesen mit dieser Eigenschaft besitzen eine Aura der Furcht oder eine Angst einflößende Gestalt. Bei einer Begegnung (d.h., wenn man das Wesen genau genug sehen kann) muss eine Mut-Probe abgelegt werden, die um die Beherrschungsschwierigkeit des Wesens und Modifikatoren erschwert ist, um nicht vor Furcht gelähmt zu sein. Weiterhin ist die Probe um passende Nachteile erschwert, z.B. Totenangst bei Untoten und Geistern. Misslingt die Probe, erleidet der Betroffene einen Malus in Höhe von 1W6 Punkten auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis (keine Neuberechnung der abgeleiteten Werte). Dieser Malus baut sich fern der Gegenwart des Wesens mit einem Punkt pro halbe Stunde ab. Bei *Schreckgestalt II* ist das Wesen so einschüchternd, dass selbst bei Gelingen der Mut-Probe die Wirkung entsprechend eines HORRIPHOBUS (LCD 121) mit 1W6 ZfP* eintritt.

Kosten: 4 / 8 ZfP*

SUCHE NACH DEM UNBEKANNTE (D, GO, CH)

Das Wesen ist in der Lage, fast jedes Ziel zu finden. Dadurch kann der Dienst *Suche* (und verwandte Dienste) auch auf dem Beschwörer unbekannt Ziele angewendet werden.

Kosten: 7 ZfP*

TAGESPRÄSENZ (G)

Den meisten Geistern ist es so gut wie unmöglich, sich tagsüber, zwischen Sonnenaufgang und -untergang, Wesen der Dritten Sphäre bemerkbar zu machen. In seltenen Ausnahmen mag das Erscheinen zur Stunde des eigenen Todes oder die Macht des Geistes so mächtig sein, dass er sich auch bei hellichtem Tage manifestieren kann. Diese Fähigkeit kann allerdings nur für kurze Zeiträume aufrechterhalten werden und sollte beim Spiel auch nur äußerst selten und mit einer guten Begründung zum Einsatz kommen.

Kosten: nur automatisch

TARNUNG (D) (+)

Dämonen mit dieser Eigenschaft erscheinen normalerweise nicht in ihrer eigentlichen Gestalt, sondern wählen für ihren Aufenthalt in der Dritten Sphäre ein anderes, meist harmloses Äußeres – orientieren Sie sich am Zauber HARMLOSE GESTALT (LCD 103), wobei die Realitätsdichte dem Wert des Talents *Tarnung* entspricht. Erhält ein Dämon diese Eigenschaft, erhält er auch automatisch das Talent *Tarnung* auf dem Wert 7. Mittels entsprechender antimagischer bzw. Hellsichts-Zauber kann seine wahre Gestalt offenbart werden. Der Dämon kann die *Tarnung* nach Belieben fallen lassen und wieder errichten. Der Dämon kann seine Tarnung auf auch seinen Beschwörer ausdehnen (*Bereitstellung von Fähigkeiten*).

Kosten: 4 ZfP*

UNGEBUNDEN (G)

Üblicherweise sind Geister an bestimmte Orte, Gegenstände und manchmal auch Personen gebunden, die oft genau die Ursache für ihre jetzige Geistexistenz und der Schlüssel zur Erlösung sind. Eine unruhige Seele kann aber auch im Laufe ihres Daseins die Fähigkeit entwickeln, sich von diesen Dingen mehr oder weniger loszulösen und somit ihren Wirkungsbereich zumindest erweitern oder im äußersten Fall sogar vollkommen unabhängig zu gestalten.

Kosten: nur automatisch

UNSIHTBARKEIT I / II (D, G)

Wesen mit dieser Eigenschaft können für eine gewisse Zeit unsichtbar machen. Bei der ersten Stufe ist dies einmal am Tag für längstens für

eine SR, bei *Unsichtbarkeit II* beliebig häufig möglich. Solche Wesen zeigen sich häufig so gut wie gar nicht mehr. Das Wesen ist während einer Unsichtbarkeit nur noch mit Hellsichtzaubern oder passenden Liturgien aufzuspüren.

Kosten: 3 / 6 ZfP*

VERBINDUNG ZUM BESCHWÖRER (D, Go)

Das Wesen hat eine geistige Verbindung zu seinem Beschwörer, über die Sinneseindrücke vermittelt werden können. Diese Verbindung funktioniert in Richtung vom Wesen zum Beschwörer. Der Beschwörer kann diese Verbindung ausblenden und später wieder aufnehmen. Darüber können einige Dienste (z.B. *Spionage*) effektiver ausgeführt werden.

Kosten: 5 ZfP*

VERWUNDBARKEIT GEGENÜBER [GEGENSTAND/UMSTAND/ELEMENT/ZAUBEREI/GÖTTLICHEM WIRKEN] (ALLE)

Manche Wesen sind manchen Situationen gegenüber verwundbar. Dies können ein oder mehrere besondere Gegenstände oder besondere Umstände sein, aber auch allgemein gewisse Elemente, Zauberei oder göttliches Wirken.

Beispiele für *Gegenstände*: Waffen aus einem speziellen Material (Silber, ein spezielles Holz), Waffen, die von einer konkreten Einzelperson oder einem bestimmten Personenkreis geführt werden (Kinder, rechtmäßige Könige), Objekte, die bestimmte Bedingungen erfüllen (von Achaz erschaffen, mindestens 1.000 Jahre alt, Treibgut aus dem Großen Fluss).

Beispiele für *Umstände*: Tag oder Nacht, eine bestimmte Mondphase, auf kultiviertem Land, einzelner Wochentag, auf Schiffen, spezielle Sternkonstellationen, an einem genau benannten Ort.

Eine Verwundbarkeit gegenüber *Elementen* bedeutet, dass dem Wesen bereits die schiere Anwesenheit des Elements unbehaglich ist und größere Mengen des Elements schaden können. Ein Eintauchen in Wasser kann ein gegen Wasser verwundbares Wesen vernichten. Auch möglich ist eine Verwundbarkeit gegenüber den dämonischen *Un-Elementen*.

Wesen mit einer Verwundbarkeit gegenüber *göttlichem Wirken* zeigen eine besondere Empfindlichkeit gegenüber dem Wirken eines oder mehrerer Götter (Bei Dämonen häufig dem der Gegengöttheit der Domäne). Das betrifft sowohl Liturgien als auch geweihte Objekte (vor allem Waffen). Für Dämonen heißt dies gewöhnlich aber auch, dass sie sich mit besonderem Hass auf die betreffenden Geweihten stürzen. Dies ist deutlich stärker als eine Empfindlichkeit, wobei diese häufig mit einer solchen Verwundbarkeit einhergeht.

Ein Wesen mit einer Verwundbarkeit gegenüber *Zauberei* ist neben der allgemeinen Wirkungen gegenüber Schadenszaubern auch stär-

ker durch Magie beeinflussbar. Die ZfP* aller Zauber werden verdoppelt, wenn das Wesen nicht gegen diese Zauberei immun ist.

Für ein Wesen mit einer solchen Verwundbarkeit wirkt das genannte Objekt oder der genannte Umstand in der Form, dass es die Widerstandsstufe (immun – resistent – normal empfindlich – verletzbar) um eins senkt, was im Allgemeinen eine Verletzbarkeit bedeutet. Zu den Widerstandstufen *resistent* und *immun* siehe Seite 235.

Kosten: meist nur automatisch, nach Spielleiterentscheid können verliehene Verwundbarkeiten gegenüber Gegenstand oder Umstand die Kosten anderer Eigenschaften je nach Stärke um je 1 bis 3 ZfP* senken.

WASSERWESEN (D, Ch, Go)

Das Wesen existiert nur im Wasser, hat dort jedoch völlige Bewegungsfreiheit, vielleicht sogar verstärkt durch die Eigenschaft *Paraphysikalität*, jedoch ist es auch nur im oder am Wasser einsetzbar. Es kann ebenfalls nur im Wasser bekämpft werden, so dass wahrscheinlich die Regeln zum Kampf im Wasser (siehe *WdS 58*) zum Tragen kommen.

Kosten: nur automatisch

ZEITENBLICK (G) (+)

Als magischen Wesen mag es einigen Geistern auch vergönnt sein, einen tieferen Blick in den Strom der Zeit zu werfen. Die eigene Vergangenheit haben Seelen in der Regel erstaunlich gut und oft bis zur Perfektion memoriert, aber auch allgemeine Eindrücke vergangener Zeiten mögen sich in ihren Astralnetzen verfängen, so dass sie unter Umständen darüber Auskunft geben können. Der Blick in die Zukunft ist dagegen auch Geistern unmöglich. Sie sind bisweilen aber in der Lage, die nahe Zukunft eines ihnen Nahestehenden recht genau vorherzudeuten und diesen Sterblichen vor Gefahren zu warnen.

Kosten: nur automatisch

ZUSÄTZLICHE AKTIONEN (ALLE)

Das Wesen hat zusätzliche Aktionen pro Runde, die im Allgemeinen Angriffsaktionen sind. Alle weiteren Aktionen finden 4 Initiativphasen nach der ersten (regulären) Aktion statt.

Kosten: *Dämonen, Elementare:* 3 ZfP* / 7 ZfP* / nur automatisch (Wesen hat mit Zusatzaktionen 3 / 4 / 5 und mehr Aktionen pro KR), *Kreaturen:* 9 ZfP* für eine zusätzliche Aktion (mehr ist nicht möglich)

INDIVIDUELLE EIGENSCHAFTEN

Manche Eigenschaften sind so speziell, dass sie allein bei manchen Wesens genannt werden. Diese sind dann automatisch vorhanden und nicht nachträglich verleihbar. Jegliche Wirkung ist bei dem Wesen vermerkt.

IM BUND MIT DEN NIEDERHÖLLEN

»Und so predigen jene Götzendiener eine Moral der Unterwerfung, der Unterdrückung, der Unfreiheit – kurz: eine Sklavenmoral. Wahre Größe hingegen zeigt sich im unbeugsamen Willen, im Willen zur Macht. Nur mit diesem kann man einen Pakt mit den Erzherrschern der Dämonen als Gleicher eingehen. Während die Zauderer, die Unfähigen, die Schwachen daran scheitern und hinweggefegt werden, vermag der Starke die menschliche Rasse so zu ihrer wahren Bestimmung, zu ihrem wahren Ziel führen: der Herrschaft über den Derekreis.«

—aus: Das Götzenwesen, in der Bruderschaft der Wisenden zirkulierendes Pamphlet, Autor unbekannt, neuzeitlich

»Das Kind – wie schön ist es anzusehen! – verspricht mir Antwort auf meine brennenden Fragen, geheimes, gewaltiges Wissen. Wohlige Schauer laufen über meinen Rücken, wenn ich nur daran denke. Meine Forschungen werden davon profitieren, schon jetzt spüre ich, dass ein Durchbruch bevorsteht. Ach, wie überwältigend ist das Angebot, wie gering der Preis! Wenn es nur schon Nacht wäre!«

—aus dem Tagebuch des Rafaerdon Dergelstatter, 857 BF, verwahrt in den Bleikammern der Stadt des Lichts

»... Wenn aber Niedere und Gehörnte vor dir das Haupt beugen, dann erst wage den Pakt mit den Nicht-Zwölfen. Er mag dir mehr Macht bringen, als du zu fassen vermagst ...«

—aus Borbarads Testament

»Wer aber im Pakt mit den Fuersten der Niederhoellen, der ist ein Daimonologus. So er aber kein Beschworer, so hat er gewircket Bluth-Zauberey und ist gefallen in Verdammnis. Sprich vor ihm die Namen der Zwoelfe, auf dasz ihm Heyl zuteyhl werde, und bring ihn zum Tempel. So er sich aber weygert, schlag ihn todt, wo er steht.«

—aus der Goettlichen Ermahnung an die Magi und Magae, 463 BF, wenig abgeschwächt auch im Codex Albyricus

Durch die Macht der Götter gehindert, müssen die Dämonen warten, bis ein Sterblicher ihnen seine Seele freiwillig überlässt und sich ihren Zielen verschreibt. Wer diesen Weg geht, wird als *Paktierer* bezeichnet, denn er hat auf die eine oder andere Weise einen Bund mit den Herrschern der Siebten Sphäre geschlossen.

Für die Erzdämonen ist ein Pakt eine der wenigen Möglichkeiten, die Seele eines Sterblichen in ihre Sphäre zu reißen. Außerdem können sie 'ihre' Paktierer zur Förderung ihrer Zwecke nutzen: zur Schwächung der göttlichen Ordnung, Vernichtung feindlicher Kulte, Errichtung von Unheiligtümern und Sprengung der Sphären Grenzen – aber auch (und nicht selten) zur Verminderung des Einflusses konkurrierender Erzdämonen. Auch zum Fang weiterer Seelen, sei es als Paktierer, sei es als Opfer schwärzester Magie, dienen sie ihnen. Und zuletzt nutzt ihnen selbst die in den Beschwörungen verwendete Kraft, weswegen sie bereit sind, im Austausch für treue Dienste und die Seele eines Sterblichen einen Teil ihrer Macht zur Verfügung zu stellen. Ähnlich wie die Götter Geweihte und Akoluthen beeinflussen, lenken sie ihre Agenten über Träume und Visionen, mitunter gar als Teil Äonen umspannender Pläne. Dabei profitieren sie von der Schaffenskraft der Sterblichen. Eines verlieren die Erzdämonen dabei nie aus dem Blick: die Seele des Paktierers. Sie werden ihn immer stärker an sich zu binden versuchen, um dann, sobald sie die Zeit für reif erachten, die Seele einzufordern.

Für einen Bewohner der Dritten Sphäre gibt es viele Gründe, um einen Pakt mit den Dämonen zu suchen: In einigen wenigen Kulturen werden Erzdämonen als Götter verehrt und ihre Paktierer wie Priester geachtet; Ähnliches kann man auch in den Schwarzen Landen feststellen. (Im mittlerweile niedergeworfenen Oron war zum Beispiel die Belkelel-Verehrung zur Staatsreligion erhoben worden.) In den meisten anderen Hochkulturen gilt die Paktiererei als verwerflich oder gar als todeswürdiges Verbrechen. Dennoch finden sich immer wieder Einzelne, die bereit sind, ihre Seele aufs Spiel zu setzen. Ob aus Neugier oder Verzweiflung, zur Überwindung natürlicher Grenzen oder wegen der Verlockungen großer Macht, für den Sieg über Schicksal oder Tod oder schlicht aus Unkenntnis und Ignoranz, ein Pakt vermag ihre Wunschträume zu erfüllen. Doch auch die starke Übertreibung und maßlose Übersteigerung der göttlichen Prinzipien führt letztendlich in die Fänge der Dämonen. Und so konnte schon mancher fanatische Geweihte der dämonischen Versuchung nicht widerstehen – oder erkannte gar zu spät, dass er ihr bereits verfallen war.

DER WEG IN DEN PAKT

Einen Pakt einzugehen, ist relativ einfach. Zauberer mit Erfahrung in der Dämonologie erlangen meist durch die Beschwörung eines minderen Dämons mit den richtigen Opfergaben die Aufmerksamkeit eines der Fürsten der Niederhöhlen. Es reicht aber auch schon ein fester Wille und die Anrufung des Erzdämons – ob nun mit einem seiner Namen oder einfach durch die schiere Intensität der Gefühle –, um diesen erscheinen zu lassen. Dies geschieht zwar nicht immer

sofort, aber sobald die Sterne richtig stehen, die Sphären Grenzen geschwächt sind oder der Paktwillige dem Erzdämon gefällige Orte aufsucht, wird er zumindest im Traum erscheinen. Häufig erfolgen auch ebenfalls immaterielle Auftritte seines Gefolges, die von der Herrlichkeit des Erzdämons künden und den Paktwilligen von seiner künftigen Macht überzeugen sollen. Fast immer kommt es zu chaotisch-magischen Entladungen, die sich in plötzlichen Temperaturstürzen, Windstößen oder dem scheinbar grundlosen Tod von kleinen Tieren und Pflanzen manifestieren können.

AUSWIRKUNGEN DES PAKTES

Die genaue Ausgestaltung eines Paktes wird mehr oder weniger frei verhandelt. Viele Paktierer verfügen über dämonische Gaben und übernatürliche Fertigkeiten, die ihnen die Mittel zur Durchsetzung ihrer Ziele versprechen und sie für ihre Gegner so gefährlich machen. Weitere Einzelheiten finden sich in den folgenden Abschnitten.

Eines ist jedoch wesentlich: Auch wenn die Seele eines Paktierers dämonisch gezeichnet ist, verbleibt sie doch bis zum Ende des Paktes in seinem Leib – denn ohne Seele müsste dieser vergehen.

Äußeres Zeichen eines Paktes ist das sogenannte *Dämonenmal*, ein für den jeweiligen Erzdämon typisches Zeichen, wie zum Beispiel ein im Bauchnabel wachsender Diamant bei Tasfarel oder verholzende Füße bei Agrimoth. Es gibt jedoch sogar bei Paktierern derselben Domäne selten zwei gleiche Dämonenmale. Wegen der dämonischen Perversion ihres Wesens scheuen sich Paktierer, geweihten Boden zu betreten. Ein weiterer Effekt ist, dass sie bisweilen von ihren erzdämonischen Verbündeten vor den Göttern geschützt werden können. Paktierer haben keine Besuche Bishdariels zu befürchten, ja in gewisser Weise sind sie und ihre Machenschaften selbst für Götter nur schwer zu erkennen. Umgekehrt werden Paktierer immer wieder in (Alp-) Träume gezogen, in denen der Besitzer ihrer Seele sie über Visionen, Versprechungen oder Drohungen zu lenken versucht.

KREISE DER VERDAMMNIS

Je weiter der Paktierer dem Einfluss des Erzdämons unterliegt, desto stärker wird auch die Seele dämonisch geprägt. Dieser Umwandlungsprozess wird üblicherweise durch die *Sieben Kreise der Verdammnis* beschrieben. Im ersten Kreis ist der Paktierer zwar dämonisch gezeichnet, unterscheidet sich aber ansonsten kaum von gewöhnlichen Sterblichen. Im siebten Kreis hat die dämonische Essenz Seele und Leib durchdrungen, man kann die pervertierte Natur des Paktierers deutlich erkennen. Dies äußert sich zum einen in einem stark angewachsenen Dämonenmal, zum anderen in der vollständigen Unterwerfung des freien Willens. Finstere Gerüchte besagen, dass es für die im letzten Kreis der Verdammnis Angekommenen nur noch eines Schrittes bedarf, um selbst zu dämonischen Dienern ihres Herrn zu werden: des Rufs in die Niederhöhlen.

Diesen erhält, sofern der Pakt nicht vorher gebrochen wird, mit der Zeit jeder Paktierer. Denn jedes Versagen, ja mitunter selbst die kleinste Willensschwäche, bedeutet einen weiteren Schritt in die Verdammnis oder den Tod, auch jedes direkte Eingreifen ihres Patrons wird mit einer weiteren Unterwerfung bezahlt, und für bestimmte Rituale oder 'megalomagische' Effekte mag dieser Schritt nötig sein. Umgekehrt belohnen die Erzdämonen freiwillige Schritte in die Verdammnis, ist es doch ihr Ziel, den Paktierer ganz und endgültig in ihre Arme zu treiben.

DAS ENDE DES PAKTES

Für gewöhnlich endet ein Pakt entweder durch den Tod des Paktierers oder dadurch, dass der Erzdämon seine Seele eingefordert hat. Letz-

teres geschieht, weil der Paktierer im siebten Kreis der Verdammnis angekommen ist oder weil er versagt hat, oder auch nur, weil ihm eine winzige Unachtsamkeit unterlaufen ist. Dann landet seine Seele endgültig in den Klauen des Erzdämons. Es ist noch kein Fall bekannt geworden, in dem eine solche Seele der Schöpfung wiedergegeben werden konnte.

Manche willensstarke Paktierer sind aber nicht bereit, dieses Schicksal hinzunehmen. Um den Seelenverlust zu verhindern, müssen sie die Macht des Erzdämons über ihre Seele herausfordern und versuchen, den Pakt zu brechen. Mehr dazu finden Sie auf Seite 240f.

MINDERE PAKTE

Neben den bisher beschriebenen *Seelenpakten* gibt es auch noch *mindere Pakte*. Bei diesen wird die Seele lediglich berührt, nicht aber verpfändet. Beim Tod eines solchen Paktierers steigt die Seele meist bis in die Siebte Sphäre auf, wo sie schließlich Beute der 'dämonischen Allgemeinheit' wird, während die Seelen echter Paktierer recht sicher dem jeweiligen Erzdämon zu Gute kommen.

Mindere Pakte können auch ohne Einverständnis des Opfers entstehen, zum Beispiel durch Fehler bei Beschwörungen oder durch die Begegnung mit mächtigen Gehörnten. Daneben sind mindere Pakte 'vermittelbar': Einige Seelenpaktierer schaffen sich so eine regelrechte Gemeinde von Gläubigen. In den Schwarzen Landen zum Beispiel erhoffen sich nicht magisch Begabte davon eine steile Karriere. Einige Bücher oder Artefakte ermöglichen ebenfalls mindere Pakte. (Das bekannteste Beispiel ist sicherlich *Borbards Testament*.) Nur selten werden sie mit dem jeweiligen Erzdämon direkt abgeschlossen.

Auch mindere Paktierer erhalten häufig Schwarze Gaben, der weit schwächeren Bindung entsprechend jedoch meist bedeutend weniger, und auch ihre Träume und Gedanken sind für ihre Paktherren in besonderer Weise empfänglich. Sie tragen kein Dämonenmal und unterliegen nicht den damit einhergehenden Beschränkungen. Allerdings verfügen sie auch nicht in dem gleichen Maß über einen dämonischen Schutz gegen göttliches Wirken. Es gibt keine anderen Möglichkeiten einen minderen Pakt zu vertiefen, als einen Seelenpakt einzugehen. Und so ist ein minderer Pakt häufig der erste Schritt zu einem solchen. Mindere Pakte lassen sich einfacher als Seelenpakte beenden. Mehr dazu finden Sie auf Seite 240f.

VERSUCHUNGEN

Aus kosmologischen Gründen erscheint es möglich, dass ein jeder Geweihter von der Antithesis seiner Gottheit mindestens ein Mal in

DER PAKT IN REGELN

Wenn auch die meisten Pakte mit den Erzdämonen, den Widersachern der Zwölfgötter, geschlossen werden, gibt es in der Siebten Sphäre noch weitere mächtige, unabhängige Dämonen, mit denen ebenfalls Pakte möglich sind. Die folgenden Regeln gelten dann sinngemäß. Es ist allerdings zu beobachten, dass Paktierer unabhängiger Dämonen häufig über weniger dämonische Gaben als die Erzdämonen verfügen. Gelegentlich werden auch Pakte mit abhängigen Dämonen geschlossen. Diese gelten sämtlich als Pakte mit dem jeweiligen Erzdämon, geben den Paktierern aber meist weniger Möglichkeiten.

Die folgenden Regeln sind bewusst etwas offener gestaltet, damit Sie als Meister die Möglichkeit haben, Paktierer als Meister-

personem wie auch eventuell paktierende Spieler-Helden Ihren Anforderungen entsprechend zu bedenken.

WELTSICHT DER PAKTIERER

Es mag sein, dass ein Paktierer, der die Verbindung zu einem Erzdämon aus Verzweiflung oder kühler Überlegung eingegangen ist, sich noch eine Zeit lang seine menschlichen Gefühlsregungen erhalten kann, doch schon allzu bald wird sein Meister große Teile seines, wenn nicht sein gesamtes Denken einnehmen, denn noch vor dem Verlust der Form steht meist der Verlust der Menschlichkeit.

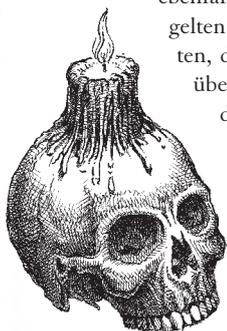
Diener der Götter (und eventuell kompetente Zauberer mit gefestigten Moralvorstellungen) sind für die Paktierer die einzigen ernsthaften Feinde und werden daher mit allen Mitteln (vorzugsweise mit Heimtücke) bekämpft, namentlich natürlich diejenigen Geweihten, die der Gegengottheit anhängen. Vielleicht sind sie einen Versuch wert, sie zu korrumpieren, aber wenn ein solcher Versuch nicht fruchtet, werden sie den Geweihten vernichten wollen.

Durch den ewigen Streit der Chaoskräfte bedingt, sehen Paktierer Ihresgleichen bestenfalls als Konkurrenz um das Wohlwollen 'ihres' Erzdämonen, häufiger jedoch sind sie untereinander zerstritten. Wenn sie erzdämonischen Prinzipien folgen, die von Haus aus miteinander in Widerstreit stehen, kann es sogar gut sein, dass sie sich – offen oder verdeckt – gegenseitig bekämpfen.

Gemeine Sterbliche dagegen sind für einen (zumindest höher verdammten) Paktierer nicht mehr als Vieh, Arbeitskraft, Blutreservoir, Mittel zum Zweck der Erfüllung seiner Gelüste.

ZUR ROLLE DES PAKTIERERS

Abschließend bleibt festzuhalten, dass jeder Paktierer einzigartig ist. Es handelt sich häufig um Personen von großer Macht mit erheblichen Möglichkeiten; nicht selten verfügen sie zudem über eine größere Zahl von Handlangern oder Verbündeten. Kurz: Paktierer, insbesondere Seelenpaktierer, eignen sich hervorragend für eine Rolle als zentrale Figur eines Abenteuers oder einer Kampagne, ja sogar als Erzscharke. Als Helden sind sie jedoch denkbar ungeeignet. Wer sich dennoch auf den Abgrund eines Paktes einlassen will, für den ist ein minderer Pakt eine gute Möglichkeit. Allein – dieses Spiel mit dem Feuer kann man auch verlieren ...



PAKTSCHLUSS

Es gibt im Wesentlichen drei Möglichkeiten, einen Seelenpakt einzuleiten.

 Beschwörung eines (niederen oder gehörnten) Dämons, der dem gewünschten Erzdämon untertan ist. Jeder Dämon kann für den Preis von 7 AsP (zzgl. Basiskosten) den Dienst *Paktvermittlung* durchführen – und ist in diesem Punkt meist recht entgegenkommend. Die Kontrollschwierigkeit des Dämons ist für diesen Dienst noch um einen Wert je nach Erzdämon erschwert (siehe Tabelle), ansonsten gelten die üblichen Zuschläge für die Kontrollprobe. Gerade unter Beschwörern zirkulieren diverse obskure Anleitungen, welche

MODIFIKATIONEN DER PAKTPROBE

Zuschläge je nach Eigenarten

Summe passender Schlechte Eigenschaften	bis -1/10 der Summe
Verzweiflung, starke Emotionen	bis -3
minderer Pakt	-3

Kontrollschwierigkeit:

Blakharaz, Belhalhar, Belkelel, Tasfarelel	+3
Amazeroth, Belzhorash, Lolgramoth, Thargunitoth	+5
Agrimoth, Asfaloth, Belshirash, Charyptoroth	+7
Unabhängige wie z. B. Aphasmayra	+7

Opfer und Paraphernalia für diesen Zweck hilfreich sein sollen. Allerdings handelt es sich bei den meisten um unvollständige oder sogar grob fehlerhafte Aufzeichnungen, so dass hier ein nicht unerhebliches Risiko besteht, verhängnisvolle Fehler zu begehen.

 Verführung durch den Erzdämon, der in Träumen und Visionen auftritt, nachdem er Zugang zum Geist seines Opfers erhalten hat. Dies widerfährt mitunter Geweihten der Gegengottheit, aber auch fehlerhafte Beschwörungen, der lange Aufenthalt in dämonisch verseuchten Gegenden, die Machenschaften eines Gehörnten oder ein minderer Pakt können hierzu führen. Regeln lassen sich nur wenige angeben. Hinweise finden sich im Kapitel **Tödliche Träume (69ff.)**. Dabei erreicht die *Realitätsdichte* solcher Verführungen leicht einen Wert über 20. Daneben können Sie noch den *Schleichenden Verfall* (siehe Seite 390) nutzen, ab etwa 50 Verfallspunkten (oder 100 insgesamt angesammelten) muss mit derartigen Versuchungen gerechnet werden.

Um einer Versuchung zu widerstehen, kann man je nach Situation Proben auf *Selbstbeherrschung*, *Menschenkenntnis* oder *Magiekunde* sowie auf *Mut*, *Klugheit*, *Intuition* oder *Magieresistenz* verlangen. Diese sind häufig durch eine angesprochene Schlechte Eigenschaft erschwert.

 Direkte Anrufung des Erzdämons. Hierzu benötigt man in der Tat nur einen festen Willen oder extrem starke Emotionen. Für mehr oder weniger geplante Anrufungen muss eine modifizierte MU-Probe abgelegt werden. Für Situationen, in denen man sich in höchster Verzweiflung oder in ähnlicher Weise emotional aufgewühlt an einen Erzdämon wendet, kann alternativ auch eine entsprechend modifizierte IN-Probe verwendet werden. Diese Probe wird von den gleichen Faktoren beeinflusst wie eine Kontrollprobe eines Dämons der entsprechenden Domäne. Weitere Einflussfaktoren nach Eigenarten des Paktwilligen finden sich in der nebenstehenden Tabelle. Dort ist auch die Kontrollschwierigkeit je nach angerufenem Erzdämon angegeben.

Misslingt diese Probe, kommt zwar kein Pakt zustande, jedoch muss der Paktwillige damit rechnen, die Aufmerksamkeit eines Fürsten der Niederhöllen geweckt zu haben. Zwar führt dies bisweilen doch noch zu einem Pakt, mindestens eben so häufig wurden gescheiterte Paktwillige jedoch bei nächster Gelegenheit von einem Dämon in die Niederhöllen verschleppt.

Diese Regelungen gelten so auch für *mindere Pakte*. Hierbei sind die folgenden Besonderheiten zu beachten.

-  Die Anrufung eines Erzdämons für einen minderen Pakt ist generell um 3 Punkte erleichtert.
-  Einen aufgezwungenen minderen Pakt kann man häufig durch eine üblicherweise je nach Situation modifizierte MR-Probe abzuwehren versuchen.
-  Wird ein minderer Pakt durch (z.B.) einen Seelenpaktierer vermittelt, sind üblicherweise keine weiteren Proben nötig.

PAKTGESCHENKE

Ist die Anrufung des Erzdämons erfolgreich, werden dieser oder dessen Diener einen Pakt anbieten, nicht immer unmittelbar, aber jedenfalls im Laufe der nächsten Tage. Für den Paktschluss ist die physische Anwesenheit eines Dämons nicht notwendig. Visionen, Träume oder Erscheinungen reichen aus. Zu diesem Zeitpunkt erfolgt auch die konkrete Ausgestaltung des Paktes.

Als Preis für die Seele (bzw. ihre Gefolgschaftstreue) erhalten Paktierer häufig *Paktgeschenke*. Regeltechnisch bedeutet dies, dass Seelenpaktierer zwischen etwa 500 und 1000 *Pakt-Generierungspunkte* (kurz: Pakt-GP) erhalten, für einen minderen Pakt gibt es bis zu etwa 200 Pakt-GP.

Die Pakt-GP dienen dabei mehr einer glaubwürdigen Ausgestaltung des Pakts als einer festen Regelung der Paktgeschenke, denn schlussendlich entscheidet der Erzdämon darüber, was und wie viel er gewährt. Dabei spielen das Verhandlungsgeschick des Paktierers, seine bisherigen Taten im Dienste oder zum Nutzen des Erzdämons, eventuelle Opfer, insbesondere intelligenter, geweihter oder heiliger Lebewesen, und das natürliche Machtpotenzial eine große Rolle. Allerdings kann es auch passieren, dass sich ein durch überzogene Forderungen oder anderweitig irritierter Dämon dazu entschließt, den Paktwilligen unverzüglich in seine Domäne zu reißen.

DAS DÄMONENMAL

Seelenpaktierer erhalten als äußeres Zeichen das *Dämonenmal*. Dieses ist meist weder offensichtlich noch schwer zu verbergen und hat folgende Effekte:

- Paktierer erhalten einen Bonus von einem Punkt pro Kreis der Verdammnis auf alle Beschwörungen ihrer Domäne.
 - Sie erhalten einen Bonus von 3 Punkten und zusätzlich je einem Punkt pro Kreis der Verdammnis auf alle Beherrschungsproben für ihre Domäne.
 - Sie können einfacher auch von anderen beschworene Dämonen übernehmen (siehe Seite 192) und austreiben (Seite 185f.).
 - Sie erwerben eine *Begabung* für ihre Domäne.
 - Sie erhalten eine oder mehrere zu ihrer Domäne passende *Schlechte Eigenschaften* (Vorschläge finden Sie bei den jeweiligen Domänen) im Wert von 7 GP, mindestens jedoch auf einen Wert von 7 pro Schlechter Eigenschaft. Haben sie diese schon, steigt sie um einen Punkt, mindestens aber auf 7.
 - Paktierer können durch die Liturgie *SEELENPRÜFUNG* erkannt werden. Für Liturgien gelten sie als unter einem ANATHEMA stehend.
 - Mit der dämonischen Perversion ihres Wesens beginnen geweihte Gegenstände und der Aufenthalt auf geweihtem Boden Paktierern zu schaden, regeltechnisch erhalten sie eine *leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Gegenstände* (Seite 232), sogar eine *mittlere* gegen die jeweilige Gegengottheit, leiden jedoch zusätzlich unter starken Schmerzen, so dass sie statt des dort erwähnten Schadens das doppelte der genannten Werte als SP(A) erleiden.
 - Ebenso verletzen sie geweihte Waffen (Seite 56f.).
 - Zusätzlich verlieren sie eine eventuell vorhandene *Affinität zu Elementaren*, eine *INITIATION* – und eine *Weihe*.
 - Das Mal ist nur ein Symbol für den eingegangenen Pakt. Es nützt also nichts, sich das Mal chirurgisch-magisch entfernen zu lassen: Erstens kommt es (eventuell an anderer Stelle) wieder, zweitens bleiben die o.g. Auswirkungen ohnehin erhalten.
- Weitere dämonische Gaben werden über die Pakt-GP verrechnet. Mehr dazu findet sich im Kapitel **Schwarze Gaben** (Seite 241ff.).

KREISE DER VERDAMMNIS

Mit dem weiteren Fortschreiten in den Kreisen der Verdammnis steigt normalerweise auch die Macht des Paktierers. Dies zeigt sich unter

anderen darin, dass mit jedem weiteren Kreis die Beschwörung und Beherrschung von Dämonen der eigenen Domäne um 1 weiteren Punkt erleichtert ist (siehe oben). Außerdem erhalten sie bis zu etwa 200 weitere Pakt-GP je Kreis zur Verfügung, die für weitere Schwarze Gaben genutzt werden können. Für 'besonders erfolgreiche' Paktierer, die ihrem Erzdämon besonders gut gedient haben, können auch mehr zusätzliche Pakt-GP vergeben werden. Auch heißt es, dass zahlreiche Seelenopferungen den Machtzuwachs der Paktierer befördern könnten. Wenige bis keine Pakt-GP gibt es üblicherweise, wenn der Paktierer wegen eines Fehlers (z.B. eine misslungene Beherrschung; Seite 191) oder eines gescheiterten Paktbruches einen weiteren Kreis aufsteigen musste.

Die durch den Pakt erhaltene Schlechte Eigenschaft steigt um je 3 weitere Punkte bis zum IV. Kreis, ab dem V. Kreis um 2 Punkte. Lag sie schon vorher höher als die sich hieraus ergebenden Mindestwerte, steigt sie jeweils um einen Punkt.

Gleichzeitig wächst das Dämonenmal, und auch am restlichen Körper werden immer mehr Zeichen des dämonischen Einflusses sichtbar, passend zur jeweiligen Domäne. Deshalb sinkt ab dem zweiten Kreis die LeP-Regeneration um je einen Punkt pro Kreis. Häufig sättigt gewöhnliche Nahrung immer weniger, und auch der Durst lässt sich immer schwerer löschen. Je nach Domäne werden manchmal sogar die Elemente selbst dem Paktierer feind und schaden ihm zunehmend. Deswegen ziehen sich viele Paktierer schließlich in Unheiligtümer oder ähnliche Orte dämonischer Verseuchung zurück. Häufig hilft aber auch, der Domäne affine Materialien zu verzehren oder zu trinken, sei es Blut bei Xarfaï oder Knochenmehl bei Thargunitoth. Dazu kommt, dass die körperlichen Veränderungen zum Verlust von Vorteilen sowie dem Erwerb von Nachteilen führen. Insbesondere *Übler Geruch*, *Wahnvorstellungen* und *Widerwärtiges Aussehen* sind hier denkbar – von *Gesucht* einmal ganz abgesehen. Anregungen hierzu finden sich im Kasten *Schleichender Verfall* (Seite 390).

MINDERE PAKTE

Mindere Pakte haben geringere Auswirkungen. Mit dem Pakt erwirbt man eine zur Domäne passende Schlechte Eigenschaft auf dem Wert von 5, eine entsprechende schon vorhandene Schlechte Eigenschaft erhöht sich um 1. Mindere Paktierer erhalten einen Bonus von 1 auf alle Dämonenbeherrschungen für ihre Domäne. Zwar gibt es kein Dämonenmal, jedoch ruht eine eventuelle *Affinität zu Elementaren* ebenso wie eine *Weihe*. Auch mindere Paktierer sind über eine SEELENPRÜFUNG zu erkennen und werden in puncto Liturgien wie ein *Eidbrecher* behandelt. Über Pakt-GP sind weitere Schwarze Gaben verfügbar.

PAKTBRUCH

Einen Seelenpakt zu beenden, ohne seine Seele zu verlieren, ist eine anspruchsvolle und lebensgefährliche Aufgabe.

Eine Möglichkeit ist eine Variante des allgemeinen EXORZISMUS.

Diese ist pauschal um 7 Punkte und bei unwilligen Paktierern zusätzlich um ihre MR erschwert. Für jeden weiteren Kreis der Verdammnis erhöht sich der Grad der Liturgie. Für einen minderen Pakt ist sie höchstens um die MR erschwert. Gelingt die Liturgie, ist der Pakt gebrochen und die Seele gerettet, allerdings gehört der Scheiterhaufen nicht selten zur überlieferten Form dieses Rituals.

Durch Magie lassen sich allenfalls mindere Pakte zuverlässig beenden. Hier ist ein Exorzismus mindestens um die MR und die durch den Pakt erhaltene Schlechte Eigenschaft erschwert. Denkbar sind insbesondere der PENTAGRAMMA (zusätzlich +3 wie für mindere Dämonen, kein 'Wahrer Name', Kosten wie für Erzdämon) oder ein schamanistischer EXORZISMUS (siehe Seite

157). Für Seelenpaktierer werden die Zuschläge mindestens verdoppelt, was die meisten derartigen Versuche zum Scheitern verurteilt.

Ohne fremde Hilfe muss der Paktierer den Pakt laut für gebrochen erklären. Mitunter kann man auch ein Zeichen des Paktes wie einen in Blut geschriebenen Vertrag zerstören. Der Erzdämon wird jedoch mit allen Mitteln versuchen, dies zu verhindern. Daher muss eine MU-Probe gelingen, die um den Wert der durch den Pakt erhaltenen Schlechten Eigenschaft erschwert ist. Beistand durch Freunde oder Geweihte kann diese um bis zu 7 Punkte erleichtern, ebenso der Aufenthalt an gesegneten oder geweihten Orten. Umgekehrt wird sie an weniger günstigen Orten oder durch abratende Gefährten in gleicher Weise erschwert.

Misslingt die Probe, gelangt der Paktierer automatisch in den nächsten Kreis der Verdammnis, und nicht selten wird der Erzdämon bei der nächsten passenden Gelegenheit die Seele einfordern. Gelingt die Probe, muss der Paktierer noch den folgenden Tag bis zum nächsten Sonnenaufgang überleben. Während dieser Frist wird der Erzdämon jedes ihm zur Verfügung stehende Mittel gegen den Paktbrecher einsetzen. Dies kann zum einen (gerade in der Nähe von Beschwörungspätzen und ähnlichen Orten) das Erscheinen von Gehörnten Dämonen bis hin zu den höchsten Dienern des Erzdämons bedeuten. Auch kann der Paktbrüchige in Traumwelten gefangen und getötet werden, damit der Dämon doch noch an seine Seele gelangt. Im Kapitel *Tödliche Träume* (Seite 69ff.) finden sich weitere Anregungen.

Generell gilt für derartige Angriffe, dass alle Erzdämonen mächtige Traumerzeuger sind. Zur Realitätsdichte solcher Träume wird der Wert der durch den Pakt erhaltenen Schlechten Eigenschaft hinzuzaddiert. Je höher die Realitätsdichte ist, desto mächtiger ist auch die Repräsentation des Erzdämons in diesem Traum. Durch den Aufenthalt an gesegneten oder geweihten Orten kann man die RD um bis zu 12 Punkte mindern. Antimagie, insbesondere Austreibungen, senkt die



RD um die Hälfte der ZFP*, beendet den Traum aber nur sehr selten. Einige Liturgien, wie z. B. RUF IN BORONS ARME, sind ebenfalls in der Lage, die Macht des Traumerzeugers zu schwächen oder gar zu brechen. Schließlich können Dritte über Zauber wie TRAUMGESTALT oder Liturgien wie BISHDARIELS AUGEN in den Traum eindringen und dem Paktbrecher beistehen.

Auch mindere Paktierer müssen eine derartige MU-Probe ablegen. Misslingt sie, wird ihnen in einer Versuchung ein Seelenpakt angeboten, gelingt sie, gilt der Pakt als gebrochen.

Ein erfolgreicher Paktbrecher verliert sofort alle durch einen Pakt erworbenen Vorteile und dämonischen Fähigkeiten, zusätzlich auch einen großen Teil seines Wissens und seiner sonstigen Fertigkeiten. Dies sind meistens die durch den Pakt erworbenen, es kann sich aber bis zum Gedächtnisverlust auswachsen. Durch den Pakt abgebaute

Nachteile kehren nach Maßgabe des Meisters zurück, durch den Pakt erworbene Nachteile können verschwinden. Die mit dem Pakt erworbene Schlechte Eigenschaft sinkt höchstens auf ein Drittel ihres Wertes. Mit dem schwindenden dämonischen Einfluss auf den Körper verliert der Paktbrecher binnen einer Stunde je 2W6 LeP pro Kreis der Verdammnis, davon ein Zehntel permanent.

Der Paktbrecher hat sich einen mächtigen Feind gemacht. Jede Beherrschung von Dienern des ehemaligen Paktherren ist um 7 Punkte erschwert, zudem greifen diese den Paktbrüchigen bei jeder Gelegenheit an. Und schließlich wartet der Erzdämon auf den kleinsten Fehler, die kleinste Schwäche, um dann doch an die Seele zu gelangen. Wurde der Pakt jedoch gegen den Willen des Paktierers beendet, wird der Erzdämon mit allen Mitteln versuchen, die ihm gehörende Seele wieder in seine Klauen zu bekommen und den Pakt fortzusetzen.

SCHWARZE GABEN

Mit den Pakt-GP können besondere Fähigkeiten/Fertigkeiten und 'dämonische Talente' erworben und Paktierer so individuell ausgestaltet werden. All diese Boni, die ein Paktierer erhalten kann, nennen wir *Schwarze Gaben* (auch wenn nur einige von ihnen Gaben im regeltechnischen Sinne sind). Für die Umrechnung der Pakt-GP in Abenteuer- bzw. Generierungspunkte gilt, dass ein AP einem Pakt-GP und ein GP 30 Pakt-GP entspricht. Bei den Sonderfertigkeiten bestimmen sich die Pakt-GP aus den GP-Kosten. Für Manöver des Waffenlosen Kampfes müssen nur die Hälfte der angegebenen AP in Pakt-GP aufgebracht werden.

Im Einzelnen gilt:

 **Vorteile:** Prinzipiell wählbar sind sämtliche Vorteile, sofern sie nicht Geweihten vorbehalten sind. Weiterhin ausgenommen sind die Vorteile *Affinität zu Elementaren*, *Voll-* und *Halbzauberer* sowie meist sinnlose Vorteile zur Vorgeschichte des Charakters wie z. B. *Adlig*, *Akademische Ausbildungen* oder *Veteran*.

 **Abbau von Nachteilen:** Prinzipiell sind sämtliche Nachteile abbaubar. Sofern diese dem Charakter der Domäne entsprechen, wie zum Beispiel die durch den Pakt erworbene Schlechte Eigenschaft, ist der Abbau mindestens doppelt so teuer.

 **Steigerung von Eigenschaften:** Eigenschaften und Lebensenergie werden nach Spalte **G** der **SKT** gesteigert, Astralenergie und Gaben nach **E** und Ausdauer nach **C**, Magieresistenz jedoch regulär nach Spalte **H**. Dabei sind die sonst geltenden Grenzen außer Kraft gesetzt.

 **Erwerb von Sonderfertigkeiten:** Es können sämtliche Sonderfertigkeiten erworben werden, die nicht Geweihten vorbehalten sind und die mit dem Charakter der Domäne vereinbar sind. Diese können ohne Beachtung der Voraussetzungen an Eigenschafts- oder Talentwerten und bisweilen gar Waffenklassen genutzt werden.

 **Aktivierung und Steigerung von Talenten und Zaubern:** Sofern sie mit dem Charakter der Domäne vereinbar sind, können alle Talente und Zauber nach den Basiskosten der **SKT** aktiviert und gesteigert werden. Verschiebungen aus Begabungen, Unfähigkeiten oder Merkmalskenntnissen kommen nicht zum Tragen, dafür kosten alle Zauber mit den Merkmalen *Beschwörung*, *Dämonisch (allgemein)* oder der jeweiligen Domäne nur die Hälfte. Einige Zauber sind in dämonischen Varianten zugänglich, in denen bestimmte Merkmale in entsprechende dämonische Merkmale umgewandelt wurden. Anregungen zur Ausgestaltung solcher Zauber finden sich in der **Zauberwerkstatt**.

 **Verbilligungen für 'dämonengefällige' Fähigkeiten:** Eine *Begabung* für solche, der Domäne besonders affine Talente oder Talentgruppen (die jeweils als verbilligt genannten), eine *Merkmalskenntnis* oder *Begabung* der Domäne (die der Seelenpaktierer ohnehin erhält), sowie eine *Affinität zu Dämonen* können zur Hälfte der genannten AP/GP-Kosten erworben werden. Für die Sonderfertigkeiten

Dämonenbindung I und II, *Form der Formlosigkeit* und *Höhere Dämonenbindung* sind die Kosten halbiert. Die für die einzelnen Domänen angegebenen verbilligten Vorteile, Sonderfertigkeiten und Talente und die Steigerung der für die Domäne typischen dämonischen Gaben kosten ebenfalls jeweils nur die Hälfte. Durch dämonische Macht erworbene dämonische Gaben haben einen Startwert von 7, 'reguläre' Gaben einen Startwert von 5. Sämtliche über einen Pakt erworbenen Talente und Gaben können nach den üblichen Regeln auch über AP gesteigert werden.

Zusätzlich können Paktierer noch über einzigartige Manifestationen der dämonischen Macht verfügen. Regeltechnisch handelt es sich häufig um Gaben oder Sonderfertigkeiten. Im Folgenden stellen wir zunächst die Schwarzen Gaben vor, die sämtlichen Paktierern zugänglich sind. Danach sind für die jeweiligen Erzdämonen noch einige einzigartige Fähigkeiten aufgeführt. Dies ist jedoch bestenfalls ein kleiner Ausschnitt der Möglichkeiten.

SCHWARZE GABEN IM SPIEL

Auch der Einsatz der eigentlichen Schwarzen Gaben (die entsprechend mit Talentproben abgehandelt werden) unterliegt den üblichen Regeln zu Erschöpfung, Überanstrengung, niedriger Lebensenergie

DÄMONISCHE NEBENWIRKUNGEN

Da Chaos der Urgrund der Dämonen ist, kann die Anwendung ihrer Geschenke unerwartete Nebenwirkungen haben. Nach Maßgabe des Meisters kann es bei jedem Einsatz zu minderen chaotischen Effekten kommen. Verbreitet sind etwa spontan entstehende, übel wollende Mindergeister, körperliche Veränderungen wie das kurzzeitige Anwachsen des Dämonenmals oder eine kurze geistige Umnachtung. Meist sind die Effekte zeitlich begrenzt und schaden dem Paktierer nicht direkt, selten kann es aber zu einschneidenderen Wirkungen kommen. So könnte zum Beispiel ein Gefährte des Paktierers durch ein Unglück kurz nach der Anwendung einer Gabe einen Unfall erleiden. Ein exzessiver Gebrauch Schwarzer Gaben führt zumindest zu einem Ansteigen der schlechten Eigenschaften und zu häufigeren Erscheinungen des Paktherren und manchmal wird dieser gar einen weiteren Schritt in die Verdammnis verlangen. Gerade an dieser Stelle können Sie die Regeln zum *Schleichenden Verfall* (Seite 390) nutzen. Dieser könnte zum Beispiel steigen, wenn binnen W6 SR bzw. 3W6 SR wiederholt eine Schwarze Gabe angewandt wird.

und Ausdauer. Darüber hinaus können nach Spielleiterentscheid noch weitere Modifikationen je nach Sternkonstellation, Ort oder eventuelle Foki entstehen. Es ist also besonders schwer, Schwarze Gaben auf geweihtem Boden einzusetzen, während sie in Unheiligtümern effektiver werden.

Soweit nichts anderes gesagt wird, erfordert der Einsatz einer Schwarzen Gabe üblicherweise eine Aktion, wenn W6 AuP verbraucht werden, und 10 Aktionen, wenn 3W6 AuP benötigt werden. Die genauen spieltechnischen Details obliegen aber der Ausgestaltung durch den Meister, ebenso ob man einen Lehrmeister für sie finden kann.

ALLGEMEIN ZUGÄNLICHE PAKTGESCHENKE

Alterslosigkeit: Der Paktierer altert nicht mehr, er erfährt weder positive noch negative Auswirkungen des Alters (siehe WdS 192).
Kosten: 200 Pakt-GP

Aufheben von Beschwörungsnachteilen: Für 50 Pakt-GP kann man einen Beschwörungsnachteil, der z. B. aus einer misslungenen Beherrschung resultiert (Seite 191), aufheben, nur 20 Pakt-GP kostet dies für Dämonen der eigenen Domäne.
Kosten: s.o.

Blutzauberei: Der Paktierer ist in der Lage, Zauber mit Lebensenergie zu speisen, sei es durch Opferung von Lebewesen (entsprechend der SF *Blutmagie*; Seite 33) oder durch Anzapfen seiner eigenen Reserven (entsprechend der SF *Verbotene Pforten*; Seite 33). Zauberer, die sich für dieses Paktgeschenk entschieden haben, können im Rahmen der entsprechenden Angaben zu **Verbotene Pforten** und **Magie des Blutes** LeP in AsP umwandeln. Die *Selbstbeherrschungs*-Probe bei den *Verbotenen Pforten* ist nicht erschwert, ebenso wenig ihre solcherart gewirkten Zauber. Bei der *Magie des Blutes* sind ihre Beherrschungsproben nur um 1 Punkt erschwert, die Wahrscheinlichkeit, einen höheren Dämon zu beschwören, steigt nicht. Zauber und Rituale, die solcherart durchgeführt werden, sind nur um 1 Punkt erschwert und kosten nur 1 AsP zusätzlich.
Kosten: 200 Pakt-GP, die Hälfte für Amaze-roth

Borbaradianismus: Mit diesem Paktgeschenk erwirbt der Paktierer die Kenntnis der *Borbaradianischen Repräsentation* der Zauberei und ist damit in Zukunft in der Lage, Zauber aus dieser Repräsentation durch den Einsatz von LeP anstatt AsP zu wirken. Enthalten in diesem Paktgeschenk ist die Fähigkeit, bis zu sieben borbaradianische Zauber im Gesamtwert von 150 AP zu erlernen. Außerdem beinhaltet diese Fertigkeit die Kenntnis der *Blutzauberei* (siehe oben). Zum Einsatz der Borbaradianischen Repräsentation siehe Seite 259.
Kosten: 300 Pakt-GP; eine Einweihung eines Nicht-Zauberers in den Borbaradianismus mittels eines minderen Paktes ist automatisch mit diesem Paktgeschenk verbunden; weitere Pakt-GP stehen dem zukünftigen Borbaradianer nicht zur Verfügung.

Dämonenattribute: Der Paktierer kann ohne weitere Kosten oder Zuschläge alle von ihm beschworenen Dämonen mit *einer* im Abschnitt **Eigenschaften der Dämonen** genannten besonderen Fähigkeiten ausstatten.
Kosten: 50 Pakt-GP je ZfP* der Eigenschaft

Dämonischer Fokus: Ein dämonisch affines Artefakt wird permanent mit dämonischer Macht aufgeladen, so dass es als Fokus bei Beschwörungen dienen kann. Für je 100 Pakt-GP wird die Beschwörung und Beherrschung von Dämonen der eigenen Domäne um einen Punkt erleichtert.
Kosten: s.o.

Dämonische Hilfe: Der Erzdämon ist bereit, direkt zu Gunsten des Paktierers einzugreifen. Dies kann zum Beispiel die Form dämonisch-magischer Effekte annehmen, die wie Zaubersprüche behandelt werden können. Zur Bestimmung der ZfP* kann ein vollendeter Zauberwirker angenommen werden. Lässt sich der Effekt nicht mit einem bekannten Zauber beschreiben, sollten die dafür nötigen AsP abgeschätzt werden. Möglich ist auch die Unterstützung des Paktierers bei Talentproben mit maximal 49 zusätzlichen TaP* bzw. ZfP* oder Proben auf Eigenschaften oder ähnliche Werte wie AT oder Beherrschungswert mit maximal 21 zusätzlichen Punkten. Diese Hilfe kann man als Konto ansehen, es ist aber nicht garantiert, dass sie in jedem Einzelfall gewährt wird.
Kosten: 1 Pakt-GP pro AsP bzw. 1 Pakt-GP pro TaP* bzw. 3 Pakt-GP pro Punkt Erleichterung einer Eigenschaftsprüfung (vor der Probe)

Dämonische Waffe: Eine Waffe wird von dämonischer Macht so durchdrungen, dass sie entsprechend den Regeln zu **dämonischen Waffen** auf Seite 57 insbesondere Geweihten schweren Schaden zufügen kann.
Kosten: 100 Pakt-GP, die Hälfte bei Belhahar und Agrimoth

Errichtung eines Unheiligtums: Durch das Opfer von mindestens sieben intelligenten Lebewesen in einem Magnum Opus kann der Paktierer ein neues Unheiligtum erschaffen. In diesem sind Beschwörungen von Dämonen aus seiner Domäne bis zu 7 Punkte erleichtert. Manche mächtigen Rituale lassen sich nur dort durchführen, Seelen-Opferungen werden möglich und auch fortgeschrittene Paktierer regenerieren normal. In einem Unheiligtum ist karmales Wirken um 7 Punkte erschwert.

Größere Unheiligtümer können sich zu Pforten des Grauens entwickeln.

Kosten: 400 Pakt-GP je 100 Rechtschritt Fläche.

Herrschaft über Niedere (und Gehörnte) Dämonen: Sämtliche Niedere (und Gehörnte) Dämonen aus seiner Domäne müssen den Paktierer ohne Beherrschungsprobe gehorchen, sofern sie nicht in 'höherem Auftrag' unterwegs sind.
Kosten: 300 Pakt-GP für Niedere, 800 Pakt-GP für Gehörnte

Magnum Opus des Erzdämons: Der Paktierer erhält das erforderliche Wissen, um ein Magnum Opus (siehe Seite 402f.) durchzuführen. Dieses Wissen gilt als Schwarze Gabe, die auf die Eigenschaften MU/MU/CH geprobt wird. Bisher sind nur wenige Magna Opera bekannt. Ob diese Gabe wählbar ist, liegt in der Hand des Meisters.
Kosten: 250 Pakt-GP (Thargunitoth), ansonsten mindestens 700 Pakt-GP

Schutz vor göttlichem Wirken I-VII: Für jede Stufe dieser Sonderfertigkeit ist eine Liturgie gegen einen vom Paktierer beschworenen Dämon um 1 Punkt erschwert, eventueller Schaden sinkt um einen Punkt. Der Einsatz dieser SF erhöht die Kosten der Beschwörung um Stufe AsP. Alternativ kann diese Wirkung auch für den Paktierer gelten.
Kosten: 70 Pakt-GP pro Stufe, 100 Pakt-GP pro Stufe bei Wirkung auf den Paktierer.

Seelenopfer: Mit dem so geschaffenen Fokus kann der Paktierer die Seelen von im Rahmen eines Rituals geopfertem Lebewesen in die Domäne des Erzdämons verbannen.
Kosten: 250 Pakt-GP

Unverletzlichkeit: Der Leib des Paktierers kann durch gewöhnliche Gewalteinwirkung wie Waffen oder Zauber, aber auch Gifte oder Ersticken, keinen Schaden mehr nehmen, Wunden schließen sich innerhalb kürzester Zeit, abgetrennte Gliedmaßen wachsen wieder an. Karmales Wirken schadet dem Paktierer aber nach wie vor. Die Lebenskraft des Paktierers ist an ein Simulacrum (eine ihm ähnlich sehende Statuette) oder ein ähnliches Artefakt gebunden. Gleichzeitig ist eine eventuelle Regeneration auf 1 LeP pro Tag beschränkt. Zerstörung des Artefakts bedeutet den Tod des Paktierers.
Kosten: 500 Pakt-GP

Verfall aufheben: Paktierer können auch den aus dem ständigen Kontakt mit dem Chaos der siebten Sphäre resultierenden *Schleichenden Verfall* (Seite 390) reduzieren. Allerdings werden die positiven Auswirkungen häufig durch das Anwachsen des Dämonenmals als Folge des dafür notwendigen Schrittes in die Verdammnis aufgehoben. Ebenso können sie durch den Einsatz von Pakt-GP aus dem Verfall resultierende Nachteile ignorieren.

Kosten: 1 Pakt-GP pro Verfallspunkt bzw. die Hälfte der Nachteilwertes in Pakt-GP

Wahre Namen: Auch in die Kenntnis von Wahren Namen (siehe Seiten 178 und 191) können Pakt-GP investiert werden. Ein Wahrer Name kostet die doppelte Qualität an Pakt-GP. Amazeroth-Paktierer können zu doppelten Kosten auch die Wahren Namen von Dämonen fremder Domänen erfahren.

Kosten: s.o.

PAKTGESCHENKE

DER EINZELNEN DOMÄNEN

Die folgenden besonderen Fähigkeiten, Fertigkeiten und Gaben sind jeweils nur den Paktierern des genannten Erzdämons zugänglich.

DER PAKT MIT BLAKHARAZ

Das Verzweifeln an Praios' Gerechtigkeit und das Streben nach Rache treiben die Menschen zu Tyakra'man, und Rache ist es, die er gewährt: Sei es, dass dem Rufer das Versteck eines Feindes offenbar wird, oder selbiger auf der Stelle vom Schlag dahingerafft wird, sei es, dass dem Beschwörer dämonische Kräfte eines ausgebildeten Meuchlers verliehen werden.

Ein jedes Mal, wenn der Beschwörer Blakharaz' Hilfe einfordert, um Rache zu nehmen, sinkt seine Seele weiter in den Kreisen der Verdammnis. Blakharaz nimmt dem Beschwörer Schritt für Schritt jegliches Mitgefühl, ja jegliches Gefühl überhaupt, fordert als Preis die besten Freunde und liebsten Gefährten und macht den Rufer immer mehr zu einem eigenen Werkzeug. Die Seele des Dämonendiener wird sukzessive umgeformt, um dereinst als Heshthot der Seelenmühle zu entsteigen.

Für das Dämonenmal des Herrn der Rache kommen zum Beispiel sich langsam in glühende Kohlen verwandelnde Augen oder der auf der Brust wachsende Abdruck einer Irrhalkenkralle in Frage. In höheren Kreisen der Verdammnis beginnen Paktierer mitunter, überall Verschwörungen zu vermuten. Sie leiden später häufig unter einem *Fluch der Finsternis* oder entwickeln die Nachteile *Lichtempfindlich* oder *Lichtscheu*.

Blakharaz-Paktierer

Paktzuschlag: +3

Verbilligte Eigenschaften/Vorteile: MU, IN; Ausdauernd, Dämmerungssicht, Herausragender Sinn, Immunität gegen Gift, Innerer Kompass, Linkshänder, Nachtsicht, Ortskenntnis, Resistenz gegen Gift/Krankheiten, Schwer zu verzaubern

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Aura verhüllen, Aurapanzer, Blindkampf, Druidenrache, Eiserner Wille I/II, Gedankenschutz, Hammerschlag, Kampfgespür, Kampfflexe, Meisterschütze, Scharfschütze, Todesstoß

Verbilligte Talente: Sinnenschärfe, Überreden, Überzeugen, Menschenkenntnis, Fährtensuchen, Schleichen, Rechtskunde, Staatskunst; Einfluss-Zauber

Schlechte Eigenschaften: Herrschsucht, Rachsucht, Gerechtigkeitswahn

Wahrheitssinn: Mit dieser Schwarzen Gabe kann der Paktierer bestimmen, ob eine Antwort wahrheitsgemäß gegeben wurde. Zudem nimmt er jedes Zögern und jedes schlechte Gewissen auch bei Halb- und Viertelügen oder bewussten Auslassungen wahr. Die Probe wird auf KL/IN/IN abgelegt, der Einsatz der Gabe kostet 1W6 AuP / SR, die Gabe ignoriert die MR bis zu einer Höhe von 7 (höhere MR ist voll wirksam).

Kosten: 200 Pakt-GP

Hand des Folterers: Mit dieser Fähigkeit kann der Paktierer durch einfache Berührung seinen Opfern niederhöllische Schmerzen zufügen, ohne dass ihre Lebensenergie angegriffen wird. Für jeden eingesetzten AuP verliert das Opfer unter Schmerzen einen AuP.

Kosten: 100 Pakt-GP

Spur des Missetäters: Mit dieser Schwarzen Gabe erfährt der Paktierer durch die Berührung eines Gegenstandes aus dem persönlichen Besitz eines 'Missetäters' in welcher Richtung sich dieser befindet und erhält eine – je nach TaP* – mehr oder weniger genaue Vorstellung vom Aussehen des Gesuchten. Geprobt wird diese Gabe auf MU/IN/IN, ihr Einsatz kostet 1W6 AuP.

Kosten: 200 Pakt-GP

Lodernder Blick: Einen mit dieser Schwarzen Gabe ausgesprochenen Befehl zu missachten, erfordert eine Selbstbeherrschungsprobe + TaP*. Die Probe wird auf MU/CH/CH abgelegt, ihr Einsatz kostet 1W6 AuP.

Kosten: 150 Pakt-GP

Seelenschwert: Auf dämonische Weise bindet ein Richtschwert (oder ein anderes Hinrichtungsinstrument) die Seelen aller damit Getöteten an sich. Dadurch ist es dem Paktierer insbesondere möglich, die Folter der von ihm

Verurteilten noch über den Tod hinaus zu verlängern.

Kosten: 300 Pakt-GP

DER PAKT MIT BELHALHAR

Wenn einem für den Sieg kein Preis, nicht einmal der Verlust von Freunden, Liebsten oder der eigenen Seele, zu hoch ist, dann ist die Zeit gekommen, in der man nicht nach Rondras Gnade oder Kors Zorn, sondern nach Belhalhars Macht zu wimmern und zu fluchen beginnt. Xarfai verspricht den leichten Sieg zu einem geringen Preis – wie kann man sterben, wenn man einen so mächtigen Gefährten hat, und wer denkt schon ans Danach, wenn er jung und kräftig und von Feinden umzingelt ist?

Belhalhar besitzt die Macht, dem Beschwörer ungeahnte Kampffähigkeiten zu schenken, ihm in schwarzem Feuer brennende Waffen zur Hand zu geben, ihn wider andere Dämonen, die Kräfte der Elemente, ja selbst göttliches Eingreifen zu beschützen, ihm dämonische Scharen, Banner, Regimenter oder gar Legionen zur Seite zu stellen und den Mut niemals sinken zu lassen – denn es ist der Mut der Verzweiflung. Wo man im ersten Kreis der Verdammnis vielleicht unter Belhalhars Einfluss Kampfgefährten und Freunde erschlägt, im dritten bisweilen von Tobsucht und Mordlust heimgesucht wird, selbst aber nie verheilende Wunden davonträgt, wenn man einmal Schwäche zeigt, und im fünften Kreise Blut trinken muss, um am Leben zu bleiben, da kommt im siebten Kreise Karmoth, um den Preis zu fordern. Und Karmoth besiegt man ohne Rondras Beistand nicht ...

Als Dämonenmal kommen z.B. nie verheilende Wunden oder sich in die Krallen eines Zants verwandelnde Fingernägel in Frage.

Belhalhar-Paktierer

Paktzuschlag: +3

Verbilligte Eigenschaften/Vorteile: KO, KK; Ausdauernd, Beidhändig, Eisern, Herausragender Sinn, Hitzeresistenz, Kälteresistenz, Kampfrausch, Natürlicher Rüstungsschutz, Resistenz gegen Gift, Schnelle Heilung, Zäher Hund

Verbilligte Sonderfertigkeiten: sämtliche Nahkampf-SF

Verbilligte Talente/Zauber: sämtliche Nahkampf-Talente, Selbstbeherrschung, Kriegskunst; Schaden-Zauber

Schlechte Eigenschaften/Nachteile: Blutdurst, Jähzorn; Blutrausch

Wundschmerz: Erzielt der Paktierer bei einem Angriff Schadenspunkte und setzt diese Schwarze Gabe ein, erleidet das Opfer niederhöllische Schmerzen und den Verlust von zusätzlichen TaP* AuP, die bei einer eventu-



DER PAKT MIT CHARYPTOROTH
Wer mit Charyptoroth paktiert, der sucht die Macht über das verfluchte Wasser, den Bund mit Seeungeheuern, um Schiffe zu vernichten, zerstörerische Wogen herbeizurufen, die ganze Küstenstriche verwüsten, Strudel, die ganze Flotten versenken können, und Tangfelder, die selbige festhalten, auf dass die Mannschaften elendig verdursten müssen. Wer von Charyptoroth verdammt ist, der muss ins Meer: Früher oder später wird es ihm unmöglich, sich für längere Zeit vom Wasser zu entfernen, ja, sein Aussehen wird immer mehr dem eines kalten Fisches ähnlich, bis ihm schließlich Kiemen und Flossen wachsen, und er in die Tiefe muss, um seinem finsternen Herrn als niedrigster Diener aufzuwarten.

Äußeres Zeichen des Paktes könnte eine sich mit Fischschuppen bedeckende Haut sein, aber auch Körperteile, die sich immer mehr denen einer Wasserleiche gleichen, sind denkbar. Mit fortschreitender Verdammnis trägt den Paktierer nur noch dämonisch verseuchtes Unwasser, während Efferds Element ihm sogar schadet, wenigstens aber seinen Durst nicht mehr löscht. Neben verschiedenen menschlichen Dämonen-Dienern sind vor allem Krakonier für ihre Pakte mit der Herrin der Nachtblauen Tiefen berüchtigt.

Charyptoroth-Paktierer

Paktzuschlag: +7

Verbilligte Eigenschaften/Vorteile: GE, KO; Ausdauernd, Hitzeresistenz, Resistenz gegen Gift/Krankheiten, Schlangenmensch

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen I/II/III, Kampf im Wasser, Meereskundig, Schnellziehen, Umreißen, Unterwasserkampf

Verbilligte Talente: Schwimmen, Fischen/Angeln, Boote fahren, Seefahrt; Wasser-Zauber (in dämonischer Variante)

Schlechte Eigenschaften: Charyptophilie, Landangst

Fischgift: Mit dieser Schwarzen Gabe kann ein Paktierer das Wasser in einem Radius von 7x TaP* Schritt vergiften, so dass sämtliche Fische und Meeresfrüchte absterben und sämtliche Wale eine schwere Vergiftung erleiden. Danach muss der Fang nur noch eingebracht werden. Diese Gabe wird auf IN/GE/KO geprobt, ihr Einsatz kostet 1W6 AuP.

Kosten: 150 Pakt-GP

Wasseratmung: Der Paktierer kann Wasser wie Luft atmen und dadurch nicht ertrinken. Er ist widerstandsfähiger gegen die enormen Drücke in großer Tiefe und kann sicherlich eine Meile tief tauchen.

Kosten: 200 Pakt-GP

Herrschaft über Dschinne: Mit dieser Schwarzen Gabe kann der Paktierer einem von ihm beschworenen Wasserdschinn oder Wassergeist einen Befehl geben. Gelingt dem Paktierer eine Kontrollprobe (mit Kontrollwert $(MU+MU+KL+CH)/5$), die um ein Drittel der TaP* der Gabe erleichtert ist, aber zusätzlich um die halbe MR des Wesens erschwert ist, muss der Dschinn diesen Befehl ausführen, längstens jedoch bis er vergeht oder ein Tag verstrichen ist.

Dabei vergehen Elementare in der Regel spätestens dann, wenn sie das Doppelte ihrer maximal verfügbaren Astralenergie verbraucht haben, da sie auch im Kontakt mit ihrem Element nicht regenerieren. Die Gabe wird auf MU/MU/CH geprobt, ihr Einsatz kostet 3W6 AuP.

Kosten: 400 Pakt-GP

Krakenruf: Mit dieser Schwarzen Gabe kann ein Paktierer sämtliche charyptiden und charyptophilen Meeresbewohner wie Kraken und sogar Seeschlagen in TaW Meilen Entfernung zu sich rufen. Gelingt ihm eine MU-Probe – TaP* +MR, kann er den herbeigerufenen Seeungeheuern einen Befehl aufgeben. Diese Gabe wird auf MU/CH/IN geprobt, ihr Einsatz kostet 3W6 AuP.

Kosten: 300 Pakt-GP

Wasserbrücke: Der Paktierer kann für eine Stunde auf Wasser wie auf festen Boden gehen. Dies erfordert lediglich eine gelungene IN-Probe –3 und W6 AuP.

Kosten: 100 Pakt-GP

DER PAKT MIT LOLGRAMOTH

Mit Lolgramoth paktiert man, wenn man Zwietracht in den Reihen der Feinde säen will, oder um überderische Geschwindigkeit bei einer Reise zu erlangen, aber auch, wenn man Tage um Tage ohne Schlaf auskommen will oder muss, und letztlich, um heilige und zauberkräftige Eide zu brechen und sich von deren Fesseln zu befreien.

Jedoch das, was man sich erwünscht, mag man in den Kreisen der Verdammnis im Überfluss erhalten. Es wird unmöglich, längere Zeit an einem Orte zu verweilen, man entzweit sich mit Freunden und Ehegatten, findet keinen erholsamen Schlaf mehr, sondern ist auf Schlaf- und Traumkräuter aller Art angewiesen, verfällt in hektische, fahrig Bewegungen, bricht jedes Ehrenwort, wird stets betrogen und endet meist in tiefster Verzweiflung und Vereinsamung von eigener Hand.

Ein Dämonenmal könnte sich wie ein Brandmal eines Eidbrechers oder auch als die gespaltene Zunge eines Karakil manifestieren. Neben den wegen der *Schlafstörungen* meist rot unterlaufenen Augen leiden die Paktierer häufig auch unter dem Nachteil *Randgruppe*.

ell geforderten *Selbstbeherrschungs*-Probe mit angerechnet werden müssen. Diese Gabe wird auf MU/KO/KK geprobt, ihr Einsatz kostet 1W6 AuP.

Kosten: 200 Pakt-GP

Bluttrinker: Eine mit dieser Fähigkeit ausgestattete Waffe erlaubt es dem Paktierer, sich die Hälfte der damit erzielten Schadenpunkte als LeP gutzuschreiben. Kurzzeitig kann so das LeP-Maximum auch überschritten werden.

Kosten: 300 Pakt-GP

Lähmende Furcht: Mit dieser Schwarzen Gabe kann ein Paktierer seine Feinde mittels Blicken, Geheul oder miasmatischen Ausdünstungen durch überwältigende Furcht lähmen. AT- und PA-Wert des Opfers sinken um TaP* Punkte. Diese Gabe wird auf MU/CH/KO + MR geprobt und erfordert 1 W6 AuP.

Kosten: 250 Pakt-GP

Karmoth-Hieb: Ein gewaltiger Hieb, die erwürfelten TP werden verdreifacht. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet den Paktierer 2W6 AuP und den Zeitaufwand einer Aktion (vor dem Schlag), die AT ist nicht erschwert und mit jeder Art von Nahkampfwaffe möglich. Bei einer gelungenen Parade muss nach einem BF-Test vom Verteidiger eine KK-Probe abgelegt werden, damit ihm nicht die Waffe aus der Hand geprellt wird.

Kosten: 250 Pakt-GP

Befehlsstimme: Die Befehle des Paktierers werden selbst im lautesten Schlachtgetümmel von Untergebenen und Verbündeten wahrgenommen. Die Reichweite der Stimme beträgt 70 Schritt.

Kosten: 100 Pakt-GP

Lolgramoth-Paktierer

Paktzuschlag: +5

Verbilligte Eigenschaften/Vorteile: FF, GE; Ausdauernd, (Herausragende) Balance, Entfernungssinn, Hitzeresistenz, Kälteresistenz, Innerer Kompass, Ortskenntnis, Richtungssinn, Schlangenmensch, Soziale Anpassungsfähigkeit, Zeitgefühl

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Apport, Ausweichen, beliebige Geländekunde

Verbilligte Talente: Athletik, Überreden, Überzeugen, Wildnisleben; Bewegungszauber (Telekinese oder eigene Bewegung), Memorabilia, Seidenzunge

Schlechte Eigenschaften: Ruhelosigkeit, Streitsucht, Treulosigkeit

Geschwindigkeit: Mit dieser Gabe kann der Paktierer seine Geschwindigkeit um den Faktor TaP* erhöhen. Sein Ausweichen-Wert und seine Initiative steigt um TaP*/2 Punkte, ebenso eventuelle TP, die PA seiner Gegner sind um TaP*/2 erschwert. Diese Gabe wird auf FF/GE/KO geprüft, ihr Einsatz kostet 3W6 AuP pro SR.

Kosten: 200 Pakt-GP

Zwist und Hader: Mit dieser Gabe kann der Paktierer eine bis zu TaW Schritt entfernte Person für TaP* Tage mit der Schlechten Eigenschaft *Streitsucht* auf einem Wert von 7+TaP* verfluchen. Diese Gabe wird auf KL/IN/CH + MR geprobt, ihre Anwendung erfordert 1W6 AuP.

Kosten: 150 Pakt-GP

Schlafresistenz: Der Paktierer ist in der Lage ohne jeden Schlaf auszukommen. Zur Regeneration reichen ihm 7 ruhige Minuten, fehlender Schlaf hat keine negativen Auswirkungen.

Kosten: 200 Pakt-GP

Sieben-Meilen-Stiefel: Mit dieser Fertigkeit belegte Schuhe oder andere zur Fortbewegung geeignete Gegenstände erlauben dem Paktierer riesige Distanzen in kürzester Zeit zurückzulegen. Am besten bekannt sind in der Tat Schuhe, in denen man mit einem Schritt eine Meile zurücklegt. Dies ist ähnlich auch auf Lebewesen übertragbar.

Kosten: je nach Mächtigkeit zwischen 200 und 600 Pakt-GP

Verfluchtes Herdfeuer: Mit dieser Gabe kann der Paktierer eine Feuerstelle, einen Lagerplatz oder einen (ungeweihten) Heimstein verfluchen. Für TaP* Tage ist in TaW Schritt Entfernung an Schlaf kaum zu denken, da dazu jede Stunde eine MU-Probe + TaP* abzulegen ist, außerdem bricht bei der kleinsten Gelegenheit Streit aus: Proben auf Schlechte Eigenschaften sind um TaP* Punkte erleichtert, Proben, um

einen Streit zu beenden, um TaP* Punkte erschwert.

Kosten: 200 Pakt-GP

DER PAKT MIT THARGUNITOTH

Wer Tijakool anruft, der will meist Macht über die Untoten oder über Geister erlangen, um damit seine eigene Macht zu mehren. Aus diesem Grund finden sich in den Reihen ihrer Anbeter auch fast ausschließlich Nekromanten, die sich erhoffen, mit einem Fingerschnippen Mumien aus ihrem Sarkophag zu erheben, mit den Geistern längst verstorbener Meistermagier kommunizieren zu können oder eine Armee der Finsternis gen Gareth führen zu können. Thargunitoths zweite Eigenschaft als Herrin der Alpträume findet seltener einen Niederschlag in einem Pakt.

Der Preis für ein Bündnis mit Thargunitoth ist sehr hoch. Der Nekromant nimmt über die Jahre immer mehr leichenhafte Züge an: Seine Haut erbleicht und wird von fauligem Ausschlag bedeckt, seine Haare fallen aus, und süßlicher Verwesungsgeruch umgibt ihn. Aber dies sind nicht die schlimmsten Auswirkungen, denn vielleicht gibt ihm ein Pakt mit der Erzdämonin ja die Jugend wieder ... Nein, der Nekromant, der sich Tijakool unterworfen hat, kann nur hoffen, sein unheiliges irdisches Leben so weit wie möglich zu verlängern, denn für seine Seele gibt es keine Rettung. Er wird zu ihr auffahren und den Rest des Ewigkeit in heulendem Irrsinn als Morcan beenden.

Thargunitoths Dämonenmale könnten verwesende oder skelettierende Gliedmaßen sein, als Herrin der Alpträume wären irislose Augen oder auch Altersflecken denkbar. Neben *Schlafstörungen* und Alpträumen leiden Paktierer nicht selten an *Schneller Alterung* und auch *Übler Geruch* ist verbreitet.

Thargunitoth-Paktierer

Paktzuschlag: +3

Verbilligte Vorteile: Affinität zu Geistern, Gutes Gedächtnis, Nachtsicht, Wesen der Nacht, Zäher Hund

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Blindkampf, Nekromant, Traumgänger

Verbilligte Talente: Menschenkenntnis, Geschichtswissen, Heilkunde Seele; Zaubern mit Merkmal Geisterwesen, Eigne Ängste, Traumgestalt, Somnigravis

Schlechte Eigenschaften: Nekromantismus, Schlaflosigkeit

Untote erheben: Durch die simple Berührung von sterblichen Überresten kann der Paktierer einen Nephazz in diese einfahren lassen. Dies kostet ihn 3W6 AuP und 1 LeP.

Kosten: 300 Pakt-GP

Herrschaft über Geister: Mit dieser Gabe kann der Paktierer sämtlichen von ihm aus

maximal TaW Meilen Umkreis herbeigerufenen Totengeistern pro Nacht einen Befehl erteilen. Die jeweilige Kontrollprobe ist um TaP*/2 erleichtert. Diesen Befehl führen die Geister aus, bis sie vergehen oder ein Tag verstrichen ist. Die Gabe wird auf MU/IN/CH geprobt, ihr Einsatz kostet 3W6 AuP pro Geist.

Kosten: 400 Pakt-GP

Todeshauch: Mit dieser Gabe kann der Paktierer durch einfache Berührung einem Opfer seine Lebenskraft entziehen. Es verliert TaP* LeP und entwickelt einen starken Verwesungsgeruch. Diese Gabe wird auf CH/KK/KO + MR geprobt, ihr Einsatz kostet 3W6 AuP.

Kosten: 300 Pakt-GP

Alpträume erzeugen: Mit dieser Schwarzen Gabe ist es möglich Alpträume (siehe *Tödliche Träume*, Seite 69ff.) zu erzeugen. Die Reichweite der Gabe beträgt TaW Meilen und der Paktierer muss sich im Besitz mindestens eines persönlichen Gegenstandes des Opfers befinden. Der Alptraum dauert höchstens TaP*/2 Stunden. Zur Berechnung der Realitätsdichte werden die TaP* addiert. Die Gabe wird auf KL/IN/CH + MR geprobt, der Einsatz kostet 3 W6 AuP.

Kosten: 300 Pakt-GP

Leichengespür: Mit dieser Schwarzen Gabe kann der Paktierer sterbliche Überreste entdecken. In einem Radius von 7 x TaP* Schritt werden ihm alle Skelette und Leichen bewusst, die größer als ein Hund sind. Diese Gabe wird auf MU/IN/FF geprobt, ihr Einsatz kostet 1 W6 AuP.

Kosten: 100 Pakt-GP

DER PAKT MIT AMAZEROTH

wird von Beschwörern oft gesucht, um verlorenes, verschollenes oder verbotenes Wissen zu erlangen, Wissen, das selbst Nishkakak, Qok-Maloth und Xamanoth nicht preisgeben bereit sind. Und da Wissen Macht ist, und Macht nach ihrer eigenen Mehrung strebt, finden sich die Dämonologen schnell in einem der inneren Kreise der Verdammnis wieder. Amazeroth weiß, dass er nur wenige Geheimnisse verbergen muss, um die Sterblichen auf ihrer Suche näher zu sich zu ziehen.

Andere wiederum versuchen, mit Amazeroths Beistand, ihre Feinde von Visionen und Illusionen plagen zu lassen, ihnen Alpträume zu schicken oder ihnen auf andere Arten den Verstand zu rauben

Die Kreise der Verdammnis beginnen mit harmlosen Absonderlichkeiten, die der Beschwörer zeigt, gehen über sinn- und ziellose Visionen und Räusche zu einem immer rasanteren Abgleiten in eine Traumwelt, aus

der es schließlich kein Entrinnen mehr gibt, weil der letzte Funke Verstand erloschen ist. Äußeres Zeichen eines Paktes können ähneln mitunter Tätowierungen in Zhayad-Runen, aber auch von sich langsam in Quecksilber verwandelnde Zungen oder jegliche Konsistenz verlierende Augen wird berichtet.

Amazeroth-Paktierer

Paktzuschlag: +5

Verbilligte Eigenschaften/Vorteile: KL, IN, AE; Astralmacht, Eidetisches Gedächtnis, Gutes Gedächtnis, Herausragender Sechster Sinn, Hohe Magieresistenz, Magiegespür

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aurapanzer, Eiserner Wille I/II, Gedankenschutz, Gefäß der Sterne, Geber der Gestalt, Nandusgefälliges Wissen, Regeneration I/II, fremde Repräsentationen und Ritualkenntnisse, Verbotene Pforten

Verbilligte Talente: Sämtliche Wissenstalente und Sprachen; Illusions-Zauber, Große Verwirrung, Traumgestalt

Schlechte Eigenschaften und Nachteile:

Neugier, Größenwahn; Einbildungen, Wahnvorstellungen

Zauberer: Der Paktierer erhält den Vorteil *Vollzauberer* (WdH 258), seine Repräsentation ist borbaradianisch.

Kosten: 350 Pakt-GP

Trugwelten erschaffen: Mit dieser Gabe kann der Paktierer einer Person in bis zu TaW Schritt Entfernung eine 'vollsensorische Phantasmagorie' mit einer RD von TaP* +7 vorspiegeln. Die Gabe wird auf KL/IN/CH + MR geprobt, die Anwendung kostet 1W6 AuP / SR.

Kosten: 200 Pakt-GP

Macht des Wahnsinns: Mit dieser Gabe kann ein Paktierer durch reine Berührung eine Person für TaP* Tage dem Wahnsinn anheim fallen lassen. Während dieser Zeit leidet das Opfer unter schweren *Wahnvorstellungen* gemäß dem Willen des Paktierers. Die Gabe wird auf KL/IN/CH + MR geprobt, die Anwendung kostet 3W6 AuP.

Kosten: 350 Pakt-GP

Verborgenes Wissen erspüren: Mit dieser Gabe vermag der Paktierer verborgenes oder verschüttetes Wissen aufzuspüren. Im Umkreis von TaP* Schritt findet er versteckte Bücher und alte Inschriften. In Bibliotheken zieht es ihn zu dem interessantesten Buch und er schlägt darin die relevanten Textstellen auf. Die Gabe wird auf KL/IN/CH geprobt, die Anwendung kostet 1W6 AuP.

Kosten: 150 Pakt-GP

Zaubervariabilität: Der Paktierer kann ohne Beschränkungen Varianten und Modifikati-

onen eines Zaubers miteinander kombinieren, zusätzlich kommt nur die Hälfte des Gesamtprobenzuschlags zum Tragen.

Kosten: 150 Pakt-GP

DER PAKT MIT BELSHIRASH

Eiseskälte, ewiger Winter, Stillstand und Tod sind die Waffen des chaotischen Elements, derer sich Nagrach-Paktierer gern bedienen, um Unheil in die Dritte Sphäre zu bringen. Wer Belshirash dagegen bei der Jagd anruft, dem geht es allein ums Töten der Beute (und sei es nur, um den eigenen Hungertod oder den von geliebten Menschen zu verhindern). Diese Jagd ist ehrlos, denn es gibt kein ehrliches Kräfteressen zwischen Jäger und Wild. Und bisweilen mag das Wild gar zweibeinig sein ...

»Zuerst die Spitzen ... etwas gestoßenes Glas von im Frost zerbrochenen Tempelfenstern; das findet sich ... etwas Brabaker Vitriol ... drei Pfeile, die schon einmal getroffen ... das rechte Auge eines Wiedehopfes, das linke eines Luchses ... probatum est!«

—aus dem Freien Schütz, einem Schriftstück aus der Sammlung der KGIA, das vor allem im Norden des Reiches bisweilen zu finden ist

Was hier im *Freien Schütz* beschrieben wird, ist eine Methode zur Herstellung von sieben 'Freipfeilen'. *»Wie vom siebten Pfeil getroffen«*, sagt der Volksmund, wenn von einem Schicksalsschlag die Rede ist. Tatsächlich sind sechs der sieben Pfeile von Nagrach gelenkt und verfehlen niemals das anvisierte Ziel. Einer jedoch wird vom eisigen Jäger auf ein Ziel seiner Wahl gelenkt: Mancher Jäger verlor durch einen Freipfeil gar die eigene Braut, und es heißt im Volksmund, dass dem eisigen Jäger schon die Herstellung mehrere Lebensjahre geopfert werden müssen.

Paktierer des Nagrach vermag man mitunter an sich langsam in Eis verwandelnden Körperteilen zu erkennen, aber auch ein langsam wachsendes weißes Fell wie das eines Schneelaurers wäre denkbar. Mit fortschreitendem Pakt werden Paktierer häufig hitzeempfindlich, werden ständig von einer eiskalten Aura begleitet und können sich nur noch vom blutigen Fleisch der selbst erlegten Beute ernähren. Unweigerlich werden sie jedoch selbst Beute und ihr unerbittlicher Jäger ist Nagrach selbst, die grausigen Treiber die Wilde Jagd.

Belshirash-Paktierer

Paktzuschlag: +7

Verbilligte Eigenschaften/Vorteile: GE, KO, LE; Ausdauernd, Balance, Eisern, Entfernungssinn, Kälteresistenz, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Sämtliche Fernkampf-SF, Geländekunde (Eis, Gebirge)

Verbilligte Talente: Sämtliche Fernkampf-Talente, Schleichen, Sich Verstecken, Sinnen-schärfe, Skifahren, Fährtensuchen, Fallenstellen, Wildnisleben, Tierkunde, Abrichten

Schlechte Eigenschaften: Jagdfieber, Nagrachwahn

Herrschaft über Dschinne: Mit dieser Schwarzen Gabe kann der Paktierer kann einem von ihm beschworenen Eisdschinn oder Eisgeist einen Befehl geben. Gelingt dem Paktierer eine Kontrollprobe (mit Kontrollwert (MU+MU+KL+CH)/5), die um ein Drittel der TaP* der Gabe erleichtert ist, aber zusätzlich um die halbe MR des Wesens erschwert ist, muss der Dschinn diesen Befehl ausführen, längstens jedoch bis er vergeht oder ein Tag verstrichen ist. Dabei vergehen Elementare in der Regel spätestens dann, wenn sie das Doppelte ihrer maximal verfügbaren Astralenergie verbraucht haben, da sie auch im Kontakt mit ihrem Element nicht regenerieren. Die Gabe wird auf MU/MU/CH geprobt, ihr Einsatz kostet 3W6 AuP.

Kosten: 400 Pakt-GP

Freipfeile: Der Paktierer erhält sieben (einmal einsetzbare) Freipfeile. Für diese werden die TP verdreifacht. Sie treffen innerhalb der normalen Reichweite der Waffe stets das anvisierte Ziel, einer der Pfeile trifft jedoch ein Ziel nach Wahl Nagrachs. Auch Bolzen und selbst Wurfspeere wurden mit dieser Gabe schon verflucht.

Kosten: Je 25 Pakt-GP für 7 Pfeile

Beutesinn: Durch diese Schwarze Gabe erfährt der Paktierer die Richtung, in dem sich sein Opfer befindet, wenn er einen Gegenstand aus dem persönlichen Besitz dieses Opfers berühren kann, um die Fährte auf-



zunehmen. Je nach TaP* erhält er auch eine mehr oder weniger genaue Vorstellung von der Entfernung zu seinem Opfer. Die Gabe wird auf KL/IN/FF geprobt und kostet in der Anwendung 1W6 AuP.

Kosten: 150 Pakt-GP

Nagrachs Hauch: Diese Schwarze Gabe wirkt wie der CALDOFRIGO, allerdings kann die Temperatur nur gesenkt werden. Geprobt wird sie auf KL/KO/KO, ihr Einsatz kostet pro Stufe Senkung 1W6 AuP.

Kosten: 200 Pakt-GP

Sicherer Tritt: Der Paktierer kann für eine Stunde auf Eis laufen wie auf festem Boden, dünnste Schneedecken tragen ihn, auch unwegsamste Eisklippen hindern seinen Weg nicht. Dies erfordert lediglich eine GE-Probe -3 und 3W6 AuP.

Kosten: 150 Pakt-GP

DER PAKT MIT ASFALOTH

Mit Calijnaar paktiert man meist, um Jugend zurückzugewinnen und das ewige Leben zu erlangen. Besonders auf Hexen, die mit Neid auf ihre eingeborenen Schwestern blicken, übt das Versprechen von Schönheit und ewiger Jugend große Anziehungskraft aus. Viele Paktierer sind auf neue Fähigkeiten aus: Wer würde nicht fliegen wollen wie ein Vogel, Feuer speien wie ein Drache, oder nach Belieben die eigene Form ändern? Es kam auch schon vor, dass ein Mensch oder Achaz sich selbst mit Elf oder Drache verschmolz und zur Chimäre machte, um den als minderwertig empfundenen eigenen Körper zu 'veredeln'. Andere Paktierer ergötzen sich an der Macht, mit einem Wink der Hand Verwandlungen und Verformungen scheußlichster Art zu wirken und Monstrositäten zu erschaffen, um Angst und Schrecken zu verbreiten. Der Preis, den Asfaloth fordert, ist oftmals schnell ersichtlich: Vielgestaltig wird der Beschwörer, unscharf an den Rändern, Fleisch formt sich dort, wo es nicht hingehört, ein Mund in der Handfläche, ein sechster und ein siebter Finger, ein Horn auf der Stirn. All dies mag Bestand haben oder auch nicht, vielleicht am nächsten Tag bereits anders erscheinen, schließlich sogar ewig und ständig Form, Gestalt und Farbe wechseln. Im letzten Kreis der Verdammnis verwandelt sich manch ein Paktierer in eine gedankenlose, formlose Masse, die ständig neue Gestalt anzunehmen sucht, dies aber nie erreicht. Ein solcher Anblick ist genug, um einen schwachen Geist in den Irrsinn zu treiben, und selbst willensstarke Helden werden ein solches formloses Chaos noch lange in ihren Träumen sehen.

Dämonenmale Asfaloths sind vielgestaltig und wandelbar, nicht selten sind es die neuen Gliedmaßen des Paktierers selbst. Mit

fortdauerndem Pakt werden ihre Anhänger sprunghaft, ja gelegentlich sogar *unstet*, und das ehemals überwältigende Charisma wandelt sich bis hin zu *widerwärtigem Aussehen*.

Asfaloth-Paktierer

Paktzuschlag: +7

Verbilligte Eigenschaften/Vorteile: GE, FF, KO, KK; Altersresistenz, Balance, Dämmungssicht, Gut Aussehend, Herausragende Balance, Herausragendes Aussehen, Hitze-resistenz, Immunität gegen Gift, Kälteresistenz, Nachtsicht, Natürlicher Rüstungsschutz, Resistenz gegen Gift/Krankheiten, Schlangemensch, Wohlklang, Zaubershaar

Verbilligte Sonderfertigkeiten: -

Verbilligte Talente: Alchimie, Anatomie, Pflanzenkunde, Tierkunde; sämtliche Verwandlungszauber für Lebewesen (Merkmale Form, Eigenschaften), insbesondere auch Chimaerform

Schlechte Eigenschaften: Schöpferwahn

Verjüngung: Je 10 Lebensjahre Verjüngung kosten 50 Pakt-GP; eventuelle Veränderungen durch hohes Alter werden rückgängig gemacht

Kosten: s.o.

Chimärenerschaffung: Mit dieser Schwarzen Gabe muss der Paktierer die (maximal menschengroßen) Lebewesen, aus denen er eine Chimäre erschaffen möchte, lediglich berühren. Gelingt dann eine Probe auf IN/FF/KO + Summe der MR, entsteht aus diesen eine Chimäre. Dabei ist die Form der Chimäre vom Paktierer nicht vorauszusehen. Ihr Einsatz kostet Summe der GW AuP und 1W6 LeP.

Kosten: 400 Pakt-GP

Musterverständnis: Der Paktierer kann vereinfacht Chimären erschaffen, die Probenzuschläge sind halbiert, Kontrollproben nur halb so schwer wie auf Seite 197 genannt.

Kosten: 150 Pakt-GP

Meister der Form: Der Paktierer kann durch bloße Berührung einem Körperteil eines Lebewesens für TaP* Tage eine neue Form geben, so kann z. B. aus einem menschlichen Bein der Hinterlauf eines Pferdes werden. Seltsamerweise sterben die derart Verwandelten auch an den absonderlichsten Mutationen nicht. Geprobt wird diese Schwarze Gabe auf KL/FF/KO + MR, die Anwendung kostet 3W6 AuP.

Kosten: 200 Pakt-GP

Neue Körperteile: Der Paktierer erhält zum Beispiel ein drittes Auge, ein zusätzliches Paar Arme oder gar Flügel.

Kosten: je nach Körperteil zwischen 50 und 300 Pakt-GP

DER PAKT MIT TASFARELEL

Das Pfand eines Paktes mit Zholvar ist zu meist ein großer Edelstein, den der Paktierer mit sich trägt; in der Regel mit seinem Körper verwachsen. Sein Geschick im Verhandeln wächst enorm, seinem Feilschen ist keiner gewachsen, und manchmal hat ein unliebsamer Konkurrent ungewöhnliches Pech oder erleidet gar einen schweren Unfall, denn der Kristall fokussiert den Willen und sogar das Unterbewusste des Trägers.

Gleichzeitig jedoch raubt der Kristall dem Träger Zug um Zug jedes Stück Menschlichkeit: Gefühle wie Liebe und Barmherzigkeit verkümmern, bis der Paktierer zu einem kaltherzigen und mitleidlosen Wesen verkommen ist; er selbst aber sieht es kaum als Verschlechterung, denn zugleich wachsen Zielstrebigkeit und die Gabe, andere Gierbessene zu erkennen und zu manipulieren, denn in der Gier gibt es keine Freundschaften. Gegen Selbstlosigkeit sind sie hingegen hilflos, sie vermögen Opferbereitschaft und Verzicht auch nicht in ihre oft sehr komplexen Listen und Intrigen einzuplanen. Wenn der letzte Funke jegliches Gefühls erloschen ist, ist der Zeitpunkt gekommen, da Zholvar seiner eigenen Sammlung ein weiteres Juwel hinzuzufügen kann: ein Herz aus Glas.

Tasfarelel-Paktierer

Paktzuschlag: +3

Verbilligte Eigenschaften/Vorteile: IN, GE, FF; Gefahreninstinkt, Glück im Spiel, Zwergennase

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I/II/II, Finte, Meister der Improvisation

Verbilligte Talente: Taschendiebstahl, Sich Verkleiden, Überreden (Feilschen), Schätzen, Handel; Große Gier

Schlechte Eigenschaften: Goldgier, Neid, Geiz

Gier erzeugen: Mit dieser Schwarzen Gabe kann der Paktierer einer bis TaW Schritt entfernten Person für TaP* Tage eine starke irrationale Gier in Höhe von 7+TaP* Punkten auf bestimmte Gegenstände oder Wissen einpflanzen, so dass er überhöhte Preise erzielen kann oder anderweitige Vorteile erlangt. Die Probe wird auf KL/INCH+MR abgelegt, ihr Einsatz kostet 1W6 AuP.

Kosten: 150 Pakt-GP

Pech wünschen: Der Paktierer kann täglich einer Person Pech an den Hals wünschen. Dieser wird dann in den folgenden Tagen ein mehr oder weniger gravierendes Unglück widerfahren. (Regeltechnisch kann dies bedeuten, dass alle Proben um einen bestimmten Betrag erschwert sind.) Je mehr LeP er in diesen Wunsch investiert, desto schwerer fällt

das Unglück aus. Was genau passiert, liegt in der Hand Tasfarelels.

Kosten: 200 Pakt-GP

Goldene Hand: Mit dieser Schwarzen Gabe kann der Paktierer aus Dreck Gold oder Diamanten machen, die TaP* Monate bestehen bleiben und dann zu Staub zerfallen. Die Erschaffung edler Materialien kostet 1W6 AuP pro Unze, besonders edle 3W6 AuP pro Karat (siehe auch Seite 382 zu den Reinheitsstufen von Erz). Geprüft wird auf KL/FF/KO.

Kosten: 300 Pakt-GP

Zholvars Warnung: Sobald ein Lebewesen die Schatzkammer oder den Hort des Paktierers betritt und Gefühle von Habgier entwickelt oder seine Besitztümer zu entwenden droht, wird dies dem Paktierer bewusst.

Kosten: Je Schatzkammer 50 Pakt-GP

Lohnende Geschäfte: Bei Geschäftsideen, Anlagen und Verhandlungen spürt der Paktierer, welche Vorgehensweise seinen Reichtum am meisten mehren wird. Dazu muss eine KL-Probe -3 gelingen.

Kosten: 300 Pakt-GP

DER PAKT MIT BELZHORASH

Wer den Herrn/die Herrin der Krankheiten anruft, der tut dies entweder, um zu verfluchen, oder um Macht über Pestilenz zu erhalten. So nimmt es nicht wunder, dass viele finstere Töchter Saturias dieser erzdämonischen Wesenheit anhängen, um einerseits als begnadete Heilerin zu erscheinen, andererseits ihre Feinde oder Nebenbuhler mit Siechtum zu schlagen, die Ernte zu verderben und die Leibesfrucht verdorren zu lassen.

Aber auch dieses Bündnis hat zwei Seiten. So sind minder Verdammte vielleicht 'nur' von schlechtem Geruch umgeben, der sich über miasmatische Dünste bis hin zu einem krankheitsbringenden Fluidum steigert. Die letzten Freunde und Mitstreiter siechen dahin, Pflanzen verdorren in der Nähe der Verdammten, Kälber (schlimmstenfalls auch Kinder) werden mit zwei Köpfen oder drei Beinen geboren, bis den Verdammten nur noch die Einsamkeit der un belebten Natur bleibt. Denn alles Leben scheut die wandelnde Pestilenz. Dort steigt sie dann schließlich meist freiwillig in den letzten Kreis der Verdammnis auf, um Tod und Verderben über alles Leben zu bringen – ohne zu wissen, dass der letzte Preis in Duglumspest gezahlt wird ...

Als Dämonenmal Belzorashs käme zum Beispiel ein niemals verheilendes Geschwür in Frage, aber auch andere Formen des körperlichen Verfalls wie Verkrüppelungen sind ihm wohlgefällig. So verwundert es nicht,

dass Paktierer mitunter auch *lahm* oder gar *einbeinig* sind, von ihrem *üblen Geruch* einmal ganz abgesehen.

Belzhorash-Paktierer

Paktzuschlag: +5

Verbilligte Eigenschaften/Vorteile: KO; Immunität gegen Gift, Resistenz gegen Gift und Krankheiten, Schnelle Heilung

Verbilligte Sonderfertigkeiten: –

Verbilligte Talente: Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Wunden; sämtliche Heilzauber (Merkmale Heilung, teilweise Form und Eigenschaften), Fluch der Pestilenz, Hexenflüche die mit Krankheiten, Gebrechen und Schändung der Ernte zu tun haben

Schlechte Eigenschaften: Morbidität

Giftdrüsen: Der Paktierer kann für 1W6 AuP ein Kontaktgift absondern (siehe die Liste in WdS 148f.). Sein Opfer erleidet Schaden je nach Stufe des Giftes.

Kosten: 20 Pakt-GP je Stufe des Giftes, muss für jedes Gift separat gewählt werden

Krankheiten erkennen: Durch die simple Berührung eines Kranken kann der Paktierer jede Krankheit richtig diagnostizieren.

Kosten: 300 Pakt-GP

Hauch der Pestilenz: Mit dieser Schwarzen Gabe kann der Paktierer auf bis zu TaW Schritt Entfernung bei einem Lebewesen Krankheiten bis zu einer Stufe von TaP*+7 hervorrufen. Geprüft wird diese Gabe auf IN/FF/KO + MR, der Einsatz kostet 3W6 AuP.

Kosten: 350 Pakt-GP

Raub der Lebenskraft: Durch diese Gabe kann der Paktierer Lebewesen durch einfache Berührung die Lebenskraft rauben. Bei jedem Angriff verliert das Opfer TaP* LeP, die Hälfte davon kann sich der Paktierer gutschreiben. Kurzzeitig kann so das LeP-Maximum überschritten werden. Geprüft wird diese Gabe auf IN/KO/KO (+ MR bei intelligenten Lebewesen), der Einsatz kostet 3W6 AuP.

Kosten: 400 Pakt-GP

Kornfäule: Setzt der Paktierer diese Gabe ein, werden bis zu TaP* x 100 Stein aberntetes Korn vom Schwarzkorn verdorben oder bis zu TaP*/2 Acker noch stehendes Getreide von der Kornfäule befallen, so dass die komplette Ernte verloren ist. Diese Gabe wird auf IN/IN/KO geprüft, ihr Einsatz kostet 3W6 AuP.

Kosten: 200 Pakt-GP

DER PAKT MIT AGRIMOTH

Ein Beschwörer, der die Macht über die Natur sucht, sei es, um Stürme zu rufen, einen

Wald zu verzaubern oder Artefakte ungeahnter Macht und Bösartigkeit zu schaffen, ruft Agrimoth als seinen Schutzherren an. Aber so wie er Macht über die verfluchten Elemente gewinnt, so wenden sich die Herren der Dritten Sphäre gegen ihn: Feuer schädigt ihn mit kleinster Flamme, Fleisch nährt ihn nicht mehr, Wind treibt sein Schiff vom Kurs. Auf dämonisches Wirken selbst zurückzuführen ist aber, dass sich alle seine Artefakte gegen ihn wenden oder gegen denjenigen, für den er sie erschaffen hat, bis schließlich sein mächtigstes Werk ihn so lange würgt und drückt, bis die Seele aus ihm flieht und zu ihrem dämonischen Besitzer auffährt.

Je nach bevorzugtem pervertierten Element gestalten sich meist auch die Dämonenmale: Verholzende Gliedmaßen, aus lauterem Gold gewirkte Haare, Augen aus glühenden Kohlen oder ein sich langsam in einen Wirbelsturm verwandelnder Unterleib wären möglich.

Agrimoth-Paktierer

Paktzuschlag: +7

Verbilligte Vorteile: Meisterhandwerk (Nichtzauberer können LeP statt AsP einsetzen), Hitzeresistenz

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Geländekunde (außer Eis, Wasser), Hypervehemenz, Matrixregeneration I/II, Stapeleffekt, Zaubereichen

Verbilligte Talente: Wildnisleben, Hüttenkunde, Gesteinskunde, Mechanik, Pflanzenkunde, Ackerbau, Bergbau, Feinmechanik, Glaskunst, Grobschmied, Holzbearbeitung, Kristallzucht, Lederarbeiten, Maurer, Metallguss, Steinmetz, Steinschneider, Stellmacher, Töpfern, Webkunst, Zimmermann; Zauber mit Merkmalen Feuer, Luft, Humus und Erz; Applicatus, Arcanovi

Schlechte Eigenschaften: Agrimothwahn, Konstruktionswahn

Herrschaft über Dschinne: Mit dieser Schwarzen Gabe kann der Paktierer einem von ihm beschworenen Dschinn oder Elementargeist einen Befehl geben. Gelingt dem Paktierer eine Kontrollprobe (mit Kontrollwert (MU+MU+KL+CH)/5), die um ein Drittel der TaP* der Gabe erleichtert ist, aber zusätzlich um die halbe MR des Wesens erschwert ist, muss der Dschinn diesen Befehl ausführen, längstens jedoch bis er vergeht oder ein Tag verstrichen ist. Dabei vergehen Elementare in der Regel spätestens dann, wenn sie das Doppelte ihrer maximal verfügbaren Astralenergie verbraucht haben, da sie auch im Kontakt mit ihrem Element nicht regenerieren. Die Gabe wird auf MU/MU/CH geprüft, ihr Einsatz kostet 3W6 AuP.

Kosten: 400 Pakt-GP je Element

Artefaktbeseelung: Mit einer MU-Probe -3 und für 1W6 LeP kann der Paktierer ein von ihm geschaffenes Artefakt mit einem Agri-baal beseelen.

Kosten: 150 Pakt-GP

Orkanbö: Der Paktierer kann mit dieser Schwarzen Gabe eine Orkanbö in die Richtung eines maximal TaW Schritt entfernten Gegners pusten, der dadurch 3W6 + TaP* TP(A) erhält und möglicherweise niedergeworfen wird. Die Gabe wird auf FF/KO/KO geprobt und erfordert 3W6 AuP.

Kosten: 200 Pakt-GP

Feuerhand: Der Paktierer kann mit einer MU-Probe -3 und 1 AuP brennbares Material entflammen. Im waffenlosen Kampf richtet er 1W3 zusätzliche TP an.

Kosten: 50 Pakt-GP

Kaltes Schmieden: Der Paktierer kann mit einer KK-Probe -3 und 1 AuP für eine SR jedes Metall formen, ohne es zu erhitzen.

Kosten: 150 Pakt-GP

DER PAKT MIT BELKELEL

Wer sich mit der Erzdämonin verbündet, tut dies vor allem, um sein sexuelles Verlangen an anderen Personen ungezügelt stillen zu können, kaum vorstellbare Verführungskünste zu erlernen, oder um sich aus Verzweiflung, Siechtum und Einsamkeit in Rausche höchster Pracht zu flüchten.

All dies wird jedoch für den Verdammten mehr und mehr zum Selbstzweck, alle Lust wird ihm öd und leer, wenn nicht eine neue Spur von Perversion in ihr lauert. Schließlich endet dieses Verlangen darin, dass ihm nur noch das Versprechen der letzten Ekstase als sichere Hoffnung verbleibt. Diese bedeutet aber den eigenen Tod unter unsäglichen Qualen, die Lust des Wahnsinns in den Mahlsteinen der Seelenmühle ...

Äußere Zeichen des Paktes sehen oft aus wie die Spuren von Liebesbissen, und mit dem tieferen Eindringen in die Verdammnis werden die Zeichen gewaltsamer Liebkosungen zahlreicher und größer.

Belkelel-Paktierer

Paktzuschlag: +3

Verbilligte Eigenschaften/Vorteile: CH, GE; Ausdauernd, Gut Aussehend, Herausragender Tastsinn, Herausragendes Aussehen, Resistenz gegen Gift/Krankheiten, Schlangemensch, Wohlklang

Verbilligte Sonderfertigkeiten: -

Verbilligte Talente: Betören; Einfluss-Zauber; Bannbaladin, Levthans Feuer, Satuaris Herrlichkeit

Schlechte Eigenschaften: Brünstigkeit, Grausamkeit

Unerschöpfliche Potenz: Der Paktierer verspürt ständig sexuelles Verlangen und kann diesem auch ohne Unterlass nachgehen. Primäre und sekundäre Geschlechtsmerkmale sind vergrößert.

Kosten: 150 Pakt-GP

Brünstigkeit erzeugen: Mit dieser Schwarzen Gabe kann der Paktierer eine bis TaW Schritt entfernte Person in Brünstigkeit versetzen. Das Opfer erhält für TaP* Tage *Brünstigkeit* auf einem Wert von 7 + TaP*. Geprobt wird diese Gabe auf CH/CH/KO + MR, die Kosten sind 3W6 AuP.

Kosten: 200 Pakt-GP

Todesqualen: Setzt der Paktierer 1W6 AuP pro SR ein, wird ein von ihm gefoltertes, gequältes oder misshandeltes Lebewesen erst dann sterben können, wenn die 'Liebkosungen' geendet haben.

Kosten: 300 Pakt-GP

Dunkler Rausch: Jeden verlorenen Ausdauerpunkt (zum Beispiel durch eine fachgerechte Folterung) kann sich der Paktierer als AuP gutschreiben, jeden 'erfolterten' LeP als 7 AuP. Dies führt zu intensivsten Lustgefühlen für den Paktierer. Kurzfristig kann so das AuP-Maximum weit überschritten werden.

Kosten: 200 Pakt-GP

Belkelels Ekstase: Setzt der Paktierer diese Gabe ein, so empfinden sowohl er als auch sein Opfer beim Liebespiel höchste Glücksgefühle - ganz gleich, was der Paktierer mit seinem Opfer anstellt. Zudem lässt dieses alles willenlos mit sich geschehen. Dies kann durchaus in einer sexuellen Hörigkeit enden. Die Gabe wird auf CH/CH/FF geprobt, ihr Einsatz kostet 3W6 AuP pro Stunde.

Kosten: 300 Pakt-GP

Lamijah: Der Paktierer wird zu einem Lamijah (siehe in *WdG*). Er verfügt über die Gabe *Befehl der Lamijah*.

Kosten: 400 Pakt-GP

Befehl der Lamijah: Mit dieser Gabe kann ein Lamijah jedem Wesen, dem es schon einmal Sikaryan geraubt hat, einen gedanklichen Befehl erteilen. Das Opfer wird daraufhin zu einem willenlosen Opfer des Lamijah. Die Gabe wird auf MU/IN/CH +MR geprobt und ist um die Hälfte des dem Opfer bisher geraubten Sikaryans erleichtert. Ihre Anwendung kostet W6 AuP und dauert 3 KR.

Kosten: keine

DER PAKT MIT APHASMAYRA

Die Katzendämonin paktiert mit allen Zauberern, doch die meisten wird sie hintergehen und in einem Katz-und-Maus-Spiel in die Fal-

le locken und ihre Seelen verschlingen. Hin-gegen zeigt sie sich bei Paktierern von ansprechend launenhaften, wildem Wesen oftmals überraschend wohlwollend und es gibt sogar Berichte von engem Kontakt und lustvollen Umarmungen, die der waghalsige Mensch anscheinend unbeschadet überlebt hat. Die launenhafte Natur der Dämonin und ihre augenscheinliche Liebe zu Spiel, Freiheit und Unbeherrschtheit macht sie vor allem für Zauberer von ähnlicher Einstellung attraktiv - das Seelentier Katze scheint in diese Richtung zu locken. Unter den Paktierern findet man einen extrem hohen Anteil an Hexen, und umgekehrt haben sich von allen dämonenpaktierenden Hexen eine deutliche Mehrheit der Aphasmayra verschrieben. Sie versprechen sich von ihr verstärkte Kräfte und die Herausstreichung der eigenen chaosliebenden Natur. Die spezifischen Nachteile des Paktes liegen meist in der Verstärkung typisch 'katzischer' schlechter Eigenschaften, und wer es nicht schafft, stets ein Jäger nach neuen Eroberungen zu bleiben, den macht die gelangweilte Dämonin vielleicht zu ihrer Beute.

Für die Dämonenmale Aphasmayras kommen unter anderem Fingernägel, die sich in Krallen verwandeln, ein langsam wachsender Katzenschwanz oder Schnurrhaare in Frage. Je länger der Pakt dauert, desto mehr wird der Anhänger der Katzendämonin *unset* und entwickelt mitunter sogar einen echten *Raubtiergeruch*.

Aphasmayra-Paktierer

Paktzuschlag: +7

Verbilligte Vorteile: Balance, Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt, Herausragende Balance, Nachtsicht, Schlangemensch

Verbilligte Sonderfertigkeiten: alle waffenlosen Kampf-SF mit Raufen-AT, Ausweichen I/II/II

Verbilligte Talente: Akrobatik, Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen, Betören; Einfluss-Zauber

Schlechte Eigenschaften: Arroganz, Eitelkeit, Jagdfieber, Krankhafte Reinlichkeit, Neugier

Begehren überkomme euch!: Setzt der Paktierer diese Gabe ein, so werden alle Personen im Umkreis von TaW mal 3 Schritt von starker Ehrfurcht ergriffen, sofern ihre MR unter den TaP* liegt und sie den Paktierer sehen können, und danach streben ihrem neuen Idol die Wünsche von den Lippen abzulesen. Als Richtlinie mag der BANNBALADIN dienen, mit TaP*-MR an Stelle der ZfP*. Diese Gabe wird auf CH/CH/IN geprobt, ihre Einsatz kostet 3 W6 AuP.

Kosten: 300 Pakt-GP

Schmusekätzchen: Der Paktierer kann sich für 1W6 AuP und mit einer IN-Probe -3 in eine festgelegte Edelkatze (siehe **ZBA 118ff.**) verwandeln, wobei er sämtliche geistigen Eigenschaften und Talente und eventuelle magische Fertigkeiten behält. Wird die Katze von einer Person liebkost und gelingt dem Paktierer eine CH-Probe -3, wird dieses Opfer wie unter der Wirkung eines ZAUBERZWANGS für einen Tag jeden Wunsch des Schmusekätzchens erfüllen. Der Zwang endet in jedem Fall mit der Rückverwandlung, die nach Belieben des Paktierers erfolgen kann.
Kosten: 200 Pakt-GP

Neun Leben: Setzt der Paktierer bewusst und aktiv seinem bisherigen Leben ein Ende, kann er 7 SR später ein neues Leben beginnen, in das er vollständig regeneriert und mit intakten Erinnerungen startet, ja selbst verlorene Körperteile bilden sich neu. Diese Gabe hilft nicht bei fremdverschuldeten Todesursachen.
Kosten: 500 Pakt-GP

Katzenruf: Mit dieser Gabe kann der Paktierer alle Katzen in TaP* Meilen Umkreis zu sich rufen. Gelingt ihm eine CH-Probe-3, kann er sich sogar mit ihnen unterhalten.

Die Gabe wird auch KL/IN/CH geprobt, ihr Einsatz kostet W6 AuP.
Kosten: 150 Pakt-GP

Schleichen in den Schatten: Mit dieser Gabe kann der Paktierer für TaP* SR sich in Schatten ungesehen bewegen und vermag sich wie eine Amöbe noch durch schmalste Ritzen zu zwängen, so lange sie nur im Schatten liegen. Eventuelle Sinnenschärfeproben sind um TaP*+7 Punkte erschwert. Die Gabe wird auf CH/FF/GE geprobt und kostet 3W6 AuP
Kosten: 400 Pakt-GP

BESESSENHEIT

»Alricio zappelte noch, als ich ihn ans Bett band. Wie hübsch er doch ist, wenn er Angst hat. Er schrie während der ganzen Beschwörung, als ob er am Spieß gebraten würde. [...]

Als der Dämon dann endlich erschienen war, bebte ich vor Freude. Gleich würde dieser arrogante Schnösel nach meiner Pfeife tanzen. Plötzlich wurde Alricio ganz ruhig. Seine Bewegungen waren mit einem Ruck erstorben. Sein ausdrucksloses Gesicht sah mich an und sagte: »Wie kann ich Euch zu Diensten sein, Herrin?« Ich lächelte und beantwortete ihm die Frage.«

—aus dem Tagebuch einer unbekanntenen Magierin

Manche magischen Kreaturen, vor allem Geister und Dämonen, verfügen über die Macht, die Kontrolle über Geist oder Körper eines Lebewesens oder sogar Objekts zu übernehmen. Nachdem die Kreatur die Kontrolle erlangt hat, kann es eine Zeit lang die Möglichkeiten des besessenen Wesens nutzen. Besessene Objekte können unter Umständen sogar über ihre physikalischen Möglichkeiten hinaus handeln und sich z.B. aus sich selbst heraus bewegen.

Im Folgenden werden die für eine solche Besessenheit nötigen Regeln vorgestellt. Die Sonderfälle bei den Ferkinas (Blutgeister) und Gjalskerländern (Odûn) werden jedoch durch eigene Regeln abgebildet, siehe dazu die Seiten 172f. (Ferkina-Besessener) und 168f. (Gjalskerländer Tierkrieger). Ebenso wenig hiervon betroffen ist die Schaffung von Daimoniden, die zwar auch mit dem Dämonen-Dienst *Bessenheit* abgehandelt wird, aber den Regeln für die Erschaffung von Chimären (Seite 194ff.) folgt, und die Besessenheit durch Krankheitsdämonen (Hektabeli; Seite 213), die im Körper des Besessenen keine Handlung ausführen.

ARTEN DER BESESSENHEIT

Wir müssen verschiedene Arten einer Besessenheit unterscheiden: Zum einen kann diese *freiwillig* oder *unfreiwillig* erfolgen – ein unfreiwilliges Opfer hat die Möglichkeit, sich gegen eine Besessenheit zur Wehr zu setzen und vielleicht sogar die Besessenheit zu verhindern.

Weiterhin kann es sich entweder um eine Übernahme des *Körpers* oder des *Geistes* des Opfers handeln. Bei der Übernahme des Körpers des Opfers verliert der Besessene nicht wirklich die Kontrolle über sich, sondern muss nur feststellen, dass ihm dort noch jemand 'dazwischenfunk'. Bei längeren Inbesitznahmen des Körpers führt dies oft dazu, dass 'zwei Seelen in einer Brust' miteinander über die Kon-

trolle des Körpers und des Handelns ringen. Aus diesem Grund wählen Wesen mit der Fähigkeit zur Besessenheit auch gern bestimmte Zustände wie Schlaf, Ohnmacht oder Koma des Betroffenen, um in seinen Körper einzufahren.

Mit Abstand schwieriger ist es, die Kontrolle über einen fremden Geist zu übernehmen. Dadurch wird das Bewusstsein des Betroffenen fast komplett verdrängt; Reden, Handeln und Bewegen folgen nur noch einzig den Gedanken und Wünschen des eingefahrenen Wesens. Diese Form der Besessenheit ist nur bei Lebewesen und in Ausnahmefällen auch bei *beseelten* Objekten möglich.

REGELN ZUR BESESSENHEIT

Möchte sich das Opfer einer Besessenheit gegen die Besitzergreifung wehren, handelt es sich um eine unfreiwillige Besessenheit. Ob diese gelingt, entscheidet je nach Art der Besessenheit eine Probe des Opfers auf die MR (körperliche Besessenheit) oder auf (MU/2)+MR (geistige Besessenheit). Diese Proben können vom Spielleiter je nach Mächtigkeit des Wesens (Richtwert: Halber Beherrschungswert) oder Zustand und Eigenschaften des Opfers (z.B. wegen des Nachteils *Medium* oder unter Einfluss von Drogen) modifiziert werden. Dies gilt auch für Objekte mit einer MR wie z.B. ein Artefakt mit einer Artefaktseele. Bei Objekten ohne MR gelingt die Besessenheit automatisch.

KÖRPERLICHE BESESSENHEIT

Handelt es sich um eine körperliche Besessenheit, so muss jedes Mal, wenn der Eindringling eine Handlung ausführen will, die dem Willen des Opfers zuwiderläuft (oder umgekehrt das inbesitznehmende Wesen eine Handlung des Opfers verhindern will), eine vergleichende

WILLENSKRAFTWERT BEI EINER KÖRPERLICHE BESESSENHEIT

Wesen	Willenskraft
Dämon oder Geist mit dem regulären Dienst <i>Bessenheit</i>	Beherrschungswert+10
Dämon ohne regulären Dienst <i>Bessenheit</i>	Beherrschungswert
Opfer der Besessenheit	MR*

*) Hierbei wirken auch Modifikationen, z.B. auch die SF *Eiserer Wille* oder *Gedankenschutz* oder der Nachteil *Medium*

PROBENINTERVALL BEI EINER GEISTIGEN BESESSENHEIT

Intelligentes Lebewesen mit MR >6	1 SR
Intelligentes Lebewesen mit MR <7	1 Stunde
Tier oder Pflanze	1 Tag

Probe zwischen den Willenskräften der beiden (siehe Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite) durchgeführt werden. Dasjenige Wesen, welches sich durchsetzen konnte, dessen Probe also besser gelungen ist, bestimmt für die nächste Zeit (je nach Art der Handlung von einer Aktion bis hin zu einer SR für längerfristige Handlungen) die Handlungen des Körpers. Misslingt die Probe des besetzenden Wesens und gelingt die Probe des Opfers mit 7 Punkten Überschuss, so ist die Besessenheit beendet und das Wesen muss den Körper des Opfers verlassen. Misslingen beide Proben, erstarrt der Körper für 1W6 Kampfrunden, und es wird eine weitere Probe gewürfelt, bis sich ein Geist durchsetzen kann. Ein schlafendes oder anderweitig bewusstloses Opfer kann sich auf diese Weise nicht wehren.

GEISTIGE BESESSENHEIT

Gelingt die Besessenheit des Geistes des Opfers, so hat das übernehmende Wesen für eine gewisse Zeit (längstens die Dauer des Dienstes) vollständig die Kontrolle über Körper und Geist des Opfers gewonnen und das Opfer ist gezwungen, in einer Zuschauerrolle zu verbleiben. Misslingt die Probe zur Abwehr der Besessenheit sogar um 7 Punkte, nimmt das Opfer während dieser Zeit überhaupt nichts wahr und kann sich auch später an nichts erinnern (auch nicht unter der Wirkung entsprechender Zauber – es wird einfach keine Erinnerung aufgebaut).

Nach einiger Zeit, die von der Art und MR des Opfers abhängig ist (siehe nebenstehende Tabelle), kann sich dessen Geist von der Besessenheit befreien, indem erneut eine Probe auf MR+(MU/2) abgelegt wird. Gelingt diese, so ist die Besessenheit beendet, misslingt sie, so hält die Besessenheit wieder für die oben genannte Zeitspanne an, bis wieder eine Probe möglich ist.

Es ist möglich, dass das Bewusstsein des Opfers nicht vollkommen ausgeblendet wird, sondern sich in einer besonderen (Alp-)Traumwelt wiederfindet – gerade Dämonen aus dem Reich der Thargunitho neigen zu solchen Traumkernen. In diesem Falle wird die Besessenheit erst dann beendet, wenn das Opfer die Herausforderungen des Traumes erfolgreich besiegt hat, siehe auch das Kapitel **Tödliche Träume** auf Seite 69ff.

MAGIE UND WUNDER BEI BESESSENHEIT

Eine Besessenheit kann mit den üblichen magischen und karmalen Möglichkeiten wahrgenommen werden. In beiden Fällen der Besessenheit gilt, dass Zauber, die auf den Geist wirken (in erster Linie solche mit den Merkmalen Herrschaft und Verständigung, teilweise auch Hellsicht und Einfluss) und während der Zeit der Besessenheit



auf das Opfer gesprochen werden, sowohl auf den Geist des Opfers als auch den Willen des inbesitznehmenden Wesens wirken. Hierbei zählt die höchste MR als ausschlaggebend.

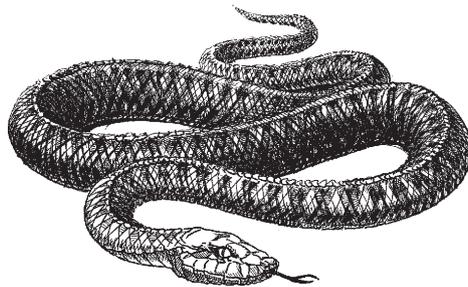
Liturgien unterscheiden jedoch zwischen den beiden Wesen und wirken rein auf das jeweilige Wesen. Ein **SCHUTZSEGEN** hält jedoch durchaus auch den Körper des Besessenen zurück.

AUSTREIBUNG

Will das besetzende Wesen den Geist oder Körper des Opfers nicht freiwillig verlassen und ist der Wille des Opfers zu schwach, so gibt es mehrere Möglichkeiten, die Besessenheit zu beenden.

Geister und Dämonen können mittels der auf Seite 185f. genannten Rituale gebannt werden. Das Schamanenritual **EXORZISMUS** (Seite 157) kann jede Art von Besessenheit beenden und kann durch das Ritual **GEISTERKERKER** (Seite 158) ergänzt werden.

Geistige Besessenheiten, bei denen das Opfer im Traum gefangen gehalten wird, kann das Opfer auch mit den im Kapitel **Tödliche Träume** genannten Mitteln gerettet werden. Weiterhin können Besessenheiten mit der Liturgie **EXORZISMUS** (siehe **WdG**) beendet werden.



DIE MAGISCHEN TRADITIONEN AVENTURIENS

CHRONICA MAGICA

Äonenlang hat Magie die Welt geprägt und ihr Gefüge, das von Hellsichtigen als Matrix bezeichnet wird, bis ins Innerste durchdrungen. Und dennoch haftet der astralen Kraft stets das Geheimnisvolle an, magische Ereignisse in der Historie sind nur selten gänzlich ergründet. Vieles, was einst geschehen ist, zeigt bis heute Folgen oder hat sich ein Vermächtnis bewahrt. Viele Naturzauberkundige meinen, dass die astrale Kraft – ‘Sumus Atem’ – seit Anbeginn der Zeit schwächer wird und irgendwann ganz verschwindet. Dagegen befürchtet die Dienerschaft des Praios, dass sich Madas Frevel immer weiter fortsetzt, mit jedem gewirkten Zauber die Sphärenwände brüchiger werden und immer mehr Kraft aus dem Limbus ins Diesseits sickert. Die tulamidischen Gelehrten glauben, dass die Astralkraft unregelmäßig fließt und teilen die Historie in vier bis sechs Jahrhunderte dauernde Abschnitte von schwacher Sternenkraft (tul.: *Barrad'ashtra*), die von kürzeren Schüben ungezügelter Astralflusses (tul.: *Chal'ashtra*; um

1750, 1400, 1000, 550 vor Bosparans Fall, 0 und 550 BF) unterbrochen werden, begleitet vom Auftauchen von Kometen, Vulkanausbrüchen, Himmelserscheinungen oder sonstigen Phänomenen.

Eine allgemeine Historie Aventuriens finden Sie in der **Geographia Aventurica 148ff.** Die folgende Chronik magischer Ereignisse gibt am ehesten das Wissen eines erfahrenen Gildenmagiers wieder, der sich zeit seines Lebens über viele Bücher, Inschriften, Jahresrollen und Annalen in die Geschichte der Zauberei vertieft und oftmals sein geistiges Wohl gefährdet hat. Weitere magische Geheimnisse, die in den Tiefen der Zeit vergraben sind, sind Gegenstand vieler Abenteuerbände des Schwarzen Auges.

Neben den einzeln aufgeführten Ereignissen finden Sie zu jeder Epoche einen Abschnitt, der den Stand der Zauberei kurz umreißt, wichtige Schriftwerke nennt und beispielhafte magische Relikte aufführt, die der Spielleiter in einem Szenario als Zeitzeugen einsetzen kann.

VORZEIT

Etliche Völker berichten, dass die Welt vor lange Zeit ohne Magie war, bis sich ein Wesen gegen die Götter auflehnte, die Ordnung der Welt änderte und den Sterblichen Fluch und Segen der Zauberei brachte. In diesen Themenkreis gehören nicht nur der Mythos der Mada und die sich selbst träumende Madaya, sondern auch jene Geschwister uralter Echsen, Ssad'Navv und Ssad'Huarr, die der erschlagenen Sumu wieder Leben einhauchen wollten. Weit verbreitet ist auch der Mythos eines Volkes übermächtiger Zauberer mit drei Augen, die ihre würdigen Lehrlinge unter allen Kreaturen Deres suchten.

Seitdem sind endlose Zeitalter verstrichen, in denen sich viele Wesen, wie Drachen, Trolle, Geflügelte, Vielbeinige, Maritime und Geschuppte zahlloser Formen der Magie bedienten, zeitspottende Zauberwerke ersannen, unbesungene Schlachten schlugen und undenkbar Invokationen vollführten. Heute, wiederum Ewigkeiten später, haben nur die kraftvollsten Manipulationen und verborgensten Mysterien den ewig wandelnden Verlauf der Kraftlinien überstanden.

Das einzige grob datierbare Ereignis aus dieser Zeit (**vor über 37.000 Jahren**) ist der nominelle Beginn des orkischen Mondkalenders.

Stand der Magie: vielfältig, archaisch und oft weit jenseits der Grenzen heute bekannter Zauberei; überdauert hat meist nur Magie gewaltiger Dimension, oft aus den Bereichen Beschwörung, Verwandlung, Beherrschung und Illusion. Schamanismus

als urtümliche Magieform ist bei allen primitiven Völkern verbreitet.

Schriftwerke: Inschriften von Drakonia

Relikte: scheinbare Naturformationen wie Flüsse, Inseln, Berge und Krater; dreiäugige Tonfiguren (?), Karfunkelsteine (Drachen), Megalithen und Raumbilderschrift, ‘Trollburgen’, Hünengräber (Trolle), goldfarbenedes Holz, Bernstein (Gryphonen), organische Kristallprismen, Chitin (Vielbeiner), Versteinerungen (Maritime), Zikkurate, Dunkle Pforten (Echsen); Gegenstände aus Materialien, die Jahrtausende überdauern können (Gold, Edel- und Schmuckstein, Obsidian, Gwen-Petryl, Sternenmetall ...); Zeitgefängnisse in Höhlen, Kristalldomen und untermeerischen Abgründen

PYRDACORS ZEITALTER

Nach der echsischen Blütezeit im Zehnten Zeitalter wurde Aventurien von der Herrschaft des Gottdrachen Pyrdacor geprägt, die Magietraditionen sowohl unter seinen Anhängern (Kristallomanten, hochelfische Zaubermeister) als auch unter seinen Gegnern (Geoden) entstehen ließ.

Um 9000 v.BF: Im Süden Aventuriens schwingt sich Pyrdacor nach der Vernichtung einer konkurrierenden Priesterschaft zum Gottdrachen über die Echsenvölker auf. Die zaubermächtigen Elfen entstehen aus ‘dem Licht’. In den folgenden Jahrtausenden entwickeln die Hochelfen aus ihrer ursprünglichen Liedmagie die Spruchmagie.

Um 4500 v.BF: Elementarkrieg Pyrdacors gegen die Zwerge: Erzgeister fahren in Waffen und Werkzeug und erschlagen die Zwerge.

Um 4400 v.BF: Geleitet von Träumen, schließen sich einige zauberkundige Zwergen zur Gemeinschaft der Geoden zusammen, angeführt von Brandan Sohn des Brodosch, der der Sage nach einen Pakt mit dem Elementarherren des Erzes schließt und dieses Element damit für Pyrdacors Magie unzugänglich macht. Bald darauf teilen sich die Geoden in die Diener Sumus und die Herren der Erde.

Um 4000 v.BF: Omethion entwickelt im hochelfischen Himmelsturm die bis heute überlieferte Form der Magierphilosophie. Wenig später gerät diese Stadt im Eis jedoch unter den finsternen Einfluss Pardonas, unter Führung Emetiels fliehen viele Elfen in die Grimmfrostöde: die ersten Firnelfen.

Um 3000 v.BF: Trolle stehlen das Erste Schwarze Auge, eines der machtvollsten Artefakte aller Zeiten, aus Pyrdacors Hort und verbergen es im ewigen Eis.

23. bis 21. Jahrhundert v.BF: Zweiter Drachenkrieg. Der Thron der Riesin Chalwen wird mit elementarer Macht bestürmt, Maraskan vom Festland getrennt. Magische Schlachten zwischen Elfen und Echsen, Drachen und Riesen, überschattet vom himmlischen Gefecht der Hohen Drachen, in dem Famerlor Pyrdacor bezwingt; Zerstörung der hochelfischen Metropole Tie'Shianna, Untergang des von einem Artefakt behüteten Reiches von A'Tall im Südmeer, Zze Tha verschwindet durch ein unaussprechliches Ritual in einer Globule.

Stand der Magie: Elfenlieder, deren Zahl zugunsten von Sprüchen abnimmt; Höhepunkt unkomplexer Spruchmagie in den

Bereichen Beeinflussung, Hellsicht, Selbstverwandlung und Objektverwandlung durch die Hochelfen; erster Kernelementarismus durch die Geoden; rituelle Edelsteinmagie bei den Achaz und Ssrkhrsechim, die auch den Wissensstock späterer Dämonologie und Blutmagie begründen.

Schriftwerke: Daimonicon (echsische Urversion), Die Goldenen Bücher (drachisch, verschollen), Die Schriftrollen von Zze Tha (größtenteils verloren), Das ewige Licht – Zauber, die niemals vergehen (elfisch, verloren), Die 'Simyala-Fragmente' (elfisch, wiederentdeckt)

Relikte: Hochelfisch: Ornamente, wenig Schriftliches (Asdharia-Zeichen), Zaubergärten, von den Elementen verschlungene Städte, Wachgeister oder -feen, Leuchsteine, Luftgleiter, ewige Lieder, zahlreiche INFINITUM-Artefakte. Echsisch: Schlangengerpamente (H'Chuchas), versiegelte Zikkurate, Pyramiden, Himmelsstreppen, in den Limbus entrückte Ritualplätze, Wächterartefakte (dämonisch), Leviatangerippe, verfluchte Gemmen, konservierte Achazzeichen. Geodisch: Steinkreise, Menhire (volkstümlich: Hinkelsteine), Dornenlabyrinth, Obsidian, keine schriftliche Überlieferung, kein Metall

DIE UR'TULAMIDEN

Um 2000 v.BF: Rashtul-al-Sheik, möglicherweise ein schamanistischer Kämpfer, führt die Tulamiden aus dem Rashtulswall, erreicht angeblich mittels echsischer Rituale ein Alter von 306 Jahren und legt den Grundstein zu einer magischen Schule in Rashdul (erste Kophtanim).

ca. 1750 v.BF: Rashtuls Sohn Bastrabun errichtet die großen Bannlinien gegen die in die Selemir Sümpfe und nach Maraskan vertriebenen Echsen; Gründung Khunchoms auf den Ruinen Yash'hualays samt einer dortigen Zauberschule (Mudramulim).

1671 v.BF: Die Beni Nurbad und Al'Hani ziehen aus dem Balash nach Norden, wo sie die Magietradition der schlangenanbetenden Zibiljas entwickeln.

1609 v.BF: In Fasar kommen Kophtanim an die Macht (*Magiermogule vom Gadang*) und errichten die bedeutendste Magokratie der geschriebenen Geschichte. Mit Armeen von Riesenameisen, Skorpionmenschen und Leichenfressern erobern sie die Sultanate Gorien, Oron und Nebachot.

1341–1326 v.BF: Die Skorpionkriege zwischen Sultan Sulman von Khunchom und den Mogulen verheeren das Land der Ersten Sonne, Streiter mit Zauberwaffen kämpfen gegen Chimären. Gorien wird durch den (vermutlich dämonischen) Großen Schwarm ver-

wüstet (1332 v.BF) und die Stadt Zhamorra dem Erdboden gleichgemacht (1327 v.BF), ehe Sulman endlich den Sieg davonträgt.

1324 v.BF: Sulman al-Nassori begründet das Diamantene Sultanat – über weite Epochen ebenfalls eine Magokratie – mit Bastrabuns Diamanten als Macht- und Kultzentrum. Das von Ritualgesängen begleitete Hofzeremoniell von Zze Tha wird eingeführt.

Um 1200 v.BF: Sultan Amr al-Dhubb lässt im tiefen Süden die echsischen Tempelpyramiden H'Rabaal, Gulagal und Nabuleth erstürmen, um den Ssrkhrsechim ihre Geheimnisse zu entreißen.

507 v.BF: Sultan Sheranbil V, der dank eines echsischen Rituals, bei dem er alljährlich



in einen mächtigen Zauberkessel steigt, geriert angeblich seit über 100 Jahren. Sein plötzliches Verschwinden löst ein 111 Jahre dauerndes Interregnum aus, in dem es niemanden gibt, der die verfallende Kraft von Bastrabuns Bann erneuern könnte.

Ab etwa 100 v.BF: Die alte Magietradition der Kophtanim geht in der Gemeinschaft der güldenländischen Magier auf, die Zauberei der Mudramulim gerät langsam in Vergessenheit.

106 v.BF: Ein Stern fällt vor Elem ins Meer und zerstört die mächtige Metropole und Teile des untermeerischen Krakonierreiches Wahjad. Häufige Artefakte aus Meteoreisen werden möglich.

Um Bosparans Fall: Tulamidische Zauberer tilgen die Stadt Yasra am Ongalo vom Angesicht der Welt; Druiden und Dschinnenbeschwörer beleben das Ewige Konzil der Elementaren Gewalten zu Drakonien erneut.

Stand der Magie: Aus einer urtümlichen Stammeszauberei entwickelten sich dank

echsischer Überlieferungen (sowie laut Märchen dank geborgenen Urwissens aus dem Schoß Chalwens und geodischer Lehrmeister) bald zwei hochstehende Magietraditionen mit akademieartigen Zentren: der priesterhafte Kophta (Beschwörungs- und Spruchzauberei zu Jenseits- und Elementgeistern, Lebensverformung und Dämonologie) und der tanzende Mudram (Glyphenzauberei, stark ritualisierte Bann-, Beherrschungs-, und Objektmagie). Wirken von Zauberei spielte sich vor allem in kleiner Alltagszauberei oder gewaltigen Ritualwerken ab, die Lücken dazwischen wurden von manifestierter Zauberei (Chimären, Artefakte, Dschinne) ausgefüllt.

Schriftwerke: Der Zhamorrahanische Almanach (verschollen), Liber Zhammorcam per Satinav (verschollen), Die Fünff Arckanen Capitel H'Ranga betreffend, Die Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes, Ymash'dar Zuul (verschollen), Enzyklopaedia Sauria

Relikte: Papyrusrollen, Tontafeln (Yash'hualay-Glyphen, Zelemya, Ur-Tulamidy, schriftliche Quellen stets legendenhaft verbrämt, so gut wie nie knapp und sachlich), Ruinen geschleifter Städte, steinerne Observatorien, 'Magiergräber' (unheimliche Hügel, Festungs- oder Tempelruinen), Zauberstandbilder, versteinerte Ungeheuer, Wächtermumien, Kanopen, Fliegende Teppiche, Zaubertand und Talismane

BOSPARANS AUFSTIEG UND FALL

Ca. 1500 v.BF: Landung der Hjaldinger und Imperialgüldenländer an der Westküste, die vermutlich jeweils Zauberwissen (auf universaler Beschwörungsgrundlage) aus dem fernen Westen mitbringen. Unter letzteren finden sich auch Grolme, die bald ihre eigenen Kulturen begründen.

1249 v.BF: Laut Ahnenreihe der Akademie wird in Olport die Runajasko durch einen Firnelfen begründet. Hjaldingsche Runenzauberei trifft hier auf aventurische Spruchmagie und bildet eine erste fruchtbare Symbiose.

876 v.BF: Admiral Sanin entdeckt die Auelfen, deren Spruchmagie bald von der eingewanderten Magietradition übernommen wird. Die wenige Jahrzehnte später entdeckte Zauberkunst der goblinischen und mohischen Schamanen bleibt dagegen unentschlüsselt.

871 v.BF: Von magischem Sternengeflüster geleitete Oger fallen im Ersten Zug der Oger in Gareth ein und stoppen die Ausbreitung des Alten Reiches.

820 v.BF: Die Halle der Metamorphosen, allgemein als älteste gildenmagische Akademie betrachtet, entsteht in Kuslik und weist

mit dem SALANDER den wohl ersten umgewandelten Elfenzauber vor; später wird die legendäre Zauberakademie zu Bosparan gegründet. Das Wesen der Gildenzauberei bildet sich heraus, personifiziert durch den sagenhaften Zauberer Basilius der Große.

800 v.BF: ältester erhaltener Bericht über Kontakt zu den uralamidischen Zauberkundigen, ein Reisebericht erwähnt eine Beherrschungsschule zu Fasar.

Um 750 v.BF: erste bekannte Berichte über Hexen und Druiden. Das Hexentum entstammt womöglich der Synthese aus güldenländischem Sumu-Ritus mit einem sterbenden Echsenkult (Ssad/Huarr) und seiner Magie. Druiden waren die menschlichen Schüler zwergischer Geoden.

719 v.BF: Jandora beschreibt in Bosparan erstmals die Stabzauber.

621 v.BF: Kronprinz Fran von Bosparan gründet die Academia der Hohen Magie zu Punin; in späteren Jahren erforscht er als Horas arkane Blutpraktiken und das Schamanentum der Wudu, sammelt eine Vielzahl von Formeln und steigt zu einem der mächtigsten Magier seiner Zeit auf.

568 v.BF: In der Ersten Dämonenschlacht ruft Fran-Horas aus den Niederhöhlen erzdämonischen Beistand herbei, der auf beiden Seiten ein Seelenmassaker anrichtet; Entstehung der Dämonenbrache vor Gareth, Beginn der Dunklen Zeiten.

564 v.BF: Nachdem er vier Jahre lang weder gesprochen noch gegessen hat, verschwindet Fran-Horas aus seinem Palast – vermutlich wird er von Dämonen geholt, um die Qualen der Seelenmühle zu erleiden.

Um 550 v.BF: Die sechs letzten Helden und sieben geweihte Magier der Hesinde erstürmen unter Basilius' Führung H'Rabaal, schmelzen das heilige Schwert Siebenstreich im Purpurfeuer ein und formen aus ihm die sieben magischen Kelche.

425 v.BF: Die Aufzeichnung eines Konvents spricht von 16 existenten Magierschulen und fünf Orden.

Ca. 200 v.BF: In einem Krieg in den Brinasker Marschen rettet der nivesische Schamane Jukuk-der-mit-den-Tieren-spricht sein Volk durch ein Bündnis mit Bibern vor den Orks.

Um 90 v.BF: Gründung der Silem-Horas-Bibliothek

Um Bosparans Fall: neue Hochblüte der Magie: Hela-Horas wird vom tulamidischen Zauberer Rashid Omar ausgebildet und lässt tulamidische Schriftwerke plündern; der aranische Großmagier Pher Drodont entdeckt und katalogisiert die Drachenmagie und schreibt das Drakned nieder; Elon Carhelan formuliert die Magierphilosophie neu; Vampire und Harpyien werden erstmals in größerer Zahl erwähnt.

Bosparans Fall: Die hochmütige Hela-Horas droht in der Zweiten Dämonenschlacht bei

Brig-Lo mit der Beschwörung aller zwölf Erzdämonen eine der größten magischen Katastrophen aller Zeiten auszulösen, wird jedoch von den Göttern aufgehalten. Zerstörung der Accademia Arcomagie Horasians Imperatique zu Bosparan, der Hesinde-Tempel zu Kuslik geht mit dem gesammelten Wissen der Antike in Flammen auf. Ende des Alten Reiches.

Stand der Magie: Die güldenländischen Einwanderer müssen bald erkennen, dass ihre myranischen Beschwörungsmatrizen in Aventurien schwieriger zu wirken sind, so dass sich zunächst nur Kernformeln von Invokationen, dann die elfische Spruchmagie durchsetzen; vor allem die Bereiche Dämonologie, Beherrschung, Schadenszauberei und Verwandlung prosperieren durch die analytische Arbeit der Gildenzauberer, in den Dunklen Zeiten auch die Nekromantie und Limbusversuche. Hexen (vor allem Heilung) und Druiden sind noch relativ unbedeutend. Höhepunkt des Waldmenschenschamanismus unter den Wudu.

Schriftwerke: Frühzeit: Das Arcanum, Zauberstern und Silberhaar. Friedenskaiser: erste Encyclopaedia Magica, Die Magie des Stabes, Codex Dimensionis, Die Formelsammlung des Fran-Horas (verschollen). Dunkle Zeiten: Wege ohne Namen, Naranja Ulthagi (verschollen). Kusliker Kaiser: Porta Aithericca, Compendium Drakomagia, Philosophia Magica

Relikte: Pergamentschriften, Quartbücher (Aureliani, ab 600 v.BF Zhayad, auch später nur selten Bosparano), Marmortafeln; Villen- und Palastruinen, Katakomben und Krypten unter Bibliotheken und Akademien; untote Wächter, magische Spiele, Zauberstäbe, Amphoren; wenige, aber mächtige Artefakte (teils güldenländischen Ursprungs)

GEHEIMWISSEN UND VERFOLGUNG: REICHSGRÜNDER UND PRIESTERKÄISER

Nach Bosparans Fall: Gründung der Akademie Schwert und Stab zu Beilunk und der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth; viele Gildenhäuser in Yaquirien werden geschlossen, die Zauberei möglichst auf Reichstreue eingeschworen, regionale Hexenverfolgungen.

Ca. 50–250 BF: Eine Goblinschamanin mit dem Titel Kunga Suula herrscht über ein Reich am Born, vertreibt oder knechtet Menschen und wird erst durch den Theaterorden in der Schlacht von Wjassula besiegt.

Ca. 110 BF: Entdeckung der Firnelven und ihrer Magie

Um 117 BF: angeblich Erfindung des Hylailer Feuers durch Algor Tonn auf den Zykloninseln.

Um 200 BF: Das Konzil der Geister im Regenwald vernichtet sich angeblich selbst; Überlebende gründen die Dunkle Halle der Geister zu Brabak.

Ca. 250 BF: Der aranische König Amaryd bezwingt die Dämonin Shaz-man-yat im Djerim Yaleth.

Ca. 310 BF: Gründung der Halle des Quecksilbers zu Festum und Wiederentdeckung der Kugelzauber durch Erzmagus Mandricon.

335 BF: Machtergreifung der Priesterkaiser, Schließung vieler Magierakademien und Bibliotheken. Die meisten magischen Künste müssen im Verborgenen gewirkt werden.

Um 350 BF: Unter Priesterkaiser Aldec löschen die größten Hexenverbrennungen der Geschichte fast die Tradition der Töchter Satuaras aus. Auf den Scheiterhaufen sterben auch Magier, Druiden, Elfen, Zauberdilettanten und Menschen, die zu Unrecht der Magie angeklagt wurden.

Um 410: Die Koscher Hexe Sarasandra führt einen erbitterten Kampf gegen Kaiser Kathays Praios-Priesterschaft und teilt die Hexenschaft in zwölf Großzirkel.

Stand der Magie: Nach dem Untergang von Diamantem Sultanat und Bosparanischem Reich geht viel Wissen verloren. Entwicklung der klassischen Antimagie, die auch unter den Priesterkaisern besteht; Aufleben der Alchimie ab ca. 450 BF (Paramanthus-Laboratorien in Havena). Die Geweihtherrschschaft drängt fast alle Zauberei in verborgene Bereiche: Versiegelungs- und Verschlüsselungsformeln, Artefaktzauberei, aber auch Hellsicht. In der Illegalität fallen moralische Schranken, so dass sich die moderne Schwarzmagie ausbreitet. Entstehung vieler Hexensprüche und -flüche, erste Erwähnung von Schelmenmagie.

Schriftwerke: Das Große Elementarium, Die Astralebene (verschollen), Die Nichtwelt, Essentia Obscura, Omnibus et Portentis, Hermetische und Occulte Verschluesze und Sicherungen, Arachnoides Almagest, Lexikon der Alchimie

Relikte: kompakte, stabile Bücher (Bosparano oder Tulamidya, Nanduria und weitere Geheimschriften), Verstecke in Höhlen, Wäldern und Mooren, Druidensteine, Geheimtüren und -räume; Kristallkugeln, Wächterpentagramme, vertrackte Schutzvorrichtungen, versiegelte Truhen, Tinkturen, verschleppte Schätze in den Bleikammern der Praios-Tempel

DAS GOLDENE JAHRHUNDERT: ROHAL DER WEISE UND DIE MAGIERKRIEGE

466 BF: Rohal der Weise, angeblich bereits weißhaarig einer Blutulme bei Wagenhalt entstiegen, beendet die Ära der Priesterkaiser

und läutet eine Zeit der Gelehrsamkeit, Harmonie und Toleranz ein, die vor allem die Gildenmagie zur Hochblüte bringt.

483 BF: Nach Jahrhunderten unregelmäßiger Konzile findet in Gareth der erste Allaventurische Konvent der Gildenmagier statt (zunächst alle zwölf, dann alle sieben Jahre).

Um 500 BF: Tuleyman ibn Dunchaban errichtet die Khunchomer Magierakademie binnen eines Tages neu.

511–512 BF: Rohal entsendet eine Gesandtschaft, zu der unter anderem seine Beraterin Niobara gehört, zum Alten Drachen Fuldigor im Ehernen Schwert, um Antworten auf einige Fragen zu erlangen

6. Jhd.: Akademiegründungen durch Rohal oder seine Schüler: Donnerbach (542 BF), Wagenhalt (553 BF, vierzig Jahre später wieder zerstört), Thorwal (569 BF) und Vinsalt (574 BF). Der Geode Eschin vom Quell entwickelt viele geodische Spruchzauber und macht sie den Menschen zugänglich.

Um 550 BF: Sternbeobachtungen in magischen Observatorien Anchopals und der Gorischen Wüste durch Niobara

Ab 573 BF: Borbarad, mächtigster Schwarzmagier aller Zeiten, errichtet in der Gorischen Wüste eine Festung, züchtet Chimären, spinnt ein Netz aus Zauberzirkeln und lässt seinen Schatten auf das Tulamidenland fallen.

547 BF: Mit dem *Codex Albyricus* erscheint eine magische Gesetzgebung mit Universalsanspruch.

Um 560 BF: Mit dem *Hesindespiegel* erscheint das erste Periodikum zur Magie.

578 BF: Der Brabaker Zauberer Bradonon Beldurian bezwingt einen Erzdämon und trägt ihm auf, einen Apfel aus den Gärten des Königs zu holen. Zwei Jahre später wird er in die Niederhöhlen gerissen.

589 BF: Rohal dankt als Reichsbehüter ab (7. Hesinde: Rohals Verhüllung) und sammelt in Aranien ein Heer von Helden um sich, um den Machenschaften Borbarads entgegenzuwirken.

590 BF: Schlacht in der Gorischen Wüste (22. Boron), bei der Borbarad gestürzt und gemeinsam mit Rohal entrückt wird; Vergrößerung der Sphärenruptur. Zugleich besuchen mehr Zauberkundige als jemals zuvor den Allaventurischen Konvent, um über Rohals Nachfolge zu beraten. Es kommt zum Desaster von Punin, einer Überschreitung der Kritischen Essenz an Kraft: Magier werden wahnsinnig, lösen sich auf oder verschwinden im Limbus.

590–595 BF: Krieg der Magier: Ohne weise Führung feinden sich die Magiergruppen gegenseitig an und streiten um die Macht. Akademien werden zerstört und Landstriche verflucht, die Hälfte aller Gildenmagier kommt ums Leben. In Llanka und Havena werden Magokratien errichtet; im Herzogtum Kuslik

überschlagen sich magische Attentate, der Schutzmagier Argelion gibt in Methumis seine ganze Zauberkraft bei der Zurückschlagung zweier Geisterschiffe; zwischen Brabak und Al'Anfa toben dämonische Entitäten; die garetische Stadt Fremmelshof verschwindet; der Schwarzmagier Narniel von Nebachot belagert Ysilia; im Kosch wird eine Zaubereiburg abgetragen; große Verwüstungen gibt es in Aranien, Darpatien und Almada, während das Bornland verschont bleibt. Entstehung des Ordens der Grauen Stäbe zu Perricum (grau) und des Ordens der Wächter Rohals (weiß).

608 BF: Schlacht im Stillen Grund: Der zwergische Hochkönig Ambros fällt im Kampf gegen den almadanischen Schwarzmagier Zulipan von Punin.

Stand der Magie: Zenit der magischen Analyse und Metamagie, gewisser Wissensaustausch zwischen Magiern, Elfen, Geoden und selbst Hexen und Druiden. Viele Sprüche verschwinden aus weltanschaulichen Gründen aus dem Lehrkanon (destruktive Hermetik in Zeiten des Pazifismus) und bilden einen Teil des später so genannten *Codex der 66 verschollenen Formeln*. Verbreitung heptasphärischen Wissens durch Borbarad, Entstehung borbaradianischer Repräsentationen.

Schriftwerke: Almanach der Wandlungen, Trilogie der Bewegung, Geheimnisse des Lebens, Astrale Geheimnisse, Der Foliant, Am 50. Tor, Systeme der Magie, Codex Albyricus, Borbarads Testament, Sphaerenklaenge, Metaspekulative Dämonologie, Codex 66 (verschollen), Die Ringkunde, Trollzacker Manuskripte, Gorische Fragmente (verschollen), Offenbarung des Nayrakis

Relikte: Bücher aller Formate, Manuskripte und Flugschriften (Bosparano, Garethi, Modesprache Isdira); Magiertürme, magische 'Einhornärten', Volksschulen, Konzilsburgen, aufwändige Laboratorien, verfluchte Seen und Wälder, magische Wüsteneien; Gargylen, Borbarad-Moskitos, Nachtwinde; magische Fallen eher selten, Denkerbüsten, Artefakte mit magischen Metallen, Arkanil (selten), Banngefäße.

DIE ZEIT DER GESPALTENEN TRADITIONEN

595 BF: endgültige Spaltung der großen Magierzunft in die Weiße, Graue und Schwarze Gilde

595–603 BF: Aranischer Exodus: Wellen des Zorns gegen die Zauberkundigen führen zur Aufhebung des Magierstandes in Aranien, drei Schulen werden geschlossen, hunderte Zauberer verlassen das Land.

596 BF: Das *Garether Pamphlet* schafft größtenteils noch heute gültige Verhältnisse: Lehrfreiheit und die Rechte der Zauberkundigen werden stark beschnitten, Akademien geschlossen, Bibliotheken aufgelöst, Magieverbote ausgesprochen. Außer den lizenzierten Gildenmagiern verlieren fast alle anderen Magietraditionen ihre Rechtssicherheit.

Um 620 BF: Tamara erforscht die Wald- und Firnelfenmagie in Gerasim. Entstehung der Schule des Direkten Weges.

625 BF: Gründung des Heilerordens der Anconiten bei Baburin

633 BF: Durch Nahemas Magie entsteht im Orkland aus Orks und Elfen die Mischrasse der Holberker.

651 BF: Gründung der Akademie der Verformungen zu Lowangen

Um 650 BF: Der mohische Schamane Manaq eint die Dschungelstämme, verhängt das mächtigste bekannte Tabu über Gulagal und erschüttert Al'Anfa mit einem Sklavenaufstand.

663–697 BF: Kaiser Alrik rehabilitiert die magischen Künste teilweise und eröffnet die Magierakademien zu Beilunk, Gareth, Rommilyl und Elenvina neu oder wieder. Als Gast des Allaventurischen Konvents in Rashdul verschwindet er unter mysteriösen Umständen.

763 BF: Gründung der Schule der Variablen Form zu Mirham

764 BF: König Khadan gründet die Halle der Antimagie zu Kuslik.

766 BF: Gründung des Alchimistenordens vom Roten Salamander in Brabak

Um 800 BF: Im Zuge der Ausbreitung des Rastullah-Glaubens entsteht die Schule der Derwische, die für sich beanspruchen, die einzig gottgefällige Zauberei zu praktizieren.

Um 940 BF: In Mhanadistan werden die Tänze der Sharisadim von der gildenmagischen Forschung als eigene Form der Magie erkannt; in Greifenfurt wird die schwarzmagische Halle der Macht eingerichtet, die aber bald nach Lowangen umziehen muss.

Stand der Magie: Eine neue Rezession für die magischen Gemeinschaften, in der viel Wissen aus der Vergangenheit verloren geht, sich aber etliche Gelehrte neuen Forschungen zuwenden: Verständigungsmagie, Naturzauberei und Wiederentdeckung der Kristallomanie. Verbreitung von Scharlatanerie, weiterer Rückzug des Druidentums, Schwerpunkt in der Gildenmagie auf Akademien, während private Lehrmeister seltener werden.

Schriftwerke: Das Große Buch der Abschwörungen, De Lithis (verschollen), Schlüssel zur Magischen Verständigung, Zauberkräfte der Natur, Druidentum und

Hexenkult, Die Macht der Elemente, Triologie der Kontrolle, Etherisches Geflüster, Magie im Kampf – Kämpfende Magie, Artefakte und Alchemica, Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung, Codex Emeraldus, Codex Daemonis

Relikte: Bücher aller Formate, Honinger Büttenpapier (Bosparano, Tulamida, Garethi); Magiertürme, Ordensburgen, Hexentanzplätze; magische Gemälde, wenige Artefakte.

WIEDERGEURT DER MAGIE:

DIE GEGENWART

Unaufhaltsam bahnte sich das jüngste *Chal'ashtarra* unter dem Sternbild des Drachen an:

Um 960: Wiederaufkeimen borbaradianischer Zauberei.

996 BF: Entdeckung eines schwarzmagischen Labors mitten unter dem Warunker Burgberg

999 BF: Tod des genial-wahnsinnigen Chimärologen Zurbaran

1003 BF: Ogerbeherrschung durch den ehemaligen Garether Hofmagus Galotta, der Zweite Zug der Oger bedroht das Mittelreich.

1005 BF: Beschwörung von Leviatanim mittels eines CHRONOKLASSIS durch Sultan Abu Tarfidem von Unau

1007–1010 BF: Im Zuge der Phileasson-Expedition werden untergegangene Elfenstungen (und damit großer Teile der elfischen

Frühgeschichte) im ewigen Eis und der Wüste Khôm wiederentdeckt.

1012–1013 BF: massiver Einsatz von schamanistischer Zauberei im Orkkrieg

1011 BF: Auftauchen des Konzils der Elementaren Gewalten

1013 BF: Anerkennung der Magierakademien zu Mherwed und Al'Anfa. Die Gründung des Instituts der Arkanen Analysen zu Kuslik lässt erste Hoffnungen auf eine erneute Vereinigung der Magiergilden aufkommen.

1015 BF: Rückkehr Borbarads durch eine Beschwörung in Dragenfeld, Entstehung der Weidener Wüstenei, anschließend Fleischwerdung durch Vampirplage und Versuch

UNTERGEGANGENE MAGIERSCHULEN (AUSWAHL)

Accademia Arcomagia Horasiens Imperatiqu (bis Bosparans Fall, geschleift)

Konzil der Geister (um 200 BF, »und die Tore und Fenster taten sich auf und die Zaubertadelle verschlang sich selbst«)

Halle der Letzten Geheimnisse zu Selem (bis 281 BF, dämonisch verseucht)

Akademie der Geisteskraft und Hellscherei zu Donnerbach (um 300 BF, verlassen?)

Zirkel des Hexagramms zu Wagenhalt (bis 592 BF, verzaubert)

Sternentor-Akademie zu Anchopal (bis 593 BF, zerstört)

Metamagisches Seminar zu Honingen (bis 595 BF, verlassen)

Schule des Erhabenen Blicks zu Elburum (bis 598 BF, aufgelöst)

Schule des Immerwährenden Lebens zu Baburin (bis 598 BF, aufgelöst)

Thaumaturgische Akademie zu Havena (bis 599 BF, aufgelöst)

Laboratorien der Niederen und Höheren Alchimie zu Belenas (bis 815 BF, explodiert)

Phantasmagorisches Institut zu Neetha (bis 915 BF, Mitglieder mangel)

Illusions-Akademie zu Mendena (bis 997 BF, Brand)

Bannakademie Ysilia (bis 1020 BF, zerstört)

Schule des Wandelbaren zu Tuzak (bis 1020 BF, aufgelöst)

Schule der Schmerzen zu Elburum (bis 1027 BF, aufgelöst)

der Kraftakkumulation durch den Elementewandler von Arras de Mott.

1019 BF: Borbarads Horden überrennen Tobrien, erster Einsatz strategischer und megalomagischer Zauberei (auf dämonischer Basis) seit dem Krieg der Magier. Entstehung der Schwarzen Lande im östlichen Aventurien.

1020 BF: Während des Allaventurischen Konvents kehrt Rohal zurück, wird jedoch von Borbarad vernichtet.

1021 BF: Erschaffung Siebenstreichs aus den sieben magischen Kelchen. Dritte Dämonenschlacht: In einem gewaltigen magischen Gefecht kann das vereinte Aventurien Borbarad an der Trollpfote aufhalten und ihn entrücken, seine siebengehörnte Dämonenkronen zersplittert und findet Epigonen. Veränderung der Kraftströme und arkanen Gleichgewichte in Aventurien.

1023 BF: Entdeckung der uralten Hochelfenstadt Simyala im Reichsforst

1025 BF: Hervortreten der bisher verborgen lebenden Derwische im Kampf des Kalifats gegen dämonische Ausgeburten der Echsensümpfe.

1027 BF: Der Allaventurische Konvent der Magie wird zu Gareth im Tumult eröffnet, der Dämonenkaiser G.C.E. Galotta stirbt in

der Schlacht in den Wolken, die im Mittelreich das Jahr des Feuers einläutet.

1028 BF: Vernichtung von Rhazzazor, dem Schwarzen Drachen von Warunk, in der Schlacht der drei Kaiser.

1029 BF: Tod des Pontifex Maximus Xeraan.

Stand der Magie: Die Illusionsmagie etabliert sich dank der Einzelleistung der Methessae als ernstgenommene Zauberei, vereinzelt neue Erkenntnisse zu Temporal- und Limbusmagie, Aufkeimen von Chimärologie. Borbarads Rückkehr polarisiert etliche magische Traditionen, öffnet mit den Pforten des Grauens neue Dimensionen dunkelster Dämonologie, Beherrschung und Artefaktmagie; auf der Gegenseite Forcierung der Schutzmagie und Hellsicht; Entmystifizierung des borbaradianischen Formelkanons. Etliche Magietraditionen entwickeln neue Zauberpraktiken oder entdecken alte wieder. *Schriftwerke:* Das Buch der freiwilligen und unfreiwilligen Bewegung, Vom Leben in seinen Naturlichen und Ueber-Naturlichen Formen, Corpus Mutantis, Liber Methessae, Tractatus Septelementaricum, Das Buch der Leiber, Magische Schilde

ZAUBERER DER VERGANGENHEIT

Viele Magietraditionen – allen voran die Gildenzauberer – blicken auf berühmte Mitglieder ihrer Gemeinschaft zurück, die durch ihr Wirken die Zauberei oder gar das Angesicht der Welt veränderten.

Der erste Geode soll **Brandan** (5. Jahrtausend vor Bosparans Fall) gewesen sein. Er begründete durch einen Pakt mit dem Elementarherren des Erzes die geodische Magie und handelte einen Frieden mit den Drachen aus.

Die Märchen der Tulamiden nennen unter ihren ersten Helden neben dem Archetypen des (magiebegabten) Kriegersultans, **Raschtulal-Scheik**, auch seinen Sohn, den Zauberer **Bastrabun** (ca. 1900–1740

v.BF), der vielerlei Rituale kannte, die Echsen nach Maraskan verbannte und die ersten tulamidischen Zauberschulen begründete.

Jahrhunderte später dominierten die **Magiermogule** (um 1400 v.BF) das Land der Ersten Sonne, das noch heute an vielen Orten ihr Vermächtnis behütet. Sie wurden erst von **Sulman Al-Nassori** (regierte 1365–1313 v.BF), Träger des goldenen Zaubersteins und Begründer des Diamantenen Sultanats sowie Verwandlungs- und Artefaktmagier, bezwungen. Von den mächtigsten Mogulen **Assarbad**, **Tubalkainmit-dem-kalten-Herzen** und **Al'Gorton** heißt es, sie seien wiedergeboren worden, lebten noch heute verborgen oder lägen im düsteren Mumien schlaf.

Während **Gylduria ya Glasal** (um 1200 v.BF) – die angeblich erste Magierin, die aventurischen Boden betrat – vermutlich eine Sagenkonstruktion ist, gilt **Basilus der Große** (um 910–557 v.BF) als Urbild der Gildenmagier. Über Jahrhunderte hinweg soll er sagenhafte Taten wie die Einschmelzung Siebenstreichs vollbracht haben und noch heute als mahnende Traumgestalt erscheinen.

Als das sagenumwobene Vorbild heutiger Alchimisten gilt **Enarch der Goldmacher** (um 655 v.BF), der den legendären Reichtum des alten Gareth begründet haben soll.

Fran-Horas der Blutige (644–564 v.BF) vereinigte als Kaiser, Lichtbote und Magus Maximus die drei höchsten Titel weltlicher, klerikaler und magischer Macht in sich. Er entdeckte obskure Zauberhandlungen, südländische Ritualmagie und beschrieb als erster die Dämonenzitadelle. Sein Ende wurde schließlich durch die Dämonenschlacht eingeleitet, als er mehrere Erzdämonen herbeirief. Auch eine weitere Magiebegabte auf dem Thron Bosparans, **Hela-Horas** (45 v.BF bis Bosparans Fall), erlag der Versuchung dunkler Zauberei und starb mit ihrem Reich. Im verwüsteten Lieblichen Feld schuf der größte Zauberschmied der Menschen, **Drakhard** (um 40 v.BF bis 64 BF), große Werke zur Bannung unheiliger Wesenheiten.

Nach den Epochen der Klugen Kaiser und der Priesterkaiser, für die der stets nur Wissen wiederentdeckende oder verfälschende Übersetzer **Tungbert der Kluge** (233–311 BF) typisch ist (eine der wenigen originären Taten ist die Kompilation alchimistischen Wissens durch **Paramanthus**), sollte das Magiewesen durch die beiden mächtigsten Magier aller Zeiten wieder aufblühen: **Rohal der Weise** und **Borbarad der Dämonenmeister** (um 460–590 BF), für manche die Söhne des Nandus, sind heute noch Symbol für unübertroffene Zauberei und den Kampf Gut gegen Böse. Während Rohal das Kaiserreich behütete, Künste, Wissenschaft und freies Denken förderte, riss sein zeitweiliger Schüler Borbarad stets Grenzen nieder, drang in die verbotenen Bereiche der Magie ein und wurde schließlich zum maßlosen Dämonenmeister, der vor über 400 Jahren in der Gorischen Wüste aufgehalten werden konnte, jedoch zurückkehrte und dann erst besiegt wurde, als halb Aventurien bereits von der Finsternis verschlungen war.

In den durch Rohals Verschwinden ausgelösten Magierkriegen traten Zauberkundige an die Spitzen von Machtfractionen und Armeen und gingen als sinistre Hexenmeister oder heroische Antimagier in die Geschichte ein: **Zulipan von Punin** (549–608 BF) führte Experimente an entführten Zwergen durch, der vampirische **Morghai** (um 600 BF) knechtete Orksippen, **Urnislav von Uspiaunen** (550–632 BF) bewahrte das Bornland vor den Verheerungen, während **Argelion Schlangentreu** an vielen Orten Unheil abwendete und heute Erzheiliger der Hesinde-Kirche ist. Bedeutendster Hochschamane der Waldmenschen war wohl der federgeschmückte **Manaq**, der 655 BF sämtliche Stämme einte und Al'Anfa mit einem gewaltigen Sklavenaufstand erschütterte.

DIE VERHÜLLTEN MEISTER

All jene Zauberwirker, die Satinav über ihr gewöhnliches Lebensalter hinaus trotzen und die das Wissen aus jener Vergangenheit bewahren, als Madas Gabe noch jünger und reiner war, nennt man Verhüllte Meister. Sie haben meist die Fesseln traditioneller Magie abgelegt und verfügen über immense arkane Macht. Neben etlichen Zauberern der Vergangenheit, von denen geglaubt wird, dass sie noch heute leben, zählt man zu ihnen auch folgende Persönlichkeiten:

Taphirel 'Ar Ralahan (grau), ein Arkanologe und Metamagier alter Puniner Schule, hockt uralt und blind bei Vallusa in seinem verwunschenen Turm, der mit den Mondphasen die Sphären wechselt, um den Dämonen zu entkommen.

Der weise **Xenos von den Flammen** gilt mit seinen über 900 Jahren als der älteste und mächtigste in der kleinen Schar der zwergischen Geoden, ein vollendeter Feuerbeschwörer und Diener Sumus – obwohl in Aventurien außer bei seinen Schülern nahezu unbekannt.

Nahema ai Tamerlein gilt seit über drei Jahrhunderten als Inbegriff der schönen und gefährlichen Zauberin; ihr sprichwörtlicher Ruf (und natürlich ihre Macht) wird nur noch von dem Rohals und Borbarads übertroffen. Dennoch – oder gerade deswegen – suchen die Mächtigen Aventuriens ihre Nähe oder ihre wertvollen Dienste, die sich bei dieser launenhaften Meistermagierin jedoch schnell als verhängnisvoll erweisen können. Nahema soll etliche verschollene Formeln und große Werke der Zauberei beherrschen.

Die letzte noch verbleibende Erbin von Borbarads Macht neben der Hexe Glorana (siehe Seite 313) ist die **Skrechu**, eine schlangenneibige Zaubermönstrosität, geboren aus einem archaischen Kessel der Urkräfte. Ewig wiederkehrend spinnt sie bereits seit Jahrtausenden ihr Netz aus Schlangenkulten, Chimärenexperimenten und Blutritualen über die unwissenden Sterblichen, von denen kaum einer auch nur ihre Existenz im Herzen Maraskans ahnt.

Auch manche andere Wesenheiten, die nicht menschenähnlich sind, aber doch bewusst Magie anwenden, haben als großartige Zaubermeister zu gelten: Drachen wie der freizauberische Hellseher **Ysolphur** im Raschtulswall, der mit Kronprinzessin Aldare von Vinsalt vermählte **Shafir** in den Goldfelsen und der schon in ältesten Legenden der Achaz erwähnte Alchimist **Vitrador** in Meridiana, aber auch der Riese **Glantuban**, der von seiner Heimstatt im Firunswall bisweilen auf einer Regenbogenbrücke herabsteigen soll.

An letzter Stelle muss die Legatin eines finsternen Gottes genannt werden: Die – selbst bei den Elfen nur aus der Mythologie bekannte – Elfenfestalt **Pardona** ist wohl die größte Dämonologin dieses Zeitalters, obwohl weit jenseits des Scheitelpunkts ihrer Macht: Vor einem Äon führte sie die Elfen ins Verderben, fuhr in die Niederhöhlen hinab, kehrte mit namenloser Kraft zurück und schuf Ungeheuer, die noch heute das Land heimsuchen. Sie herrscht über die Nachtalben, die sie vergöttern, und thront in der unermesslichen Dämonenzitadelle. Von hier aus beobachtet sie das überhaupt erst kürzlich von ihr entdeckte Menschengeschlecht, das ihr und ihrem Meister, dem Gott ohne Namen, als Werkzeug dienen soll.



DIE TRADITION DER GILDENMAGIE

»Nunmehrige Collegae, wenn ihr meint, ein spitzer Hut, ein Buch unter dem Arm und ein zünftiger Stab würden unsere Profession ausmachen, dazu vielleicht noch die bewundernden Blicke der jungen Burschen und Mädels, wenn ihr euch als Magomedicomant oder Illustrophantasmurg vorstellt, eine gelegentliche Analyse für gutes Gold und dann mit Vierzig die Lebenserinnerungen verfasst – dann werdet ihr es vielleicht zu einem geruhsamen Posten als Contor-Magicus bei Stoorrebrandt bringen, kaum aber zu Ansehen oder Ruhm, geschweige denn zu Weisheit oder Unsterblichkeit in Folio und Saga.

Was diese finsternen Zeiten, in denen wir Wellenbrecher vor der anrollenden Finsternis sein müssen, von uns fordern, ist Schärfe des Geistes und des Willens, ein nandusgefälliges Beharren in unserem Streben nach Erkenntnis, Liebe zur Welt und doch Bereitschaft, sich um der Welt willen aufzugeben. Die Welt um uns ist durchdrungen von astralem Wirken, und wir müssen es sein, die die Blinden leiten. Zu leiten und voranzugehen erfordert Mut und auch Verantwortung für die, die uns folgen – und das ist das Gegenteil von geruhsamen Posten.«

—Magister Magnus Aleya Ambareth in der Laudatio für die Abgänger des Jahrgangs 1022 BF der Schule der Hellsicht zu Thorwal

Gildenmagier sind es, an die ein einfacher Mensch im Mittel- oder Horasreich denkt, wenn das Wort 'Zauberer' fällt. Die gildenmagische Tradition ist fest in die Strukturen der zivilisierten Länder Aventuriens eingebunden. Sie hat sich durch Verträge und Abmachungen mit Kaisern und Fürsten, mit Granden und Kalifen eine Vormachtstellung im Bereich der magischen Dienstleistungen und Forschung erarbeitet. In fast jeder größeren Stadt ist eine gildenmagische Akademie zu finden und viele magisch begabte menschliche Kinder werden dorthin gebracht, um ihre Begabung zu schulen. Ebenfalls in diesen Strukturen verankert sind die Alchimisten (siehe Seite 305), insbesondere solche, die magisch begabt sind.

ENTSTEHUNG UND GESCHICHTE DER TRADITION

Die heutige Gildenmagie basiert vor allem auf den Strukturen der gildenländischen Einwanderer. Sie mischen die mitgebrachte und nur eingeschränkt funktionierende Beschwörungsmagie mit der von den Elfen erlernten Spruchzauberei und integrieren später die Magie der ertulamidischen Kophtanim.

Durch ihre analytische Herangehensweise und Unterstützung der jeweils herrschenden Mächte schafft es die Gildenmagie, sich gegen alle anderen Magietraditionen durchzusetzen und sich als einzige öffentlich anerkannte Form der Magie zu etablieren. Andere Magietraditionen gelten als barbarisch oder gefährlich. Den Magiergilden wird eigenes Recht zugesprochen, aber auch Auflagen erteilt, die zu einem für die Machthaber und Gilden vorteilhaftem Zusammenleben führen. In der Gegenwart stellen Gildenmagier den Hauptteil der menschlichen Zauberer.

DIE ZAUBERKUNST DER GILDENMAGIER

»Unentschieden ist noch immer die Frage nach der eigentlichen Struktur der vis arcana. Wenn wir sie als elementar ansehen, weil sechs eigentlich sieben sein sollen, fragen wir uns: Ist die vis stamina der Fluss der Humuskkräfte? Wo aber ist die vis ignitis? Die vis aeris? Wenn wir sie aber ansehen als pars scariae, was ist mit ihrem unbestreitbar elementarem Anteil?

Aus diesem Widerstreite folgend: Ist die Kraft so, wie sie ist, erst durch die Neue Weltordnung, die wir 'Madas Frevel' nennen? Spricht der Praiot wahr, der sagt, die Neue Ordnung sei eine geringere Ordnung?«

—Firlionel Nachtschatten in einem Briefwechsel mit Aleya Ambareth, etwa 1009 BF

Die Welt ist seit ihrem Beginn (andere sagen: seit Madas Frevel) von einem Geflecht von Kraftfäden und magischen Mustern durchzogen, das die Grenzen der Sphären überschreitet und das prinzipiell Zusammenhänge zwischen allen Orten und Zeiten des Kosmos herstellt – es kommt nur darauf an, die korrekten Zusammenhänge zu kennen, um sie dem Willen zu unterwerfen, damit eine gewünschte Wirkung entsteht.

Der Kernbegriff der gildenmagischen Zauberei ist derjenige der Formel oder Thesis: In der Vorstellung der Magier lässt sich ein Zauberspruch durch ein komplexes geometrisches Muster repräsentieren, das sämtliche Eigenschaften und Komponenten des Zaubers beinhaltet und das mittels Konzentration und einer gesprochenen Formel hervorgerufen wird. Diese Summe von Muster und Formel nennen die Gildenmagier Thesis, und genau diese Thesis ist es auch, die man in den Lehrbüchern der Akademien findet. Jede Zauberhandlung lässt sich nach dem Weltbild der Magier in eine Vielzahl von Komponenten zerlegen, die von den an Zeit und Ort vorherrschenden Mustern ebenso beeinflusst wird wie vom Willen des Zaubersnden, bestimmte Teilspekte dieser Muster zu verändern. Kenntnis dieser Zerlegungsmöglichkeiten erlaubt eine besonders gute Anpassung der Zauberei an die vorhandenen Gegebenheiten. Gildenmagier ignorieren also bewusst 'ganzheitliche' Ansätze (die in ihrer Weltsicht ja durchaus bekannt sind), sondern gehen davon aus, dass eine korrekte an die Umstände angepasste und formell richtig ausgeführte Zauberhandlung in erster und zweiter Näherung nur die geplanten Effekte nach sich zieht.

Für Magier ist Magie eine strenge Wissenschaft, und nur wer sie gründlich studiert und versteht, ist wirklich in der Lage, verantwortungsvoll mit ihr umzugehen. Durch die Hingabe, mit der sie die Aspekte der Zauberei analysieren und katalogisieren, sind sie in der Lage, Zauberei leichter zu manipulieren, und der Kanon ihrer Zauberei ist deutlich größer als derjenige anderer Traditionen.



DIE GILDENMAGISCHE REPRÄSENTATION

 Gildenmagische Zaubersprüche erfordern die vier Komponenten Sicht, Konzentration, Geste und laut und deutlich ausgesprochene Formel. Keine dieser Komponenten ist so herausragend, dass sie als Religiöse Bedingung oder Feste Gewohnheit gilt.

 Für Kenner der gildenmagischen Repräsentation sind bei Zaubern in dieser Repräsentation alle Zuschläge für Spontane Modifikationen halbiert (zuerst eventuelle Mehrfach-Modifikationen aufsummieren, dann halbieren). Dies gilt nicht für explizit aufgeführte Varianten. Die Boni aus verlängerter Zauberdauer sind außerdem um einen zusätzlichen Punkt erhöht.

 Zaubersprüche in gildenmagischer Repräsentation können schriftlich fixiert werden. Es ist also möglich, Zauberbücher oder Schriftrollen anzulegen, aus denen ein Kenner der Repräsentation Sprüche ohne Beistand eines Lehrmeisters erlernen kann.

 Die Repräsentationen der Scharlatane und die borbaradianische Repräsentation sind so sehr mit der gildenmagischen Verwandt, dass Kenner der gildenmagischen Repräsentation Zaubersprüche in diesen Repräsentationen nur um eine Spalte verteuert steigern können und umgekehrt.

BORBARADIANISCHE REPRÄSENTATION

Diese Repräsentation wurde von Borbarad höchstselbst aus der gildenmagischen Repräsentation entwickelt und hat viel mit ihr gemein. Folgende Vor- und Nachteile kommen zum Tragen:

 Sie erfordert für einen Zauberspruch die vier Komponenten Sicht, Konzentration, Geste und laut ausgesprochene Formel. Keine dieser Komponenten ist jedoch so herausragend, dass sie als Religiöse Bedingung oder Feste Gewohnheit gilt.

 Zauber in borbaradianischer Repräsentation besitzen eine dämonische – und damit chaotische – Komponente (bzw. jeweils ein dämonisches Merkmal). Deshalb werde alle Kosten ausgewürfelt.

 Zauber in borbaradianischer Repräsentation können von Kennern der Repräsentation mit eigener Lebensenergie

anstelle von Astralenergie gespeist werden. Dabei entspricht ein Lebenspunkt zwei Astralpunkten. Für Spielzwecke wird zuerst ausgewürfelt, wie teuer der Spruch ist, und dann die Hälfte dieses Wertes von den LeP abgezogen. Es ist möglich, auch borbaradianische Spruchzauber mit Fremdblut zu wirken, wobei nach den Regeln auf Seite 34f. und dem oben Genannten zur Blutzauberei vorgegangen wird: Verwendung von Fremdblut erhöht die Zauberdauer um 2W6 Aktionen.

 Alle Zauber in borbaradianischer Repräsentation haben von Haus aus die Reichweite *Berührung*. Eine Modifikation der Reichweite ist nach den Standardregeln möglich. Die Berührung muss zum Ende der Zauberdauer erfolgen und nicht während der gesamten Zauberdauer aufrechterhalten werden.

 Für Kenner der borbaradianischen Repräsentation, die gleichzeitig über die gildenmagische Repräsentation verfügen, sind bei Zaubern in borbaradianischer Repräsentation alle Zuschläge für Spontane Modifikationen halbiert, die Boni aus verlängerter Zauberdauer um einen zusätzlichen Punkt erhöht. Diese beiden Repräsentationen sind so eng miteinander verwandt, dass ein Kenner der borbaradianischen Repräsentation Zauber in gildenmagischer Repräsentation nur um eine Spalte verteuert steigern und umgekehrt. Die scharlatanische und borbaradianische Repräsentation sind jedoch ausdrücklich nicht so nah miteinander verwandt.

 Zaubersprüche in borbaradianischer Repräsentation können schriftlich fixiert werden. Es ist möglich, Zauberbücher anzulegen, aus denen ein Kenner der Repräsentation Sprüche ohne Beistand eines Lehrmeisters erlernen kann.

 Zauber in borbaradianischer Repräsentation verfügen über eine versteckte Hellsicht-, Beherrschungs- und Verständigungs-Komponente, die ursprünglich dazu diente, dass Borbarad seine Scharen sammeln konnte. Ob diese Komponente heute noch Wirkung zeigt und von jemandem anderem genutzt werden kann, ist ungewiss.

AUFBAU UND ORGANISATION DER TRADITION

»Du musst wissen, Elgerd, dass nicht alle Zauberer gleich sind. Da gibt es die Guten, die weiße Roben tragen und die Gebote der Götter achten. Aber hüte dich vor den Bösen, die dunkle Umhänge umwerfen und Schwarzmagie und Hexerei betreiben und mit namenlosen Dingen im Bunde sind. Zwischen ihnen stehen die grauen Magier, die versuchen, das Wesen der Welt und ihrer Kräfte zu ergründen. Eines aber ist aber allen gemein: Misch dich niemals in ihre Angelegenheiten!«
—garetischer Bauer zu seinem Sohn

»... So soll eyne iede Halle&Gilde&Schule sich erkläeren, welchem Zweyge der arcanen Lehre sie sich verpflichtet fyhlet: dem Wege der lincken Handt, dem Wege der rechten Handt oder beyder. Dies soll geschehen ohn Ausnahm, ohn widren Trug und Vortheyl ...«
—Codex Albyricus, Fol. VII, S. XIV

Ein typisches Merkmal der Gildenmagier ist die Tendenz, sich streng zu organisieren, in Bünden und Gruppen zusammenzuschließen und vergleichsweise offen und direkt in Gesellschaft, Politik und Wissenschaft zu agieren. Seit dem endgültigen Zerfall der großen Magierzunft vor über 400 Jahren sind die drei aus ihr hervorgegangenen Gilden die größten Zusammenschlüsse von Magiern. Diese Gilden, die schon vorher als philosophische Richtungen ausgeprägt waren, haben stets über

den 'wahren Weg' und die 'reine Lehre' der Magie gestritten. Sie bezeichnen sich als Bund des Weißen Pentagramms, die Große Graue Gilde des Geistes und die Bruderschaft der Wissenden, sind gemeinhin aber als Weiße, Graue und Schwarze Magiergilde bekannt. Die beiden extremen Richtungen werden auch Weg der linken Hand (Schwarzmagier) und Weg der rechten Hand (Weiße Magier) genannt.

Gegenüber anderen Organisationsstrukturen in Adel, Klerus und Zünften ist bei den Gildenmagiern kennzeichnend, dass die undurchschaubaren Angeln der Macht von Zauberei umwoben sind: Es gibt Einflussnahme durch geheimnisvolle, aber zumindest theoretisch ergründbare Kräfte (Hochmagier, Geheimzirkel, beseelte Artefakte, fremde Wesenheiten); das Handeln der Gilden ist den Gesetzmäßigkeiten des Mysteriums Magie unterworfen.

DER BUND DES WEIßEN PENTAGRAMMS (WEIßE GILDE)

Symbol: auf Gold ein weißes Pentagramm

Gildenrat: Collegium Canonicum in Gareth (zwölf Sitze, Vorsitzender Saldor Foslarin); muss der Ernennung jeder Spektabilität innerhalb der Gilde zustimmen; lässt sich vor jedem Beschluss durch ein Gremium der Geweihtenschaft beraten.

Mitglieder: etwa 1.500 Magier; nur Magier als Mitglieder zugelassen
Akademien: Elenvina, Gareth (Akademie der Magischen Rüstung), Gareth (Schwert und Stab), Kuslik (Halle der Metamorphosen), Methumis, Norburg, Nostria, Perricum, Rommily, Vinsalt

DAS MAGIERSIEGEL

Das Siegel der Akademie, das gleichzeitig (üblicherweise) auch Kennzeichen der Gildenzugehörigkeit ist, wird den zukünftigen Adepten mittels eines höchst komplexen magischen Siegelstempels aus Arkanium in der rechten Handfläche (seltener an anderem Orte) appliziert. Seltener hört man auch von magischen Nadeln, Zaubertinten oder gar Dämonendiensten, die an manchen Schulen diese Siegel erzeugen.

Das Siegel ist unvergänglich, lässt sich nicht abwaschen, ja, nicht einmal mit der Haut abziehen, denn wenn die Haut nachgewachsen ist, erscheint auch das Siegel wieder. Das Geheimnis dieses Zeichens mag in der benötigten Zaubertinte liegen, wahrscheinlich aber im Siegelstock, der mit einem gestaltverändernden Zauber belegt ist. Aus dem Gilden- und Akademiesiegel kann der Kundige die Gildenzugehörigkeit eines Magiers und seine Heimatakademie, bei einigen Akademien sogar sein Abschlussjahr herauslesen. In besonderen Formen des Siegels (namentlich denen einer weißen Akademie) können durch spezielle Initiationshandlungen von den Siegelmeistern später bis dato unsichtbare Siegellinien aktiviert werden, aus denen dann etwa gegenwärtiger Titel, Auszeichnungen und Bestrafungen herauszulesen sind. Wird ein Magier aus seiner Gilde verbannt, wird das Siegel ausgelöscht (wenn man ihn regulär verurteilen kann und seiner habhaft ist).

Die Schüler privater Lehrmeister erhalten entweder einen kenntlichen Zusatz auf ihrem von der Akademie applizierten Siegel (vor allem im Mittel- und Horasreich) oder kennen ersatzweise magische Hautfarben und Tätowierungen (wie manche unabhängige Lehrmeister in Thorwal, dem Land der Ersten Sonne und den südaventurischen Städten). Ob letztere anerkannt werden, ist zumindest in Gildenkreisen eher eine Frage von Glück, Dreistigkeit und Bestechung.

Obwohl es grundsätzliche Vorgaben zum Aussehen des Siegels gibt, sind die Siegel der einzelnen Akademien sehr verschieden,

zaubern jedoch immer ein komplexes Gebilde aus arkanen Symbolen, verschlungenen Zauberschriftzeichen, feinsten Mustern und selten auch mystisch-heraldischen Darstellungen auf die Handfläche. Gardisten und ähnliche Laien können meist nur sehen, dass es sich wahrhaftig um ein magisches Siegel handeln muss, wissen aber die Einzelheiten meist nicht zu deuten.

Es entspricht übrigens nicht der Wahrheit, dass die Siegelstempel nur in Punin gefertigt werden können. Vielmehr haben alle anerkannten Akademievorstände Kenntnis vom entsprechenden Zauber-Prozess zur Applikation, Veränderung und Entfernung des Siegels.

Genauso wenig stimmt die Behauptung, dass Schwarzmagier das Siegel in der linken Hand tragen, während alle anderen die rechte bevorzugen. Untenstehender Bericht zeigt, dass manche Magier das Siegel auch weniger offen tragen: eine Praxis, die vor allem weiße Akademien und die meisten grauen Schulen nicht bei ihren Abgängern dulden.

»Wir haben einige Überschreitungen des § 1 CodAlb festgestellt, der die Verhehlung des Gildensiegels bei expurgico verbietet. Immerhin jeder sechste Besucher des Allaventurischen Konvents trug das Siegel nicht in einer Handfläche. Da waren Siegel auf Stirn, Wange, Hinterkopf, Schulter und Brust. Abgemahnt oder festgenommen werden mussten ein Gerasimer, der es auf der Fußsohle trug, Thorwaler, deren Siegel in der Fülle von Hautstechereien untergingen, und vor allem ein Meridianer, der uns doch tatsächlich die Zunge herausstreckte und das darauf applizierte Sigulum präsentierte. Gerüchteweise hörte ich von Siegeln um den Bauchnabel und filigranen Zeichen auf den Fingernägeln. Am meisten Aufsehen erregten eine Schülerin Thomeg Atherions, die sich unerwartet weit entblößte, um das Siegel an rasierter Stelle vorzuzeigen, sowie der Meister selbst, der sein Legitimationszeichen als schimmernde Linien in der Iris des linken Auges trägt.«

—Draconiterin Tanit Neethling-Stoerrebrandt, Ingerimm 1020 BF

Orden: drei größere Ordensbünde (Mephaliten, Rohalswächter und Anconiten), ein Dutzend lokaler Zirkel

Beschreibung: Durch den starken Einfluss der zwölfgöttlichen Lehre sind die Weißen Magier Befürworter der alveranischen Ordnung und des verantwortungsvollen und vorsichtigen Umgangs mit Zauberei. Sie fühlen sich von Hesinde besonders mit ihren magischen Kräften gesegnet und sind deshalb oft glühende Anhänger der Göttin. Aus ihrer Sicht ist die Astralkraft Hesindes teuerste Gabe an die Sterblichen und nur durch ihren Segen kann die Zauberei gedeihen. Eigennütziger und leichtsinniger Umgang mit Magie führt nur zum Verderben und müssen bewusst bekämpft werden.

Die Weißmagier halten die Zwölfe in hohen Ehren und versuchen – wie auch die Geweihten – der einfachen Bevölkerung auf den rechten Weg zu helfen: Jeder und jede habe einen Platz, der tunlichst nicht verlassen werden solle, denn ein solches Verhalten sei chaotisch-anarchisch und daher den Dämonen gefällig, die auch im Bunde mit dem Namenlosen stünden. Die Existenz von Hexen und Druiden sind für sie meist Auswüchse der verderbnisbringenden Seite der magischen Kraft. Wilde und unkontrollierte Ausformungen wie der Magiediletant wollen überwacht und in geregelte Bahnen gelenkt werden, während die Elfen allgemein als entrücktes Feenvolk gelten und geduldet werden.

Die Weiße Gilde ist zentralistisch organisiert und hält sich buchstabengetreu an die von der Gildenobrigkeit festgelegten Regularien.

»Pacta sunt servanda« (»Verträge müssen eingehalten werden«), lautet ein Wahlspruch. Die gefürchteten 'Pfeile des Lichts', streng disziplinierte Kampfzauberer, machen Jagd auf Abtrünnige. Parteien sprechen sich innerhalb der geführten Politik für mehr Anlehnungen an göttliche Gebote, Annäherung an Staatsgewalt, die Schwächung der anderen Gilden und Vernichtung aller Schwarzmagie oder aber den schlichten Pragmatismus aus.

Auf arkanem Gebiet beschäftigen sich die Weißmagier in erster Linie mit Antimagie, Hellsicht, Schadensmagie und Heilung. Sie sind entschiedene Gegner der Beschwörung in allen Spielarten, wobei sie die Nekromantie und Dämonologie sogar erbittert bekämpfen. Die von anderen Magietraditionen und den Graumagiern praktizierten Elementarherbeirufungen werden zwar geduldet, wurden jedoch jahrhundertlang in Weißen Schulen ignoriert, so dass man sich gegen die Bedrohung aus den Schwarzen Landen eher mit klassischer Antimagie zu wehren weiß. Wenn es eine Ausformung arkaner Kräfte gibt, die für die Praios-Kirche akzeptabel sein könnte, so ist dies der Bund des Weißen Pentagramms: Mitunter gibt es sogar Zweckbündnisse zwischen der Kirche und der Weißen Gilde.

Mitgliedschaft: Mitglieder der Weißen Gilde haben das ständige Anrecht auf kostenlose Übernachtung in einer örtlichen weißen Magierakademie oder Niederlassung des Bundes (meist aber nur einfache Schlafstätten), müssen dafür aber ein hohes Mitgliedsalär entrichten: ein Zehntel ihres Jahreseinkommens, mindestens jedoch 20 Dukaten;

ersatzweise ist ein Monat Dienst in einem Orden der Weißen Gilde zu leisten. Bei Zahlungsverzug drohen unerbittlich gildeninterne Straf(maßnah)men, angefangen bei der *disliberatio*. Jegliche Dämonenbeschwörung ist Weißmagiern untersagt. Zur Erlangung des Magistertitels oder eines Lehrstuhls muss man neben Fachkompetenz auch einen ausgezeichneten Leumund vorweisen. Da es nominell keine Austrittsklausel gibt, werden Mitglieder nur in Sonderfällen entlassen. Verbrecherische Mitglieder kauft die Gilde meist gegen eine hohe Auslöse aus der örtlichen Gerichtsbarkeit frei, um selbst über sie zu richten, was für den Delinquent eher weniger angenehm ist. Im Mittelreich sind alle weltlichen Richter verpflichtet, dieses Lösegeld anzunehmen.

Weißer Magier sind vornehmlich dort anzutreffen, wo einstmal die Priesterkaiser herrschten oder starken Einfluss hatten und ihre Lehren nachwirkten: im Mittelreich, im Horasreich, in Nostria und dem Bornland.

GROßE GRAUE GILDE DES GEISTES (GRAUE GILDE)

Symbol: schwarzes Auge, halb geschlossen, umgeben von einem Hexagramm

Gildenrat: Großer Rat der Grauen (wechselnde Anzahl, Vorsteher Elcarna Erillion von Hohenstein) und Kleiner Gildenrat (ständig tagende Vertreter) in Lowangen; konsultieren oft Orakelorte, die Astrologie oder ein Schwarzes Auge

Mitglieder: etwa 2.500 Magier, dazu weitere Gelehrte, Alchimisten und wenige Zauberkundige anderer Traditionen

Akademien: Andergast, Belhanka, Bethana, Drakonia, Festum, Gerasim, Grangor, Khunchom, Kuslik (Halle der Antimagie), Lowangen (Akademie der Verformungen), Mherwed, Neersand, Punin, Rashdul, Riva, Sinoda, Thorwal, Zorgan

Orden: zwei große Orden (Graue Stäbe und Pentagramm von Vinsalt), ein halbes Dutzend kleinerer Gemeinschaften und Diskussionszirkel
Beschreibung: Allgemein kann man sagen, dass die Grauen Magier die pure Forschung und die stete Erkenntnis und Erleuchtung zum höchsten Gut erhoben haben. Nur durch stete Wissensmehrung könne die Entwicklung des Kosmos vorangetrieben werden, die angeblich vom Nichts (dem formlosen Chaos) bis zur Perfektion aller Dinge und Lebewesen (dem Goldenen Zeitalter, das weder Gut noch Böse kennt) verläuft.

Die Grauen lehnen deshalb auch keine Form der Magie ab, lehren ihre Novizen jedoch als erstes einen verantwortungsbewussten Umgang mit ihren Kräften. Sie sind von allen Magiern am undogmatischsten und pflegen auch den Kontakt zu Druiden und Hexen, Scharlatanen und Magiedilettanten, bisweilen gar zu Schelmen (und natürlich zu den Elfen, deren 'natürliche' Verbindung von weltlichem Leben und Zauberei viele Graue Magier zu kopieren versuchen).

Sie fühlen sich durch ihre Fähigkeiten der Welt und dem Kampf gegen die Unwissenheit verpflichtet. Bisweilen veranstalten sie 'offene Seminare', in denen sie gegen einen geringen Obolus nicht nur ihre Philosophie, sondern auch die Künste des Lesens, Schreibens und Rechnens verbreiten. Sie opfern viel Zeit für langwierige Denkbungen, Paradoxa, Meditationen und theoretische Experimente, um ihren 'Geist bereit zu machen für künftige Zeiten'. Große Vorbilder sind Rohal der Weise und die Alten Drachen, die legendären Wahrer des Gleichgewichts.

So ist die größte Gilde ein Flickenteppich unterschiedlichster Weltanschauungen, die jedoch meist durch Toleranz, Diskussion, Weltfremdheit und Weisheit geprägt sind. Den einzelnen Akademien wird von den Gildenräten viel Freiraum gelassen. Kommt es aber doch mal zu Auseinandersetzungen, werden diese trotz des oft bekundeten Harmoniewillens schnell öffentlich, wie kürzlich beim Streit mit der Olporter Magierschule, die schlussendlich ihre Mitgliedschaft in der Gilde einbüßte. Einzelne Fraktionen zielen auf die Wiedervereinigung mit den anderen Zaubergilden, die komplette Hinwendung

zur Forschung als Selbstzweck oder die Abschottung der Gilde im nebelgrauen Sinne Phexens. Die sogenannten (Post-)Postrohalisten hoffen sogar jetzt noch auf ihren Meister Rohal den Weisen, während viele andere sich an hochgeistigen Welterkenntnissen festklammern – sei es die derzeit recht beliebte Magierphilosophie oder die Mär vom neutralistischen Gleichgewicht zwischen Gut und Böse.

Mitgliedschaft: Die Gilde hat für ihre Mitglieder erwirkt, an einigen Grenzen keinen Zoll zahlen zu müssen, was vor allem dem Handel mit alchimistischen Exotika zugute kommt. Der Beitrag beläuft sich auf 20 Dukaten alle zwei Jahre oder ersatzweise zwei Monate unentgeltliche Dienste an einer Akademie oder in einem Orden der Gilde. An grauen Akademien können auch Scholaren weißer oder schwarzer Privatgelehrter ihre Prüfung ablegen, ja, an einigen Akademien lehren sogar Nichtmagier.

Am weitesten verbreitet sind die Lehren der Grauen im Bornland, in Thorwal, im Horasreich, dem Land der Ersten Sonne und in Regionen mit hohem elfischen Bevölkerungsanteil.

BRUDERSCHAFT DER WISSENDEN (SCHWARZE GILDE)

Symbol: auf Schwarz eine weiße linke Hand

Rat: Consilium Sinistrae in Mirham (sieben Sitze, Sprecher Salpikon Savertin)

Mitglieder: etwa 900 Magier, dazu einige weitere dubiose Gelehrte, Magiedilettanten und Fremdartige

Akademien: Al'Anfa, Brabak, Fasar (Al-Achami), Lowangen (Halle der Macht), Mirham

Orden: kein größerer Orden, nur einige kleine Zirkel und Sekten

Beschreibung: Die düsteren Anhänger des linken Weges folgen im Großen und Ganzen dem Grundsatz 'Wissen ist Macht' – und sie wissen diese Macht zu nutzen. Unter den Schwarzmagiern finden sich aber nicht nur, wie es viele Aventurier glauben, skrupellose Nekromanten und Dämonologen, sondern vor allem Individualisten, Verfechter umstrittener Philosophien, arrogante Sonderlinge oder exzentrische Forscher. Sie alle lassen sich kaum moralische Beschränkungen auferlegen, so weit ihre Forschungen betroffen sind. Doch weitere Gemeinsamkeiten sind kaum zu finden, da sie größten Wert auf Eigenständigkeit legen. Oft pflegen sie den Nimbus des Bösen um sich zu errichten, damit sie unbelästigt ihren Forschungen nachgehen können: Experimente und Theorien, die von Außenstehenden bestenfalls als obskur bezeichnet werden können, und Versuche, die Gesetze des Kosmos zu ändern oder zu brechen. Manche Schwarzmagier haben gar einen Pakt mit Dämonen geschlossen, um ihre Ziele zu verfolgen – sei es aus sticherer Unkenntnis der Gegebenheiten oder aus kühler Berechnung.

Die Individualisten der Schwarzen Gilde verhindern das Entstehen einer einigenden Struktur: Der Gildenrat hat nur wenig Kompetenzen und ist aufgrund interner Konflikte schon seit Jahren nicht mehr zusammengetreten. Dennoch versucht Gildensprecher Salpikon Savertin die Bruderschaft der Wissenden nach außen hin als Einheit erscheinen zu lassen. Die wahre Macht liegt im Amt des Akademieleiters. Wo Wissen Macht ist, sind getroffene Vereinbarungen nur wenig wert: "Papier ist geduldig", hört man oft. Die Bruderschaft hat das Gesetzeswerk nur mit der zweideutigen Floskel "... werden wir den *Codex Albyricus* im Besonderen achten" angenommen, dennoch genießen ihre Mitglieder den vollen rechtlichen Schutz.

Mitgliedschaft: Da kein Mitgliedsbeitrag existiert, finanziert die Gilde ihren ohnehin geringen Etat aus überhöhten Bibliotheksgebühren. Wer an einer schwarzen Schule studieren oder lehren möchte, muss entweder aufsehenerregend befähigt, reich oder protegiert sein. Unter diesen Voraussetzungen stehen die Türen auch für allerhand Nichtmagier (und -menschen) offen.

Als Zentren aventurischer Schwarzmagie gelten die südaventurischen Siedlerstädte und Fasar.

GILDENWECHSEL

Ein frischgebackener Adept gehört automatisch der Gilde an, der auch seine Heimatacademie angehört. Ein Wechsel zu einer anderen Gilde ist nur möglich, wenn beide Gildenträte dem zustimmen, was aufgrund von Bürokratie etliche Monate dauern kann. Weißmagier können ihre Gilde für gewöhnlich gar nicht freiwillig verlassen. Ein Zweitstudium an der Akademie einer fremden Gilde ist eher unüblich (Weißmagiern sogar verboten) und führt nicht automatisch zum Gildenwechsel, kann aber aufgrund neuer Erfahrungen der Anlass dazu sein. Die Weiße Gilde nimmt ehemalige Grau- oder gar Schwarzmagier nur nach intensivster moralischer Prüfung (und genauer Durchleuchtung ihrer Gedanken) auf.

GILDENLOSE MAGIER

Als gildenlose Magier definiert man Zauberkundige, die zwar die umfangreiche und meist teure Ausbildung zum Magier genossen haben, jedoch das Gildensiegel nie erhalten (z.B. wegen erwiesener Unfähigkeit) oder durch die *Expurgico* verloren haben, und auch solche, die von einer gebannten oder nie den Gilden beigetretenen Akademie stammen. Sie haben alle Vorteile ihrer Gildenmitgliedschaft (siehe Seite 297) verloren (oder hatten sie nie). Vielleicht werden sie sogar von der Gildengerichtbarkeit wegen magischer Verbrechen gesucht. Manche Regionen, wie das Land der Ersten Sonne, beherbergen auch unabhängige Lehrmeister und geachtete Anhänger von Magiertraditionen, die älter sind als das heutige Gildenwesen. So lange sie kein Land betreten, in dem die Gilden und der *Codex Albyricus* stark sind, haben sie keinerlei Repressalien zu fürchten.

Die Zahl der gildenlosen Magier ist in den letzten Jahren auf dramatische 600 hochgeschwollen, da sich etliche ehemalige Gildenmagier den Heptarchien angeschlossen und damit ihre Zugehörigkeit verloren haben. Die sechs unabhängigen Akademien wurden entweder mit diesem Status anerkannt (Donnerbach), lassen ihre Adepten um das Recht zum Tragen des Gildensiegels in Punin ersuchen (Salamandersteine) oder haben den Kontakt zur Muttergilde abgebrochen (Olport) bzw. ignorieren die gültigen Vorschriften, auch wenn sie ein eigenes Siegel verdeckt führen (Bannakademie Fasar) – wenn sie nicht ohnehin darauf verzichten (Yol-Ghurmak, Warunk). Die inzwischen geschlossene Akademie von Elburum hatte die Kenntnis zum Fertigen des Siegelstocks sogar schlicht geraubt.

DIE BORBARADIANER

Von fast jeder anderen magischen Gemeinschaft verdammt, geächtet oder abgelehnt werden die Borbaradianer: Auch wenn bisweilen alle Herrscher und Schergen der Dunklen Lande so bezeichnet werden, sind es im engeren Sinne die mit ihrem eigenen Blut zaubernden Anhänger der 'klassischen' Lehren Borbarads. Diese Lehren gipfeln in den folgenden zwei Grundsätzen:

- 1.) Jedes denkende Wesen ist in der Lage, Zauberei anzuwenden, wenn es nur die richtige Grundeinstellung mitbringt und die korrekten Formeln erlernt.
- 2.) Jedes denkende Wesen ist in der Lage, über gerufene Dämonen zu herrschen, wenn es nur einen unerschütterlichen Willen besitzt.

Borbarad gilt als der größte Schwarzmagier aller Zeiten, brillanter Denker und maßloser Geist. Bevor er vor über 400 Jahren von Rohal dem Weisen bezwungen wurde, schuf er mit dem Buch *Borbarads Testament* die Grundlagen für einen sinistren Orden machtbessener Menschen. Die Initiierten entrichten an einen neugehörnten Glasgötzen einen hohen Preis (möglicherweise gar ihre Seele in einem Handel mit dem Erzdämon Amazeroth), um dunkles Wissen und große Zaubermacht zu erlangen. Die Borbaradianer verwenden ihren eigenen Sprüchekanon mit eigener Repräsentation, die es erlaubt, mit der eigenen Lebenskraft Magie zu wirken (siehe auch Seite 259).

Nach der Rückkehr des Dämonenmeisters bestanden viele Zirkel dieser klassischen Borbaradianer weiter fort. Sie erhielten neuen Zulauf, auch wenn das Versprechen aus dem *Testament*, dass den sieben dort beschriebenen Sprüchen siebzig weitere folgen würden, nur teilweise erfüllt wurde. In diesen Tagen mögen sich in den Dunklen Landen Tausende der borbaradianischen Blutmagie bedienen. Aber auch diesseits des Zwielichts blühen im Verborgenen Zirkel, Abteien und Gruppen, die Machtlüsterne vor einen unheimlich schimmernden Glasgötzen locken.

MAGISCHE ORDEN

Neben Gilden und Akademien existieren noch einige kleinere Gemeinschaften, Zirkel und Abspaltungen, die spezielle Ziele verfolgen und sich besonderen Aufgaben gewidmet haben: die magischen Orden. Diese sind üblicherweise einer Gilde zugeordnet und von dieser legitimiert. Magier müssen eine abgeschlossene Ausbildung aufweisen, um in einem dieser Orden aufgenommen zu werden, in einigen Fällen sogar bereits eine längere Lebens- und Lehrerfahrung, auf jeden Fall aber bestimmte moralische Qualifikationen.

ORDEN DER WÄCHTER VOM MAGISCHEN RECHT IN ROHALS NAMEN

Bezeichnung: Rohalswächter, Wächter Rohals, eigentlich: Ordo Custodum in nomine Rohale (OCR)

Leitung: Hochmeister Kuniswart vom Reifenwasser

Größe: etwa 100 Mitglieder (nur Weißmagier, die Hälfte der Mitglieder im aktiven und fast ausschließlichen Ordensdienst)

Beziehungen: groß

Ressourcen: ansehnlich

Dieser Orden verfiert die Prinzipien der rechten Hand in ihrer extremsten Form: Unterwerfung unter den Willen und Schiedsspruch der Götter, Unterwerfung unter den Willen der Ordensmeister, generelle Ablehnung jeglicher Beschwörungsmagie und Verfolgung aller nicht zumindest durch die Gilden gebilligten Zauberei als Schwarzmagie und Hexenwerk. Weibliche Mitglieder sind selten. Ob Rohal erfreut wäre, dass sich gerade dieser Orden seines Namens bemächtigt hat, darf getrost bezweifelt werden. Vor über 400 Jahren hervorgegangen aus einer Gruppe von Rohalsschülern, die Rohals Wiederkehr am Angbarer See erwarteten, wandte sich der Orden später vom Harmoniegedanken ab und der Weißmagie zu. Neben dem Namen erinnert heute nur das graue Skapulier an die ursprüngliche Ausrichtung des Ordens – Kutte und Handschuhe aber sind im reinsten Firnweiß gehalten. Das Haupthaus der Rohalswächter steht bei Angbar, ihre größte Verbreitung haben sie in Garetien und Darpatien. Der Kampf gegen Borbarad kostete sie ihr zweites Ordenshaus bei Ysilia und hat sie arg geschwächt, aber ihre Moral nicht gebrochen. Die Mitglieder teilen sich in die Zirkel der Wissenden (vornehmlich mit der antimagischen Forschung in den Ordenshäusern beschäftigt), der Wehenden (Kämpfer wieder alle üble Magie, teilweise umherziehend) und schließlich der Wachenden, des siebenköpfigen Rates, der aus seiner Mitte auch den Ordensmeister bestimmt.

PFEILE DES LICHTS

Bezeichnung: Pfeile des Lichts

Leitung: Hauptfrau Sagitta da Samba

Größe: etwa zwei Dutzend Mitglieder (Weißmagier, die ausschließlich im Dienst des Ordens stehen)

Beziehungen: sehr groß (Führung der weißen Gilde)

Ressourcen: ansehnlich

Dieser verlängerte Arm des Collegium Canonicum ist ein kleiner Orden von etwa zwei Dutzend kampffähigen und disziplinierten Magiern, deren Aufgabe die Verfolgung wegen Schwarzmagie, Häresie oder Gildenverrat verurteilter Kollegen ist. Sie unterstehen dem Con-

vocatus Primus der Weißen Gilde und werden von der Spektabilität der Akademie Schwert und Stab (siehe Seite 275f.) direkt angeführt (derzeit Personalunion). Die hoch geachteten und oft gefürchteten Mitglieder operieren von Gareth aus und tragen ganz in weiß gehaltene Roben mit goldenen Broschen. Sie spüren jedem Frevler mit großer Gründlichkeit, sprichwörtlicher Zielstrebigkeit und der Gnadenlosigkeit eines IGNIFAXIUS nach. Die für ihre Arroganz gefürchteten Mitglieder haben eine achtjährige, harte Ausbildung und schwere Prüfungen hinter sich, dürfen als Magister an weißmagischen Akademien lehren, müssen aber vor allem ihren Pflichten gegenüber der Gildenführung nachkommen. Trotz ihres offenen Auftretens, das keine Art von Geheimhaltung zulässt, sind sie sehr erfolgreich und haben sich auch in der Dritten Dämonenschlacht herausragend geschlagen.

BRUDER- UND SCHWESTERSCHAFT ZUR FÖRDERUNG DER HEILZAUBEREI DES ANCONIUS

Bezeichnung: Anconiten, eigentlich: Fraternitas et Sororitas Curativae Anconiiis (FCA)

Größe: etwa 150 Mitglieder (viele Weißmagier, wenige Graumagier, einige nichtmagische Heiler und Laien; die meisten in aktivem Ordensdienst)

Leitung: Vorsteher der vier Ordenshäuser Albenhus, Salza, Baburin und Donnerbach

Beziehungen: ansehnlich

Ressourcen: groß

Dieser Orden wurde 625 BF von Anconius von Baburin gegründet, der eine Schlachtverletzung der Magierkriege nur durch ein Peraine-Wunder überlebt haben soll. Die Anconiten sind in ganz Aventurien als reisende Heiler bekannt und beliebt und an ihren einfachen grünen Kutten zu erkennen. Ihre Hauptklöster stehen bei Albenhus, Salza, Baburin und Donnerbach (wo man auch mit der Akademie

zusammenarbeitet); am weitesten verbreitet sind sie in Nordaventurien. Wohlwollend aufgenommen werden nur Weißmagier; andere Magier und hervorragende Heilkundige müssen dagegen eine strenge Prüfung bestehen. Obwohl der Orden gildenrechtlich der rechten Hand zugeordnet wird, ist er ausgesprochen tolerant in seiner magisch-philosophischen Einstellung, so lange Zauberei zum Wohle der Menschen eingesetzt wird. Bisweilen gibt es gute Kontakte zu Elfen und wohlmeinenden Hexen.

ORDEN ZUR FÖRDERUNG UND LENKUNG DER MAGISCHEN KÜNSTE DES MEPHAL VON PUNIN

Bezeichnung: Mephaliten, eigentlich: Ordo Mephalis (OM)

Größe: etwa 50 Mitglieder (Weißmagier, Boten, Alchimisten; allesamt im ausschließlichen Ordensdienst)

Leitung: Ordensmeister Thallian de Refadeon

Beziehungen: ansehnlich

Ressourcen: hinlänglich

Die Mephaliten sind ein kleiner Orden ohne feste Ordenstracht und strenge Regeln. Sie ziehen auf der Suche nach talentierten Zöglingen durch das Land – bisweilen sogar ständig und in Wohnwagen –, um diese für den Weg der rechten Hand zu gewinnen, will heißen, sie bei der nächstgelegenen Weißen Akademie zu melden. Viele Akademien haben sogar einen Mephaliten fest in ihren Diensten, der die nähere Umgebung bereist und hoffnungsvolle Zöglinge für seine Heimatakademie auswählt. Das Haupthaus der Mephaliten steht bei Rommily, nachdem das Puniner Kloster des Gründers vor hundert Jahren durch einen Brand vernichtet wurde.

VERTEIDIGER DER LEHRE VON DEN GRAUEN STÄBEN ZU PERRICUM

Bezeichnung: Graue Stäbe von Perricum, eigentlich: Ordo Defensores Lecturia (ODL)

Größe: etwa 700 Mitglieder (als Magier fast ausschließlich zur Grauen Gilde gehörig, dazu Magiedilettanten und Nichtzauberkundige; die Hälfte im ausschließlich Ordensdienst)

Leitung: Hochmeister Tarlisin von Borbra mitsamt den vier Großmeistern Thorstor ibn Thorwulf (Anchopal), Llezean von Yyoffrynn-Thama (Vallusa), Phedro ya Mezzani (Neetha) und Hagen Gerion (Lowangen)

Beziehungen: sehr groß

Ressourcen: sehr groß

Dieser von den Wächtern Rohals abgespaltene Orden hat heute über 700 Mitglieder und dient der Verteidigung in Bedrängnis geratener Akademien und Mitglieder der Grauen Gilde, sei es gegen schwarzmagische Umtriebe, religiöse Verfolgung oder die Gier eines Provinzfürsten. Die reine Existenz dieses Ordens hat vielen Akademien die Unabhängigkeit gesichert, auch wenn etliche Landesherrn und Geweihte diesen solidarischen Magierbund am liebsten verboten sähen. Derzeit ist der ODL vor allem bei Kampf und Abwehr gegen die Schwarzen Lande involviert.

Die Grauen Stäbe nehmen auch Magiedilettanten und Nichtmagier in ihre Reihen auf. Die Tracht der aktiven Mitglieder der Grauen Stäbe besteht meist aus einer grauen Robe, einem roten Skapulier und einer eng anliegenden roten Haube, und viele sind auch im Umgang mit Waffen geschult. Organisatorische Grundlage bildet die Einteilung in kleine Gruppen, sogenannte *Graue Garden*: drei bis fünf Leute unter Führung eines Magiers. Sie versehen regulären Schutzdienst gegen direkte Angriffe wie auch gegen Spione, Saboteure und Verräter.

Vom kleinen Ordenshaus bis zur Hochburg obliegt die Leitung wichtiger Bereiche bei vier Ämtern: *Kammerherr* (Führung von Haus, Ordenskasse und Magazin), *Justitiar* (Spitzelabwehr, Rechtsfragen), *Archivar* (Wissensbewahrung und -gewinnung, wozu auch Spionage zählt) und *Marschall* (Ausbildung der nichtmagischen Ordensgardisten, Waffenkammer und Ställe).



ZUSAMMENKÜPFTE ÜPTE DER SCHIRMHERRSCHAFT HESINDES

Als das mit Abstand bedeutendste Treffen unter Gildenmagiern gilt der **Allaventurische Konvent**, der alle sieben Jahre abgehalten wird und sich vor allem mit Streitigkeiten zwischen den einzelnen Gilden beschäftigt. Auf dieser Veranstaltung, die meist zwei Monate dauert und auf der alle Gildenmagier nach einem bestimmten Schlüssel Stimmrecht besitzen (was häufig dazu führt, dass eine Fraktion Entscheidungen herauszögert, bis sie genügend Anhänger zusammengetrommelt hat), werden Änderungen am *Codex Albyricus* bestätigt, Formeln gebannt oder zur allgemeinen Nutzung freigegeben sowie neue Akademien und Orden anerkannt. Wichtigstes Ereignis ist zweifelsohne die Wahl der Sprecher der einzelnen Gilden, die meist zu diesem Termin abgehalten wird. Vor allem aber dient der Konvent zum gegenseitigen Austausch und zur Diskussion, und nicht selten entstehen hier Freundschaften oder Feindschaften fürs Leben. Nachdem die beiden letzten Konvente (1020 und 1027 BF) jeweils im Schatten von Ereignissen standen, die das Schicksal Aventuriens beziehungsweise des Neuen Reiches prägten, hoffen viele Gildenmagier, dass es beim nächsten Konvent im Jahre 1034 BF wieder wissenschaftlicher und ruhiger zu und her geht. Neben dem Allaventurischen Konvent sind die winterlichen **Hesindedispute** für Gildenmagier von größerer Bedeutung. Seit zwanzig Jahren treffen sich Magier (und auch andere Zauberkundige), Gelehrte und Philosophen in der Schule der Hellsicht zu Thorwal, um über Wochen hinweg über Magie, Götter und die Welt zu diskutieren.

Die wichtigsten Ordensburgen stehen bei Anchopal, Neetha, Vallusa und Lowangen, die Ordenshochburg Al Rakshaz thront auf einer Insel vor Perricum. Hinzu kommen knapp 20 kleinere Häuser, Klausen und Stützpunkte.

Wichtige Artefakte und Symbole des Ordens sind das zweihändige 'Drachenschwert' *Famerlin* des Hochmeisters und die vier Zauberstäbe, die einst auf Rohals Geheiß geschaffen wurden und von den vier Großmeistern getragen werden: Der sture *Robureon* aus Steineiche findet sich in Lowangen, der dämonenabwehrende *Sangulmeon* aus Blutulme gehört zu Vallusa, der Trugbilder vorgaukelnde *Cedraion* aus Zyklopenzeder liegt in Neetha und der Eisenholzstab *Ferruginion*, der die hellen und dunklen Seiten seines Trägers angeblich ins Extrem steigert, ist in der Hand des Anchopaler Großmeisters.

ORDEN VOM PENTAGRAMM ZU VINSALT

Bezeichnung: Pentagrammorden, OPV

Leitung: Erzconsiliatorin Cysira Landist

Größe: etwa 250 Mitglieder (zur Hälfte Magier, ansonsten Assistenten und Botenreiter; die Magier haben oft noch andere Posten inne, die Nichtzauberkundigen sind fast immer im ausschließlichen Ordensdienst)

Beziehungen: ansehnlich

Ressourcen: groß

Dieser in seiner Struktur schon uralte Orden ist als magischer Botendienst vor allem für die Graue Gilde tätig, nimmt aber auch für viel Geld dringliche Nachrichten aus anderer Quelle an, die bisweilen dschinnenhaft schnell überbracht werden können: CRYPTOGRAPHO-Depeschen, die binnen zwei Tagen die Strecke Vinsalt-Gareth oder Khunchom-Festum zurücklegen, sind nicht selten, sollen jedoch bis zu dreistellige Dukatensummen kosten. (Die verwendeten magischen Verständigungsmittel sind natürlich geheim, gemunkelt wird von weit gespannten Kommunikationsmatrizen, Zauberpflanzmäu-

Ein Geheimbund sei hier detaillierter vorgestellt – immerhin tragen die Kaiser zu Gareth den Ehrentitel dieses Ordens im Namen:

DER ORDEN VOM AUGE

(*Eigentlich: Geheimer Orden vom Schwarzen Auge von Punin.*) Dieser alte Orden aus der Zeit der Friedenskaiser geht auf die Schenkung eines Schwarzen Auges durch tulamidische Weise und dessen gemeinsame Befragung durch Regentenrat und Kaiser zurück. Ursprünglich dazu gedacht, den Kaisern unauffällige Hilfe auf dem Weg zu weisen Entscheidungen zu sein, ist der Titel einer Geheimen Weisheit heute längst öffentlich – die Namen der Zwölf Weisheiten (zu denen unter anderem Spektabilität Praiodana Almira Werckenfels und Convocatus Primus Saldor Foslarin gehören) und der sieben Geheimen Weisheiten finden sich unter den *Ratschlägen zur Lage des Reiches*, eines jährlich veröffentlichten Thesenpapiers.

Zur Geheimen Weisheit des Ordens wird seit Kaiser Alrik (ca. 693 BF) traditionsgemäß auch der Kaiser des Neuen Reiches bestimmt, der somit in einem Kollegium weiser Männer und Frauen staatskundlichen Rat und Hilfe erwarten darf. Mehr zum Orden vom Auge finden Sie in der Spielhilfe **Herz des Reiches**.

sen und Dunklen Pforten.) Manche Boten sollen über erstaunliche Fähigkeiten verfügen, Nachrichten verschiedenster Art aufzunehmen und aus dem Gedächtnis wiederzugeben.

Zudem sucht der OPV für graue Akademien nach einer der wichtigsten Ressourcen der Zunft und steht damit in erbitterter Konkurrenz zu den Mephraliten: geeignete, magiebegabte Kinder. Er nimmt auch des Zauberns Unkundige in seine Reihen auf; eine Ordenstracht existiert nicht; das Haupthaus steht nach wie vor bei Vinsalt.

WEITERE ORDEN UND ZIRKEL

Neben diesen großen Orden und Zusammenschlüssen sind noch einige kleinere – oft schwarzmagische – Zirkel, Geheimbünde und Logen bekannt, die klangvolle Namen haben und selten mehr als zwei Dutzend Mitglieder aufweisen. Die sinistre *Fraternitas Uthari* gilt als gefährlicher borbaradianischer Zirkel, der sein Unwesen in Mengbilla und der Mark Dröl treibt, wo er für den Ausbruch der Roten Keuche im Jahr 1018 BF verantwortlich gewesen sein soll. Die Jünger vom *Tempel der Morgenröte* versuchen dagegen, Zauberkundige ihrer Kraft zu berauben, um sie ihrem erleuchteten Führer zuzuführen. Das *Kabinett der Herrschaft* soll eine Konspiration mächtiger Beherrscher sein, die die Versklavung aller Nichtzauberkundigen und die Errichtung einer Magokratie vorbereiten. Gänzlich anderer Natur sind die gefürchteten *Schatten*, die 'Privatarmee' des Gildensprechers der Bruderschaft der Wissenden, Salpikon Savartin. Skrupellos und heimlich spüren sie Magier auf, die ihrem Meister ein Dorn im Auge sind (wie derzeit Borbaradianer), fällen Urteile und vollstrecken sie sofort. Sie haben derzeit allerdings keine zwei Dutzend Agenten mehr.

Erwähnenswert – zumindest als kulturelles Phänomen – sind die aranischen Qabalyim, die in diesem Land mit gebrochener gildenmagischer Tradition eine Position irgendwo zwischen verschrobenen Sektierern, Lehrmeisterbünden und Kleinst-Akademien einnehmen (und allesamt 'höchlichst geheym' sind).

Halbreligiöse, dämonische Beschwörerzirkel beschränken sich oft auf regionales Wirken. Gemunkelt wird von den *Hütern von Alkra'azel*, dem *Zirkel von Nabuleth*, den *Al'Forroch ay Shihayasad* und den *Sehenden auf der Schwelle*. Schlussendlich blühen und wuchern die finsternen Zauberkreise in den Schwarzen Landen, die so zahlreich sind, dass allein ihre Aufzählung hier den Rahmen sprengen würde.

Der recht kleine, weißmagische *Orden der Schlange der Erkenntnis* hat sich der Kontemplation und hesindegefalligen Erkenntnismehrung

TITULATUR

Von den Gildenmagiern ist neben ihrer Liebe zur Organisation und Strukturierung bekannt, dass sie sich gerne mit den phantastischsten Titeln schmücken, die im weltlichen Alltag kaum mehr Bedeutung haben, als Ehrfurcht und Staunen hervorzurufen. Es gibt allerdings (natürlich in enger Verbindung mit ihrer Organisationsform) auch Grade und Titel, die ihnen zustehen und die in Briefköpfen, offiziellen Auflistungen und dergleichen Verwendung finden. Im Folgenden nur die aus dem Bospa-rano entlehnten Bezeichnungen: Mancherorts prägen auch Tülamidya, Thorwalsch und selbst Zhayad die Titulatur.

ALLGEMEINE RANGTITEL

Eleve / Elevin: Magierlehrling in den ersten drei Lehrjahren
Novize / Novizin: Magierlehrling vom vierten bis zum sechsten Lehrjahr
Studiosus / Studiosa: Magierlehrling ab dem siebten Lehrjahr
Candidatus / Candidata: Magierlehrling während der Abschlussprüfungen; auch für 'Sitzenbleiber' im neunten oder höheren Lehrjahren
Scholar / Scholarin, Scolarius / Scolaria: zusammenfassende Bezeichnung für alle Schüler der Magie
Adept(us) Minor / Adeptin oder Adepta Minor: anerkannter Magier mit Gildensiegel nach Abschluss der Prüfungen an der Akademie
Adept(us) Maior / Adeptin oder Adepta Maior: höherer Adept mit mindestens sechs Jahren Erfahrung; Titel wird nur noch selten gebraucht
Magier / Magierin, Magus / Maga: erstens eine allgemeine Bezeichnung für Gildenzauberer; zweitens für anerkannte Magier mit mindestens zwölfjähriger Erfahrung; üblicherweise nach einer Prüfung oder in Anerkennung der bisherigen Leistungen

AKADEMISCHE GRADE

Magister minor / Magistra minor: ein Adept mit Dozentur für ein bestimmtes Spezialthema; für nur in der Forschung tätige Hilfskräfte eines Magisters auch **Coadiutorius / Coadiutoria**
Magister ordinarius / Magistra ordinaria: Lehrstuhlinhaber, angestellter Dozent an einer Magierakademie; mindestens Magus (ganz selten ältere Adepten)
Magister extraordinarius / Magistra extraordinaria: Gastdozent oder unabhängiger Lehrmeister
Magister Magnus / Magistra Magna: Dekan einer Fakultät, Inhaber eines wichtigen oder traditionsreichen Hauptlehrstuhls
Spektabilität, (Magister / Magistra) Spectabilitas: Akademieleiter; die bisweilen geführten Titel Spectabilitas minor, Spectabilitas secundus oder Spectabilitas auxiliaris für stellvertretende Akademieleiter sind inoffiziell. Auch die Hochmeister der Magierorden tragen den Titel Spektabilität.
(Akadem. Grad) viatoris (Heimatakademie): reisender Magier mit Festanstellung an einer Akademie; z.B. Magister viatoris Puniniensis
(Akadem. Grad) h.c.: Titelträger (honoris causa = ehrenhalber) ohne vorherige Prüfung; meist wegen großer Verdienste für die Akademie
(Akadem. Grad) em.: Lehrmeister oder Spektabilität im Ruhestand (emeritus); ungewöhnlich, da oft bis zum Tode gelehrt wird
(Akadem. Grad) i.s.m.: mit Sonderauftrag (in specialite modi = zur besonderen Verwendung) der Akademie oder eines Tempels; häufiger Zusatz bei den Pfeilen des Lichts

TÄTIGKEITSBEZEICHNUNGEN AN AKADEMIEEN

Als 'Tätigkeitsbezeichnungen' werden häufig noch *Bibliothecarius* (Bibliothekar), *Celebrans* (Organisator, Zeremonienmeister), *Regens* (Aufseher über die Studierenden) nach dem akademischen Grad geführt; bisweilen auch Bezeichnungen wie *Examinatorius*, *Inquisitorius* und *Scriptorius* für die drei Hauptprüfungsberechtigten. Bisweilen ist auch ein 'Rechtsberater' der Akademien als *Licentius iuri magicae* (häufig ein nicht Magiebegabter) vorgesehen, ebenso ist es möglich, dass ein nicht magiebegabter *Licentius alchimicae* die alchimistischen Labors leitet.

VERWALTUNGSRÄNGE DER MAGIERGILDEN

Convocatus / Convocata: Mitglied im Gildenrat einer Gilde, mindestens vom Grad eines Magisters
Convocatus extraordinarius / Convocata extraordinaria: nur zeitweilig in den Gildenrat berufener Fachmann
Convocatus primus / Convocata prima: Vorsitzender des Gildenrates einer der drei Magiergilden
Convocatus altissimus / Convocata altissima: nominelles Oberhaupt (primus inter pares) des Allaventurischen Konvents; meist die Spektabilität der ausrichtenden Akademie
Justitiar, Convocatus iusticiaris / Convocata iusticiaris: von einer Gilde angestellter reisender Richter; mit großen Vollmachten ausgestattet

EHRENTITEL

Erzmagus / Erzmaga: auch Archomagus oder Hochmagus; hoher Ehrentitel für Magier, die auf ihrem Gebiet Einzigartiges geleistet haben oder der Gildenmagie allgemein unschätzbare Dienste geleistet haben. Kandidaten für diesen Titel werden von einem bei bestimmter Sternkonstellation zusammentretenden Ehrengremium benannt und müssen anschließend den *Ritus der Großen Astralemanation* (auch bekannt als *Basilus-Prüfung*) bestehen. Die derzeit lebenden Erzmagier finden Sie im Kapitel **Berühmte und bekannte Gildenmagier** auf Seite 302f.
Dracomagus / Dracomaga: ein informeller Ehrentitel für sehr alte und weise Magier; meist verliehen von der Akademie, für die sich der 'Alte Meister' besonders verdient gemacht hat.
Magus Maximus / Maga Maxima: bis zu den Magierkriegen der Ehrentitel des nominell mächtigsten Gildenmagiers Aventuriens

ANREDEN

Adeptus minor / Adepta minor: Gelehrter Herr / Gelehrte Dame
Adeptus maior / Adepta maior: Wohlgelehrter Herr / Wohlgelehrte Dame
Magus / Maga: Hochgelehrter Herr / Hochgelehrte Dame
Magister (extra)ordinarius / Magistra (extra)ordinaria: Magister / Magistra
Magister magnus / Magistra magna: hochgelehrter Magister / hochgelehrte Magistra
Akademievorstand, Convocatus/-a, Ordenshochmeister/-in: Eure Spektabilität
Erzmagus / Erzmaga: Eure Magnifizienz
 Untereinander pflegen die meisten Magier sich als *Collega* anzureden, es sei denn, sie bringen einander besonderen Respekt entgegen; in diesen Fällen ist die Anrede *Meister* angebracht.

GILDENMAGISCHE EHRUNGEN

Pentagramm in Mindorium / Arkanium / Endurium
Für: hesindegefälliges Lebenswerk oder mutiger Kampf gegen Chaos und Dämonen (durch alle Gilden und die Hesinde-Kirche)
Zahl der Träger: 120 / 20 / 5 (z.B. Saldor Foslarin)
Bonus: SO +0/+1/+2
Graues Einhorn / mit Mondsteinen / mit Mondsteinen und Madamal
Für: Verdienste um das Ansehen der Zauberei und die Harmonie der Welt (durch Graue Gilde, auch für Nichtmagier)
Zahl der Träger: 40 / 20 / 10 (z.B. Sultan Hasrabal)
Bonus: SO +1/+1/+2
Schwarzes Auge von Khunchom
(räumliches Abbild auf dem Magiersiegel)
Für: hesindiale Meisterwerke der Zauberei (jährlich durch die Drachenei-Akademie)
Zahl der Träger: 25 (z.B. Methessa ya Comari, Robak von Punin, Dschelef ibn Jassafer, Rakorium Muntagonus)
Bonus: SO +1, Stipendium im Wert von 500 Dukaten



verschrieben. Seine Ordenshäuser stehen bei Kuslik, Methumis und Nostria, die einstige Niederlassung bei Elburum wurde pervertiert. Weitere weißmagische Bünde haben sich weltlichen Herrschern verschrieben, betreiben antimagische Forschungen wie die *Gemeinschaft der Weißen Flamme* (die sich selbst als die Zauberer sehen, deren Aufgabe es ist, die Zauberei aus der Welt zu tilgen) oder gar häretische Hesinde-Kreise, die dem Geheimnis der Theurgie auf den Grund gehen.

Ebenfalls hier erwähnenswert ist der *Bund des Roten Salamanders*, eine Alchimisten-Vereinigung mit ordensähnlichen Strukturen, die auch etliche Gildenmagier in ihren Reihen zählt (siehe Seite 306).

VOM LEBEN AN DEN MAGIERAKADEMIEN

Auch wenn Dere eine von magischen Strömungen durchzogene Welt ist, so sind doch nur wenige Menschen mit 'der Kraft' oder 'der Gabe' gesegnet. Bei vielen zeigt sich die Kraft – unkontrolliert und oft nur für Eingeweihte erkennbar – schon im Kindesalter. Wenn sich bei einem Kind 'die Gabe' zeigt, dann eilen die Eltern in zivilisierten Ländern der Menschen meist freudig zur nächsten Akademie, um ihren Sohn oder ihre Tochter der ersten Prüfung zu unterziehen. Denn sollte es sich bewahrheiten, dass das Kind einer Zukunft als studierter Magier entgegensehen kann, bedeutet dies nicht nur einen gesellschaftlichen Aufstieg, sondern vor allem Hoffnung auf ein gut verdienendes Familienmitglied – und damit eine gesicherte Altersversorgung.

Stellt sich bei der folgenden Talentprüfung heraus, dass das Kind in der Tat über 'die Kraft' verfügt (und nicht etwa nur verzaubert oder gar besessen ist), wird es entsprechend vorgemerkt und den Eltern werden erste Anweisungen zur Erziehung mit auf den Weg gegeben. Meist wird den Eltern gleichzeitig bei Strafe untersagt, den künftigen Zögling in die Obhut eines anderen Lehrmeisters zu geben.

Die eigentliche Aufnahme findet frühestens im Alter von neun Jahren (meistens jedoch erst mit zehn Jahren) statt: Das gesamte Kollegium untersucht die magische Begabung des Kindes, um festzustellen, welche Ausbildung die geeignetste sein könnte, und um einen vorläufigen Lehrplan für die nächsten Jahre festzulegen. In seltenen Fällen wird das Kind für gänzlich ungeeignet erachtet (wenn die Kraft wieder erloschen ist), jedoch kommt es häufiger vor, dass die Magister das Kind für geeigneter halten, einen anderen Zweig der Magie zu studieren. In diesem Fall folgt üblicherweise die Empfehlung, den zukünftigen Schüler lieber an eine andere Akademie zu schicken. Allerdings kommt es nur äußerst selten vor, dass Kinder an eine Schule weitergeleitet werden, die einer anderen Gilde angehört.

Mit dieser Aufnahme geht das Kind eines Leibeigenen oder Sklaven in die Vormundschaft der Gilde über und bleibt auch bis zur erfolgreichen Adeptenprüfung Mündel.

Die ersten drei Jahre verbringt der Eleve, wie er sich jetzt nennen darf, unter der Aufsicht eines Tutors (eines älteren Mitschülers) und eines Magisters mit der Aneignung hesindegefälligen Wissens: Lesen, Schreiben, Rechnen, Geometrie und Geschichte bilden den größten Teil der oftmals trockenen Ausbildung. Das einzige, was auf spätere Zauberei hindeutet, sind erste Konzentrationsübungen, das Deuten komplexer Zeichnungen als Thesis und erste Zaubergesten. Jeder Ausbruch von echter Zauberei wird notiert und katalogisiert, in den seltensten Fällen jedoch bestraft (auch wenn dem Eleven das Zaubern eigentlich nicht erlaubt ist). Je nach Lehrstil der Akademie kommen hierzu noch Leibestübungen und Exkursionen, aber oftmals auch solche Aufgaben wie das

Ausfegen der Labors und das Abstauben von Büchern.

Nach Abschluss dieser drei Jahre muss sich der Eleve erneut einer Prüfung unterziehen, und wenn auch diese seine Eignung für die an der Akademie bevorzugt gelehrt Merkmale bestätigt (und er Fleiß und Einsicht bei seinen bisherigen Studien gezeigt hat), darf er sich nun Novize nennen und wird in die Weihen der Zauberei eingeführt. Erscheint der Eleve als ungeeignet, so wird er entweder an eine passende Akademie versetzt oder ein privater Lehrmeister für ihn gesucht. Im schlimmsten Fall kann es sogar passieren, dass der Eleve als völlig ungeeignet entlassen wird – in diesem Fall hat er allerhöchstens noch die Möglichkeit, sich einen Scharlatan zu suchen und dessen Kunst zu lernen.

Die Novizen werden jetzt in den Grundbegriffen der Alchimie, der Rhetorik und in alten Sprachen (je nach Akademie meist Bosparano oder Ur-Tulamida) unterwiesen – viel wichtiger ist aber, dass ihnen während der nächsten drei Jahre beigebracht wird, wie sich ihre Kräfte lenken, kanalisieren und nutzbringend einsetzen lassen. Dazu dienen zum einen weitere Konzentrations- und Meditationsübungen, zum anderen aber auch die sogenannten 'Novizenzauber', die darauf hinzielen, die Kraft portionsweise fließen zu lassen, die Kraft an einen Ort zu richten und dergleichen mehr. Der erste, kontrolliert hervorgebrachte 'richtige' Zauber ist meist ein schweißtreibendes, aber ungeahnt beglückendes Erlebnis für die Novizen.

Die letzten zwei Jahre darf der Lehrling sich jetzt Studiosus nennen; dafür gelten sie auch als der anstrengendste Abschnitt in der Ausbildung zum Magier: Seminare in Magietheorie, Spezialvorlesungen zu einzelnen Zaubern bei den verschiedenen Magistern und Gastvorlesenden (wobei bei kleineren Akademien ein Verhältnis von einem Magister zu zwei oder drei Novizen die Regel ist), ständige Repetition des Gelernten, eine Prüfung nach der anderen – und dabei nicht die 'Haushaltspflichten' zu vergessen, wie Bibliotheks- und Stubendienst, Tutorium, Botengänge für die Magister und dergleichen mehr, von der Körperertüchtigung, den Götterdiensten und dem Kopieren von Büchern einmal ganz abgesehen. Manch ein Studiosus wünscht in dieser Zeit, dass der Tag doppelt so lange dauern würde, um sich wenigstens hin und wieder in Borons Arme flüchten zu können. (Die meisten Akademien beschäftigen zwar genügend Dienstpersonal, um diese Aufgaben zu erledigen, aber es wird der allgemeinen und moralischen Ertüchtigung der Jungzauberer als zuträglich angesehen, wenn sie auch 'niedere Arbeiten' verrichten müssen.)

Während des gesamten Studiums haben die Eleven, Novizen und Studiosi nur wenig Ausgang (nominell, um ihre Eltern zu besuchen), ist ihnen jegliche Form von Zauberei außerhalb der Akademiemauern strengstens verboten, und eine Beschäftigung mit allen nicht dem

Studium dienenden Beschäftigungen, will heißen, das Zechen und Herumstreunen, wird äußerst ungern gesehen – aber nichtsdestotrotz handelt es sich bei den zukünftigen Magi und Magae natürlich um Heranwachsende, die sich ihre eigene Freiheit nehmen: Streiche, Rängeleien, Imponiergehabe; all dies ist ebenso an der Tagesordnung wie die ersten Begegnungen mit dem anderen Geschlecht. (Es gibt kaum eine Akademie, die nicht Knaben und Mädchen gleichberechtigt aufnimmt, und in vielen sind ausschließlich die Schlafräume voneinander getrennt, was wiederum Raum für 'Mutproben' der verschiedensten Art bietet. Ausnahmen sind allein diejenigen Schulen, die einen tulamidischen oder gar novadischen Hintergrund haben und daher nur in Ausnahmefällen weibliche Talente ausbilden.)

Das Ende der mindestens achtjährigen Lehrzeit (man kann durchaus 'sitzen bleiben', und einige Akademien sehen auch eine ein oder zwei Jahre längere Ausbildungszeit vor) bildet die *examinatio*, die Abschlussprüfung. Hierbei muss der zukünftige Magier nicht nur seine theoretischen Kenntnisse, etwa in der Alchimie und in den klassischen Sprachen (*disputatio*), sondern vor allem seine praktischen Fertigkeiten unter Beweis stellen: In allen Zaubern, die von der Akademie als Haussprüche betrachtet werden, muss ein Vorzaubern gelingen (*demonstratio*), teilweise jedoch unter erleichterten, vor allem aber unter kontrollierten Bedingungen.

Die *examinatio* zieht sich (zum einen wegen des erforderlichen Kraftaufwandes, zum anderen, weil meist zwei Wiederholungen der Einzelprüfungen erlaubt und häufig auch nötig sind) oft über ein Vierteljahr, während dem es dem Studiosus (der dann *Candidatus* heißt) strengstens untersagt ist, das Gelände der Akademie zu verlassen. Bei Gelingen gibt es einen wichtigen Grund mehr, bei der jährlichen Feier (zu der die Studiosi und älteren Novizen die Akademie verlassen) die Schankwirte des Ortes in Angst und Schrecken zu versetzen. Misslingt jedoch die Mehrzahl der Prüfungen, dann ist der Studiosus gezwungen, ein weiteres Jahr auf der Akademie 'nachzusitzen'. (Und nach spätestens zwei Jahren Nachsitzen schafft jeder die Prüfung – zumindest sind keine Fälle bekannt, wo ein einmal akzeptierter Studiosus nicht schließlich doch Adeptus geworden wäre, außer er gibt von sich aus die Ausbildung auf.)

Wenn wieder Klarheit in die Köpfe der Studiosi eingezogen ist, folgt nach einem Hesindedienst, einer rituellen Waschung und der Laudatio des Schulleiters die feierliche Übergabe von Buch, Stab und Siegel: Jeder Abgänger erhält ein 'Zauberbuch' (ein *Vademecum* mit vielerlei Hinweisen zum Gildenrecht und zu den Hauszaubern, das er im Laufe seiner Ausbildung selbst angefertigt hat; dazu leere Seiten als Diarium) und den unter Aufsicht mit dem ersten Stabzauber belegten Zauberstab (meist übrigens Teil der *demonstratio*). Sodann wird dem zukünftigen Magier das Zeichen der Akademie in die Handfläche gestempelt, tätowiert oder gebrannt. (Fast alle Schulen bevorzugen mittlerweile den magischen Siegelstock, der komplizierte, kaum zu fälschende Muster erlaubt.)

Den Höhepunkt der Zeremonie bildet jedoch der feierliche Segen, der zwar je nach Göttergefälligkeit des Instituts unterschiedlich ausfallen kann, jedoch immer mit der rituellen Formel endet: "Gehe hin in die Welt, um Wissen zu erlangen und Wissen zu mehren, die Kunst zu fördern und weise zu nutzen, wie es von alters her dein Recht und deine Pflicht ist, *adeptus*."

DIE MAGIERSCHULEN AVENTURIENS

»Als Magier und Magierinnen im Sinne dieser Definition gelten all jene, welche die arkanen Kräfte an einem der unter 2.4 genannten Institute geschult und geübt, gleichfalls unter Supervision demonstriert und somit ihre Kenntnis bewiesen haben. Zum Zeichen ihrer Rechte und Pflichten sollen sie die Siegel ihrer Akademie in ihrer Hand tragen und an ihrer Kleidung als von arkaner Profession kenntlich sein. An Hand und Hals, Leben, Leib, Freiheit und Besitz gerichtet werden sollen sie nicht nach des

Greifen Recht und nicht nach der Fürsten Recht, sondern nach der Gilden Recht, wie allfolgend beschrieben ...«

—aus einer frühen Fassung des Codex Albyricus, um 650 BF

»[...] Allhier zu Yaquirfest (bei Punin, Anm. d. Ü.) fand ich den Conventus, wie die Magier ihre große Versammlung nennen, die sie alle sieben Jahre abhalten, und es waren auch Vertreter aller Schulen und Orden zugegen, um in ihrer 'mehrtausendjährigen Tradition' Recht zu sprechen über ihre Mitglieder, über die Gründung neuer Akademien und die Schließung alter Schulen zu beratschlagen und darüber, welche Zauberei dem Horas gefällig und somit zu lehren sei. Anwesend waren Magi und Magae aus ...«

—aus einem Bericht des Hesinde-Geweihten Crebonius von Belhanka über den Konvent von 446 v.BF; getreulich übersetzt ins Garethi, es folgt eine Aufzählung von 16 Magierschulen und fünf hermetischen Orden; dieses Dokument gilt als die erste vollständige Übersicht über die aventurische Gildenmagie, Original in der Puniner Akademie, Erstabschrift im Hesinde-Tempel zu Kuslik

In Form, Organisation und Stellung bestehen beträchtliche Unterschiede zwischen den einzelnen Akademien: Die Academia der Hohen Magie zu Punin ist als Herz und Hirn der Gildenmagie hoch angesehen, während die Al-Achami zu Fasar bestenfalls verrufen ist. Die meisten Akademien legen großen Wert auf eine offensichtliche Ausrichtung zwischen Weiß und Schwarz, auf ein klar abgegrenztes Spezialgebiet und einen festen Lehrplan; hingegen glaubt manche graue Institution, auf diese drei Dinge verzichten zu können.

Viele Akademien vermeiden jedwede Verwicklung in weltliche Machtpolitik und sind stolz auf ihre finanzielle Unabhängigkeit – was man von den Dienstmagiern des Stoerrebrandt-Kollegs zu Riva und den 'Basarkrämern' von Khunchom genauso wenig behaupten kann wie von den 'Reichsakademien' des Mittel- und Horasreichs.

Die Halle der Metamorphosen zu Kuslik gilt als die älteste nachweisbare Gründung (820 v.BF), obwohl die Akademien im tulamidischen Siedlungsraum mit Sicherheit weitaus älter sind und die Olporter für ihre Runajasko ein noch früheres Gründungsdatum (1249 v.BF) in Anspruch nehmen.

Aber auch von den einstmaligen stolzen Magierschulen sind viele den Weg alles Derischen gegangen: Die Thaumaturgische Akademie zu Havena geriet während der Magierkriege in Verruf, als sie in Havena eine tyrannische Magokratie errichtete. Ihr Wirken gilt nicht nur als Ursache für ihren eigenen Untergang, sondern auch für das noch heute geltende Verbot der Ausübung jeglicher Zauberkunst in Havena. Das Phantasmagorische Institut in Neetha (eine weiße Illusionsschule) musste vor 100 Jahren mangels Interesse aufgelöst werden, die Halle der letzten Geheimnisse zu Selem wurde verlassen, da sie durch ständige Dämonenpräsenz unbewohnbar geworden war, ihre Bücher ruhen jetzt zum Teil in der Silem-Horas-Bibliothek. Die Accademia Arcomagica Horasiensis Imperatrique zu Bosparan wurde samt ihrer Bibliothek dem Erdboden gleichgemacht, und dergleichen Beispiele gibt es mehr.

Auf den folgenden Seiten finden Sie alle heutigen Magierakademien Aventuriens vorgestellt. Wie üblich in solchen Fällen haben wir die Beschreibungen in ein einheitliches Format gebracht, das Ihnen ermöglichen soll, die gerade benötigten Informationen auf den ersten Blick zu finden.

 Der genaue *Name der Akademie* gibt an, wie sich die Schule in offiziellen Verlautbarungen bezeichnet.

 Die *Besonders gelehrten Merkmale* (oder *Haupt-Merkmale*) benennen den oder die Bereiche der Magie, deren Erforschung und Verbreitung sich die Akademie gewidmet hat. In einem oder mehreren dieser Merkmale erhalten die Abgänger der jeweiligen Schule auch die *Sonderfertigkeit der Merkmalskenntnis*, was heißt, dass sie Zauber mit diesen Merkmalen um eine Spalte erleichtert steigern können.

Die *Ausrichtung* der Schulen in Weiße, Graue und Schwarze Magie benennt, welcher der drei großen Magiergilden die Schule rechtlich angehört. Sie erfolgt gemäß des *Codex Albyricus* aus dem Jahre 547 BF der ersten verbindlichen Rechtsordnung für Magier und der Ahndung magisch begangener Verbrechen. Auf das Spiel hat dies nur wenig Auswirkungen, jedoch legt die Ausrichtung der Akademie meist auch die entsprechenden Beschränkungen fest. Hier ist ebenfalls eine Kurzcharakteristik der Lehr-Philosophie der Akademie zu finden.

Die *Akademieleiter/in* benennt die Person, die dem Lehrkörper vorsteht.

Bei der *Größe* der Akademie finden Sie folgende Angaben: eine *sehr kleine* Akademie hat ca. drei Lehrer und etwa zehn Schüler, bei einer *kleinen* Akademie beträgt das Verhältnis etwa 5 zu 25; an einer *mittelgroßen* Schule werden etwa 50 Schüler von 10 Lehrern unterrichtet (die übliche Größe einer Magierakademie). Eine *große* Akademie bietet ca. 80 Schülern und mehr als einem Dutzend Lehrern Platz; eine *sehr große* Akademie umfasst meist mehrere Fakultäten, von denen das 'Arkane Institut' nur eine ist, Beispiele sind hier die Universitäten von Methumis und Al'Anfa oder die Zorganer Illusionsschule, die auch Gaukler und Scharlatane ausbildet. *Winzige* Akademien gibt es ebenso wenig wie *riesige* – erstere Bezeichnung wäre typisch für z.B. einen Lehrmeister und drei Schüler, letztere entspräche in ihrer Größe etwa der satuarischen Schwesternschaft der Töchter der Erde – also mehrere hundert Schüler.

Unter *Beziehungen* finden Sie die bekannte Siebener-Teilung (minimal – gering – hinlänglich – ansehnlich – groß – sehr groß – immens), wobei in Klammern angemerkt ist, auf wen die Akademie besonderen Einfluss hat oder aber wer die Schule (z.B. als Mäzen) fördert oder kontrolliert.

Bei *Ressourcen* folgen wir derselben Siebener-Teilung, wobei wir hier in Klammern bisweilen anmerken, wenn sich die Qualität der Labors von jener der Bibliothek unterscheidet oder wenn die finanziellen Ressourcen zur Neige gehen

Die dann folgende *Beschreibung* dient dazu, einen kurzen Überblick über die Geschichte der Akademie, ihre Lage und Ausstattung zu erhalten.

Der Abschnitt zur *Akademie im Spiel* präsentiert einige Besonderheiten der Akademie, stellt mögliche Szenarien vor, die Sie im Umfeld der jeweiligen Akademie entwerfen können, oder gibt Hinweise zur rechtlichen und politischen Stellung der Akademie. Hier finden Sie bisweilen auch, wo die Akademie-Abgänger später beschäftigt sind und welches Interesse sie an den Helden haben könnten (und umgekehrt).

Die 'technischen Daten' der Akademien und Spielhinweise, die für die Generierung eines Spielermagiers vonnöten sind, finden Sie im Generierungsband *Wege der Helden*.

UNIVERSITÄT VON AL'ANFA

Genauer Name der Akademie: Fakultät der theoretischen und angewandten Thaumaturgie, Hermetik und Alchimie der groß-alkanfanischen Universalschule der Stadt des Raben, Halle der Erleuchtung, gestiftet auf Geheiß seiner Halbgöttlichen Weisheit Nandus

Haupt-Merkmale: Hellsicht, Schaden

Ausrichtung: Ausbildung von Leib- und Seekriegsmagiern und zur Unterstützung Al'Anfas in magischen Dingen, skrupellos in der Wahl der Mittel und daher durchaus passend in der Bruderschaft der Wissenden untergebracht.

Akademieleiter: Dirial von Zornbrecht-Lomaron

Größe: sehr groß

Beziehungen: sehr groß (die Fakultät gilt als Besitzstand der Zornbrechts), in Magierkreisen dagegen argwöhnisch beäugt

Ressourcen: sehr groß (sowohl für Forschung als auch für Lehre) Obwohl erst nach dem Brand im Schlund im Jahre 970 BF gegründet, verfügt die Universität von Al'Anfa schon heute über eine kompetente

Gelehrte und bekannte Sprüche: Auch wenn die magische Fakultät vergleichsweise jung ist, werden hier alle üblichen Zauber gelehrt, abgesehen von Caldofrigo, Geisterbann, Nekrophia und Skelettarius. Zudem übernehmen immer wieder anerkannte Koryphäen aus ganz Aventurien gut dotierte Gastdozenturen, so dass die Fakultät ihren Eleven ein breites Lehrangebot machen kann.

Nach dem plötzlichen Verschwinden der Lehrstuhlinhaberin für borbaradianische Magie holte man sich einen Magus aus Mirham, der die gildenmagischen Entsprechungen dieser Sprüche beherrscht, und so bilden diese Formeln heute einen festen Bestandteil des Curriculums. An seltenen Sprüchen sind in der Fakultät Applicatus, Brenne!, Hartes schmelze, Ignisphaero, Lunge des Leviatan, Schadenszauber Bannen, Schwarzer Schrecken, Sensattacco, Weiches erstarre und seit neuestem der Desintegratus bekannt. Darüber hinaus besteht ein reger Austausch mit Mirham – einige der dortigen Magister, namentlich Spektabilität Savertin, unterrichten auch in Al'Anfa –, so dass die Al'Anfaner auch auf die dortigen seltenen Formeln Zugriff haben (siehe Seite 281). Zudem halten sich hartnäckige Gerüchte, dass einige Magister der alkanfanischen Fakultät den gebannten Sinesigil beherrschten und ihn gar gegen Entgelt weitergaben.

Hauszauber des Leibmagier-Zweig: Abvenenum, Balsam, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Fulminictus, Gardianum, Klarum Purum; Hauszauber des Seekriegs-Zweigs: Armatrutz, Fortifex, Horriphobus, Ignifaxius, Ignisphaero, Invocatio minor, Schwarzer Schrecken

magische Fakultät. Diese befindet sich in einem im funktionalen Bal-Honak-Stil erbauten Backsteinbau östlich der zentralen Bibliothek und innerhalb der drei Schritt hohen Mauern, die den Universitätskomplex umgeben.

Dass man hier in der größten und abgesehen vom verachteten Methumis einzigen Universalschule des Kontinents lehrt und lernt, hat seine Konsequenzen. Viele der Absolventen haben sich nebenbei noch mit einer der anderen hier angebotenen Wissenschaften beschäftigt, die Zusammenarbeit mit der Seefahrts-Fakultät unter Antherin Kugres ist sogar institutionalisiert worden.

Als Teil einer Universalschule ist der Anspruch der magischen Fakultät hoch, so dass immer wieder anerkannte Koryphäen aus allen Teilen Aventuriens regeltgerecht eingekauft werden, um Gastvorlesungen zu halten; aber auch Dilettanten, Ketzler und Freigeister aller Couleur sind hier anzutreffen. Lediglich Nekromanten wird man vergeblich suchen.

Die noch recht kleine Seekriegsabteilung wurde erst im Laufe der Ereignisse um Borbarads Wiedererscheinen und wegen der zunehmend aggressiven Kolonialpolitik des Horasiats aufgebaut. Nichts zuletzt deshalb hat man sich aus Mirham einen kompetenten Lehrmeister für den DESINTEGRATUS besorgt.

Der vom guten Leben gezeichnete Dirial von Zornbrecht-Lomaron, Spektabilität und ein entfernter Schwager des reichsten Mannes Al'Anfas, ist sicherlich nicht der kompetenteste Magister der Fakultät, aber ein Meister im alkanfanischen Ränkespiel um Macht und Einfluss.

Die Akademie im Spiel: Neben der Ausbildung von Leib- und Schiffsmagiern für Granden, Boron-Kirche und die Schwarze Armada dient die Fakultät auch der magischen Unterstützung der alkanfanischen Interessen. Deshalb versuchen alle Machtgruppen in Al'Anfa Einfluss auf sie zu nehmen. Dass mit der von Großadmiralin Phranya Yalma Zornbrecht geförderten Einrichtung eines Schiffsmagierzweiges der Einfluss der Zornbrechts und Kugres' in der Universität noch größer geworden ist, gibt so manch einem zu denken.

KAMPFSEMINAR ANDERGAST

Genauer Name der Akademie: Königlich Andergastsche Lehranstalt des Arkanen Kampfes (zum Trutz wider Nostria)

Haupt-Merkmale: Schaden, Einfluss

Ausrichtung: praktisch orientierte Lehranstalt der Grauen Gilde für kämpferische Zauberkundige

Akademieleiterin: Aljawa Walsareffnaja

Größe: klein

Beziehungen: hinlänglich (gute Beziehungen zum Königshaus seitens der Akademieleiterin, durch den noch weitgehend konservativen Lehrkörper sind auch noch Kontakte zum alten Andergaster Adel vorhanden)

Ressourcen: gering (nur für Lehre, keinerlei Forschung)

Die Akademie ist in einem zweistöckigen Steingebäude innerhalb einer drei Schritt hohen, steinernen Ummauerung in der Hauptstadt untergebracht. Der einzige Zugang ist ein schmiedeeisernes Tor, auf dem das Akademiesiegel zu sehen ist: ein Pentagramm mit zwei gekreuzten Stäben und einer Eichel (heraldisch Grün auf Silber). Im Hof stehen zahlreiche Holzgerüste, die offensichtlich der körperlichen Erüchtigung dienen, und die Innenseite der Mauer weist deutliche Schmauch- und Brandspuren auf.

Früher zogen im Sommer die Magister und Eleven mit dem Heer ins Feld gegen Nostria. Seit es einen Waffenstillstand zwischen beiden Ländern gibt, sind die Eleven zwar nicht mehr zu solchen Kriegseinsätzen gezwungen, aber die Sitte, einen Teil der Ausbildung in der freien Natur außerhalb der Hauptstadt durchzuführen, ist aus dieser Zeit noch erhalten geblieben. Der Schwerpunkt der Ausbildung liegt somit eindeutig auf praktischen Fächern, so dass die Absolventen auf theoretischem Gebiet teilweise Schwächen aufweisen.

Entgegen allen Widerständen des streng patriarchalisch denkenden Adels wurde im Jahre 1867 d.U. (1013 BF) eine Halbfelke norbardischer Abstammung als neue Akademieleiterin eingesetzt. Dies ist dem Einfluss der Grauen Gilde zu verdanken: Als der IGNISPHAERO als wertvolle Ergänzung des Lehrplans erworben werden sollte, forderte (und bekam) die Gilde im Gegenzug ein größeres Mitspracherecht in dem bis dahin rein staatlich geführten Kampfseminar. Aljawa Walsareffnaja öffnete das bis dahin erzkonservative Kampfseminar für Frauen und baute im Rahmen der Wirren um die Andergaster Thronfolge die Unabhängigkeit der Akademie weiter aus. Damit ist sie auf dem besten Wege, das ziemlich provinzielle Kampfseminar langsam aber sicher in eine konkurrenzfähige Lehranstalt umzugestalten.

Die hierfür benötigten Mittel gewinnt sie unter anderem aus den Studiengebühren der Eleven. Die Abgänger stellten bisher üblicherweise die Leibmagier der adligen Ritter, die nun jedoch die Kosten immer mehr scheuen.

Die Akademie im Spiel: Um ihren Ruf aventurienweit zu verbessern, ist die Akademie natürlich immer interessiert, in Magierkreisen auf sich aufmerksam zu machen. Und da angeblich in den Tiefen der Andergaster Wäldern noch manches Geheimnis aus uralten Zeiten verborgen sein könnte, schickt die Akademie auch hin und wieder einmal jemanden los, um dem einen oder anderen Gerücht nach-

Gelehrte und bekannte Sprüche: Grundsätzlich sind fast alle verbreiteten Magiersprüche hier bekannt, wobei jedoch die Sprüche Imperavi und Respondami grundsätzlich nicht gelehrt werden. Der Cantus Ecliptifactus war bis vor einiger Zeit noch als Hauspruch geführt, wird nun aber wegen der Anrufungskomponente nur noch ausgewählten Schülern zugänglich gemacht. Bekannt, aber nicht Teil des festen Lehrplans sind die Sprüche Schadenszauber bannen und Höllenpein.

Hauszauber: Armatrutz, Balsam, Blitz, Eisenrost, Fulminictus, Ignifaxius, Plumbumarum

zugehen. Die Druiden, die ihrerseits darauf bedacht sind, ihre Geheimnisse zu wahren, sind in der Regel auf solche Eindringlinge nicht sonderlich gut zu sprechen.

AKADEMIE DER GEISTREISEN ZU BELHANKA

Genauer Name der Akademie: Conventus und Schule der Fremd- und Selbst-Bewegung durch die Kraft des Geistes zu Belhanka

Haupt-Merkmale: Eigenschaften, Telekinese, Verständigung

Ausrichtung: unkonventionelle, weltoffene Akademie der Grauen Gilde; ungewöhnlich 'demokratisch' ausgerichtet

Akademieleiter: alle zwei Jahre wechselnd

Größe: mittelgroß

Beziehungen: ansehnlich

Ressourcen: ansehnlich

Neben dem großen Rahja-Tempel gilt die Akademie der Geistreisen als wichtigste Sehenswürdigkeit Belhankas. Schon das Gebäude, in dem sie untergebracht ist, weiß den Betrachter zu fesseln. Es liegt in einem weitläufigen Park im Osten der Stadt und gilt als eines der Vorzeigestücke des 'neogüldenländischen Stils': Zwei große Kuppeln überspannen die Lehr- und die Eingangshalle, die Arkaden, die das aus dünnen Steinstreben und riesigen bunten Glasfenstern bestehende Obergeschoss tragen, sind mit vier Schritt hohen Spitzbögen versehen und der große, gänzlich mit exotischen Bäumen und Sträuchern bepflanzte Innenhof beherbergt einen Aves-Schrein.

Noch interessanter für den Besucher ist aber das bunte Völkergemisch, aus dem sich Lehrstab und auch Schülerschaft zusammensetzen: So finden sich hier neben Liebfeldern auch einige Zyklopäer, Tulamiden, Südländer (vor allem aus Chorhop, Mengbilla oder dem Kemi-Reich) und Mohas (aus den Kolonien) – selbst vereinzelte Thorwaler, Nivesen oder Norbarden gehören hin und wieder zu den Eleven. Sogar eine firnelfische Lehrmeisterin, Bigesia Schnee-auf-den-Gipfeln, kann man vorweisen.

Vorurteile kennt man daher in der Akademie keine, und auch sonst ist man, was Unterrichtsinhalte, Lebens- und Lehrweise und Umgangsformen angeht, sehr freigeistig, unkonventionell und ungewöhnlich demokratisch. So wird das Amt des Leiters immer nur auf zwei Jahre gewählt – und bei großer Unzufriedenheit und Stimmenmehrheit mag es auch schon mal geschehen, dass die Spektabilität frühzeitig wieder abgesetzt wird.

Die Schule unterteilt sich thematisch in einen arcanomechanischen Zweig (Schwerpunkt Telekinese) und einen Entdecker-Zweig (Schwerpunkt Eigenschaften), wobei die Schüler bis zum Ende ihres Studiums jederzeit wechseln können. Absolventen des ersten Zweiges erinnern später pfiffige Anwendungen für telekinetische Manipulationen (wie Uhren und magisches Spielzeug), während die zweiten häufig auf belhankanischen Schiffen in die Welt hinausziehen.

Die Akademie im Spiel: Kaum eine Magierakademie ist derart unpolitisch wie die Akademie der Geistreisen, und es heißt, dass eine

Gelehrte und bekannte Sprüche: Generell ist man in Belhanka allen Spielarten der Magie gegenüber aufgeschlossen (mit Ausnahme des Borbaradianismus natürlich). Elfenformeln sind besonders beliebt, und dank einiger 'exotischer' Gastdozenten kommt es sogar bisweilen vor, dass der ein oder andere Druidenzauber gelehrt wird. Einzig der Herrschaft und der Schadensmagie ist man eher abgeneigt, so dass Sprüche mit diesen Merkmalen nur sehr grundlegend behandelt werden, Fulminictus und Ignifaxius werden gar nicht gelehrt. Ansonsten sind hier alle Zauber der Verbreitung Mag5 und besser erlernbar.

Hauszauber: Animatio, Axxeleratus, Foramen, Gedankenbilder, Motoricus, Transversalis, Unitatio

Intrige um die Portionsgröße der alltäglichen Mahlzeiten das höchste der Gefühle in dieser Richtung sei. Allerdings versucht seit einigen Jahren Magister Lessandro ya Taranelli, der Spross einer alteingesessenen Parfümeursfamilie, sich dauerhaft als Spektabilität zu behaupten und in stärkerem Maße Einfluss auf die Geschicke der Stadt zu nehmen. Er profitiert dabei von der häufigen Abwesenheit des überaus beliebten Altmeisters Kiamu Vennerim, einer Koryphäe des TRANSVERSALIS. Dennoch wurde der Nivese bisher in jeder zweiten Amtsperiode als Spektabilität wiedergewählt.

HALLE DES VOLLENDETEEN KAMPFES ZU BETHANA

Genauer Name der Akademie: siehe oben

Haupt-Merkmale: Eigenschaften, Schaden

Ausrichtung: eher wenig rondrianisch eingestellte Kampf-Akademie der Grauen Gilde, in der sich auch um Bildung und Forschung bemüht wird.

Akademieleiter: Landor Gerrano

Größe: groß

Beziehungen: sehr groß (mächtige Kontakte, von denen aber selten Gebrauch gemacht wird)

Ressourcen: groß (umfangreicher Landbesitz)

Die Akademie residiert in einem abgeteilten Stadtviertel Bethanas, und die Gebäude gelten als die wohl ältesten der güldenländischen Einwanderer. So trutzig und wuchtig sie auch wirken mögen, vermeint man trotz allem noch den Hauch Horas' und seiner Gemahlin Lamea, die hier vor über 2.400 Jahren über die Stadt herrschte, zu spüren – angeblich handelte es sich bei den weißgrauen Bauten um die Sommerresidenz und den Tempel des Gottkaisers.

In dieser altherwürdigen Atmosphäre finden die Eleven die nötige Muße und Ruhe, um sich der 'Magica Combattiva' in all ihren Facetten zu widmen – aber auch auf weltliche Kampftechniken und wissenschaftliche Bildung wird großer Wert gelegt.

Im Gegensatz zu dem mittelreichischen Pendant in Gareth (früher Beilunk) verstehen sich die Bethaner sowieso eher als kämpferische Magier denn als magiebegabte Krieger. In der Stadt Bethana sind die Kampfmagier gern gesehen, und man ist stolz darauf, eine derart angesehene und rechtschaffene Magierakademie zu beherbergen.

Auch wenn die Akademie über gute Kontakte zu vielen Adelshöfen und Heerführern verfügt, hält sie sich in politischen Fragen eher zurück. Seit dem Gildenwechsel im Jahr 1029 BF ist es jedem Absolventen freigestellt, "mit Ehre und Anstand seinen Weg zu gehen". Dies bedeutet, dass zwar Götterfurcht, Ehrenhaftigkeit und Treue zum Horasreich erwartet werden, aber weder der Dienst in der kaiserlichen Armee noch eine bestimmte Position in inneren Angelegenheiten verlangt wird.

Die Akademie im Spiel: Die Helden werden mit dieser Akademie am ehesten zu tun bekommen, wenn sie sich fortbilden wollen – eine Aufnahme wird aber sicherlich nicht leicht fallen, wenn sie nicht als aufrecht und ehrenhaft gelten. Ansonsten mag es vorkommen, dass einzelne Magier, Adlige oder Söldnerführer eine Intrige gegen die

Gelehrte und bekannte Sprüche: In Bethana hält man nicht viel von Subtilität, daher werden Einfluss- und Herrschaftssprüche mit einer Verbreitung von Mag4 oder weniger nicht gelehrt. Dass Dämonologie mehr als nur verpönt ist, braucht kaum erwähnt zu werden, aber auch von anderen Herbeirufungen und Beschwörungen hält man die Finger fern. Die einzigen beiden selteneren Zauber, die gelehrt werden, sind der Höllenpein und der Objecto Obscuro.

Hauszauber: Armatrutz, Balsam, Corpofesso, Desintegratus, Fulminictus, Ignifaxius, Unitatio

Akademie spinnen, um die 'alte Ordnung' wieder herbeizuführen, d.h. die Schule wieder der Weißen Gilde und der Oberhoheit des Kaiserhauses zu unterwerfen.

DUNKLE HALLE DER GEISTER ZU BRABAK

Genauer Name der Akademie: Konvent der verfinsterten Sonnenscheibe, Sphärenkundliches Institut und Halle der Geister zu Brabak

Haupt-Merkmale: Beschwörung, Geisterwesen, Dämonisch

Ausrichtung: Akademie der linken Hand

Akademieleiterin: Demelioë Nandoniella Terbysios

Größe: mittelgroß

Beziehungen: hinlänglich (in Magierkreisen als Spinner abgetan und auch in der lokalen Politik kaum involviert)

Ressourcen: ansehnlich, der Wissensschatz in der Bibliothek muss jedoch auf jeden Fall als groß bezeichnet werden.

Die Brabaker Akademie ist in einem unheimlich anmutenden, burgartigen und nahezu fensterlosen Gebäude aus schwarzem Granit mitten in der Stadt untergebracht, das nur vom Palast des Brabaker Königs überragt wird. Selten sieht man die Magier durch die schwere, mit Dämonenfratzen verzierte Türe schreiten, viel zu beschäftigt sind sie mit ihren Studien.

Gerüchten zufolge ging die Akademie aus den Überbleibseln der sagenumwobenen Zitadelle der Geister hervor, die sich vor langer Zeit unter mysteriösen Umständen selbst vernichtet haben soll. Wenn dies zutrifft, dürften sich manche vergessenen Werke über den Schamanismus der Napewanha und Mohaha in den Gewölben der umfassenden Bibliothek verbergen.

In Fachkreisen galten die Magier aus Brabak bis vor einigen Jahren eher als verschrobene Spinner, die vielerorts aus Unkenntnis als inkompetent belächelt werden. Die Ereignisse um Borbarads Rückkehr haben jedoch gezeigt, dass viele äußerst kompetente Zauberer aus Brabak stammten – und seit dieser Zeit werden die Brabaker eher gefürchtet als unterschätzt. Doch auch schon vorher entstanden hier zahlreiche (teilweise unter Pseudonymen veröffentlichte) theoretische Schriften, die von der erstaunlichen Fachkenntnis der Brabaker Beschwörer Zeugnis ablegen.

Dass die Akademie ihre Türen für nahezu alle Magiekundigen öffnet, solange diese über genügend Macht oder Gold verfügen, hat schon zu einigen heftigen Disputen innerhalb der Schwarzen Gilde geführt. So soll Galotta selbst eine längere Zeit in Brabak verbracht haben, ehe er sich Borbarad anschloss, und sogar der berüchtigte Pölberra unterrichtet hier zeitweise.

Die Akademie im Spiel: Brabak stellt das Urbild der Schwarzen Akademie dar. Hier sammeln sich wissensdurstige, skrupellose Magier aller Philosophien. Selbst die, die andernorts für ihre Taten bereits auf den Scheiterhaufen wandern würden, können nahezu unbehel-

Gelehrte und bekannte Sprüche: Abgesehen von Elementarzaubern und den meisten Illusionen lassen sich hier nahezu alle allgemein bekannten Sprüche lernen – eine großzügige Spende an die Akademie vorausgesetzt. Natürlich ist die Kenntnis der eigenen Spezialisierung vorherrschend: Alle Sprüche, die das Merkmal Dämonisch oder Geisterwesen haben, sind bereits ab einer Bekanntheit von Mag3 erlernbar. Des weiteren verfügt die Akademie (trotz ihres schlechten Rufs) über eine ansehnliche Sammlung alter und seltener Formeln (und auch etliche Wahre Namen). Gelehrt werden davon jedoch neben den oben bereits genannten nur Ecliptifactus, Hartes schmelze, Nuntiovolo und Reptilea – und zwar außer den eigenen Schülern nur solchen Magiern, die der Akademie einen Dienst erwiesen haben.

Hauszauber: Geisterbann, Geisterruf, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Nekropathia, Skelettarius, Totes handle

ligt ihre Forschungen betreiben. König Mizirion duldet diese Querköpfe notgedrungen, da sie gut zahlende Gäste nach Brabak bringen, andererseits fürchtet er aber auch eine Auseinandersetzung mit den Dämonologen, bei der er vermutlich unterliegen würde. Immerhin halten sich die Magier aus der Brabaker Politik heraus.

Die Bibliothek der Akademie stellt eine unermessliche Fundgrube an dunklem Wissen dar, ist jedoch nur wenigen Magiern komplett zugänglich – die Zutrittsgebühren zu den 'interessanten' Teilen dieser Bibliothek (sprich: dem, was andernorts 'Giftschrank' heißt) sind immens, können aber eventuell auch über diverse Gefallen oder Dienste abgearbeitet werden.

Möglicherweise werden die Helden von einem Brabaker Magier beauftragt, um irgendwo ein Buch oder Artefakt zu besorgen – vielleicht sind sie aber auch zufällig in den Besitz eines Gegenstands gekommen, für den sich die Brabaker ungemein interessieren, und diese schrecken im Zweifelsfall vor nichts zurück, um das Objekt der Begierde an sich zu bringen.

SEMINAR DER ELFISCHEN VERSTÄNDIGUNG UND NATÜRLICHEN HEILUNG ZU DONNERBACH

Genauer Name der Akademie: siehe oben

Haupt-Merkmale: Verständigung, Heilung

Ausrichtung: aufgeschlossene, sehr elfisch ausgerichtete Magierakademie mit freundschaftlichen Beziehungen zur Grauen Gilde; selbst aber rechtlich nicht mit der Gilde verbunden

Akademieleiter: Virily's Eibon

Größe: mittel

Beziehungen: hinlänglich (im wesentlichen zu den Elfen der Umgebung und zum Orden des Heiligen Anconius)

Ressourcen: hinlänglich

Das unter Rohal dem Weisen im Jahre 542 BF gegründete Seminar liegt außerhalb der Stadt in einem Ulmenhain unweit des Ufers des Neunaugensees. Die Akademie ist in einigen schlichten Holzhäusern untergebracht, so dass ein Fremder bei seinem ersten Besuch gar nicht vermuten würde, dass es sich hierbei um eine Stätte ma-



gischen Wirkens handeln könnte. Doch die Lage in freier Natur hat auch seine Gründe: Die zahlreichen Elfen, die in der Akademie verweilen, würden kompakte Steinbauten – man denke da nur an die Prunkbauten so manch anderer Akademie – überhaupt nicht zu schätzen wissen. Zudem lassen sich gerade viele elfische Formeln im Freien besser anwenden – eine Festung mit dicken Mauern wäre da äußerst hinderlich. Das Seminar ist bekannt durch die intensive Zusammenarbeit von Menschen und Elfen, die sich nicht zuletzt auch im Curriculum niederschlägt: Viele Zauber stammen ursprünglich aus dem elfischen Wissensschatz. So ist auch einer der größten Vorzüge dieser Akademie, dass manche Elfenzauber direkt von elfischen Lehrmeistern gelehrt werden. Nur Wenigen ist indes bekannt, dass sich früher in den Nähe von Donnerbach ein schwarzmagisches Institut der Hellsichts- und Beherrschungszauberer befand. Die heute verlassenen und stark

verfallenen Türme und Kuppelbauten liegen etwa acht Meilen südlich der Stadt in einem unzugänglichen Sumpf am Ufer des Neunaugensees. Unterirdische Gänge, die es angeblich mal gegeben haben soll, sind wohl Überschwemmungen zum Opfer gefallen oder eingestürzt. Alte Überlieferungen besagen, dass die Akademie selbst eine einzige Festung gewesen sei, denn jeder Gang und jeder Raum sei mit magischen Fallen gesichert gewesen. Auch hält sich hartnäckig das Gerücht, in den alten Gebäuden befände sich irgendwo ein Schwarzes Auge.

Die Akademie im Spiel: Ein Puniner Theoretiker mag ja die Methoden in Donnerbach als hinterwäldlerisch bezeichnen, doch fast nirgendwo sonst auf dem aventurischen Kontinent findet man einen derart friedvollen und harmonischen Ort, an dem sich das Gedankengut verschiedener Völker ergänzt. Donnerbach gilt deshalb in den heutigen rauen Zeiten noch als eine der wenigen echten Zufluchtsstätten. Darüber hinaus bietet sich hier natürlich die Möglichkeit, mit Elfen in Kontakt zu treten.

KONZIL DER ELEMENTE ZU DRAGONIA

Genauer Name der Akademie: Ewiges Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall

Haupt-Merkmal: Elementar

Ausrichtung: seit 1011 BF Mitglied der Großen Grauen Gilde des Geistes, vorher unabhängig; druidisch geprägte, weltfremde Elementaristen

Akademieleiter: Eslam Abd-al-Angru (in Vertretung für Pyriander di Ariarchos, Feuer), Sumudai Gerberowa (Humus), Reto Sandström (Wasser), Rovena von Shamaham (Luft), Emmeran von den Nordmarken (Erz), Thorhalla Wengenholmer (Eis)

Größe: groß (pro Element 12 Schüler und 2 Lehrmeister)

Beziehungen: gering (zum Rat der Grauen Gilde, Einfluss bei einigen Ferkinastämmen der Umgebung)

Ressourcen: gering (finanziell, jedoch autarke Versorgung), groß (Wissen um ältere Zeitalter, elementares Gleichgewicht und dergleichen) Der Überlieferung zufolge trafen, als Kaiser Murak-Horas das Diamantene Sultanat eroberte, einige Druiden aus Yaquirtal und Reichsforst auf tulamidische Dschinnenbeschwörer. Einem heute nicht mehr rekonstruierbaren Fingerzeig folgend, drangen die Elementaristen gemeinsam tief in die Gebirgszüge des Raschtulswalles ein, wo sie auf

Gelehrte und bekannte Sprüche: Grundsätzlich werden in Donnerbach die meisten Formeln in gildenmagischer Repräsentation gelehrt (Mag⁵ und höher), jedoch nur wenige Elementarzauber und Illusionen: Nicht erlernbar sind Adamantium, Auris Nasus, Duplicatus, Favilludo, Ignifaxius, Illusion auflösen, Manifesto, Menetekel, Paralysis, Reflectimago, Sapefacta, Vocolimbo, Vogelzwitchern und Weihrauchwolke. Der Dämonologie hat man im Lehrbetrieb größtenteils den Rücken zugewandt, jedoch ist in der Bibliothek entsprechendes, gildenmagisches Wissen vorhanden. An selteneren Formeln sind in Donnerbach bekannt: Gedankenbilder, Nebelwand und Projektimago sowie ausschließlich in elfischer Repräsentation Bärenruhe und Traumgestalt.

Hauszauber: Abvenenum, Ängste lindern, Attributo, Balsam, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Eigenschaft wiederherstellen, Gedankenbilder, Klarum Purum, Ruhe Körper, Sensibar, Tiergedanken, Unitatio, Verständigung stören

einem Hochplateau in über 2.000 Schritt Höhe eine uralte Festung von titanischen Proportionen entdeckten – nach Ansicht der Gründer des Konzils vermutlich von einer drachischen Hochzivilisation erbaut. (Die vereinten Bemühungen der Druiden eines BLICK IN DIE VERGANGENHEIT endeten bei einem völlig unveränderten Anblick bereits vor 30.000 Jahren.) Ja, einigen Faserer Märchen zufolge ist die Titanenfestung sogar nur der Vorposten eines verschollenen Zauberreichs, das in den unerreichbaren Hochtälern des Raschtulswalls liegt. Sei es, wie es sei, die Elementaristen traten ihrer Ansicht nach das Erbe mehrerer aufeinander folgender Hochkulturen an, als sie das Konzil gründeten (oder wiederbelebten), mit dem einzigen Zweck, die Harmonie der sechs Elemente zu bewahren. Das Konzil taufte die Titanenfestung 'Drakonia' und baute sie über Jahrhunderte für menschliche Bedürfnisse um. Allerdings wird bis heute nur ein Bruchteil der Riesen-hohen Hallen und meilenlangen Gänge genutzt, und Teile der Anlage sind selbst nach tausend Jahren noch immer unerforscht. In den unergründlichen Gewölben, die tief in den Marmor des Raschtulswalles getrieben sind, verbirgt sich vermutlich der größte Schatz des Konzils: Wand über Wand ist mit ein Schritt hohen, permanenten MENETEKEL (?) beschrieben, die an Drakned-Hieroglyphen erinnern und wohl so etwas wie Schrifttafeln bilden. Aus den kläglich wenigen Glyphen, die die Magier binnen eines Jahrtausends entziffern konnten, wurden die wertvollsten Formeln des Konzils abgeleitet – Zauber, von denen einige andernorts noch von wenigen uralten Elfen gehütet werden, während andere außerhalb des Konzils gänzlich unbekannt sind. Niemand wagt zu sagen, welche Geheimnisse die Hunderte anderer Zeichen noch bergen könnten.

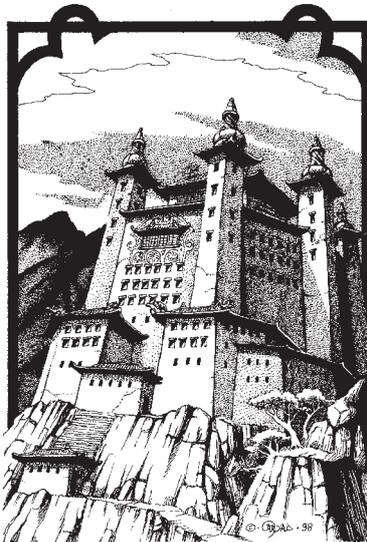
Im späten Rahja 1011 BF traten dann vor der Akademie zu Punin sechs Magier in der einfachen weißen Tunika der Elementarbeschwörer auf, die sich treuherzig als Gesandtschaft einer unbekannteren Akademie im Raschtulswall vorstellten. Zur Legitimierung aufgefordert, verwies sie auf ihre Tätowierungen auf der Stirn (!), legten das über 1.000 Jahre alte Original des *Grossen Elementariums* vor und ließen einen IGNISPHAERO durch die Säulenhallen brausen – einen Zauber, der zu jener Zeit als verschollen galt. Den führenden Magiern Aventuriens wurde klar, dass sie es hier tatsächlich mit einer seit dem Krieg der Magier vergessenen Schule von Elementaristen zu tun hatten.

In ihrer Vorfreude auf die vor ihnen liegenden Wiederentdeckungen ignorierten sie fast völlig den Grund der Gesandtschaft: Der oberste Gesandte Pyriander, der als einziger länger als einen Tag und eine Nacht in Punin blieb, erklärte, das Konzil sei über die zunehmenden Strukturveränderungen im elementaren Gefüge beunruhigt, benötige aber einige hervorragende Analysemagier, um den Ursprung der zu befürchtenden Umbrüche und eventuelle Maßnahmen dagegen zu eruieren. Den Puniner Magiethoretikern erschien diese druidisch-intuitive Prophezeiung natürlich als von zweifelhafter Bedeutung; zumal das Konzil seinerzeit, als sich jeder verantwortungsbewusste Magier Rohals Feldzug gegen den Schwarzen Borbarad anschloss, nur sechs Beobachter entsandt hatte. Im Nachhinein muss man es tragisch nennen, dass die Zusammenarbeit nur langsam in Gang kam; dennoch gingen von den wenigen Expeditionen, die sich von Punin aus zum Konzil aufmachten, wesentliche Impulse im Kampf gegen den zurückgekehrten Borbarad aus.

Den Besucher erwartet, sofern er nicht von einem Dschinn getragen wird, ein mehrwöchiger Weg durch Vorgebirge und unwegsamste Bergschluchten, bis er auf einem Hochplateau Drakonia erreicht. Von der gigantischen Anlage wird auch heute nur ein Bruchteil genutzt.

Gelehrte und bekannte Sprüche: Am Konzil sind die meisten Sprüche bekannt, die auch an den anderen Akademien gelehrt werden, abgesehen von Aureolus, Auris Nasus, Bewegung stören, Delicioso, Eigenschaft wiederherstellen, Einfluss bannen, Faviludo, Geisterbann, Hellsicht trüben, Illusion auflösen, Imperavi, Impersona, Invocatio maior, Invocatio minor, Menetekel, Pentagramma, Reflectimago, Schleier, Skelettarius, Verständigung stören, Verwandlung beenden, Vocolimbo, Vogelzwitchern und Weihrauchwolke. Außerdem gibt es hier zahlreiche Sprüche, die an anderen Akademien nicht oder nur selten gelehrt werden, vor allem natürlich aus dem elementaren Bereich. Dies sind: Aerofugo, Aerogelo, Gletscherwand, Granit und Marmor, Herbeirufung vereiteln, Herr über das Tierreich, Leib des Feuers, Metamorpho Felsenform, Metamorpho Gletscherform, Nihilogravo, Orkanwand, Pfeil des Feuers, Wand aus Dornen, Wand aus Erz, Wand aus Wasser, Wasseratem, Wettermeisterschaft, Windhose, Windstille sowie die Hexalogie der elementaren Geschosse (Aquafaxius, Archofaxius, Frigifaxius, Humofaxius, Orcanofaxius) und der elementaren Explosionen (Aquasphaero, Archosphaero, Frigisphaero, Humosphaero, Ignisphaero, Orcanosphaero). Auch sind die Hexalogien der elementaren Bewegung und der elementaren Wirbel an sich bekannt, jedoch dauert es bei einigen dieser Sprüche viele Jahrzehnte, bis ein Schüler sie gemeistert hat. Alle jene der hier bekannten Zauber, die sehr selten sind (Mag1 bis Mag3), werden nur in besonderen Ausnahmefällen Auswärtigen (je nach Eintrag im *Liber Cantiones* und Meisterentscheid) gelehrt. Zauber, die von den Konzilsdruiden übernommen wurden (d.h. die in druidischer Repräsentation gelehrt werden), werden explizit nur den eigenen Schülern beigebracht und nicht an Auswärtige weitergegeben, auch reisenden Konzilsmagiern ist die Weitergabe strengstens untersagt. Dies gilt für die Zauber Blick in die Vergangenheit, Böser Blick, Eins mit der Natur, Geisterruf, Halluzination, Kraft des Erzes, Magischer Raub, Mahlstrom, Nebelwand, Sumus Elixiere, Weisheit der Bäume und Wellenlauf.

Hauszauber: Adamantium, Aeolitus, Aquafaxius, Archofaxius, Caldofrigo, Corpofrigo, Dschinnenruf, Elementarer Diener, Frigifaxius, Gletscherwand, Granit und Marmor, Humofaxius, Ignifaxius, Ignisphaero, Klarum Purum, Manifesto, Nebelwand, Orcanofaxius, Orkanwand, Ruhe Körper, Wand aus Dornen, Wand aus Erz, Wand aus Flammen, Wand aus Wogen, Wasseratem, Windstille



Neben den Elementaristen leben hier noch etwa 120 Diener, Gehilfen und Angehörige, denn alles, was das Kloster zum Leben benötigt, muss auf dem Hochplateau hergestellt oder heraufgeschafft werden. Dennoch wäre ohne die Dienste der Dschinne des Humus und der Luft nicht einmal die karge Ernährung der Zauberer möglich.

In der Nähe des Konzils befindet sich der Berg Raschtul Kandscharot, wo im Jahre 1021 BF der Lichtvogel das Karmakorthäon, die Weltzeitwende, ankündigte.

Die Akademie im Spiel: An sich ist das Konzil nur zur Hälfte eine Magierakademie. Die sechs Fakultäten der Elemente bestehen jeweils aus zwei Großmeistern – noch immer wie zur Gründungszeit einer der gildenmagischen, einer der druidischen Tradition verpflichtet – und ihren jeweils maximal zweimal sechs Schülern.

Manche der letzteren sind Eleven, die erst kürzlich per Dschinn aus dem 'Tiefenland' geholt wurden, manche alterfahrene Elementaristen, die andernorts längst einen eigenen Lehrstuhl hätten. Denn bis zur Öffnung zur Außenwelt gab es im Konzil nur zwei Arten, die Schulzeit zu beenden: den Aufstieg zum Großmeister oder – häufiger – das Ableben. Zwischen Magiern und Druiden herrschte lange Zeit gutes Einvernehmen und eine fruchtbare Aufgabenteilung bei der Erforschung Drakonias, wobei die Magier sich auf die Entschlüsselung der Inschriften konzentrierten, während Druiden Gänge und Umgebung durchstreifen, um an interessanten Stellen ihren magischen Blick in die Vergangenheit zu richten.

Seit Pyriander di Ariarchos, der gildenmagische Großmeister des Feuers, jedoch auswärtige Magier eingeladen und Wissen an diese weitergegeben ('verraten') hat, ist das Verhältnis getrübt. Die Magier wenden sich immer mehr der Außenwelt zu und suchen Anschluss an die Gilden; die Druiden dagegen ziehen sich immer mehr vom Konzil zurück in die umgebende Wildnis aus Berggipfeln, Abgründen, Gletschern, Wasserfällen, Sturmhöhen und Vulkanen.

Eine weitere Besonderheit dieser Akademie ist das von den gildenmagischen Adepten auf der Stirn – und nicht wie üblich auf der Hand – getragene Akademiesiegel. Diese Tradition stammt noch aus der Zeit vor den Magierkriegen. Im übrigen halten die Konzilsmagier sich weitgehend an die Regularien der Gilden, während die Druiden sich von alledem fern halten und Besuchern möglichst aus dem Weg gehen. (Selbstverständlich sind die Konzilsdruiden auch nicht Gilddenmitglieder und tragen keine Gildensiegel.)

Seit dem Allaventurischen Konvent im Sommer 1021 BF ist die Akademie für auswärtige Magier zugänglich, und es haben sich mittlerweile auch einige wenige Elementaristen zum Zweitstudium hier eingefunden.

Nicht magiebegabte Besucher gab es bisher nur wenige – hierunter die berühmten Gezeichneten und die Teilnehmer am Ritual des Allvogsels des Lichts.

AKADEMIE DER HERRSCHAFT ZU EΛENVINA

Genauer Name der Akademie: siehe oben

Besonders gelehrte Merkmale: Herrschaft, Einfluss

Ausrichtung: Akademie der rechten Hand mit sehr auf Disziplin bedachter Ausbildung

Akademieleiterin: Ruane von Elenvina

Größe: klein

Beziehungen: in Gildenkreisen hinlänglich, vor Ort gering (sinkend)

Ressourcen: gering (sinkend)

Seit einigen Jahren ist in Elenvina ein schleichender Niedergang der Akademie zu verzeichnen. Der Glanz vergangener Zeiten (Kaiser Hal ernannte den Elenviner Absolventen C. G. E. Galotta zum Ersten Hofmagus) ist vorbei: Galotta wurde zum Reichsverräter, einige Magister starben im Kampf gegen die schwarzen Horden, und die praiosgläubigen Nordmärker verweigern der Akademie inzwischen die Unterstützung, die sie jahrelang genossen hat.

Innerhalb der Mauern der Akademie, die auf einem steilen Hügel mit beeindruckendem Blick über den Großen Fluss und die Stadt liegt, ist die Furcht vor dem mehr als strengen Führungsstil ihrer Spektabilität allgegenwärtig, aber niemand würde sie offen äußern.

Die 991 BF geborene Nachfolgerin Jorgen Raul Vittelbecks ist eine dünne, herrliche Frau von schlichtem Äußeren. Dahinter verbergen sich jedoch ein heller Kopf und ein eiserner Wille. Die Base der Baronin von Elenvina ist als strenge Weißmagierin der Ansicht, dass nur Entbehrung und Askese den Charakter eines Magiers richtig formen, und führt den mehr als strengen Führungsstil Vittelbecks mustergültig fort. Der schiere Kampf ums Dasein im vom Praios-Glauben geprägten Elenvina hat dazu geführt, dass Ruana nach außen hin zwar die Fassade der mustergültigen weißen Akademie aufrechterhält, hinter den Kulissen jedoch verzweifelt und mit nicht sehr praiosgefälligen

Gelehrte und bekannte Sprüche: In Elenvina sind grundsätzlich alle Sprüche der Verbreitung Mag4 bekannt, allerdings werden alle Formeln der Borbaradianer (auch wenn es sie jetzt in einer gildenmagischen Kernthese gibt) und der Dämonologie systematisch bekämpft und können nicht erlernt werden. Dies gilt für die Sprüche *Invocatio Maior*, *Invocatio Minor*, *Karnifilo*, *Schwarz und Rot* und *Skelettarius*.

Hauszauber: Band und Fessel, Bannbaladin, Beherrschung brechen, Horriphobus, Respondami, Sensibar, Somnigravis

Methoden nach Verbündeten gegen die Schließung der Schule sucht. Elenvina ist ein Relikt aus alten Tagen. Man kommt zwar noch seinem Lehrauftrag nach, aber weitere große Impulse sind von dieser Akademie wohl nicht mehr zu erwarten.

Die Akademie im Spiel: Möglicherweise findet ein Förderer der Elenviner Akademie eine Möglichkeit, den Ruf der Schule zu verbessern – schlimmstenfalls auch mit nicht ganz legalen Mitteln. Und vielleicht glaubt er, dass die Helden ihn bei seinem Vorhaben von Nutzen sein könnten.

AKADEMIE DER GEISTIGEN KRAFT ZU FASAR

Genauer Name der Akademie: Alte und Erhabene Al-Achami-Akademie der Bruderschaft der Wissenden vom Djer Tulam zu Fasar

Haupt-Merkmale: Einfluss, Herrschaft

Ausrichtung: traditionsbewusste, altehrwürdige Akademie der linken Hand; angesehen, aber auch sehr berüchtigt, was Lehr- und Forschungsmethoden betrifft – eine schwarzmagische Akademie par excellence.

Akademieleiter: Thomeg Atherion

Größe: sehr groß

Beziehungen: groß (die Akademie stellt einen bedeutenden Machtfaktor Fasars dar, der Akademieleiter ist einer der Erhabenen der Stadt)

Ressourcen: sehr groß (die Akademie besitzt zahlreiche Güter in und um Fasar)

Die Akademie ist eine der ältesten auf dem aventurischen Kontinent. Ihr genaues Gründungsdatum ist nicht mehr bekannt, aber schon die ersten güldenländischen Reisenden ins Diamantene Sultanat berichten von "eyner Schul in der Statt Jal-Fassar am Rueckgrath der Welt, wo man aussildet die Magier, Macht zu haben ueber Mensch, Thier und Pflanz, also auch über Daimonen und Manifestationen" – womit die Akademie auf eine zumindest zweitausendjährige Tradition zurückblicken kann.

Seit Anfang ist es der eherne Grundsatz der Fasarer Akademie, Magier und Magierinnen heranzuziehen, die nur ihren Meistern und den Göttern Rechenschaft schuldig sind und sich sonst keiner Autorität zu beugen brauchen. Daher gibt es keinerlei Restriktionen, was Forschung und Lehre angeht, und um den verruchten Ruf, den ebendies in Magierkreisen mit sich bringt, schert man sich im Bewusstsein, zur Elite zu gehören, auch nicht sonderlich.

Das Akademiegebäude selbst, so heißt es, wurde binnen sieben Tagen und Nächten von einem Dschinn des Erzes errichtet – und wer in den Genuss kommt, den monströsen, mit unzähligen Türmchen und Erkern verzierten Basaltbau am Nordwestrand der Stadt zu besichtigen, wird dies leicht glauben. Im Inneren gibt es angeblich mehr geheime als offen zugängliche Flure, Korridore und Kammern, und viele Bereiche existieren nur dank mächtiger Illusionsmagie. Gäste sind nicht gern gesehen, und wo Nichtmagier erst gar nicht eingelassen werden, bedarf es bei Magiern noch immer der Zustimmung eines der drei Ratsmitglieder oder Seiner Spektabilität selbst.

Die Akademie im Spiel: Die Akademie hat sich durch eine Folge von geschickten politischen Schachzügen zu einer der einflussreichsten Organisationen in Fasar entwickelt. Dabei ist sie sich auch nicht zu

Gelehrte und bekannte Sprüche: Als eine der ältesten Akademien Aventuriens und dank der uneingeschränkten Forschungstradition gibt es eigentlich kaum einen (gildenmagischen) Spruch, der in Fasar unbekannt ist. Inwieweit dieses ehrwürdige Wissen aber an die Eleven weitergegeben wird, ist eine ganz andere Sache: Generell werden wohl die meisten Zauber der Verbreitung Mag4 gelehrt (siehe Seite 173), in den Merkmalen Einfluss und Herrschaft auch seltenere Sprüche (und zwar Erinnerung verlassend, Höllenpein, Ignorantia, Memorabilia, Schwarzer Schrecken und Widerwille) sowie der Ecliptifactus und der Magische Raub, der hier sogar Hauszauber ist. Allen Gerüchten zum Trotz wird borbaradianische Magie nicht gerne gesehen, der Akademieleiter gilt sogar als ausgesprochener Borbaradianer-Feind. Zwar werden die entsprechenden Sprüche theoretisch gelehrt, aber keinesfalls an Außenstehende weitergegeben. Abgängern der Akademie, die dies versuchen, drohen schwere Strafen – und die Fasarer sind da nicht zimperlich.

Hauszauber: Bannbaladin, Beherrschung brechen, Horriphobus, Imperavi, Magischer Raub, Memorabilia, Paralysis, Respondami, Sensibar, Somnigravis, Widerwille

schade, Hilfestellungen gegen bare Münze zu leisten, was einerseits für wohlgefüllte Schatullen sorgt, andererseits den Magiern auch allerlei geheime Informationen zuspießt (die man dann wiederum gewinnbringend verschachern kann). Mit der örtlichen Geweihtenschaft der Rahja versteht man sich bestens, trotz oder gerade aufgrund der Tatsache, dass die Spektabilität Begründer, Prophet, Lehrer und Anhänger der sogenannten 'rahjagefälligen Magie' ist (über deren – sicherlich pikante – Details sich Thomeg Atherion ausschweigt).

ΒΑΠΠΑΚΑΔΗΜΙΕ ΦΑΣΑΡ

Genauer Name der Akademie: Groß-Tulamidische Schule der Magischen Künste – Exorzistische und Bann-Akademie zu Fasar

Besonders gelehrtes Merkmal: Antimagie

Ausrichtung: auf Verschwiegenheit ausgerichtete Akademie ohne Gildenangehörigkeit; von der Philosophie her steht sie der Grauen Gilde am nächsten.

Akademieleiter: Sarim al Jabar

Größe: klein

Beziehungen: groß (Abgänger der Akademie stehen an der Seite der Mächtigen Fasars, in Magierkreisen jedoch minimal, da unbekannt.)

Ressourcen: groß (finanziell gesehen, da von den Reichen, welche die Abgänger beschäftigen, gut versorgt; wissenschaftlich gesehen: klein) Diese kleine Akademie ist selbst in Magierkreisen weitgehend unbekannt. Gegründet wurde sie vor rund hundert Jahren von einigen Erhabenen und Reichen der Stadt, um einen Ausgleich zur der Akademie Al'achami zu schaffen. Die Abgänger der Bannakademie stellen einen großen Teil der magischen Berater und Leibwächter der Mächtigen der Region, dadurch erhält die Akademie einen nicht zu unterschätzenden Einfluss. Die Schüler, die hier aufgenommen werden, stammen in der Regel direkt aus dem Gefolge eines Erhabenen. Nach dem Ende ihrer Ausbildung haben sie einen fünfjährigen Dienst bei ihrem Herren zu verrichten, die meisten bleiben jedoch auch danach an der Seite ihres Herren.

In Fasar selbst wissen nur Wenige von der Existenz dieser Akademie, und noch weniger Personen außerhalb der Lehrer und Abgänger wissen, wo sie sich überhaupt genau befindet. Manche mutmaßen, dass es auch gar nicht *eine* Akademie gibt, sondern ihr Platz des öfteren wechselt. Über den Leiter dieser mysteriösen Akademie, Sarim al Jabar, ist nahezu nichts zu erfahren. Außer dass er ein brillanter Antimagier sein soll, ist nur bekannt, dass er selbst Absolvent der Schule ist.

Gelehrte und bekannte Sprüche: Alle verbreiteten gildenmagischen Sprüche sind bekannt, dazu noch Desintegratus, Ecliptifactus, Herbeirufung vereiteln, Ignorantia, Invercano, Schadenszauber bannen und Widerwille. All diese Zauber stehen nur Schülern der Akademie zur Verfügung.

Hauszauber: Beherrschung brechen, Bewegung stören, Eigenschaft wiederherstellen, Gardianum, Hellsicht trüben, Pentagramma, Verwandlung beenden

In Sachen Ausbildung richtet man sich ganz nach den Bedürfnissen derjenigen, die die Akademie finanzieren – so erhalten alle Schüler eine solide antimagische Ausbildung, jedoch wird jedem Abgänger nahegelegt, sich auch in einem anderen Gebiet weiterzubilden. Die Wahl dieses Gebietes ist den Schülern nicht immer freigestellt, da oft die Bedürfnisse ihrer zukünftigen Dienstherrn ausschlaggebend sind.

Ihr Umgang mit den Vorschriften bezüglich des Magiersiegels ist in den Augen der Weißen Gilde und vieler mittelländischer Potentaten kriminell, und selbst die Graue Gilde missbilligt das Fasarer Vorgehen. Im Mittel- und Horasreich oder bei der Konfrontation mit kirchlichen oder weißmagischen Autoritäten kann ein Fasarer Magier also sehr schnell ernsthafte Schwierigkeiten bekommen.

Die Akademie im Spiel: Es ist eher unwahrscheinlich, dass eine Heldengruppe jemals etwas mit dieser Akademie zu schaffen hat. Falls doch: Auf Nachforschungen über den Standort der Akademie reagieren die Magister meist äußerst ungehalten und das Akademiesiegel der Bannakademie ist selbst den allerwenigsten Magiern bekannt. (Was Wunder, trägt es ja auch kaum einer der Abgänger den Richtlinien des Albyricus gemäß.)

HALLE DES QUECKSILBERS ZU FESTUM

Genauer Name der Akademie: Academia Magica Transformatorica Festumiensis, neugestiftet und Hesinde zu Preis und Ehr im Zeichen des ewig wandelbaren Quecksilbers

Besonders gelehrte Merkmale: Elementar, Objekt, Umwelt

Ausrichtung: Akademie der Grauen Gilde

Akademieleiterin: Jaunava Dagonoff

Größe: groß

Beziehungen: ansehnlich

Ressourcen: groß

Das Gebäude dieser angesehenen Akademie befindet sich gemeinsam mit dem städtischen Hesinde-Tempel in einem großzügigen Areal inmitten des Hesindedorfes. In diesem Stadtteil Festums versammeln sich nahezu alle kulturellen und wissenschaftlichen Einrichtungen der Stadt um eine Parkanlage voller alter Blutulmen, Steineichen und mit Lotus überwachsener Teiche. Neben den alchimistischen Werkstätten des Roten Salamanders findet man in diesem Viertel ein Spital, mehrere Theaterbühnen, Tavernen und Kneipen. Das bunte Gemisch

Gelehrte und bekannte Sprüche: Neben den üblichen gildenmagischen Sprüche sind folgende Zauber erlernbar: Hartes schmelzen, Herbeirufung vereiteln, Nebelwand und Nihilogravo, darüber hinaus in elfischer Repräsentation Leib des Windes und Metamorpho Gletscherform. Die borbaradianische Variante des Weiches erstarre ist zwar bekannt, wird aber nicht weitergegeben. Für akademiefremde Magier kann das Erlernen einer Formel eine kostspielige Sache werden – die Akademie berechnet je nach Formel einen Fixpreis und zusätzlich noch die aufgewendete Zeit des Lehrers.

Hauszauber: Adamantium, Aeolitus, Caldofrigo, Nebelwand, Nihilogravo, Objectofixo, Silentium

aus Künstlern und Gelehrten färbt natürlich auch auf die Schüler der Akademie ab, so gehen erstaunlich viele in ihrer Freizeit irgendeiner künstlerischen Betätigung nach: Manche malen oder schreiben, andere spielen sogar im Theater mit.

Zur Abschlussfeier im Jahr 1025 BF (genauer: am Tag der Verhüllung Rohals, also dem 7. Hesinde) wurde der alte Akademieleiter Rakorium Muntagonus emeritiert, nachdem er die letzten Jahre ohnehin schon weit mehr in Khunchom denn in Festum weilte und seine geistige Gesundheit auch zu wünschen übrig ließ. Nicht selten traf man ihn an, wie er Selbstgespräche führend durch die Hallen schritt und dabei auf das heftigste mit sich selbst zu disputieren schien (manche sagen, er sei nur verwirrt, böse Zungen jedoch behaupteten, er sei völlig verrückt).

Die Leitung übernahm seine frühere Stellvertreterin, Magistra Jaunava Dagonoff. Diese hatte sich in den vorhergehenden Jahren bewähren können, in denen sie de facto die Akademiegeschäfte alleine zu regeln hatte. Die von ihr schon vor längerem begonnene Umstellung des Lehrplans (weg von der reinen Verwandlungs-, hin zur Elementarmagie) wird sie wohl verstärkt fortsetzen. So wurde auch gleich nach ihrem Amtsantritt ein neuer Lehrstuhl für Elementare Bewegung gegründet.

AKADEMIE SCHWERT UND STAB VON GARETH

Genauer Name der Akademie: Akademie der vereinten Künste von Schwert und Zauberstab – Kaiserlich Garethisches Lehrinstitut der angewandten kombattiven Magie, vom Schwert und Stabe zu Gareth (vormals Beilunk), der Herrin Rondra und der Herrin Hesinde zum Wohlgefallen

Haupt-Merkmale: Schaden, Eigenschaften

Ausrichtung: eine Reichsakademie mit dem erklärten Ziel, magische Kämpfer auszubilden, gehört der Weißen Gilde an.

Akademieleiter: Saldor Foslarin

Größe: groß

Beziehungen: sehr groß (besonders zur Reichsarmee und der Weißen Gilde)

Ressourcen: sehr groß

Die ehemals in Beilunk ansässige Akademie residiert seit dem Beginn des Jahres 1022 BF im ehemaligen Sitz der Kanzlei des Kriegswesens in Gareth. Dort kam sie unter, als im Laufe der Invasion der Horden des Dämonenmeister die Stadt Beilunk unter ein *Arcanum Interdictum* (ein absolutes, durch ein Praios-Wunder gestütztes Magieverbot) gestellt wurde und die Akademie ihren angestammten Sitz wechseln musste.

Der zweistöckige Steinbau wurde für die Bedürfnisse der Magier umgebaut. Im Erdgeschoss wurden einige Wände entfernt und der Hinterhof mit einer 3 Schritt hohen Mauer umschlossen, was dem Gebäude das Aussehen einer kleinen Festung verleiht.

Ursprünglich wurde die Akademie kurz nach der Zweiten Dämonenschlacht durch Kaiser Raul als magische Stütze des Reiches gegen jenseitige Bedrohungen gegründet. Doch bald erwiesen sich die streitbaren Magier auch gegen weltliche Feinde als nutzvoll.

Seit mehr als 30 Götterläufen wird die Akademie von dem Zwerg Saldor Foslarin geleitet, der mit keifender Stimme an allem und jedem etwas auszusetzen hat. Den berühmten Saldor Foslarin stellt man sich gemeinhin anders vor, doch seine Autorität als Schulleiter und Oberhaupt der Weißmagier ist unumstritten. Er hält seine Eleven recht kurz, da er auf die Abhärtung des Körpers baut. Kahle Räume, ein militärischer Umgangston und eine strenge Disziplin beherrschen das Bild. Tatsächlich wird großer Wert auf körperliche Ertüchtigung, unermüdlichen Fleiß, Gehorsam und Pflichterfüllung gegenüber Lehrmeistern, Obrigkeit und natürlich auch den Göttern gelegt. Die Adepten, meist Söhne und Töchter aus adligem oder wohlhabendem Haus, werden nicht mit Samthandschuhen angefasst, schon gar nicht die faulen oder unwilligen. Ohrfeige und Rohrstock, bisweilen sogar



etwas magisches 'Feuer unter dem Hintern' sind bei den Lehrmeistern ein beliebtes Zuchtmittel.

Neben der Leibesertüchtigung (täglich ein bis zwei Stunden Stockfechten, Schwertkampf, Liegestütze, Dauerlauf und Turnen) kommt selbstverständlich auch die geistige Unterweisung nicht zu kurz. Rechtschreibung, Geschichte, Bosparano und vor allem praktische Magie werden den Schülern so lange eingebläut, bis sie die betreffenden Fakten oder Formeln im Schlaf beherrschen. Dies ist durchaus wörtlich zu nehmen, da es hier – wie in vielen anderen Kasernen auch – in der Tat nächtliche Alarmübungen gibt. Die Novizen sind sich des hohen Niveaus ihrer Ausbildung nur allzu bewusst: Ihre Arroganz ist sprichwörtlich. Nach Erhalt des Akademie Siegels ist es ihre Pflicht, stets und in jeder Situation dem Wohle des Reiches zu dienen. Um die bei ihrer Ausbildung entstehenden Schulden abzugleichen, ergreifen viele von ihnen die Möglichkeit, fünf Jahre lang als Leutnant in der Reichsarmee zu dienen.

Die Akademieleitung nimmt die Auflagen, die den Schülern auferlegt werden, in der Tat sehr ernst: Mindere Vergehen werden vor der Gildengerichtbarkeit (hier in Form eines Militärtribunals) mit Rang- oder Soldentzug, Auspeitschung oder Ausschluss von der Lehre geahndet. Ein Absolvent, der sich der Dämonologie oder Borbaradianerei schuldig macht, wird von den Pfeilen des Lichts unbarmherzig verfolgt und ohne viel Federlesens exekutiert.

Die Akademie im Spiel: Abgesandte der Schwert und Stab werden den Helden in der Regel eher als Gegenspieler begegnen: weil diese es mit einem Gesetz nicht ganz so genau genommen haben, weil sie irgendwie mit 'übler Magie' zu tun hatten, weil sie sich mit den falschen Leuten angelegt haben ...

Für praiosgefällige und reichstreue Helden, aber auch in bestimmten Situationen, z.B. bei der Aufspürung eines Dämonenpaktierers oder borbaradianischen Spions, können sich die Weißmagier jedoch auch als äußerst wertvolle Verbündete erweisen.



Gelehrte und bekannte Sprüche: Grundsätzlich sind alle üblichen Gildensprüche bekannt, wobei jedoch folgende Einfluss- und Herrschaftssprüche nicht gelehrt werden: Ängste lindern, Bannbaladin, Delicioso, Einfluss bannen, Horriphobus, Imperavi, Impersona, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Karnifilo, Nekrophia, Schleier, Schwarz und Rot, Skelettarius und Somnigravis. Wenn es sich irgendwie zum Kampf einsetzen lässt, ist man in Gareth nicht kleinlich, was die Verbreitung alter Formeln angeht. An selteneren Sprüchen werden hier Desintegratus, Objecto obscuro, Schadenszauber Bannen und Widerwille gelehrt.

Hauszauber: Adlerrauge, Armatruz, Attributo, Blitz, Corpofrigo, Fulminictus, Ignifaxius

AKADEMIE DER MAGISCHEN RÜSTUNG ZU GARETH

Genauer Name der Akademie: Academia Armatorum Astrali Garethiensis

Haupt-Merkmale: Antimagic, Metamagic

Ausrichtung: extrem praiotisch beeinflusste Akademie der rechten Hand

Akademieleiter: Thiron von Uckelsbrück

Größe: klein

Beziehungen: sehr groß durch Abgänger, die als Hofmagier und Leibwächter im Adel Einfluss haben

Ressourcen: mittel (Ausbildung, keine Forschung)

Die Akademie ist in einem imposanten Gebäude an der Rohal-Allee untergebracht. Neben den wenigen Schülern und den allesamt adligen Lehrmeistern leben in den Nebentrakten noch gut 60 Dienstleute und 16 ausgebildete Elitekrieger, die nicht nur den Zutritt von Unbefugten unterbinden, sondern auch das unerlaubte Entfernen aus der Akademie verhindern sollen, denn ein künftiger Hofmagier mischt sich nun mal nicht unter den Pöbel.

Die seit nunmehr über 300 Jahren bestehende Schule ist eine der Vorzeigeschulen des Mittelreichs. Neben den magischen Lehrmeistern werden die Eleven auch von einem Gesandten des Praios-Kultes in allen wichtigen und vor allem magierelevanten Gesetzen unterrichtet. Die Akademie hat momentan die Schriftleitung bei allen Überarbeitungen des *Codex Albyricus* inne.

Als Einkünfte erhält die Akademie neben den Einnahmen aus einigen Ländereien außerhalb Gareths monatlich von ihren Schülern 25 Dukaten Studiengebühren wie auch eine monatliche Summe aus der Reichskasse. Die Aufnahmebedingungen sind recht starr, und ohne eine persönliche Empfehlung ist es nicht möglich, sich in der Akademie einzuschreiben.

Hier werden Magier für den Dienst am Mittelreich ausgebildet. Magierkollegen von anderen Akademien würdigen die durchaus profunde

Gelehrte und bekannte Sprüche: Grundsätzlich sind sehr viele Sprüche der Verbreitung Mag4 und höher hier bekannt, wobei Herrschafts-, Einfluss- und Beschwörungszauber nur ungern gesehen werden. Daher werden folgende Sprüche nicht weitergegeben: Bannbaladin, Horriphobus, Imperavi, Invocatio maior, Invocatio minor, Karnifilo, Pentagramma, Plumbumarum, Respondami und Somnigravis. An seltenen Formeln sind der Dämonenbann, Herbeirufung vereiteln, Invercano, Oculus, Schadenszauber bannen und der Widerwille bekannt, die aber bei weitem nicht jedem zugänglich gemacht werden. Nur Magier mit lückenlos bestem Leumund können darauf hoffen, in die Geheimnisse dieser Sprüche eingeweiht zu werden.

Hauszauber: Armatruz, Blitz, Gardianum, Ignorantia, Illusion auflösen, Psychostabilis, Verwandlung beenden

Ausbildung in den höfischen Talenten, schätzen die Anwesenheit von den häufig zu Unrecht als besserwisserisch, in der Forschung nicht sonderlich erfahrenen und als arrogant verschrienen Garether Kollegen allerdings nicht sonderlich.

Die Akademie im Spiel: Sobald die Helden es in irgendeiner Weise mit dem Kaiserhof zu Gareth zu tun bekommen, ist es nicht unwahrscheinlich, dass sie auch Abgängern dieses Institutes begegnen. Ob im Guten oder Schlechten, kommt auf das jeweilige Abenteuer an. Es ist durchaus denkbar, dass gut beleumundete Helden einen Recherche-Auftrag der Akademie erhalten – umgekehrt werden sie bei den Magiern jedoch auf eine Mauer des Schweigens treffen, was das Kaiserhaus anbelangt.

SCHULE DES DIREKTEN WEGES ZU GERASIM

Genauer Name der Akademie: Magische Akademie und Schule der drei Völker zu Gerasim

Besonders gelehrt Merkmale: Eigenschaften, Telekinese

Ausrichtung: äußert unkonventionelle Schule der Grauen Gilde, die sich neben magischen Bewegungen auch der Völkerverständigung widmet.

Akademieleiter/-leiterin: Der menschliche Anastasius Silberhaar teilt sich die Aufgabe mit der Waldelfe Mondglanz Eichenfeld.

Größe: klein

Beziehungen: gering (oft wegen der 'weltmännischen Völkerverständigung' belächelt)

Ressourcen: gering (wechselt je nach Anzahl und Kompetenz der anwesenden Lehrer)

Der Begriff 'Schule' ist irreführend, denn in Gerasim gibt es weder ein Akademiegebäude noch einen festen Lehrplan oder gar einen festen Lehrkörper. Der Unterricht findet bei gutem Wetter im Freien unter den Bäumen statt, bei schlechterem Wetter in extra dafür bereit gestellten Hinterzimmern der Gasthäuser oder in den Wohnungen der Lehrenden. Meist sind die Unterrichtsstunden auch eher offene Diskussionsrunden, verbunden mit Demonstrationen, als Vorträge eines Dozenten. Viele reisende Zauberkundige – auch Elfen, Druiden oder Hexen – verweilen einige Zeit in Gerasim, um ihr Wissen weiterzugeben, bis sie dann weiterziehen. Dafür gibt es eigene Unterbringungsmöglichkeiten in den örtlichen Gaststätten, aber auch die wenigen Lehrer, die schon seit Jahren hier unterrichten, nehmen oft Gäste auf.

Nicht zuletzt deswegen werden die Gerasimer oft belächelt oder misstrauisch beäugt, da man in der Grauen Gilde befürchtet, der obligatorische Lehrplan, der von allen Akademien verabschiedet wurde, könne gar nicht eingehalten werden. Viele bemängeln überdies, dass

Gelehrte und bekannte Sprüche: Aufgrund der Abgeschiedenheit und der nicht vorhandenen Bibliothek sind nur die Zauber ab Verbreitung Mag5 erlernbar sowie als Besonderheit der Objecto Obscuro. Durch die Gründerin der Akademie sind aus dem Buch "Magie der Nichtmenschen" noch die Sprüche Aeolitus, Axxeleratus, Band und Fessel, Blitz dich find, Blick in die Gedanken, Chamaelioni, Firnlauf, Gedankenbilder, Haselbusch, Metamorpho, Nebelwand, Unitatio, Ruhe Körper, Spurlos, Tiergedanken und Windstille bekannt; darüber hinaus viele Zauber in elfischer Repräsentation (Meisterentscheid, in der Regel aber die Zauber ab Elf5). Durch häufige Gastdozenten sind bisweilen auch einmal seltene Thesen aus dem 'naturmagischen' Bereich verfügbar, diese sind aber nur in der Repräsentation des (meist nicht gildenmagischen) Dozenten erhältlich.

Hauszauber: Attributo, Axxeleratus, Balsam, Eigenschaft wiederherstellen, Motoricus, Solidirid (in elfischer Repräsentation), Transversalis

die Magier eine zu schlechte Grundausbildung erhalten. Doch Andere fasziniert die Art und Weise, wie man in Gerasim mit fremden Traditionen kooperiert.

Die Akademie rühmt sich einer praxisnahen Ausbildung, da die Wälder für die Bewegungsmagie hervorragend geeignet sind und so die Scholaren früh auf reale Hindernisse in der Wildnis stoßen. Die Akademie wird heute noch von einem menschlichen und einem elfischen Part geleitet, auch wenn schon seit einigen Jahren Gerüchte kursieren, dass sich Mondglanz Eichenfeld in naher Zukunft zurückziehen wolle. Aber was sind schon ein paar Jahre im Leben einer Elfe?

Die Akademie im Spiel: Vor allem, wenn die Helden mit den nördlichen Elfenvölkern Kontakt aufnehmen wollen, können sie sich hierhin wenden. Ansonsten lohnt die Reise in diese Gegend allerhöchstens, um elfische Bewegungsmagie zu studieren.

AKADEMIE DER ERSCHEINUNGEN VON GRANGOR

Genauer Name der Akademie: Accademia Mysteria Arcana Illusiones Phantasmagorique

Besonders gelehrtes Merkmal: Illusion

Ausrichtung: eine klassische graue Schule, die allerdings kein gutes Renommee besitzt.

Akademieleiter: Jikhbar al Kharechem

Größe: klein

Beziehungen: hinlänglich in Magierkreisen, in Grangor gering

Ressourcen: gering

Die Akademie der Erscheinungen galt lange Zeit als eine Schule für magische Hofgauler, bis Jikhbar al Kharechem die Leitung übernahm. Seitdem stehen die ernsthafte Erforschung der Illusion sowie typisch tulamidische Studien über Geister und Elementarwesen auf dem Lehrplan. Gleichzeitig allerdings versiegten auch die Fördergelder der reichen Bürger, so dass die Studiosi häufig selbst für ihre Versorgung sorgen müssen.

Der in politischen Belangen sehr ungeschickte und mittlerweile auch schon greise Jikhbar al Kharechem gilt als begabter Illusionist und Zahlenmystiker, was sich auch in der Anzahl der Schüler niederschlägt. Um exakt 'drei mal drei mal drei' Studiosi zu komplettieren, nimmt man in Grangor auch Eleven auf, die nicht allen Anforderungen an einen Magier genügen – am liebsten natürlich minderbegabte Zöglinge reicher Familien, die gleichzeitig etwas Geld mitbringen.

Absolventen aus Grangor werden oft belächelt, doch die Ausbildung ist um einiges besser als ihr Ruf. Insbesondere im Bereich der Erforschung von Geistererscheinungen ist Grangor führend im Horasreich, durch die unglückliche Art der Selbstdarstellung Meister Jikhbars allerdings darf die Akademie als 'Stätte gut verborgener Geheimnisse' gelten.

Die Akademie im Spiel: Szenarien um die Akademie können sich um die verschiedenen Versuche der Akademie drehen, zu Geld zu kommen. Möglich also, dass reiche Geldgeber versuchen, Studiosi oder Magister durch eine hohe Spende zu unlauteren Tätigkeiten zu verführen.

Gelehrte und bekannte Sprüche: Der Spruchkanon der Akademie ist im Vergleich zu anderen Schulen etwas eingeschränkt (nur Zauber ab einer Verbreitung von Mag5 bekannt), darüber hinaus werden aber noch einige seltenere Illusionen gelehrt (Harmlose Gestalt, Ignorantia, Impersona und Widerwille). Bemerkenswert sind die beiden Sprüche Blendwerk und Schelmenmaske, die hier in schelmischer Repräsentation vorliegen und weitergegeben werden können.

Hauszauber: Auris Nasus, Duplicatus, Geisterruf, Ignorantia, Illusion auflösen, Menetekel, Projektimago

DRACHENEI-AKADEMIE VON KHUNCHOM

Genauer Name der Akademie: Magisches Institut und Lehranstalt vom Ei des Drachen zu Yash'Hualay, wiedererrichtet von Tuleyman ibn Dunchaban zur Erforschung von Magie und Materie

Haupt-Merkmale: Objekt, Telekinese

Ausrichtung: stark vom Phex-Glauben beeinflusste Akademie der Grauen Gilde, die sich für ihre Dienstleistungen gut bezahlen lässt.

Akademieleiter: Khadil Okharim

Größe: sehr groß

Beziehungen: sehr groß (insbesondere zum Großfürsten, in Händlerkreisen, nach Aranien und zur Gilde)

Ressourcen: sehr groß bis immens (vor allem, was magische Artefakte angeht)

In der Dracheneigasse im Norden Khunchoms liegt die sogenannte 'Drachenei-Akademie', eine der traditionsreichsten aventurischen Akademien, wohl eine Wiege der Gildenmagie und berühmt für ihre Elixire und Artefakte.

Im Hauptgebäude, das angeblich binnen eines Tages von Dschinnen errichtet wurde und in einem verspielt-tulamidischen Stil mit zahlreichen Türmchen und Erkern gehalten ist, finden sich vor allem exquisit eingerichtete Empfangs- und Repräsentationsräume sowie die Suiten der Magister. Auch sagt man, dass in den unterirdischen Gewölben weitaus wertvolleres als nur Truhen voller Gold lagern. In den etwas bescheideneren Nebengebäuden befinden sich die Labore und Werkstätten und die Zimmer der Studiosi.

Spektabilität Okharim pflegt als Spross einer alttulamidischen Magierdynastie – seine Familie hat das Rektorat schon in vierter Generation inne – einen Lebensstil, der eines Magiermoguls angemessen ist, und gilt überdies als phexgesegneter Händler. Dennoch ist der wohlbeleibte und stets joviale, 962 BF geborene Tulamide allgemein recht beliebt und für seine Anekdoten berühmt. Zur umfassenden Ausbildung seiner Studiosi zählt er auch die Bekanntheit mit den Freuden des Lebens, insbesondere der traditionellen Falken- und Pardeljagd. Da Khunchom am Rande der Blutigen See liegt und der traditionellen Seehandel der Stadt unter den Gefahren dieses auch dämonisch verseuchten Meeresgebietes sehr leidet, hat die Akademie zusammen mit dem Handelshaus Dhachmani ihr wohl ehrgeizigstes Projekt begonnen: Mit der *Sulman al-Nassori* wurde 1022 BF ein Forschungs- und Kriegsschiff fertig gestellt, das dem Kampf gegen diese Gefahren dienen soll, weswegen es viele erfahrene Magier zu seiner Besatzung zählt.

Die Akademie im Spiel: Wer über das nötige Kleingeld verfügt, kann in der Drachenei-Akademie fast alle vorstellbaren Elixire und Artefakte käuflich erwerben. Khunchomer Magier waren aber auch maßgeblich an der Rekonstruktion von Bastrabuns Bann beteiligt, und viele Zeugnisse über alttulamidische und echsische Magie sind nur

Gelehrte und bekannte Sprüche: In der Drachenei-Akademie sind grundsätzlich alle Sprüche der Verbreitung Mag4 und höher bekannt. Die Kenntnisse in Zaubern mit den Merkmalen Schaden, Beschwörung, Dämonisch oder Geisterwesen sind mit Ausnahme der antimagischen Formeln jedoch auch bei den Magistern nicht sehr fundiert. An seltenen Sprüchen kennt man in Khunchom: Aerogelo, Animatio, Brenne toter Stoff, Desintegratus, Hartes Schmelze, Objecto obscuro, Pfeil der Luft, Weiches Erstarrung und Xenographus. Diese Zauber können auch von auswärtigen Magiern erlernt werden; allerdings lässt sich die Akademie diese 'Dienstleistung' bezahlen, und während ein Hartes Schmelze schon für 20 D erhältlich ist, kostet eine Thesisabschrift z.B. eines Caldofrigo oder Aerogelo leicht 250 Goldstücke.

Hauszauber: Abvenenum, Animatio, Applicatus, Arcanovi, De-structibo, Foramen, Motoricus

hier zugänglich. Wegen der engen Verzahnung mit der Khunchomer Politik und Geschäftswelt eignet sie sich hervorragend als Auftraggeber diverser Questen, und auch für die *Sulman al-Nassori* muss immer wieder kompetentes Personal angeworben werden.

HALLE DER ANTIMAGIE ZU KUSLIK

Genauer Name der Akademie: Accademia Contramagica Cuslicensis – Kusliker Antimagie- und Hofzauberschule zur Abwehr magischen Übels durch Hesindens Kraft, gestiftet von Seiner Majestät König Khadan I. Firdayon

Besonders gelehrtes Merkmal: Antimagie

Ausrichtung: graumagische Eliteschule, vorwiegend für magiebegabte Adelszöglinge

Akademieleiter: Parisanthea Kaucis

Größe: mittelgroß

Beziehungen: sehr groß (Verbindungen zu jeder einflussreichen Schicht des Horasreichs)

Ressourcen: groß (viele verschiedene Gönner aus Kirchen, Adel und Bürgertum)

Die Halle der Antimagie bildet traditionell Hofmagier für den horasischen Adel aus. Viele Adelhäuser, aber auch reiche Bürgerfamilien schicken ihre Kinder hierher, um sie in den arkanen Künsten unterweisen zu lassen.

Innerhalb der Mauern der alten Burg ist die Magierschule in einem eindrucksvollen Eckhaus in direkter Nähe des großen Praios-Tempels untergebracht. Das Verhältnis zwischen Tempel und Akademie ist (für solch eine ungleiche Nachbarschaft) freundlich und kooperativ, da die Ausbildung der Magie auf äußerst göttergefällige Weise vollzogen wird (Hesinde und besonders der Heilige Argelion sind Schutzpatrone der Akademie) und hier viele Eleven aus besseren und besten Kreisen studieren. Praios-Geweihte dürfen Moral-Seminare in der Akademie halten und unterrichten Argelionsrecht und Bosparano. Der wöchentliche Besuch des Hesindedienstes ist für alle Eleven obligatorisch, und die Vorlesungen zur theoretischen Magie werden von Hesinde-Geweihten gehalten.

Vor einigen Jahren gab es einen Wechsel an der Spitze der Akademie. Der Akademiemagistrat – in dem auch Geweihte des Praios und der Hesinde sitzen – ernannte überraschend die junge Zyklopäerin Parisanthea nach einem Vorschlag von Prinzessin Aldare Firdayon zur Spektabilität. Es waren offenbar politische Gründe, welche die Abwahl von Larissa Uchakbar forcierten, woraufhin diese wutentbrannt von ihrer Lehrtätigkeit zurücktrat und Kuslik mit unbekanntem Ziel verließ.

Die Akademie im Spiel: In Kuslik versucht man, sich möglichst aus der Politik herauszuhalten und sich ganz auf das Studium der Magie und ihrer Bekämpfung zu richten. Dass dies nicht immer klappt, ist bei der Anzahl der verschiedenen Interessengruppen offensichtlich – auch Streitereien zwischen Adelhäusern werden nicht selten durch



ihre Zöglinge an der Akademie weitergeführt. Dennoch herrscht eine hohe Disziplin und man besinnt sich auf das Wesentliche.

Um das Amt der Spektabilität gibt es ständige Machtkämpfe zwischen den einzelnen Fraktionen, die unterschiedlicher nicht sein können. Auch nach der Wahl versucht man, auf Parisanthea Einfluss zu nehmen, woraus sich einige mögliche Szenarien ergeben können.

HALLE DER METAMORPHOSEN ZU KUSLIK

Genauer Name der Akademie: Halle der Metamorphosen und Transmutationen, wie sie Unserer Herrin Hesinde und den Meistern der Elemente wohlgefällig sind, gestiftet zu Kuslik von Seiner Weisen Magnifizienz Rohal I.; vormals: Accademia Magica Mutanda Forumque Metamorphoses Cuslicensis – Akademie der verändernden Magie und Halle der Metamorphosen zu Kuslik

Haupt-Merkmale: Eigenschaften, Form

Ausrichtung: traditionsbewusste, konservative und hesindenah Schule der rechten Hand

Akademieleiter: Iolano Schlangenstab

Größe: klein

Beziehungen: sehr groß (besonders zum Hesinde-Tempel mit der Magisterin der Magister)

Ressourcen: hinlänglich (finanziell klamm, aber noch gute Forschungsmöglichkeiten)

Die Halle der Metamorphosen wird oft als die älteste Magierakademie Aventuriens bezeichnet (was sie nicht ist), gegründet durch Asmodena-Horas im Jahre 673 Horas (820 v.BF). Wie bereits der ausführende Titel verkündet, werden die Eleven noch heute im Sinne Hesindes in die magischen Künste unterwiesen. Und nicht nur in der Lehre ist man Hesinde nahe, auch das Akademiegebäude befindet sich an der Seite des Hesinde-Tempels. Das große Gebäude, das bis

Gelehrte und bekannte Sprüche: Grundsätzlich sind die meisten Sprüche ab der Verbreitung Mag4 bekannt, wobei das Hauptaugenmerk neben der Antimagie auf der Kampfzauberei liegt. Zauber mit dem Merkmal Dämonisch können hier gar nicht erlernt werden, Sprüche mit den Merkmalen Objekt oder Umwelt nur selten. Folgende Zauber stehen also nicht zur Verfügung: Accuratum, Adamantium, Aeolitus, Arcanovi, Caldofrigo, Dunkelheit, Fortifex, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Karnifilo, Objectofixo, Silentium, Skelettarius und Unberührt. An seltenen Sprüchen werden hier gelehrt: Adlauge, Destructibo, Herberufung vereiteln, Invercano und Schadenszauber bannen.

Hauszauber: Beherrschung brechen, Bewegung stören, Destructibo, Gardianum, Hellsicht trüben, Illusion auflösen, Sensibar

Gelehrte und bekannte Sprüche: Da man zum Studium die Bibliothek des Hesinde-Tempels nutzen kann, ist in der Halle der Metamorphosen nahezu jeder Spruch ab Verbreitung Mag3 einsehbar. Gelehrt werden jedoch nur Sprüche ab Mag5 sowie Adlerrauge, Adlerschwinge, Memorans, Nihilogravo, Objecto obscuro und Reversalis. Sprüche mit borbaradianischer Herkunft oder dem Merkmal Dämonisch werden systematisch bekämpft, so dass die beiden Invocationes und der Pentagramma nicht erhältlich sind. Gerüchte, die Akademie verfüge über die begehrte Thesis des Transformatio, wollen nicht verstummen, werden aber regelmäßig dementiert.

Hauszauber: Adlerschwinge, Attributo, Memorans, Psychostabilis, Salander, Verwandlung beenden, Visibili

auf ein kunstvoll gearbeitetes Tor recht unauffällig ist, steht größtenteils leer, denn durch die sehr fromme und konservative Haltung der Akademie ist die Zahl der Schüler seit langem rückläufig.

Der Tod des früheren Akademieleiters, Archomagus Carolan Schlangenstab, mitsamt Gefolge durch die Hand Borbarads versetzte der Akademie einen schweren Schlag. Es hat lange gedauert, bis alle Lehrstühle wieder vergeben wurden, so dass aber heute viele der Magister ungewöhnlich jung sind. Die Spektabilität Iolano ist dagegen ein ruhiger Mann um die Sechzig, der sich als Laienprediger Hesindes in Südaventurien einen Namen machte, bevor er Magister in Kuslik wurde und später den Schlangenstab des Akademieleiters empfing. Pointierte Debatten zwischen den 'alten', eher konservativen und den 'jungen', eher aufgeschlossenen Magistern sind daher keine Seltenheit.

Der Einfluss der Magisterin der Magister ist an dieser Akademie stets zu spüren. Niemand würde sich gegen ihr Wort stellen. Aus der Politik versucht man sich jedoch herauszuhalten. Wissen und Lernen ist nur für den Dienst an der Göttin und dient keinem profanen Zweck.

Die Akademie im Spiel: Entweder geraten die Helden in die Intrigen um die Akademie und den Hesinde-Tempel, oder sie sollen für die Magierschule in ferne Länder reisen, um alten magischen Geheimnissen auf die Spur zu kommen. Natürlich können diese beiden Möglichkeiten auch miteinander kombiniert werden.

HALLE DER MACHT ZU LOWANGEN

Genauer Name der Akademie: Kaiser-Perval-Akademie der Kontrolle von Mensch und Getier in der Halle der Macht zu Lowangen

Besonders gelehrte Merkmale: Herrschaft, Einfluss

Ausrichtung: autoritär geführte Akademie der Bruderschaft der Wissenden

Akademieleiter: Oswyn Puschinske

Größe: klein

Beziehungen: gering (in der Stadt akzeptiert, jedoch nicht beliebt; der Akademieleiter verfügt jedoch über mannigfaltige Kontakte)

Ressourcen: mittel (aufstrebend)

Die in einem dreistöckigen Gebäude im Lowanger Stadtteil Bunte Flucht untergebrachte 'Halle der Macht' ist äußerlich eher unscheinbar – trotzdem oder gerade deswegen wirkt das spartanische, kasernenartige Gebäude wie ein Fremdkörper in dem ansonsten farbenfrohen Viertel. Ein Grund hierfür mag sicherlich die Ressourcenknappheit des Instituts sein: Der durch einen Praisobann erzwungene Umzug aus Greifenfurt im Jahre 941 BF hat die Finanzen der Akademie auf eine harte Probe gestellt und tut das immer noch.

Ein weiterer Grund ist jedoch die Geisteshaltung von Spektabilität Oswyn Puschinske, der den gesamten Akademiebetrieb seit der Gründung durch Kaiser Perval mit eiserner Hand kontrolliert: Ineffizientes Verhalten oder Zögerlichkeit war und ist dem alten Magus seit jeher ein Graus (ebenso moralische Bedenken: Er ist gewillt, jedes nutzbringende Mittel zu ergreifen – und hat das in der Vergangenheit

Gelehrte und bekannte Sprüche: Als ehemaliger Hofmagus und jetziger Erzmagier verfügt die Spektabilität Oswyn Puschinske über ein sehr breites Spektrum an Sprüchen – und doch verbreitet er sie lange nicht so freigiebig, wie es die weiße Gilde bei einem 'verantwortungslosen Schwarzmagier' erwarten würde. Zwar lehnt die Spektabilität keinen Zauber rundheraus ab, seine Lehrbedingungen sind jedoch unter Umständen strikter als selbst die Dispenspflicht an weißen Akademien. Die Frage ist also weniger, ob ein Spruch bekannt ist, sondern eher, ob der Bewerber den strengen charakterlichen Bedingungen des Lehrkörpers genügt (wobei weit mehr auf 'starke' als auf 'gute' Persönlichkeiten Wert gelegt wird). Alle Sprüche der Verbreitung Mag5 und höher sind in der Regel erhältlich, bei Sprüchen der Verbreitung Mag4 und Mag3 ist es allein der Meisterentscheidung überlassen. Der Erinnerung verlasse dich wird nur eigenen Schülern gelehrt, als weitere Besonderheiten gelten der Höllenpein und die gildemagische (!) Variante des Bösen Blicks, die aber beide nur selten weitergegeben werden.

Hauszauber: Band und Fessel, Bannbaladin, Beherrschung brechen, Horriphobus, Respondami, Sensibar, Somnigravis

mehrfach bewiesen). Dementsprechend reagierte man auf die Verbannung aus der Gründungsstadt nicht mit Lamentiererei, sondern mit einem raschen Umzug und einem zügigen Wiederaufbau.

Widersprechende Meinungen innerhalb des Collegiums jedenfalls werden unverzüglich unterdrückt – es steht außer Frage, wessen Willen die Akademie unterworfen ist. Ebenso unzweifelhaft ist jedoch, dass im Falle des Todes des inzwischen weit über hundertjährigen Magus tiefgreifende Auseinandersetzungen bevorstehen – den ehemaligen Hofmagus Kaiser Pervals sicht das jedoch ebenso wenig an wie (anscheinend) das hohe Alter.

Ganz im Gegenteil – der alte Magus ist im Begriff, die Akademie weiter voranzubringen und ihre Finanzen endlich wieder zu konsolidieren. So wird z.B. jedem Abgänger ein Lehrgeld abverlangt, das mit unbestimmter Zahlungsfrist zu entrichten ist. Verwunderlicherweise kommen nahezu alle Eleven dieser Verpflichtung so bald wie nur irgend möglich nach. Trotz finanzieller Engpässe ist die Kompetenz der (neben Fasar) einzigen 'allumfassenden' (weil nicht von generellen Lehrverboten betroffenen) Herrschaftsakademie in Fachkreisen unumstritten.

Als die Orks das Svellttal überrannten und auch die freie Stadt Lowangen bedrohten, erweiterte man ohne Zögern das Curriculum um Kampf- und Verteidigungsmagie (was der Akademie neben dringend notwendiger Entlohnung die Anerkennung der Bürgerschaft einbrachte – jetzt, wo die unmittelbare Bedrohung gebannt scheint, ist eine Rückkehr zur reinen Herrschaftsmagie alter Schule nur noch eine Frage der Zeit).

Die Akademie im Spiel: Immer wieder einmal tauchen Gerüchte darüber auf, dass sich in der Halle auch einige Sympathisanten Borbarads aufhalten, und im schlimmsten Fall ist sogar die Rede von einem Übertritt der Akademie zur borbaradianischen Sache. An ersterem mag durchaus etwas Richtiges sein, die zweite Sache allerdings ist falsch – doch das wissen weder die Helden noch eventuelle Auftraggeber, die die Helden losschicken könnten, um den Inhalt dieser Gerüchte zu überprüfen.

AKADEMIE DER VERFORMUNGEN ZU LOWANGEN

Genauer Name der Akademie: siehe oben

Haupt-Merkmale: Eigenschaften, Form

Ausrichtung: 'elfisch' orientierte und gegenüber druidischen und satuarischen Zauberkundigen aufgeschlossene Magierakademie der Großen Grauen Gilde des Geistes

Gelehrte und bekannte Sprüche: In Lowangen legt man traditionell besonderen Wert auf 'wohltätige' Formen der Verwandlungszauberei. Die beiden Zauber Schwarz und Rot und Transmutare sind in Lowangen zwar bekannt, können aber nur durch Selbststudium entsprechender Unterlagen erlernt werden. Neben den üblichen Sprüchen, dem Objecto Obscuro, dem Reversalis und dem Wasseratem sind auch einige elfisch ausgerichtete Zauber bekannt (Falkenauge, Firnlauf, Haselbusch, Movimento) und werden in der elfischen Repräsentation auch gelehrt. Von anderen Zaubertraditionen werden zwar offiziell keine Zauber gelehrt, aber es mag durchaus sein, dass man hin und wieder einen aufgeschlossenen Druiden oder eine Tochter Satuaris trifft, die bereit sind, den ein oder anderen Spruch weiterzugeben. Ob die Thesis des Chimaeroform hier bekannt ist oder nicht, gibt immer wieder Anlass für Spekulationen, weitergegeben wird sie jedenfalls nicht.

Hauszauber: Adlerschwinge, Armatruz, Attributo, Paralysis, Salander, Visibili, Wasseratem

Akademieleiter: Elcarina Erillion von Hohenstein

Größe: groß

Beziehungen: groß (insbesondere zu den in Lowangen ansässigen Kulturen sowie zur wohlhabenden Bürgerschaft)

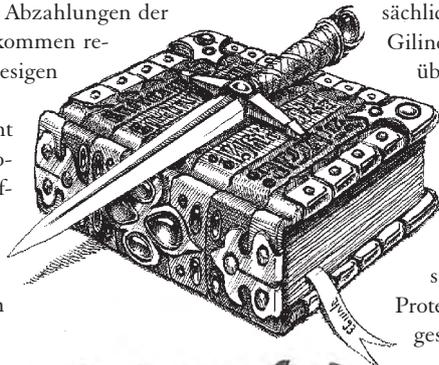
Ressourcen: ansehnlich (Durch die Tributpflicht der Stadt gegenüber den Orks ist die finanzielle Unterstützung jedoch nicht mehr so hoch wie in den Jahren zuvor.)

Die neben der Verwandlungs- vor allem durch ihre Heilmagie bekannte Akademie residiert in einem Prachtbau am Marktplatz Lowangens, dem Hesinde-Tempel direkt benachbart. Sie verfügt neben ihrem Hauptgebäude noch über einen großen Wirtschaftstrakt, wo nicht nur die etwa sechzig Dienstmädchen leben, sondern auch noch Gästezimmer für Patienten oder sonstige Besucher eingerichtet sind.

Trotz ihrer Offenheit gegenüber anderen Zaubertraditionen steht die Akademie der Verformungen in dem Ruf, eine sehr 'klassische' Ausbildung durchzuführen, was dazu führt, dass Abgänger aus Lowangen bei ihren Magierkollegen auf einigen Respekt hoffen dürfen. Der Leiter der Akademie, der weithin gerühmte Erzmagus Elcarina Erillion von Hohenstein, hat sich auch gerade in der Heilkunde einen guten Ruf verschafft, so dass auch die klassische Medizin einen wichtigen Platz im Lehrplan der traditionsreichen Akademie einnimmt. Neben der Heilmagie ist man hier auch Elfensprüchen gegenüber sehr offen, und man kann neben Mitgliedern dieses Volkes bisweilen sogar einen Druiden oder eine Hexe antreffen.

Magister wie Eleven genießen ein hohes Ansehen in der Stadt, das in neuer Zeit noch gewachsen ist, da die Magierschule ohne Murren ihre Künste in den Dienst der Stadt stellte, als die Orks vor den Toren lauerten. So mag es auch nicht verwundern, dass die Akademie von allen Seiten unterstützt wird: Die Schule lebt von den Spenden der dankbaren Bevölkerung ebenso sehr wie von dem Handel mit allerlei selbstgebrauten Heiltränken (und von den Abzahlungen der Studiengebühren ehemaliger Studiosi). Hinzu kommen regelmäßige Leihgaben aus der Bibliothek des hiesigen Hesinde-Tempels.

Die Akademie im Spiel: Es ist sicherlich nicht einfach, als Magierakademie in einer von Orks dominierten Gegend den normalen Lehrbetrieb aufrechtzuerhalten. Bei aller Unterstützung durch die örtliche Bevölkerung hat auch die Akademie immer wieder mit Problemen zu kämpfen, und eine Gruppe aufrechter Helden könnte beim Lösen solcher Probleme von Nutzen sein.



AKADEMIE DES MAGISCHEN WISSENS ZU METHUMIS

Genauer Name der Akademie: Arkanes Institut der Zwölfgöttlichen und Horaskaiserlichen Freien Volks- und Universalschule unserer Herrin Hesinde zu Methumis

Haupt-Merkmale: Hellsicht, Antimagie

Ausrichtung: Akademie der rechten Hand, die sich sehr genau an die Vorgaben der Gilde hält.

Akademieleiterin: Hesindiane Gilindor

Größe: groß

Beziehungen: sehr groß (Zwei verschiedene Lager versuchen, die Akademie zu unterstützen.)

Ressourcen: sehr groß (Während der Kronkonvent die Forschung fördert, unterhält Herzog Eolan den Lehrbetrieb finanziell.)

Die Akademie des Magischen Wissens hat in den letzten Jahren deutlich an Bedeutung gewonnen. Das vorrangige Hellsichtinstitut des Horasreichs verdankt seinen Aufschwung der gestiegenen Vorsicht, die im Adel seit den aventurienweiten Umwälzungen des letzten Jahrzehnts eingekehrt ist. Aus diesem Grund hat auch der Kronkonvent zusätzliche Gelder zur Verfügung gestellt, mit denen ein neuer Lehrstuhl aufgebaut werden konnte. Herzog Eolan, ein großer Förderer der Bildung, sah dies mit Freuden. Dennoch ist das Institut, das sich in der Altstadt ein großes Sandsteingebäude mit der Nandusschule teilt, seiner Philosophie treu geblieben und unterhält einige Schulen für die Allgemeinbildung, in denen die Studiosi schon Erfahrungen im Lehren sammeln können.

Spektabilität ist Hesindiane Gilindor, doch ist ihr Einfluss auf die Geschicke der Akademie in letzter Zeit geschwunden. Man munkelt, der neue Magister Varigo di Costalanza – ein renommierter Antimagier und zur Weißen Gilde gewechselter Absolvent aus Kuslik – würde insgeheim die Fäden ziehen, damit der Kronkonvent eine bessere Kontrolle ausüben könne.

Gelehrte und bekannte Sprüche: Im Methumis sind grundsätzlich alle Zauber der Verbreitung ab Mag5 erlernbar, außerdem Adlauge, Exposami und Impersona. Zauber des Merkmals Dämonisch werden gar nicht gelehrt und Zauber des Merkmals Herrschaft nur ungern.

Hauszauber: Adlauge, Analys, Blick aufs Wesen, Hellsicht trüben, Illusion auflösen, Penetrizel, Sensibar

In Methumis ist man offener für die Sorgen der einfachen Bürger als anderswo. Doch es gibt innerhalb des Collegiums zwei Lager, nämlich die Anhänger Herzog Eolans (und Hesindianes) und die dem Kronkonvent loyalen Mitarbeiter. Daher kann ein und dasselbe Gesuch durchaus auf verschiedene Arten beantwortet werden: Die Wahl des richtigen Ansprechpartners kann für den Erfolg ausschlaggebend sein. **Die Akademie im Spiel:** In Methumis bieten sich allerlei Kompetenzrangeleien als Abenteuer-Aufhänger an. Die Ausbildung von Spionen (analog zu Rommilys) will von der Staatsführung vorangetrieben werden, aber die meisten Magister stellen sich noch dagegen, da sie von Herzog Eolan berufen wurden. Magister Varigo di Costalanza hat tatsächlich die Aufgabe, die Politik zu ändern und Frau Gilindor aus dem Amt zu drängen, doch diese hat überhaupt kein Interesse daran und wehrt sich nach Kräften.

ZAUBERSCHULE DES KALIFEN ZU MHERWED

Genauer Name der Akademie: Schule der rastullahgefälligen Zauberei sowie der Meisterschaft über die Djinni unter der besonderen Protektion des großmächtigen und von Rastullah gesegneten Kalifen zu Mherwed

Gelehrte und bekannte Sprüche: In Mherwed sind außer den verbreiteten Zaubern folgende Sprüche bekannt: Applicatus, Herbeirufung vereiteln, Pfeil des Erzes und der Pfeil der Luft.

Hauszauber: Adamantium, Applicatus, Arcanovi, Caldofrigo, Dschinnenruf, Klarum Purum, Pentagramma

Haupt-Merkmale: Elementar, Objekt

Ausrichtung: Mitglied der Großen Grauen Gilde des Geistes; einzige Schule, die 'rastullahgefällige' Magie lehrt.

Akademieleiter: Mawdli Mherech ben Tuleyman ben Haschnabah aus Unau

Größe: klein

Beziehungen: ansehnlich (gesamtes Kalifat, da Kalif Malkillah III. die Schule unterstützt)

Ressourcen: ansehnlich

Als im Jahre 264 Rastullah (1023 BF) Kalif Malkillah III. aus Mherwed nach Unau umzog, blieb die Zauberschule des Kalifen in Mherwed, so dass Mawdli Mherech sich nun ungestört dem Lehrbetrieb seiner rastullahgefälligen Akademie widmen konnte. Schließlich ist die Schule seit dem Tag der Gründung unter den Mawdliyat umstritten, gilt doch die Magie bei den Anhängern der Kefter Schule als klassisches Echsenwerk. Bei dem Streit geht es insbesondere um die Auslegung des 92. und 93. Gesetzes, die den Umgang des Gläubigen mit der Magie behandeln. Doch gerade mit diesen Gesetzen begründete Sheranbil ibn Amullah, damaliger Erster Mawdli des Kalifats, im Jahre 253 Rastullah die rechtmäßige Einrichtung der Zauberschule. Ein weiterer Streitpunkt war einige Zeit lang auch die Überlegung, ein Heschinja-Seminar für hochbegabte Frauen einzurichten. Dies scheiterte jedoch am massiven Widerstand der Mawdliyat und der meisten Lehrmeister der Akademie. Denn welcher Rastullah-Gläubige würde seine Tochter an eine solche Schule schicken, wenn er sie doch gut verheiraten kann?

Bei dem Gebäude der Akademie handelt es sich um die ehemalige Sommerresidenz des Kalifen am Mhanadiufer.

Die Akademie im Spiel: Die Zauberschule wird des öfteren von Extremisten der Kefter Schule bedrängt. In einen solchen Streit könnte eine Heldengruppe verwickelt werden. Vielleicht sind es gerade die Zauberkundigen der Gruppe, die den Streit auslösen, insbesondere wenn es sich um Ungläubige handelt.

SCHULE DER VARIABLEN FORM ZU MIRHAM

Genauer Name der Akademie: Akademie der Vier Türme zu Mirham / Schule der variablen Form der Unbelebten Materie

Haupt-Merkmale: Objekt, Umwelt

Ausrichtung: freigeistige Schwarze Akademie, insbesondere magische Verformungen und Forschungen zur echsischen Magie

Akademieleiter: Salpikon Savertin

Größe: klein

Beziehungen: groß (vor allem in schwarzmagischen Kreisen)

Ressourcen: sehr groß für Forschung, ansehnlich bis groß für die Lehre 763 BF rettete Al'Gorton, Hofmagus des Königs von Mirham, seinem Dienstherrn das Leben, was dieser ihm mit dem Bau einer eigenen Akademie honorierte. Gemeinsam mit der Veränderungsmagierin Janana Irsgrim, die dem gewissen Bauwerk mittels einer Ritualform des METAMORPHO FELSENFORM ihr heutiges Aussehen verlieh, eröffnete Al'Gorton die Schule der variablen Form. Als schwarzes Gegenstück zu den Khunchomer Artefaktwerkstätten und den Festumer Hallen des Quecksilbers gewann die Schule schnell an Bedeutung. In Belangen der borbaradianischen Transformationsmagie, Erforschung der Echsenmagie sowie der Golemcreation ist die Schule aventurienweit führend. Weiterhin gibt es in der Hohen Alchimie sowie der Lotuskunde nur wenige, die ihr das Wasser reichen können. Interes-

Gelehrte und bekannte Sprüche: Die Akademie der vier Türme verfügt trotz ihrer geringen Größe über eine gutsortierte Bibliothek und gute Lehrer, so dass alle Sprüche der Verbreitung Mag 4 und höher mit Ausnahme von Ängste Lindern, Ruhe Körper und Transversalis hier bekannt sind. Nicht unterrichtet werden alle Sprüche mit dem Merkmal Geisterwesen, und in Ermangelung wirklich kompetenter Lehrer spielen auch die Dämonologie und der Elementarismus keine große Rolle. Ansonsten recht unbekannt sind die in Mirham zugänglichen Sprüche Ecliptifactus, Eigne Ängste, Objecto obscuro, Stein Wandle, Brenne Toter Stoff, Hartes Schmelze, Nihilogravo, Totes Handle, Transmutare und Weiches Erstarre. Und mit dem Zagibu ist Mirham eine der wenigen Schulen, die von sich behaupten kann, einen Zauber in schelmischer Repräsentation weitergeben zu können.

Hauszauber: Abvenenum, Arcanovi, Brenne toter Stoff, Desintegratus, Hartes schmelze, Objectofixo, Weiches erstarre

sant ist, dass diese schwarzmagische Schule "im Gegensatz zu fast allen anderen schwarzen Akademien" (so Savertin) Dämonenpaktierer und Frevler weder als Gäste noch als Mitwirkende duldet.

Wie der Name schon sagt, befindet sich die Akademie in vier mächtigen, aus grauen Steinquader erbauten Türmen, die untereinander mit Brücken verbunden sind. Besonders bemerkenswert ist, dass der östlichste dieser Türme komplett aus dem magiehemmenden Koschbasalt besteht und der Haupteingang von zwei mächtigen Statuen, angeblich Golems, bewacht wird.

Ihre großen Ländereien, die von Sklaven bewirtschaftet werden, verschaffen der Akademie regelmäßige Einkünfte, die vor allem der großen Bibliothek zugute kommen, die 'teleportationssicher' im Koschbasaltturm untergebracht ist. Nur die obersten beiden Stockwerke des Turmes sind für Eleven und Besucher zugänglich. Das dritte ist den Magistern vorbehalten, und das unterste kann schließlich nur vom Akademieleiter betreten werden.

Der Rektor dieser Schule, Spektabilität Salpikon Savertin, ist zugleich Convocatus Primus der Bruderschaft der Wissenden und nicht nur wegen seines mit angeblich über 70 Jahren immer noch beunruhigend vitalen Aussehens geheimnisumwittert. Obwohl seine Kompetenz als Magier und Anatom unumstritten ist, findet sich sein Name in keiner Adeptenrolle Aventuriens, und so ist die steile Karriere seit seinem Auftauchen im Jahr 994 BF umso erstaunlicher. Formell gehört die Akademie zum Palast des Mirhamer Königs und ihre Spektabilität ist zugleich der Erste Hofmagier. In Mirham lehren zwar nicht sehr viele Magister, mit Karjunon Silberbraue allerdings wohl einer der berühmtesten – und verrufensten – Magier der Gegenwart. Einer der Schwerpunkte der Akademie ist die Erforschung der echsischen Magie, und hier glaubt man in der letzten Jahren einige Fortschritte gemacht zu haben. Ansonsten wird in der Akademie einiges von dem hergestellt, weswegen sich die Al'Anfaner Granden Leibmagier halten. Und es wundert nur wenig, dass Magister und Eleven in das ständige Ränkespiel in der Königsstadt stark eingebunden sind.

Die Akademie im Spiel: In das Ränkespiel können die Helden ebenso hineingeraten, wie sie vielleicht von Karjunon Silberbraue beauftragt werden, irgendwo nach Spuren echsischer Magie zu forschen.

SCHULE DER BEHERRSCHUNG ZU PEERSAND

Genauer Name der Akademie: Schule der magischen Manipulation des Geistes zu Neersand, gegründet von Magister Corollku

Haupt-Merkmale: Einfluss, Herrschaft

Ausrichtung: kleines Lehrinstitut der Grauen Gilde, das sich neben der magischen Ausbildung auch der Bildung des Bürgertums verschrieben hat.

Gelehrte und bekannte Sprüche: Grundsätzlich ist der Formelkanon dieses Lehrinstituts durch die private Finanzierung und eine geringe Anzahl der Lehrmeister etwas eingeschränkt (nur Zauber mit der Verbreitung Mag5 und höher), Ausnahme bilden die Zauber Adlerauge, Einfluss bannen, Gedankenbilder und Ruhe Körper sowie der Movimento in elfischer Repräsentation. Zauber mit dem Merkmal Schaden werden nicht gelehrt, können aber aus Büchern entnommen werden. Bis vor kurzer Zeit lehrte die damalige Spektabilität Magister Corollku die Zauber Adlerauge, Axxeleratus, Exposami, Falkenauge, Gedankenbilder, Leib des Windes, Nebelwand, Wasseratem und Windstille in elfischer Repräsentation.

Hauszauber: Bannbaladin, Beherrschung brechen, Horriphobus, Imperavi, Respondami, Sensibar, Somnigravis

Akademieleiterin: Gritten Raudups

Größe: sehr klein

Beziehungen: gering, jedoch sind die Magister und Eleven in Neersand gern gesehene Gäste in den Krämerläden und Schänken. Die Schule genießt in der Stadt großes Ansehen, gibt sie dem sonst etwas hinterwäldlerischen Ort doch den Ruch einer 'Akademiestadt'.

Ressourcen: minimal (nur Lehre)

Die Schule ist auf einem zwei Meilen nördlich der Stadt gelegenen großen Gutshof untergebracht. Neben der Kriegerakademie ist sie die zweite Lehranstalt Neersands und steht auch dem Bürgertum offen, das hier gegen harte Batzen Lesen, Schreiben, alte und neue Sprachen, Geometrie und Arithmetik erlernen kann.

Die Eleven verbringen lange Stunden im Freien, bei der Jagd, der Feldarbeit, bei Meditationsübungen oder gar kleineren Expeditionen in den Überwals. Auch wird den Eleven der Stockkampf sehr ans Herz gelegt, wobei aber das Augenmerk eher auf den defensiven Fertigkeiten liegt. Der Standesdünkel vieler ihrer Kollegen ist ihnen weitgehend fremd. Viele Magier aus Neersand schließen sich nach ihrem Abschluss für ein Jahr dem Widderorden an, der stets Bedarf an magiekundiger Unterstützung hat.

Ihre Spektabilität Gritten Raudups, eine Neersander Wirtstochter, die zu den ersten Eleven der Schule gehörte, pflegt auch nach dem unglücklichen Tod des früheren Akademieleiters Corollku Talasanya die pazifistische Weltanschauung an der Akademie. Der siebzigjährige Akademiegründer ertrank im Jahre 1030 BF bei einer seiner täglichen Leibesübungen im Perlenmeer.

Die Akademie im Spiel: Der Ruf der Akademie ist unter Fachleuten sehr umstritten. Jedoch ist sie dafür bekannt, Wissen auch an Nichtmagier zu vermitteln, was sie zu einer beliebten Anlaufstelle für Abenteuergruppen auf der Suche nach Informationen macht

HALLE DES LEBENS ZU NORBURG

Genauer Name der Akademie: Schule der Heilung und Genesung von Körper und Geist in den Hallen des Lebens zu Norburg

Besonders gelehrt Merkmal: Heilung

Ausrichtung: weiß

Akademieleiterin: Maschdawa Patriloff

Größe: klein

Beziehungen: hinlänglich

Ressourcen: hinlänglich (Lehre, Forschung im Bereich Gifte, Krankheiten)

Die in einem der wenigen Steinhäuser untergebrachte Akademie in Norburg hat sich dem Weg der rechten Hand und der Heilung von Mensch und Tier verschrieben. Dabei räumt die Akademiephilosophie magischen Heilmethoden zwar den ihnen gebührenden Platz ein, beschränkt sich aber nicht auf sie. Durch diese Geisteshaltung genießt die Akademie nicht nur in Magierkreisen einen hervor-

Gelehrte und bekannte Sprüche: Grundsätzlich sind alle weit verbreiteten Sprüche bekannt, wobei Fulminictus, Horriphobus, Ignifaxius, Imperavi, Plumbubarum, Respondami und Somnigravis nicht gelehrt werden. Dafür kann man hier den ansonsten wenig verbreiteten Adlerauge und den seltenen Hexenspeichel (in hexischer Repräsentation) erlernen.

Hauszauber: Ängste lindern, Balsam, Blick aufs Wesen, Klarum Purum, Psychostabilis, Ruhe Körper, Sensibar

genden Ruf, sondern gilt neben der Anatomischen Akademie zu Vinsalt als eine der besten Forschungseinrichtungen im Bereich der Heilkunde. So mag es auch nicht verwundern, dass sich neben den Magiern stets einige Geweihte der Peraine, Tsa und einige Schwestern und Brüder der Noioniten dort aufhalten, die ihr Wissen gerne an die jungen Eleven weitergeben und somit den nötigen Respekt vor den Göttern vermitteln. Der Geist der Schule ist so stark auf das Leben ausgerichtet, dass man hier häufig Elfen und sogar einige Töchter Satuaris antreffen kann. Die Forschung an Leichen ist verpönt, und Übertretungen der Akademievorschriften in dieser Hinsicht wie auch z.B. eine später bekannt gewordene Anwendung von Schadenszauberei werden rigoros geahndet.

Die Akademie im Spiel: Die Norburger Akademie ist ein Anlaufpunkt für Helden, die bestimmte Probleme nicht selbst lösen können. Seltsam entstellte Leichname können hier auf ihre Todesursache untersucht werden, Krankheiten, die sich die Helden eingefangen haben, können kuriert werden. Außerdem kann die Akademie bei Bedarf Kontakt zu Elfen und Hexen vermitteln.

AKADEMIE VON LICHT UND DUNKELHEIT ZU NOSTRIA

Genauer Name der Akademie: Arkane Lehr- und Forschungsanstalt vom Dualismus zwischen Licht und Dunkelheit zu Nostria; Königlich-Nostrisches Lehrinstitut der Zauber

Haupt-Merkmale: Umwelt, Objekt

Ausrichtung: bescheidene und bodenständige Akademie der rechten Hand

Akademieleiterin: Yasmina von Lyckmoor

Größe: mittelgroß

Beziehungen: hinlänglich (groß zum nostrischen Königshaus)

Ressourcen: hinlänglich (Man befleißigt sich der Genügsamkeit, zumal große Geldquellen nicht in Aussicht sind.)

Die Akademie ist auf einem großen, im spätbosparanischen Stil erbauten Landgut drei Meilen östlich der Stadt Nostria untergebracht, das in Anbetracht der stets kriegerischen Situation mit Wall und Graben geschützt ist. Dank der Felder, Weiden und Ställe und der etwa drei Dutzend Knechte und Mägde, die diese bewirtschaften, sind die Magier nicht nur in der Lage, sich selbst zu versorgen, sondern können sogar Überschüsse verkaufen.

Gelehrte und bekannte Sprüche: Dämonologie und Borbaradianerei wird schlicht ignoriert, und auch eher 'finsternen' gildenmagischen Sprüchen steht man sehr ablehnend gegenüber, so dass diese ebenfalls nicht gelehrt werden. Daraus ergibt sich, dass folgende verbreiteten Sprüche nicht gelehrt werden: Imperavi, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Karnifilo, Schwarz und Rot und Skelettarius. Der Arcanovi ist unter den Schülern sehr beliebt, wird aber nur auf Anfrage und eher beiläufig weitergegeben. Besonders stolz ist man auf den Zagibu, der hier in gildenmagischer Repräsentation vorliegt. Die Absolventen werden eindringlich dazu angehalten, den Zauber nicht weiterzugeben.

Hauszauber: Caldofrigo, Dunkelheit, Nebelwand, Nihilogravo, Objectofixo, Silentium, Veränderung aufheben

Mit dem altersbedingten Tod des früheren Akademieleiters Torben Griebek im Jahre 1024 BF und dem Amtsantritt seiner Nachfolgerin Yasmina von Lyckmoor gab es einige kleinere Reformen im Lehrplan der Akademie: Der Lowanger Dualismus wurde weitestgehend gestrichen – aus traditionellen und bürokratischen Gründen sieht man aber bislang von einer Namensänderung ab –, allerdings werden die Schüler auch weiterhin zu Bescheidenheit und Praxisnähe erzogen. Dank der guten Kontakte zu dem kleinen Magierorden der Schlange der Erkenntnis (der auch ein Ordenshaus in der Stadt unterhält), eifriger Forschung und einer großzügigen Spende König Kasimirs – der den Stolz auf 'seiner' Zauberschule wohl erst kürzlich wiedergefunden hat – kann auf einige nicht unbedeutende Neuerwerbungen im Bereich der Zauberformeln verwiesen werden.

Die Spektabilität wird ungewöhnlich demokratisch von einem Gremium bestimmt, das aus den Lehrern sowie den dauerhaft in der Akademie lebenden Absolventen besteht; das Wahlergebnis muss allerdings vom Oberhaupt des Bundes des Weißen Pentagramms bestätigt werden. Die Berufung erfolgt immer auf fünf Jahre, wobei niemand mehr als zwei Amtsperioden an der Spitze stehen kann.

Generell ist die Akademie in nostrischen Adelskreisen nicht allzu wohl gelitten. Zu sehr geht die Furcht um, dass die Magier – genügend Einfluss vorausgesetzt – danach streben würden, den jetzigen Adel abzulösen und eine Magokratie zu errichten. Aus diesem Grund ist man sichtlich darum bemüht, sie aus dem politischen Geschehen im Königreich so gut wie möglich herauszuhalten und die Zauberschule in ihrer bisherigen Form zu belassen.

Allerdings soll es auch vereinzelte Stimmen geben, die die Akademie gerne als Gegenpol zum Kampfseminar des Erzfeinds Andergast sähen – was allerdings keineswegs im Sinne der jetzigen Spektabilität wäre.

Die Akademie im Spiel: Möglicherweise versucht ein nostrischer Patriot, die Akademie in Ungnade zu bringen, damit der nostrische Adel ihre Unabhängigkeit wieder deutlicher beschneidet und sie so erneut zu einer 'vaterlandstreuen Einrichtung' wird. Auf welche Seite die Helden in einer solchen Intrige stehen, ist dabei durchaus offen.

HALLE DES WINDES ZU OLPORT

Genauer Name der Akademie: keiner; im üblichen Sprachgebrauch reden sowohl die Olporter als auch die restlichen Thorwaler von der 'Runajasko' (Runengemeinschaft).

Haupt-Merkmale: Umwelt, Elementar

Ausrichtung: sehr auf thorswalsche/hjaldingsche Tradition bedachte, untypische Magierschule mit fester Einbindung in die thorswalsche Gesellschaft; wenig Verbindungen zu anderen Zaubernern

Akademieleiter: Haldrunir Windweiser

Größe: mittelgroß (bei Einbeziehung der Magiedilettanten, Runenzauberer und Handwerker: groß bis sehr groß)

Beziehungen: hinlänglich (besser bei den Ottas der Umgebung und bei neokonservativen Thorwalern, erheblicher Einfluss auf die Ottas, die mit den Zauberschiffen der Akademie ausgestattet sind)

Ressourcen: hinlänglich (unter Einberechnung der Schiffe und der Runen-Objekte: groß)

Laut den Sängen ihrer Skalden ist die Akademie auf der Westwindklippe deutlich älter als 2.000 Jahre und damit die älteste aventurische Magierakademie – auch wenn die Bezeichnung 'Akademie' noch nie zutreffend war (und die Skalden hier auch geflissentliche die Historie der Tülamiden ignorieren). Schon seit ihrer Gründung arbeitet die Olporter Schule mit Firnelfen zusammen, und auch mit den (seltenen) Druiden der Lande zwischen Nader und Svellt besteht ein bei-

Gelehrte und bekannte Sprüche: Aufgrund der Isolierung durch die Magiergilden und der Konzentration auf Schiffs- und Runenmagie prinzipiell sind nur Zauber ab Verbreitung Mag5 erlernbar, dafür jedoch sehr viele Elementar- und Umwelthauber und einige Zauber firnelfishen Ursprungs, namentlich Adlerauge, Caldofrigo, Corpofrigo, Dunkelheit, Elementarbann, Elementarer Diener, Firnlauf, Fortifex, Ruhe Körper, Brenne toter Stoff, Gedankenbilder, Gletscherwand, Hartes Schmelze, Herbeirufung vereiteln, Ignisphaero, Mahlstrom, Meister der Elemente, Metamorpho Gletscherform, Nebelwand, Nihilogravo, Orkanwand, Pfeil der Luft, Solidirid, Wand aus Wogen, Weiches Erstarre, Wettermeisterschaft und Windstille. In elfischer Repräsentation sind Bärenruhe, Leib des Windes und Movimento erhältlich, in druidischer Repräsentation Böser Blick, Eins mit der Natur, Mahlstrom und Wellenlauf. Da bisweilen auch Hellscher aus Thorwal in Olport anzutreffen sind, sind nach Meisterentscheid auch die dort gelehrtens Hellsicht-Zauber verfügbar. Andere Magier sind an der Runajasko eher ungern gesehen und ihnen wird nur extrem selten ein Zauber weitergegeben.

Hauszauber: Elementarbann, Elementarer Diener, Nebelwand, Silentium, Solidirid, Wettermeisterschaft, Windstille

derseitig gedeihliches Auskommen. Die Zauberrinnen und Zauberer der Runajasko sind alles andere als weltabgewandt, sondern in den anderen Langhäusern der Stadt gern gesehene Gäste und Berater, zumal an der Akademie auch etliche Runenschneider, aber auch Schiffbauer, unmagische Alchimisten und andere Handwerker ausgebildet werden. Diese Nähe zu fremden Zaubern, Ritualen und Religionen, die enge Bindung an ur-thorswalsche Traditionen, die vermeintliche Geheimniskrämerei gegenüber der Gilde in Verbindung mit dem Vorwurf des 'Geheimnisverrats an nicht-lizenzierte Zauberer' – all dies hat mit dazu geführt, dass die Kluft zwischen der Großen Grauen Gilde des Geistes und der Runajasko schließlich nicht mehr zu überbrücken war und die Olporter nunmehr ohne Gildenzugehörigkeit lehren und forschen. So zumindest lautet die 'freundliche' Erklärung – dass Riva und die horasischen Akademien auch noch weitere Gründe hatten, den Ausschluss der Olporter zu verlangen, steht auf einem anderen Blatt.

Von den Stürmen der Politik fast unberührt schmiegen sich die Langhäuser und die Große Halle der Akademie an die Felsen oberhalb Olports und künden vom thorswalschen Willen, den Elementen zu trotzen. Im Lauf der letzten Jahre sind hier neben den elementaren Manipulationen durch die Entdeckung der uralten Runenzauberei weitere Zweige magischer Forschung und magischen Handwerks entstanden, die die Runajasko zu einem der Zentren der thorswalschen Neube-sinnung gemacht haben.

Die Akademie im Spiel: Zum Auspielen von Intrigen oder als Zentrum metamagischer Forschung ist die Runajasko sicherlich nicht geeignet, dafür umso mehr als Hintergrund des arkanen Teiles einer typisch thorswalschen Abenteurergruppe oder als Auftraggeber für Expeditionen im (hohen) Norden. Vor allem aber wird man den Olporter Magiern als Schiffsmagier an Bord von Piratenschiffen oder als Bundmagier auf einem der neuen thorswalschen 'Runenschiffe' antreffen – was gleichzeitig auch bedeutet, dass die magische Konkurrenz (bzw. die politischen Gegner) in Kuslik oder Al'Anfa erpicht auf die Geheimnisse der Schule ist und dabei je nach Ausrichtung auch bereit wäre, über Leichen zu gehen.



SCHULE DER AUSTREIBUNG ZU PERRICUM

Genauer Name der Akademie: Kaiserlich Garethische Lehranstalt der Magie wider Geister und trans-sphärische Wesenheiten zu Perricum

Haupt-Merkmale: Antimagie, Geisterwesen

Ausrichtung: eine kaiserliche Reichsakademie der Weißen Gilde, die sich jedoch in allen Belangen gegenüber ihren Schwesterakademien abgrenzt; großer Einfluss des Akademieleiters

Akademieleiter: Olorand von Gareth-Rothenfels

Größe: groß

Beziehungen: sehr groß (insbesondere gute Verbindungen zur Boron-Kirche)

Ressourcen: sehr groß (ein reicher Formelschatz, den man eher bei Schwarzmagiern vermuten würde)

Die Schule der Austreibung liegt auf einer Klippe knapp außerhalb der Stadt in einer trutzigen, fünfeckigen Festung. Im angeschlossenen Neubau im Stile eines liebheldischen Palazzos mit Blick auf den Golf residiert mitnichten Seine Spektabilität, hier befindet sich vielmehr das Sanatorium, für das Perricum in Magierkreisen berühmt geworden ist. Die Akademie hat sich nämlich auf Exorzismen und die Betreuung verwirrter Magier spezialisiert. Im Keller des Hauses, in sicheren Koschbasaltzellen, befinden sich einige als 'gefährlich' eingestufte Patienten.

Seine Spektabilität ist als Sohn Kaiser Bardos Mitglied der kaiserlichen Familie und hat den Posten im Jahr 1011 BF übernommen, als sein Vorgänger dem Wahnsinn anheim fiel. Olorand von Gareth-Rothenfels gilt als Spezialist im Umgang mit Besessenen; er ist sehr borongläubig und für einen Weißmagier sehr verständnisvoll und umgänglich. Seine Idee war es auch, an der Akademie ein Noionitenkloster zu eröffnen, damit man sich gemeinsam um die Patienten kümmern kann.

Nach Borbarads Invasion in Tobrien sind die Dienste der Perricum Magier gefragt als zuvor, da keine andere Schule des Mittelreichs gleichermaßen hohe Kenntnisse über Dämonen und deren Austreibung und die Behandlung von Besessenen lehrt.

Momentan möchten viele Institutionen die Dienste Perricum in Anspruch nehmen. Seine Spektabilität ist jedoch pragmatisch genug, um für diese Dienste auch Gegenleistungen einzufordern. Und so befindet sich die Akademie im stetigen Wachstum, so dass man bald wohl ein weiteres Gebäude errichten muss.

Die Akademie im Spiel: Vor allem bei Einsätzen in den Schwarzen Landen ist eine Hilfe der Perricumer nicht zu verachten –

Gelehrte und bekannte Sprüche: Grundsätzlich sind in Perricum alle verbreiteten Zauber bekannt, jedoch werden nicht alle ohne Weiteres weitergegeben. Die folgenden Zauber sind in Perricum bekannt, werden jedoch nur an Weißmagier mit gutem Leumund und zum Zwecke der Bannung oder Seelenheilung weitergegeben: Eigene Ängste, Erinnerung Verlasse Dich, Karnifilo, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Memorabia, Nekropathia, Skelettarius und Traumgestalt. Folgerichtig ist der Reversalis ebenfalls bekannt und wird mit vielen der oberen Zaubern gern im gleichen Atemzug gelehrt. Weiterhin sind die folgenden seltenen Antimagieformeln bekannt: Beschwörung vereiteln, Dämonenbann, Destructibo, Herbeirufung vereiteln, Invercano, Schadenszauber bannen. Außerdem beherrscht man die bekanntesten Formeln in borbaradianischer Repräsentation (Brenne toter Stoff, Höllenpein und Schwarzer Schrecken). Letztere werden üblicherweise nicht aktiv gelehrt, sondern nur studiert, um sie zu erkennen und bekämpfen zu können.

Hauszauber: Beherrschung brechen, Einfluss bannen, Geisterbann, Illusion auflösen, Pentagramma, Reversalis, Verwandlung beenden

und sei es nur, um sich nachher von den fürchterlichen Erlebnissen zu erholen. In einer wichtigen Basis beim Kampf gegen die Heptarchen beheimatet, ist die Akademie (oft in erstaunlich guter Zusammenarbeit mit den Graumagiern des ODL) der erste Sammelpunkt für magische Erkenntnisse aus dem Feindesland und Auftraggeber für weitere Forschungen. Und nach dem Einsatz sind die seelenheilerischen Kräfte der Akademiemagier mehr als nur willkommen für die zurückkehrenden Kämpfer.

AKADEMIE DER HOHEN MAGIE VND ARCANES INSTITUT ZU PUNIN

Genauer Name der Akademie: Academia Arcomagica Scholaque Arcania Puniniensis

Besonders gelehrte Merkmale: Beschwörung, Herbeirufung, Hellsicht, Metamagie

Ausrichtung: Die Akademie steht exemplarisch für die Graue Gilde und betreibt Grundlagenforschungen auf den Gebieten der Magietheorie, Sphärologie und Kosmologie.

Akademieleiter: Sirdon Kosmaar

Größe: groß

Beziehungen: sehr groß (vor allem in Gildenmagierkreisen)

Ressourcen: sehr groß (was den finanziellen Aspekt angeht) bis immens (was das verfügbare Fachwissen betrifft)

Die Academia Arcomagica ist die wohl renommierteste Schule ganz Aventuriens, gegründet vor weit über 1.000 Jahren von Kronprinz Fran von Bosparan. Sie hat seitdem eine Vielzahl von Koryphäen hervorgebracht, unter ihnen Berühmtheiten wie Erzmagus Basilius und Mephal, der Gründer der Mephaliten. Dieser Tradition ist man sich auch sehr bewusst.

Das Hauptgebäude der Puniner Akademie ist das sogenannte Pentagrammaton, ein wuchtiges, aus braun-grünem Raschtulsmarmor errichtetes, dreistöckiges Gebäude, das von dem (sprichwörtlich gewordenen) hohen Elfenbeinturm gekrönt wird, der in der ganzen Stadt zu sehen ist. Hier findet sich auch die Große Konventshalle, in der schon häufig der Allaventurische Konvent der Gildenmagier abgehalten wurde. Überdies besitzt die Akademie in ganz Punin weitere Häuser, die meist unterirdisch mit dem Pentagrammaton verbunden sind.

Man beschäftigt sich hier mit allen Spielarten der Magie und weigert sich traditionell, sich auf ein Spezialgebiet festzulegen. Zur Zeit verfolgt man dabei zwei Richtungen: zum einen allgemeine Beschwörungen und Herbeirufungen sowie kosmologische Studien, zum anderen magische Analysen, Artefaktmagie und die Untersuchung des wiederentdeckten Phänomens der Kraftlinien. Eine Konstante ist aber die Untersuchung der Magie an sich, und so ist der ANALYS der typische Zauber Punins.

Der stets akkurat gekleidet und etwas steife Akademieleiter Sirdon Kosmaar kann auf Ausnahmetalente und führende Wissenschaftler unter der Lehrenden verweisen. Der Autor der gildenmagischen Kleiderordnung und anderer Werke über den Stand der Magier im Bezug auf Gesetz und Gesellschaft gilt als Traditionalist und Verfechter der freien Forschung, wodurch er die Akademie schon mehrmals vor Einschränkungen und Verboten bewahrt hat. Dennoch steht seine bisherige Arbeit im Schatten seiner berühmten Vorgängerin Prishya von Garlichgrötz zu Grangor, der ehemaligen Convocata Prima der Grauen Gilde und brillanten Metamagierin, die seit dem 'Jahr des Feuers' nur noch ein Schatten ihrer selbst ist.

Die Akademie im Spiel: "Was man in Punin nicht kennt, das gibt es nicht", ist ein Satz, den viele Gildenmagier bedenkenlos bejahen würden. In der Tat ist das hier versammelte – und zum Teil auch nicht beachtete – Wissen enorm. Wann immer es also um seltsame Artefakte, bisher unbekannte magische Phänomene oder seltene Zauber geht, ist Punin die richtige Anlaufstelle. Die hiesige Bibliothek gilt als die bestsortierte zur Magie. Zudem nutzen viele Gildenmagier die Akademie für ein Zweitstudium.

Gelehrte und bekannte Sprüche: In Punin sind die meisten Sprüche mit einer Verbreitung von Mag3 und höher bekannt oder aus der umfangreichen Bibliothek erlernbar. Da sich die Akademieleitung außerdem regelmäßig die Kenntnisse der Magier, die sich zwecks eines Zweitstudiums in Punin befinden, zu Nutze macht und diese als Magistri minores (oder gar extraordinarii) beschäftigt, kann man mit etwas Glück auch den ein oder anderen noch exotischeren Spruch erlernen. Folgende Zauber sind hier über die normale Liste hinaus erlernbar: Adamantium, Adlerauge, Adlerschwinge, Animatio, Applicatus, Axxeleratus, Band und Fessel, Beschwörung vereiteln, Brenne toter Stoff, Dämonenbann, Desintegratus, Destructibo, Erinnerung, Exposami, Gedankenbilder, Geisterruf, Gletscherwand, Harmlose Gestalt, Hartes schmelze, Herbeirufung vereiteln, Ignisphaero, Ignorantia, Invercano, Magischer Raub, Meister der Elemente, Memorabilia, Nihilogravo, Nuntiovole, Objecto obscuro, Oculus Astralis, Orkanwand, Reversalis, Schadenszauber bannen, Tiergedanken, Wand aus Dornen, Wand aus Erz, Wand aus Wogen, Weiches erstarre und Widerwille. Der Eigne Ängste ist zwar bekannt, wird aber nur an Personen mit bester Reputation weitergegeben, während der Höllenpein grundsätzlich nicht weitergegeben wird. Im Großen Kanon finden sich zudem Aufzeichnungen zu oder Hinweise auf fast alle der im **Liber Cantiones** vorgestellten Sprüche und sogar auf einige der verschollenen aventurischen Spruchzauber – jedoch zumeist nicht ausreichend, um den Zauber herzuleiten oder zu rekonstruieren.

Hauszauber: Analys, Applicatus, Arcanovi, Destructibo, Dschinnenruf, Geisterruf, Invocatio Minor, Oculus, Pentagramma, Reversalis, Unitatio

PENTAGRAMM-AKADEMIE VU RASHDUL

Genauer Name der Akademie: Akademie von Pentagramma, Hexagramma und Heptagramma zu Meisterung jenseitiger Entitäten zu Rashdul

Haupt-Merkmale: Elementar, Herbeirufung

Ausrichtung: Mitglied der Großen Grauen Gilde des Geistes; typische tulamidische Dschinnenbeschwörer

Akademieleiter: Sultan Hasrabal ben Yakuban von Rashdul

Größe: mittel

Beziehungen: hinlänglich (Stadt und Land Rashdul, Hasrabal ben Yakuban ist Herrscher über Rashdul und das Chaluktal)

Ressourcen: ansehnlich

Errichtet wurde die Pentagramm-Akademie wahrscheinlich schon zu der Zeit der Gründung der Stadt Rashdul, und zwar durch den legendären Raschtul al-Sheik, legendärer erster Tulamidenherrscher und erster Großmeister der Schule.

Bis zum Jahr 1021 BF wurden die beiden Bereiche Beschwörung dämonischer Mächte und traditionelle Elementarbeschwörung als gleichberechtigte Themen gelehrt. In diesem Jahr aber änderte sich einiges an der Akademie: Die damalige Spektabilität Belizeth Dschelefsunni riss mit Unterstützung des dämonischen Zweiges die Herrschaft von Akademie und Stadt an sich und hielt diese auch gegen ein Heer des Kalifen von Unau. Bei einem Angriff der Grauen Stäbe, der Eingriffstruppe der Grauen Gilde, unter Führung von Tarlisiin von Borbra und Hasrabal ben Yakuban besiegte letzterer die abtrünnige Akademieleiterin im magischen Duell und wurde so zur neuen Spektabilität.

Hierbei folgte er einem ungeschriebenen Gesetz, das schon seit 1333 v.BF Anwendung findet und dem Sieger eines solchen Duells dieses Amt zuspricht. Normalerweise werden diese Fehden außerhalb der Stadt ausgetragen und durch das Herbeirufen mächtiger Elementare entschieden. Auch endeten sie bisher nicht mit dem Tod des Unter-

Gelehrte und bekannte Sprüche: Neben den allseits bekannten Zaubern werden hier noch Applicatus, Geisterruf, Herbeirufung vereiteln, Meister der Elemente, Nebelwand, Pfeil des Erzes und Pfeil der Luft gelehrt. Zauber mit den Merkmalen Beschwörung und Dämonisch werden jedoch nicht aktiv weitergegeben. Dieses Wissen muss man sich im Selbststudium in der umfassenden Bibliothek der Akademie selbst beibringen. Neben den Grundlagen der Beschwörung sind dies die Aufzeichnungen über den Stein Wandle und den Pandaemonium. (Als der dämonische Zweig noch existierte, wurden diese natürlich noch aktiv gelehrt und die beiden Zweige konnten Zauber der jeweils anderen Seite problemlos erlernen.) Der Staub Wandle dagegen wird von Hasrabal ben Yakuban höchst persönlich (und erst nach Schließung des dämonischen Zweiges) gelehrt und dieser bringt ihn Auswärtigen nur gegen einen persönlichen Dienst bei.

Hauszauber: Dschinnenruf, Elementarer Diener, Geisterbann, Geisterruf, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Nekropathia, Pentagramma, Skelettarius, Staub Wandle, Unitatio, Wand aus [Element]

legen, doch Belizeth Dschelefsunni starb vermutlich während der Auseinandersetzung. Die anderen Lehrmeister der Dämonologie wurden der Gildengerichtbarkeit übergeben oder konnten fliehen, teilweise auch in die Schwarzen Lande.

Der Dämonologie-Zweig der Akademie wurde daraufhin aufgelöst, und seitdem werden nur noch die elementaren Beschwörungen unterrichtet. Dabei zeichnet sich die neue Spektabilität durch besondere Brillanz aus, von manchen wird er schon der 'Sahib al-Sitta', der Meister der Sehse, genannt, eine Legendengestalt der tulamidischen Magier, der alle Elemente gleich gut beherrschen kann.

Die Akademie sitzt in einem pentagrammförmigen Bau, der selbst den Fürstenpalast Rashduls in den Schatten stellt, schließlich hat jeder Großmeister der Akademie seinen Teil zum Ausbau der Akademie beigetragen.

Hasrabals Beitrag war die Öffnung der Tore, die seit der Zeit der Priesterkaiser verschlossen waren, als Tempelwachen die 'Stätte ketzerischen Hexenwerks' schließen wollten. Den Eleven der Schule ist es aber weiterhin verboten, die Schule vor ihrem Ausbildungsende zu verlassen.

Die Akademie im Spiel: Die finanzielle Unabhängigkeit der Akademie wird teilweise noch über die Reste eines Edelsteinvorrates gewährleistet, den die vorletzte Spektabilität und Vater Belizeths, Erzmagus Dschelefe ibn Jassafer, angeblich in einer machtvollen elementaren Transmutation erschuf.

Durch Sultan Hasrabals Bestrebungen, ein gorisches Großreich aufzubauen, ist die Schule, entgegen früheren Verhaltens, stark in die lokale Politik eingebunden. So sind die meisten der gefürchteten Fließandgolemiden der Spektabilität in der Akademie stationiert und werden von hier aus auf ihre Missionen geschickt. Aber auch Spione könnten sich deswegen einschmuggeln, um Informationen über diese zu sammeln.

STOERREBRANDT-KOLLEG VU RIVA

Genauer Name der Akademie: Collegium der Arcanen Künste und Wissenschaften sowie deren praktischer Anwendung zu Riva, gestiftet von Seiner Exzellenz Stover Regolan Storerbrandt

Haupt-Merkmale: Hellsicht, Schaden

Ausrichtung: gehört zur Großen Grauen Gilde des Geistes; bildet vor allem Lohnmagier aus

Akademieleiterin: Najescha Storerbrandt-Borsow

Größe: mittelgroß

Gelehrte und bekannte Sprüche: Außer den Standardzaubern sind Adlerrauge, Gefunden, Ignisphaero und Schadenszauber bannen bekannt. Ebenfalls hier recht verbreitet sind schmückende Illusionssprüche wie Pectetondo, Sapefacta und Weihrauchwolke. Beschwörungen, Dämonologie und Nekromantie (also Zauber mit den Merkmalen Dämonisch oder Beschwörung, mit den entsprechenden Ausnahmen für Antimagie) werden in Riva nicht gelehrt.

Hauszauber: Attributo, Analys, Balsam, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz, Custodosigil, Fulminictus, Gardianum, Horriphobus, Ignifaxius, Memorans, Sensibar

Beziehungen: groß (das gesamte Stoerrebrandt-Handelsimperium und viele finanzkräftige oder einflussreiche Auftraggeber)

Ressourcen: groß

Seit dem Jahre 1008 BF bildet diese Akademie auf einem Gutshof außerhalb der Stadt Riva magische Berater und Leibwächter für das Handelsimperium Stoerrebrandt und andere zahlungswillige Kunden aus. Die Abgänger des Kollegs werden in erster Linie zur Begleitung des Fernhandels eingesetzt, wo sie je nach Ausbildung Dolmetscher, Geographen, Völkerkundler und Berater bei Geschäftsabschlüssen oder als Beschützer vor magischen und nichtmagischen Angriffen eingesetzt werden. Gerade die letzte Fraktion hat während der letzten Jahre einen regen Anklang in ganz Aventurien gefunden.

Die Eleven werden bereits während ihrer Ausbildung in Riva, wo sie im übrigen auch sehr hoch angesehen sind, von den ansässigen Kaufleuten für kleinere Dienstleistungen angeheuert, wobei das auch eine kleine Handelsfahrt auf einem Schiff bedeuten kann.

Dabei eignen sich viele von ihnen auch die ersten Kenntnisse des aventurischen Geschäftslebens an.

Die ehemalige Spektabilität Rhenaya Cerrillio setzte sich im Jahr 1023 BF nach anderthalb Jahrzehnten Lehrtätigkeit im Alter von über 80 Jahren in Riva zur Ruhe.

Ihre 33-jährige Nachfolgerin kam nur über ihre Verwandtschaft mit dem Oberhaupt des Handelshauses Stoerrebrandt an den Posten der Akademieleiterin. Leider kann sie sich noch nicht gegen die mindestens zehn Jahre älteren Lehrmeister der Akademie durchsetzen, so dass diese in letzter Zeit ihren eigenen Vorlieben nachgehen.

Die Beziehung zum Stoerrebrandt-Imperium prägt auch die Politik des Kollegs. Der Handel steht im Vordergrund und es wird nur wenig Forschung betrieben, schließlich soll Stover Stoerrebrandt das Kolleg weiterhin finanzieren – und das muss sich rentieren.

Die Akademie im Spiel: Stoerrebrandt und seine Untergebenen greifen immer wieder gerne auf die Hilfe von 'erfahrenen Herumtreibern' zurück. Dabei kann sich jederzeit auch eine Zusammenarbeit zwischen den Helden und der Akademie ergeben.

INFORMATIONEN-INSTITUT VU ROMMILYS

Genauer Name der Akademie: Kaiserlich Garetische und Fürstlich Darpatische Magierakademie zur Mehrung magischen und nichtmagischen Wissens, Institut zur Erlangung von Informationen aller Art

Haupt-Merkmale: Hellsicht, Antimagie

Ausrichtung: extrem auf korrekte Form bedachte Akademie der rechten Hand; im Rahmen ihrer legalen Möglichkeiten aber skrupellos; wie der Name schon sagt: eine Reichs-Akademie

Akademieleiterin: Praiodane Almira Werckenfels

Größe: klein

Beziehungen: sehr groß (besonders zur KGIA und zu anderen Reichs-Institutionen); weniger zum darpatischen Fürstenhaus

Ressourcen: sehr groß (sowohl für Forschung als auch für Lehre)

Gelehrte und bekannte Sprüche: Grundsätzlich sind die meisten üblichen Sprüche hier bekannt, wobei jedoch Einfluss- und Herrschaftssprüche mit Ausnahme des Blitz, Plumbumbarum und des Respondami prinzipiell nicht gelehrt werden. Beschwörungen und Herbeirufungen werden nur als Exorzismen gelehrt. Daraus ergeben sich folgende Zauber, die nicht gelehrt werden: Bannbaladin, Dschinnenruf, Elementarer Diener, Horriphobus, Imperavi, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Karnifilo, Skelettarius und Somnigravis. An selteneren Sprüchen sind den Rommilysern bekannt: Herbeirufung vereiteln, Ignorantia, Invercano, Memorabia, Schadenszauber bannen, Tiergedanken, Widerwille und Xenographus.

Hauszauber: Analys, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Cryptographo, Objectovoco, Penetrizzel, Sensibar

Die Akademie residiert in einem noblen, späteslamidischen Bau im Rommilyser Stadtteil Praiosstadt und ist in der Nachbarschaft des Inquisitionsturms, des Klosters der Bannstrahler und sogar des örtlichen Praios-Tempels sicherlich das prunkvollste und sogar 'freundlichste' Gebäude – sieht man einmal von den schwerbewaffneten Akademiegardisten ab, die vor den Portalen stehen. Das schwere Hauptportal, das von einem Rahmen aus eisernen Schlangen umgeben ist, verrät, dass man vor einer Magierakademie steht. Von diesem Portal – einem Artefakt, das aus den Magierkriegen stammen soll – heißt es, dass die Schlangen auf wundersame Weise zum Leben erwachen würden, sobald ein Wesen von schwarzmagischer Gesinnung, von namenlosem Glauben oder dämonischer Natur versuche, die Schwelle zu überschreiten.

Unter der Leitung Ihrer Spektabilität Praiodane Werckenfels, der einflussreichsten Zauberkundigen der Traviemark, vollbringt man das Kunststück, praiosgefällige Magie zu lehren: die strikt weißmagische Auslegung der Kunst der Magica Clarobservantia. Nur selten sieht man einen der Scholaren außerhalb der Praiosstadt. Die Studien, die in strenger Zucht absolviert werden, lassen kaum Zeit für anderes als die Magie und ihre Hilfswissenschaften. Neidvoll mag da mancher Absolvent auf die vergleichsweise lockeren Sitten anderer Schulen blicken, doch dafür öffnet das Rommilyser Siegel jedem erfolgreichen Absolventen Tür und Tor zu den Höfen der Mächtigen. Die Akademieangehörigen sind leicht an ihren roten und weißen Roben mit dem Greif auf dem Kragen zu erkennen. Sie sind in der Bevölkerung wenig beliebt, da es zahlreiche Gerüchte über Folterkammern in den Kellergewölben der Schule gibt, wo angeblich mit magischer Macht Geständnisse erzwungen werden.

Die Abgänger unterliegen strengster Geheimhaltung über den Lehrplan oder die Erlebnisse innerhalb der Mauern der Akademie. Man ist der Wahrheit hoch verpflichtet. Auch wenn sich die Zeiten gewandelt haben mögen, denkt man gar nicht daran, den Lehrplan, das Weltbild oder auch nur den Namen der Akademie zu verändern. Die Rommilyser Magier glauben fest daran, dass die Ordnung des Reiches eines Tages wieder hergestellt sein wird, und sie streiten dafür, dass dieser Tag bald kommen möge.



Die Akademie im Spiel: Neben seiner Funktion als Ausbildungsstätte ist das Informations-Institut als Forschungsinstitut und 'Magisches Reichskriminalamt' von Interesse – zumal als Gegenspieler, wenn die Helden magische Verbrechen im Mittelreich begangen haben.

In Rommilyls arbeitet man auch seit einigen Jahren an einem Archiv der Signaturen, das Artefakte, verzauberte Objekte, Beschreibungen von Zaubervirkungen und Matrizen enthält und dazu dienen soll, verdächtige Zauberkundige anhand von ihren astralen Spuren zu identifizieren.

SCHULE DER VIERFACHEN VERWANDLUNG ZU SINODA

Genauer Name der Akademie: Wiedergeborene Schule der Vierfachen und Schönen Verwandlung des Benisabayads

Haupt-Merkmale: Eigenschaften, Antimagic

Ausrichtung: sehr maraskanische Akademie; momentan auf Widerruf Mitglied der Grauen Gilde; vom Rur-und-Gror-Glauben beeinflusste Ausbildung

Akademieleiterin und Akademieleiter: Hesindajida (Djajaja) von Tuzak, Perjin (Kraljew) von Lowangen

Größe: klein

Beziehungen: ansehnlich (sehr groß unter Maraskanern)

Ressourcen: ansehnlich

Die Schule der Vierfachen Verwandlung hat ihren Sitz in einem geräumigen, alten Herrensitz inmitten des Neubaugebietes von Sinoda. Den Erwerb des recht prächtigen Alabastergebäudes aus der Zeit der neureichischen Protektoren ermöglichte die großzügige Spende eines Mäzens, der es – untypisch für Maraskan – vorzog, unbekannt zu bleiben.

Wie es der Zufall beziehungsweise Rurs göttlicher Plan will, erhebt sich in nächster Nähe der Akademie der zweitürmige Backsteinbau des neuen Rur-und-Gror-Tempels. Derzeit fühlt sich die Schule mehr den praktischen Erfordernissen des kämpfenden Weißmaraskans zugehörig als der Wissenschaft. So wundert es dann auch nicht, dass die Schüler und Lehrer fast ausnahmslos Rur-und-Gror-gläubig sind – auch wenn nicht zwangsläufig jeder maraskanischer Abstammung ist und mitunter bei Beginn der Ausbildung noch einen anderen Glauben hatte. Ebenfalls erstaunt es nicht, dass der Lehrplan sehr auf die Bedürfnisse des Shikanydads (des zurückeroberten Maraskans) und des Benisabayads (der Gemeinschaft aller Maraskaner) zugeschnitten ist. Im Übrigen beruft man sich auf die aufgelöste Akademie in Tuzak, aus deren Reihen auch einige Lehrmeister, Dozenten und ältere Eleven stammen.

Die Schule der Vierfachen Verwandlung stellt für das Shikanydad so etwas wie eine (selbsternannte) Reichsakademie dar und setzt dementsprechend Prioritäten in ihrer Politik und ihrem Handeln. Zwar steht an erster Stelle das Überleben Weißmaraskans und der Kampf gegen die Borbaradianer der Insel, jedoch vergisst man darüber nicht die Bedürfnisse der Maraskaner außerhalb Maraskans, also in den Exilantenstädten, weitab des Krieges.

Gelehrte und bekannte Sprüche: Aufgrund des Zweigötterglaubens ist Borbaradianerei und Dämonologie in jedweder Form strengstens verboten, ebenso wegen des Wiedergeburtsglaubens der Nekropathia. Alle Formeln der Verbreitung Mag5 sind bekannt, darüber hinaus Applicatus, Corpofrigo, Memorans und Schwarz und Rot. Die Zauberei vereiteln, Karnifilo, Invercano, Objecto obscuro, Schadenszauber bannen und Granit und Marmor sind zwar bekannt, werden aber nur ausgewählten Schülern zugänglich gemacht.

Hauszauber: Adlerschwinge, Axxeleratus, Beherrschung brechen, Paralysis, Pentagramma, Psychostabilis, Verwandlung beenden

Die Akademie im Spiel: Mit dieser Akademie werden die Helden in erster Linie zu tun bekommen, wenn sie nach Sinoda reisen und sich der maraskanischen Sache verschreiben.

SCHULE DER HELLSICHT ZU THORWAL

Genauer Name der Akademie: Magische Akademie der Erforschung seherischer Phänomene sowie deren Umsetzung Neu Hjalldingard

Besonders gelehrtes Merkmal: Hellsicht

Ausrichtung: selbst innerhalb der Grauen Gilde als äußerst liberal geltende Akademie, die philosophischen Hintergrund auf der einen mit praktischer Umsetzung auf der anderen Seite zu vereinen sucht.

Akademieleiterin: Cellyana von Khunchom

Größe: klein

Beziehungen: ansehnlich (auch bei anderen lokalen Zauberern und weltlichen Herrschern sowie den Draconitern, minimal bei den Zwölfgötterkirchen, aber auch der neohjaldingschen Swafnir-Kirche)

Ressourcen: hinlänglich (Schrifttum wegen der Erzählungen auf den Hesindedisputen: sehr groß; finanziert sich über Artefaktanalyse und hat das alchemistische Monopol der Gegend)

Die 569 BF gegründete, am Anfang recht isolierte und über die Jahre zu einer thorwalschen Institution herangewachsene Akademie ist in einem dreistöckigen Natursteinbau am Nordtor der Stadt untergebracht und bietet Magistern und Eleven viel Platz. Man könnte sagen, dass die Schule überdimensioniert ist, was aber in erster Linie am chronischen Geldmangel liegt, der die Anwerbung neuer Lehrkräfte verhindert.

Die Ausbildung ist praxisorientiert und erfolgt im Sommer teilweise auch außerhalb der Stadtmauern, während im Winter große Mengen Lampenöl beim Bücherstudium verbrannt werden. Der Stil der Schule wird mitunter als 'mittelreichisch mit bastardisierten elfischen und deutlichen thorwalschen Einflüssen' beschrieben.

Aventurienweite Bekanntheit erlangte die Schule durch die von der Elfenkennerin Spektabilität Cellyana vor mittlerweile gut 20 Jahren initiierten 'Hesindedispute', einem mehrwöchigen Treffen von Magiern und Gelehrten aus ganz Aventurien, bei dem während der langen Winternächte über die Götter, die Welt und den ganzen Rest debattiert wird. Seit dieser Zeit (eigentlich schon, seit sich die Akademie nach einigen Verdächtigungen, sich zu sehr in die Politik einzumischen, von ihrer oft umstrittenen Berater-tätigkeit im Ottaskin der Hetleute weitgehend zurückgezogen hat) gilt Thorwal als eines der Zentren moderner Philosophie.

Die Akademie im Spiel: Die Akademie kann als Rückzugsort für allerlei Freigeister gewählt werden (gerade zu den Hesindedisputen

Gelehrte und bekannte Sprüche: Trotz der geringen Größe der Akademie sind praktisch alle allgemein verbreiteten Sprüche in gildenmagischer Repräsentation hier einseh- und erlernbar, mit Ausnahme von Sprüchen mit dem Merkmal Dämonisch, die nicht frei weitergegeben werden. Dazu kommen einige seltene Hellsicht- und Verständigungssprüche: Adlerauge, Exposami, Gedankenbilder, Gefunden, Körperlose Reise, Magischer Raub, Oculus, Projektimago, Sensattacco, Tiergedanken, Traumgestalt und Xenographus; und außerdem der Blick durch fremde Augen in druidischer Repräsentation. Magister Ambareth ist einer der wenigen verbliebenen Kenner des Planastrale, gibt diesen jedoch nicht weiter. Da in Thorwal auch Elfen, Hexen und Druiden ein- und ausgehen und man auch nach deren Rauswurf aus der Grauen Gilde mit den Olporter Kollegen gute Beziehungen pflegt, können hier bisweilen auch potentielle Lehrmeister genannter Traditionen angetroffen werden (Meisterentscheid).

Hauszauber: Adlerauge, Analys, Exposami, Oculus, Penetrizzel, Sensibar, Xenographus

sind die Hallen voll von ihnen) und birgt daher erstaunliches und überraschendes Wissen. Hinzu kommt, dass viele thorwalsche Kapitäninnen und Kapitäne die okkulten Erlebnisse auf ihren Reisen hier niederschreiben lassen, was wiederum viele Skalden anzieht.

Magister Aleya Ambareth, der stellvertretende Akademieleiter, ist unzweifelhaft ein exzellenter Magieanalytiker, Kenner der Limbologie und erklärter Feind der Schwarzen Lande, aber als radikaler Verfechter der (reformierten) Magierphilosophie gerade klerikalen Kreisen ein Dorn im Auge, was es durchaus zu einer spannenden und diplomatisch fordernden Angelegenheit machen kann, ihn auf seinen häufigen Reisen zu begleiten.

ANATOMISCHE AKADEMIE ZU VINSALT

Genauer Name der Akademie: Accademia Magica Curativa – Schule für Heilmagie, medizinische Kunst und Anatomie der Horasstadt

Besonders gelehrtes Merkmal: Heilung

Ausrichtung: weiß

Akademieleiter: Bascanai von Andima (Magierin) und Harsen von Flarngau (Medicus)

Größe: klein

Beziehungen: sehr gute Beziehungen zur Stadtgarde

Ressourcen: sehr groß (sowohl für Forschung als auch für Lehre)

Die ehemals graue Akademie wurde im Jahr 574 BF auf Wunsch von Kaiser Rohal gegründet. Nach der Krönung von Amene-Horas hat sie sich (auf deren Drängen hin) als Schule der rechten Hand beworben und wurde 1014 BF in die Weiße Gilde eingegliedert.

Die altherwürdige Akademie residiert in einem vierstöckigen Sandsteingebäude direkt vor dem Haupttor des Vinsalter Kaiserpalastes. Sie hat ihren festen Platz in der Gesundheitsversorgung Vinsalts, und ihr Ruhm reicht weit über die Stadtgrenzen hinaus.

Es ist davon auszugehen, dass auf jeden Schüler mindestens ein Diensthote kommt, auch verfügt die Akademie über eine beachtliche Anzahl von Wachen.

Die Leitung der Anatomischen Akademie wird stets gemeinsam von einem Magier und (häufiger wechselnd) einem studierten Medicus vorgenommen. Daher setzt sich auch das Kollegium aus Anatomen, Magiern und Medici zusammen, was zu einer breit gefächerten und praxisnahen Ausbildung führt.

Die Zugangsvoraussetzungen sind neben der magischen Begabung eine gewisse Nervenstärke und die Bereitschaft, einen

Leichnam mit dem nötigen Respekt als reines Studienobjekt zu betrachten. Umfangreiche Erforschung von Krankheiten und die Anatomie des menschlichen Körpers, schon seit der Gründung der Akademie, machten die Vinsalter Akademie auch weit über die Grenzen des Horasreiches bekannt. Durch die enge Zusammenarbeit mit der Vinsalter *Connetablia Criminalis Capitale* und anderen Stadtgarden erfährt die Schule weitreichende Protektion durch die Obrigkeit. Neben den notwendigen Behandlungen spielte bis vor kurzem das Geschäft mit magischen Verschönerungen eine lukrative Einnahmequelle, bis der Akademievorstand den Ruf des Instituts als ernsthafte Forschungsanstalt in Gefahr sah und diese Dienstleistungen untersagte. Manche Magister verließen daraufhin die Schule und machten sich mit ihrem illustren Geschäft selbständig. Die Akademieleitung steht ferner im Ruf, Herrschafts- und Kampf magie aufs Schärfste zu verurteilen, was sich auch in der Ausbildung der Schüler niederschlägt.

Die Akademie im Spiel: Als unangefochtene Autorität beim Ermitteln von Todesursachen, für merkwürdige Krankheiten und unerklärliche magische Veränderungen des Leibes wird die Akademie gerne von Fachleuten aus dem ganzen Horasreich konsultiert – und entsendet auf Einladung (und gegen Vergütung) Experten vor Ort, um besonders schwierigen Fällen auf den Grund zu gehen. Daneben ist sie auch ein guter Ort für Helden auf der Suche nach Heilung oder der Beseitigung von Verstümmelungen.

Gelehrte und bekannte Sprüche: Grundsätzlich sind alle verbreiteten Sprüche hier bekannt, dazu noch der Transmutare, nicht jedoch der Karnifilo. Herrschaftssprüche, Beschwörungen und Herbeirufungen werden mit der Ausnahme des Beherrschung brechen nicht gelehrt.

Hauszauber: Ängste lindern, Balsam, Blick aufs Wesen, Geisterbann, Klarum Purum, Psychostabilis, Ruhe Körper

SCHULE DES SEIENDEN SCHEINS ZU ZORGAN

Genauer Name der Akademie: siehe oben

Besonders gelehrtes Merkmal: Illusion

Ausrichtung: Mitglied der Großen Grauen Gilde des Geistes; wird innerhalb der Magier-Gemeinschaft oft als 'Gauklerschule' belächelt.

Akademieleiterin: Methellessa ya Comari

Größe: mittel (Magier) / groß (Gaukler, Scharlatane)

Beziehungen: ansehnlich (Aranien; über die Akademieleitung Beziehungen zum aranischen Adel)

Ressourcen: hinlänglich

Das Gebäude der bisher noch einzigen Magierakademie Araniens befindet sich neben dem Tor zur Altstadt Zorgan im Stadtteil Sulaminiah in einem schmucken Backsteinbau. Von dort aus pflegen die Magier gute Kontakte zu allen Teilen der Bevölkerung. Hier wird die Scharlatanerie und Illusionszauberei zu großer Blüte gebracht, was unter anderem dem Umstand zu verdanken ist, dass hier über Jahrzehnte die größte Illusionistin unserer Zeit studierte und lehrte. Mittlerweile ist Methellessa ya Comari Spektabilität der Akademie und liefert sich einen Intrigenkrieg mit der königlich-aranischen Hofzauberin Perishan Yezeminsunyara al'Jhalafai, die Methellessa nicht verzeihen kann, dass diese bei der Wahl zur neuen Spektabilität bevorzugt wurde.

Die Schule unterrichtet nicht nur Magiebegabte, denn ein großer Teil der Zöglinge lernt nur gewöhnliche Fingerspieler- und Zaubertricks. Diejenigen, die über eine magische Begabung verfügen, werden entsprechend weitergebildet, und die meisten davon werden Schausteller und Unterhaltungszauberer (also Scharlatane). Nur diejenigen, die zusätzlich noch genügend analytischen Verstand zeigen, können an den Kursen und Lehrgängen in Magiekunde und ähnlichen akademischen Themen teilnehmen und so nach einigen Jahren ihre Abschlussprüfung als Gildenmagier ablegen.

Der Grund für diese recht weltliche Ausbildung der Akademie liegt in der Vergangenheit Araniens. Nach den Magierkriegen führte eine strikte Magiereglementierung zum Auszug der Gildenmagier aus dem Land (mitunter 'Aranischer Exodus' genannt). Mehrere Akademien wurden geschlossen, nur die Schule des Seienden Scheins wurde als Gauklerschule toleriert – obwohl eigentlich bekannt war, dass hier nicht nur profane Gaukeleien gelehrt wurden.

Die Akademie im Spiel: Während man sich vor wenigen Jahren noch trotz des Rufes als Gauklerschule am Kampf gegen die Heptarchie Oron beteiligte und Spione ins Feindesland schickte oder Beutegut

Gelehrte und bekannte Sprüche: Hier lassen sich auch seltene Illusionen erlernen: Harmlose Gestalt, Ignorantia und Projektimago in gildenmagischer Repräsentation sowie der Blendwerk und die Schelmenmaske in schelmischer Repräsentation und der Chamaelioni in elfischer Repräsentation. Weiterhin kann man natürlich auch alle unter Magiern weit verbreiteten Zauber erlernen, außer denjenigen mit den Merkmalen Beschwörung oder Dämonisch: *Invocatio Maior*, *Invocatio Minor*, *Pentagramma* und *Skeletonarius* werden nicht gelehrt.

Hauszauber: Auris Nasus, Duplicatus, Illusion auflösen, Impersona, Visibili, Vogelzwitchern, Weihrauchwolke

von dort auf dämonische Einflüsse untersuchte, konzentriert man sich nun wieder vornehmlich auf die Illusionszauberei. Dabei kristallisieren sich zwei Tendenzen in der Lehre immer mehr heraus: Die einen, darunter Ihre Spektabilität, verstehen die Illusionszauberei als ein Mittel zur Unterhaltung, während andere, und dazu zählt die königliche Hofzauberin, sich auf einen alten, mystischen Hintergrund der Illusionszauberei berufen, als diese Art von Zauberei noch als mächtiges Mittel galt, neue Realitäten zu schaffen.

EHEMALIGE INSTITUTIONEN

SCHULE DER SCHMERZEN VU ELBURUM

Genauer Name der Akademie: Magisches Institut zum Studium des sterblichen Leibes und des ewigen Schmerzes, gegründet zu Elburum zu Ehren der Herrin der Blutigen Ekstase

Haupt-Merkmale: Heilung, Einfluss

Ausrichtung: Akademie der ehemaligen Heptarchie Oron, mit deren Zerschlagung 1027/28 BF auch die Schule aufgelöst wurde, Schwerpunkt der skrupellosen Ausbildung war vor allem der Umgang mit dem Schmerz als Spezialgebiet der Heilung.

Akademieleiterin: Dottora Maryan di Shumir

Größe: klein

Nach der Zerschlagung der Heptarchie Oron mussten die überlebenden Lehrer und Absolventen der Schule der Schmerzen aus Aranien

Gelehrte und bekannte Sprüche: Es wurden grundsätzlich keine elementaren Herbeirufungen gelehrt, ansonsten alle sehr verbreiteten Magiersprüche (ab Mag5). An selteneren Sprüchen waren bekannt: Ängste lindern, Band und Fessel, Chimaeroforn, Corpofesso, Eigne Ängste, Erinnerung, Heilkraft bannen, Memorabia, Reversalis, Ruhe Körper und Schwarzer Schrecken. Der Kanon der borbaradianischen Formeln war grundsätzlich bekannt, jedoch wurden wenn möglich die gildenmagischen Varianten verwandt.

Hauszauber: Ängste lindern, Balsam, Blick aufs Wesen, Corpofesso, Eigne Ängste, Ruhe Körper, Sensibar

fliehen und sich irgendwo verstecken. In ihrem Selbstverständnis sah sich die Akademie als reguläre schwarzmagische Magierschule. Dass sie nie offiziell in die Gilde der linken Hand aufgenommen wurde, wurde von Dottora di Shumir immer wieder mit der "impertinenten Ignoranz und geradezu infantilen Abhängigkeit vom Kult der zwölf falschen Götter auf Seiten der Entscheidungsträger" kommentiert. Sie legte jedoch äußersten Wert darauf, dass es in der Schule keine Verstöße gegen das Gildenrecht gab. Wenn also mit völliger Selbstverständlichkeit Sklaven als Forschungsobjekte verstümmelt oder zu Tode gefoltert wurden, geschah dies immer streng nach der Kleiderordnung des Codex Albyricus.

SCHULE DES WANDELBAREN VU TÜZAK

Genauer Name der Akademie: siehe oben

Letzter Akademieleiter: nicht mehr genau zu bestimmen

Ausrichtung: im Jahr 1020 BF aufgelöste graue Akademie mit Schwerpunkt der Selbstverwandlung; in gewissem Sinne Vorgänger der Schule in Sinoda

Die traditionsreiche maraskanische Akademie wurde kurz vor der borbaradianischen Machtübernahme im Zuge einer spektakulären Mordserie, der unter anderem in kurzer Folge vier Spektabilitäten zum Opfer fielen, auf Anordnung von Fürst-Marschall Helme Haffax 1020 BF geschlossen und trotz wütender Proteste einiger Exil-

Gelehrte und bekannte Sprüche: Da der Lehrplan sehr genau überwacht wurde, konnten keine Sprüche mit den Merkmalen Beschwörung, Dämonisch, Herbeirufung – mit Ausnahme des Manifesto – und Geisterwesen erlernt werden. Ansonsten war die Bibliothek der Akademie gut sortiert und so ließen sich alle anderen Zauber mit der Verbreitung Mag4 und höher mit Ausnahme von Adamantium, Caldofrigo, Corpofrigo und Karnifilo erlernen. Die ermordete langjährige Spektabilität Jandon Blugh konnte auf Wunsch die in Magierkreisen seltenen Zauber Haselbusch und Wasseratem in elfischer Repräsentation weitergeben. Bekannt waren an der Akademie außerdem Ecliptifactus und Transmutare. Diese wurden aber nur weitergegeben, wenn der Schüler sich durch eine Mittelreichs-feindliche Gesinnung auszeichnete. Weiterhin war der Schwarz und Rot zwar bekannt, wurde aber prinzipiell nicht gelehrt

Hauszauber: Adlerschwinge, Attributo, Eigenschaft wiederherstellen, Paralysis, Psychostabilis, Salander, Verwandlung beenden

Maraskaner auf dem folgenden Konvent auch offiziell aufgelöst. Zur Zeit wird das ehemalige Akademiegebäude, eine Burg, die gut zehn Meilen von Tuzak entfernt liegt, von den Truppen des Heptarchen Haffax als Vorposten gegen die maraskanischen Freischärler genutzt. Etliche Lehrmaterialien, Bücher, Exponate und sogar das alte Akademiesiegel gelten als verschollen; ein großer Teil der überlebenden Schüler- und Lehrerschaft bildete den 'Grundstock' der Akademie Sinoda.

ΒΑΠΠΑΚΑΔΕΜΙΕ YSILIA

Genauer Name der Akademie: Lehranstalt wider den magischen Lug, Trug und Falschheit, dem Wahren und Guten und dem Aufbau Ysilias verpflichtet

Ausrichtung: vormalige Akademie der Weißen Gilde (bis 1016 BF), später der Grauen Gilde (1016 bis 1020 BF) mit Schwerpunkt auf Antimagie; wurde im Jahr 1020 BF aufgrund der Eroberung Ysilias durch die Invasion der Verdammten aufgelöst.

Die Magier und Eleven der Bannakademie hatten sich in den letzten Jahren in Ysilia einen sehr guten Ruf und einigen Einfluss erworben, der von

ihrer tätigen Mithilfe beim Wiederaufbau der Stadt herrührte. Deswegen waren alle Abgänger in mehreren hand-



Gelehrte und bekannte Sprüche: Ysilia litt stets daran, dass es wegen der Zerstörung der Bibliothek im Ogerzug über wenige Lehrbücher verfügte, zudem war die Akademie für keinen renommierten Antimagier attraktiv genug, um ins Hintertorbrische zu ziehen. Daher gab man sich mit dem zufrieden, was man bekommen konnte. Das bedeutet, dass in Ysilia nur die Sprüche der Verbreitung Mag5 und höher zuverlässig erlernt werden konnten. Bei allen anderen liegt es im Ermessen des Meisters, ob passende Lehrmeister oder Literatur vorhanden waren. Gleichzeitig war man in Ysilia nicht wählerisch und erlaubte den Elveren den Zugang zu allen Spielarten der Magie, lediglich Sprüche, die der borbaradianischen Repräsentation entstammen, wurden nicht weitergegeben. Der einzige seltene Spruch, der in der Akademie bekannt war – gleichzeitig ihr Schatz –, war der Invercano.

Hauszauber: Beherrschung brechen, Destructibo, Eigenschaft wiederherstellen, Gardianum, Geisterbann, Illusion auflösen, Psychostabilis

werklichen Talenten bewandert und in der Baukunst geschult, worunter allerdings die theoretische Ausbildung zu leiden hatte. Gemäß den Gründungsgrundsätzen der Akademie waren sie außerdem in ganz besonderer Weise der Wahrheit verpflichtet, trotzdem – oder gerade deswegen? – ließ ein Abgänger der Bannakademie nichts auf seine Heimatstadt kommen und verteidigte sie, wo immer er konnte, sei es mit Wort, Stab oder Magie. Ein Erbe der Zugehörigkeit zum Bund des weißen Pentagrammes bestand darin, dass sich die Absolventen besonders streng an die Vorschriften des Codex Albyricus hielten – was während des Aufbaus Ysiliias nicht immer einfach war. Die Akademie war Zeit ihres Bestehens knapp bei Kasse, so dass die meisten frisch gebackenen Adepten die Akademie mit wenig mehr als einer Reisekutte, einem Brotbeutel und ihrem Stab verließen. Die wenigen noch überlebenden Abgänger der Bannakademie sind heute wegen der Kenntnis des INVERCARNO hochbegehrt.

WEITERBILDUNGSEINRICHTUNG

INSTITUT DER ARKANEN ANALYSEN VU KUSLIK

Genauer Name der Akademie: Freies Wissenschaftliches Institut zur Erforschung, Klassifizierung und Vertiefung Arkaner, Übersinnlicher Kräfte und Phänomene unter dem Schutz Unserer Weisen Herrin Hesinde zu Kuslik

Besonders gelehrte Merkmale: Metamagie

Ausrichtung: keine

Akademieleiter und -leiterinnen: Praiowine Westfar zu Methumis, Rhayodan de Porcupino, Robak von Punin; dazu Meliodane Espenhain als 'beratende Abgesandte' des Hesinde-Tempels zu Kuslik

Größe: klein und exklusiv

Beziehungen: sehr groß (besonders zur Hesinde-Kirche und zu allen drei Gilden, weniger zu den unterschiedlichen Regierungsstellen)

Ressourcen: sehr groß (für Forschung)

In einem unscheinbaren, dreistöckigen Bürgerhaus in der Kusliker Innenstadt ist diese bemerkenswerte Akademie untergebracht – so unauffällig, dass der Ortsfremde es für ein einfaches Haus eines reichen Bürgers halten muss. Kein Schild deutet auf seine Bedeutung hin, und der bronzene Türklopfer in Form einer sich windenden Schlange könnte genauso gut auf einen Verehrer der Hesinde hinweisen, was aufgrund der Nähe zum Hesinde-Tempel auch durchaus glaubhaft erscheinen mag. Der Eingeweihte weiß hingegen, dass sich hier regelmäßig einige der besten Magietheoretiker und gelehrtesten Magier aller drei Gilden zum angeregten Disput treffen und über Themen parlieren, bei denen selbst mancher erfahrene Magus nur verständnislos lauschen und staunen könnte.

Im Jahr 1005 BF einigten sich die drei Gilden auf eine intensivere Zusammenarbeit und besiegelten diesen Beschluss durch die Gründung des Instituts der arkanen Analysen, das sich einzig der Forschungsarbeit widmet, also als einzige aller Magierakademien keinen eigenen Ausbildungsbetrieb unterhält.

Um diese Kooperation zu unterstützen, war der Akademie von Anfang an die Unterstützung der Hesinde-Kirche sicher, und Haldana von Ilmenstein persönlich stellte die in Magietheorie äußerst bewanderte Priesterin Meliodane Espenhain dazu ab, den forschenden Magiern nach bestem Wissen und Gewissen zur Seite zu stehen. Dass die Geweihte dabei auch noch die Aufgabe hat, ein wachsames und göttinnengefälliges Auge auf das Schalten und Walten der Magier zu haben, ist ein offenes Geheimnis. Aber selbst in dieser Rolle wird die kleinwüchsige und mittlerweile weit über 60-jährige Priesterin hier gerne gesehen, denn nur aufgrund ihrer Anwesenheit werden auch die regelmäßigen Besuche und Aktivitäten bekannter Schwarzmagier von den Kirchen und der Stadt Kuslik kommentarlos geduldet.

Gerade im Verlauf der Borbarad-Krise war das keineswegs selbstverständlich, und auch zwischen den Vertretern der unterschiedlichen Gilden hat es in dieser Zeit mitunter heftige Auseinandersetzungen gegeben. Doch gleichzeitig hat die große Zahl der aufgetretenen magischen Phänomene, die früher nicht denkbar waren, die Bedeutung und den Einfluss des Instituts um ein Vielfaches erhöht. Bis heute kann es als eines der Zentren der Erforschung von Möglichkeiten im Kampf gegen die Erben Borbarads gelten – obwohl sich das Institut grundsätzlich aus allen politischen Erwägungen heraushält und sich nur um die theoretische (und seltener praktische) Seite der Magie kümmert.

Obwohl das Institut durch Meliodane jederzeit Zugriff auf die umfangreiche Bibliothek des Hesinde-Tempels hat (und auch auf Bereiche, in die Magier sonst nicht vorgelassen werden), befindet sich im zweiten Obergeschoss eine mittlerweile ebenfalls beachtliche Sammlung an Fachliteratur, die jedoch so spezialisiert ist, dass nur die wenigsten Leser einen Nutzen aus diesen Schriftstücken ziehen können.

Eine vorübergehende Zusammenarbeit mit dem *Hesindespiegel* ist mittlerweile weitgehend eingestellt, da der Großteil der Artikel, die das Institut beisteuerte, so theoretisch und speziell war, dass selbst die Leser dieser Zeitung schnell das Interesse daran verloren.

Neben den drei oben genannten Akademieleitern halten sich zumeist noch sechs bis acht weitere Magier und Magierinnen hier auf, um die Forschungsarbeit voranzutreiben, doch bleiben diese Spezialisten selten für längere Zeit am Ort, sondern werden oft für einzelne Projekte hierher bestellt.

Die Akademie im Spiel: Es gibt keine Magier, die von vornherein an dieser Akademie ausgebildet werden. Es ist also einzig und allein möglich, hier ein Zweitstudium anzutreten. Und nur in diesem Fall kommt der Magier in den Genuss der unten genannten Modifikationen. Andererseits ist es aber durchaus denkbar, dass ein Spielermagier mit sehr speziellen Fragen hier um Rat ersucht oder aber, wenn er sich in einem Fachgebiet besonders hervorgetan hat, zu Vorträgen hierher eingeladen wird.

Institut der Arkanen Analysen

Bemerkungen: nicht zu Beginn wählbar; Zweitstudium an dieser Akademie kostet 500 AP

Voraussetzungen: Neben den üblichen Voraussetzungen für ein Zweitstudium (siehe *WdS 171*) braucht man die Empfehlung des Oberhaupts der eigenen Gilde, um hier ein Zweitstudium aufnehmen zu dürfen. Weiterhin sind folgende Talentwerte erforderlich, um aufgenommen zu werden: *Menschenkenntnis 8, Magiekunde 14, Rechnen 8, Sprachenkunde 4, Sprachen Kennen (Bosparano) 10, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) 8*

Modifikationen / Automatische Vor- und Nachteile: keine

Talente: *Gesellschaft:* Lehren, Überzeugen, *Wissen:* Geschichtswissen, Götter/Kulte, Kryptographie, Magiekunde, Sagen/Legenden, Sternkunde; *Sprachen:* Bosparano, Ur-Tulamida, Aureliani, Isdira, Zhayad; *Schriften:* Ur-Tulamida, Nanduria, Arkanil, Imperiale Zeichen, Zhayad; *Handwerk:* Alchimie

Zauber: *Hauszauber:* Analys, Arcanovi, Destructibo, Invercano, Oculus Astralis, Reversalis, Unitatio; *Zauberfertigkeiten:* Auge des Limbus, Blick aufs Wesen, Cryptographo, Einfluss bannen, Gardianum, Geisterbann, Memorans, Objekt entzaubern, Odem, Protectionis, Psychostabilis, Schleier, Xenographus

Gelehrte und bekannte Sprüche: Alle Sprüche der Verbreitung Mag3 und höher sind bekannt, dazu die (Mag2)-Sprüche Blick in die Vergangenheit (in druidischer Repräsentation), Dämonenbann, Elementarban, Limbus versiegeln, Metamagie neutralisieren, Protectionis, Sinesigil und Tempus Stasis (plus die o.g. Hauszauber und Zauberfertigkeiten). Allerdings werden diese Sprüche nur an Lernwillige weitergegeben, die ein Empfehlungsschreiben wenigstens eines Akademieleiters haben. Weitere Sprüche sind bekannt und Gegenstand intensiver Forschungen, werden jedoch nicht weitergegeben.

Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Metamagie, Eiserner Wille I, Konzentrationsstärke

Besonderheiten: siehe die Regeln zum Zweitstudium (WdS 171); Kuslik ist die einzige Institution, an der auch ein Drittstudium absolviert werden kann.

PERSÖNLICHE LEHRMEISTER

Es ist weithin bekannt, dass Magier eine lange Lehrzeit hinter sich bringen müssen, ehe sie sich Adeptus oder gar Magister nennen können. Die Wenigsten wissen jedoch, dass gut ein Drittel aller Magier nie eine Akademie besucht hat, sondern von einem persönlichen Lehrmeister ausgebildet wurde. Dies trifft vor allem auf die Gegenden zu, in denen magische Schulen dünn gesät, reisende Magier oder in einer kleinen Stadt lebende einzelne 'Privatgelehrte' jedoch an der Tagesordnung sind.

Gerade in den letzten Jahren wird diese 'unkontrollierte Verbreitung gefährlichen Wissens' von weltlichen und kirchlichen Obrigkeiten speziell im Mittelreich äußerst ungern gesehen. Allen Lehrmeistern wird daher angeraten, sich mit ihrer Heimat- oder nächstgelegenen Akademie abzusprechen und sich mit den lokalen weltlichen und geistlichen Autoritäten gut zu stellen, um eventuelle Inquisitionsprozesse zu vermeiden und nicht zum Ziel von 'plötzlichem Volkszorn' zu werden.

DER LEHRMEISTER

Um sich zum Lehrmeister in den arkanen Künsten zu qualifizieren, genügt es nicht, sich 'einigermaßen' in Sachen Zauberei und passenden weltlichen Fertigkeiten auszukennen. Von einem Lehrmeister werden profunde Kenntnisse in den zu lehrenden Sprüchen, Wissen um die Vermittlung derselben und charakterliche Reife verlangt. Genügt ein Magier diesen Anforderungen nicht, so erhält er von den Gilden keine Lehrerlaubnis, was seine Scholaren rechtlos macht (was wiederum bedeutet, dass sie ihm vermutlich weglaufen werden, sobald sie davon erfahren).

Wer solchermaßen ausgestattet ist, der kann daran gehen, sich Scholaren ins Haus zu holen, entweder dadurch, dass er einfach seinen Willen kund tut und darauf wartet, dass sich Bewerber und Bewerberinnen bei ihm melden, oder dadurch, dass er selbst durch die Lande zieht und nach begabten Kindern sucht. Es ist jedoch nicht erlaubt, mehr als zwei Zöglinge gleichzeitig zu unterweisen; selbiges würde die Gründung einer 'Akademie' erfordern.

Die Zöglinge müssen Kinder sein, denn je älter ein Mensch wird, desto schwieriger prägen sich ihm die Grundlagen der Zauberei ein. Das beste Alter für beginnende Zauberlehrlinge liegt zwischen neun und dreizehn Jahren. Die Ausbildung kostet auch den Lehrmeister

DER LEHRMEISTER IM SPIEL

 Regeltechnisch muss ein Lehrmeister in den vermittelten Haussprüchen einen ZfW von mindestens 15 aufweisen, in allen Sprüchen, die er vermitteln will, einen ZfW ab 10 und in allen weiteren, in denen die Eleven wenigstens Kenntnis haben sollen, einen ZfW von mindestens 7. Sein *Lehren-TaW* muss mindestens 12 betragen. Alle Talente (wie *Magiekunde*, *Alchimie*, eine alte Sprache sowie die dazugehörige Schrift), die er vermitteln will, muss er selbst mit einem Wert von mindestens 7 beherrschen. Er muss alle von ihm weitergegebenen Sonderfertigkeiten natürlich selbst kennen.

 Die charakterliche Reife lässt sich kaum prüfen, jedoch wird kaum ein Magier von weniger als 30 Jahren Lebensalter eine außerakademische Lehrerlaubnis erhalten. Ebenfalls vorhanden sein sollte eine Sammlung magischer Bücher, wobei etwa ein Dutzend Standardwerke ausreichen dürfte.

 Zudem sollte ein Lehrmeister über genügend Mittel verfügen, um seinem Lehrling zumindest ein Dach über dem Kopf und eine tägliche Mahlzeit garantieren zu können.

viel Zeit: am Anfang, damit die unerfahrenen Schüler keine Stücke seiner wertvollen Laboreinrichtung zerschlagen, später, damit sie ihre Gesten richtig vollführen, ordentliche Übersetzungen aus dem Bosparano abliefern und dergleichen mehr. So ist er sicherlich drei Stunden am Tag mit jedem Scholaren beschäftigt, Zeit, die ihm natürlich bei seinen eigenen Studien und Forschungen fehlt. Die Ausbildung zum Magier dauert etwa acht bis neun Jahre – der zukünftige Lehrmeister sollte seine Lebensplanung also schon im Griff haben und damit rechnen, dass er in Zukunft weniger oder gar nicht auf Abenteurer auszieht.

Zum Abschluss der Lehrzeit ist der Lehrmeister gehalten, die Kenntnisse des Scholaren sorgfältig zu prüfen, ehe er ihm seinen 'Gesellenbrief' ausstellt und ihn mit seinem persönlichen Siegel zeichnet, denn für die nächsten drei Jahre kann er noch für die Taten oder Verfehlungen seines Schülers verantwortlich gemacht werden. Ein persönliches Siegel ist ein Artefakt, das einem gewöhnlichen Siegelstempel ähnelt, jedoch mit Astralenergie aufgeladen und mit einer besonderen, auf nichtmagischem Wege unlöslichen Tinte bestrichen wird.

Im Mittelreich gilt folgende Regelung: Wer einen Scholaren unterweisen möchte, stellt sich mit seinem Zögling bei seiner Heimatakademie oder einer anderen Schule, der er wohlbekannt ist, vor. Der Leiter der Akademie legt mit dem Magier fest, in welchen Sprüchen er den Schüler zu unterweisen habe, damit dieser das Gilddenzeichen der Akademie erwerben kann. Nach Abschluss der Lehrzeit muss der Scholar bei der Akademie seines Meisters vorstellig werden, um sich über einen Zeitraum von drei Monden von ausgewählten Magi in den festgesetzten Sprüchen prüfen zu lassen.

Ist er in allen Prüfungen erfolgreich, so erhält er das Siegel der Akademie, kombiniert mit den Zeichen seines Lehrmeisters.

Erscheint ein Prüfling ungeeignet, sei es, weil er sich in der arkanen Kunst als nicht bewandert genug erwiesen hat, sei es, weil die Prüfer einen Mangel an Pflichtbewusstsein oder die Unfähigkeit attestieren, die arkanen Mächte verantwortungsbewusst zu gebrauchen, kann das Gilddenzeichen verweigert werden, entweder für ein weiteres Jahr, um die Schulung fortzusetzen, oder gar auf immer, wenn der Zögling als gänzlich ungeeignet erscheint.

DER LEHRLING

Lehrling (oder, wie sie sich selbst gerne nennen: Scholar – während die Eleven einer Akademie gerne auf der Bezeichnung Studiosus bestehen) eines nicht akademiegebundenen Magiers zu werden ist für

DER ZAUBERLEHRLING IM SPIEL

Als Grundlage für die Erschaffung des Schülers eines freien Lehrmeisters dienen die in **WdH 303f.** vorgestellten Regeln für die Erschaffung eigener Professionen.

Der zukünftige Zauberer muss eine gewisse Eignung mitbringen, die sich in folgenden Mindestwerten der Eigenschaften äußert: MU 11, KL 12, IN 11, CH 12, FF 11. Je nach Lehrmeister können noch weitere oder höhere Eigenschaften gefordert sein.

Ohne eine gehörige Portion *Neugier* (ein Wert von 5 in dieser Schlechten Eigenschaft) wird man es als Magier nicht weit bringen, so dass dies einen obligatorischen Nachteil darstellt. Außerdem hat er meist – wie sein Akademikerkollege auch – entweder den Nachteil *Verpflichtungen* (gegenüber seinem Lehrmeister) oder den Nachteil *Schulden* (1.000 Dukaten).

Weitere geeignete Vor- und Nachteile, die fest an die Ausbildung gebunden sind, sind *Arroganz*, *Astrale Regeneration*, *Ausdauernder Zauberer*, *Feste Matrix*, *Gebildet*, *Gutes Gedächtnis* und *Verbindungen* beziehungsweise *Artefaktgebunden*, *Festgefügtes Denken*, *Prinzipientreue*, *Schulden*, *Sucht*, *Subenhöcker*, *Thesisgebunden*, *Vorurteile* und *Weltfremd*. Eher ungeeignet sind *Aberglaube*, *Akademische Ausbildung*, *Feenfreund*, *Koboldfreund*, *Niedrige Magieresistenz*, *Schutzgeist*, *Übernatürliche Begabung* und *Veteran* beziehungsweise *Animalische Magie*, *Arkanophobie*, *Medium*, *Ungebildet*, *Unstet*, *Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall* und *Wilde Magie* plus alle Vor- und Nachteile, die nur bestimmten anderen Rassen/Kulturen und Professionen zugänglich sind oder die deutlich eher auf ein Individuum als auf eine Gruppe zugeschnitten sind (wie *Eidetisches Gedächtnis* oder *Einbeinig*).

Als Spielleiter müssen Sie nun festlegen, welche dreizehn Sprüche der Lehrmeister so gut beherrscht, dass er sie dem Scholaren vermitteln wird. Von diesen Sprüchen sind wiederum sieben so hervorgehoben, dass sie als Hausprüche behandelt werden (also erleichtert gesteigert werden können). Davon sollte höchstens einer nicht in gildenmagischer Repräsentation vorliegen (und überhaupt keiner in satuarischer oder schelmischer) und ebenfalls höchstens einer eine Verbreitung von Mag2 haben – alle anderen müssen mindestens in Mag3 vorliegen.

Zur Ausbildung eines Magiers gehören üblicherweise die folgenden Talentboni: *Stäbe* +1; *Selbstbeherrschung* +2, *Sinneschärfe* +2; *Etikette* +1, *Lehren* +2; *Geschichtswissen* +2, *Götter/Kulte* +3, *Magiekunde* +3, *Pflanzenkunde* +1, *Rechnen* +4, *Rechtskunde* +2, *Sagen/Legenden* +2, *Sternkunde* +2, *Tierkunde* +2; *Alchimie* +2, *Malen/Zeichnen* +4. Die Lehrsprache des Lehrmeisters wird zur Zweitsprache des Magiers, beginnt also mit einem Startwert von KL-4. Ist die Lehrsprache die Muttersprache des Magiers,

steigt ihr Wert pauschal um 4 Punkte. Dazu sollten noch weitere Talentsteigerungen je nach Stil des Lehrmeisters kommen, wobei insgesamt kein Sprach-, Wissens- oder Handwerkstalent einen größeren Bonus als +7 erhalten sollen, kein gesellschaftliches einen größeren Bonus als +5 und kein Kampf- oder körperliches Talent einen größeren Bonus als +4. Es dürfen in diesem Schritt maximal 12 Talente (über die o.g. hinaus) aktiviert werden. Die hier verteilten GP sollten 10 nicht unter- und 15 nicht überschreiten (siehe auch den nächsten Punkt).

Der Scholar kann in diesem Schritt auch weitere Zauber erlernen oder seine Grundkenntnisse verbessern. Dafür sollte er ebenfalls zwischen 10 und 15 GP ausgeben; er kann auch nur maximal 7 neue Sprüche aktivieren, die jeweils eine Verbreitung von Mag5 oder besser haben müssen. Insgesamt sollten die Kosten für Talent- und Zaubersteigerungen 25 GP nicht überschreiten.

Alle privat ausgebildeten Magier erhalten meist folgende Sonderfertigkeiten: eine *Merkmalskenntnis* (passend zu den 13 Sprüchen ihrer Grundkenntnis), *Repräsentation Gildenmagie*, *Ritualkenntnis Gildenmagie*, *Große Meditation* (diese Sonderfertigkeiten sind mit dem Vorteil *Vollzauberer* verbunden; die RK startet auf einem Wert von 3) sowie das Objekt ritual *Bindung des Stabes* (kostet 1 GP). Alle Magier erhalten verbilligten Zugang zu den Sonderfertigkeiten *Astrale Meditation* und *Regeneration I*.

Diese Grundausbildung (Nachteile, Talente, verbilligte SF und Bindung des Stabes) kostet 13 GP.

Sie können ihre Prüfung an einer anerkannten Akademie (üblicherweise der Heimatakademie ihres Lehrmeisters) ablegen, was sie zu lizenzierten Zauberern macht und ihnen die Vorteile ihres Standes beschert (SO +1, Schutz durch die Gildengerichtbarkeit). Sie gehören damit als assoziiertes Mitglied einer der drei großen Gilden an, was nicht von jedem Jungzauberer (oder dessen Lehrmeister) gewünscht ist. Der Erwerb der Lizenz kostet 1 GP.

Magier unterliegen strengen Waffen- und Rüstungsbeschränkungen; die ihnen erlaubten Waffen und Rüstungen finden Sie unter **Vom Gewande, das einem Magus geziemt** (S. 296f.), darüber hinausgehende Dispense werden nur anerkannten Akademien erteilt.

Die Ausrüstung des Jungmagiers besteht üblicherweise aus einer Reisekutte, dem Zauberstab mit erstem Stabzauber, Schreibzeug (Tinte oder Tusche, Gänsekiel, Federmesser, Sand, Löschbims), 20 Blatt Pergament oder einem leeren Tagebuch, einer Umhängetasche, einem stabilen Gürtel mit Gürteltaschen sowie einem Handgeld von 10 Silbertalern; als Besonderen Besitz kann er einen besonderen Zauberstab oder einen Magischen Folianten besitzen, falls er diesen Vorteil wählt.

ein Kind oft einfacher, als Anschluss an eine Akademie zu finden. Es kommt nicht selten vor, dass reisende oder ortsansässige Zauberer die arkanen Fähigkeiten eines Knaben oder Mädchens recht früh erkennen und dann über ein oder zwei Jahre verfolgen. Erscheint ihnen das Kind geeignet, so suchen sie zu geeigneter Zeit (zwischen dem 9. und dem 13. Lebensjahr des Kindes) die Eltern auf, bieten einen Sack Gold, der meist gerne genommen wird, und ihnen den Zögling regelrecht ab – mit den Verpflichtungen, die der Schüler seinem Lehrmeister gegenüber später haben wird, meist eine lohnende Investition. Aus diesem Grund stammen die meisten Scholaren auch von ärmeren Eltern, die das Gold des Magiers oft bitter benötigen und sich freuen, wenn sie ein Maul weniger zu stopfen im Haus haben. (Reichere Eltern geben oft Unsummen dafür aus, ihre Kinder an einer Akade-

mie auf einen Funken magischer Fähigkeiten untersuchen zu lassen). Die nächsten drei Jahre erfährt der Scholar zwar nur wenig von den arkanen Kräften, lernt dafür aber umso gründlicher, alchemistische Apparaturen zu reinigen, alte Folianten vorsichtig zu entstauben oder Botengänge zu erledigen. Daneben findet sich meist nur wenig Zeit für die ersten Meditationen, Übungen in Selbstbeherrschung oder das Beobachten von Zaubern des Meisters.

Wenn der Lehrherr schließlich meint, die Zeit sei reif, geht es endlich daran, die Kraft zu formen, zuerst in langweiligen und kräftezehrenden Konzentrationsübungen, dann in den ersten Zauberformeln, die nichts anderes bewirken, als die Astralenergie an einem Punkt zu sammeln oder in geordneten Bahnen ausfließen zu lassen, und schließlich im Bilden der ersten Muster. Dieser Lernprozess dauert

ein weiteres Jahr, begleitet von Unterricht in der Philosophie des Meisters, in alten und neuen Sprachen, den Grundlagen der Alchimie und vielem anderen mehr, wobei weiterhin natürlich die Haushaltspflichten nicht vernachlässigt werden dürfen.

Die nächsten – und letzten – drei Jahre verbringt der Scholar mit der Vervollkommnung seiner arkanen Fähigkeiten, will heißen, dem Erlernen derjenigen Zaubersprüche, die sein Meister ihm beizubringen gewillt ist. Nachdem er (eventuell an der Akademie seines Lehrmeisters) seine Kenntnis in allen dreizehn Sprüchen unter Beweis gestellt hat, sei es durch wirkliches Vorzaubern oder die einigermaßen sichere Beherrschung der benötigten Gesten und Formeln, erhält er von seinem Meister den begehrten Brief oder das persönliche Siegel des Lehrers und darf sich nun Adept nennen und in die Welt hinausziehen – zumindest wenn er sich nicht zu weiterem Dienst bei seinem Meister verpflichtet hat.

Der Lehrmeister wird schlussendlich auch vom Scholaren eine angemessene Entlohnung für seine Dienste fordern, sei es in blanker Münze, dem Versprechen, dem Lehrer für eine gewisse Spanne bedingungslos zu Diensten zu sein, oder durch eine besondere Aufgabe, wie z.B. das Beschaffen eines Artefaktes oder Buches. Das Wissen um die Magie ist schier unbezahlbar – dies sollten die Schüler nie vergessen. Für manch einen Magus ist die Erfüllung der gestellten Aufgabe gleichzeitig ihr erstes Abenteuer, in dem sie beispielsweise mit einigen Freunden ausziehen, um eine Schuppe des sagenhaften Shafir zu ergattern, die der ehemalige Lehrer als Preis für seine Bemühungen fordert.

Wenn Sie in Ihrer Runde bereits einen erfahrenen Magus haben, können Sie den Scholaren natürlich auch als Zauberschüler dieses verdienten Meisters der arkanen Künste in die Runde einführen, so dass ein Spieler den Lehrer, ein anderer den Schüler spielt. Es kann sicherlich reizvoll sein, einen 14-jährigen Scholaren durch seine ersten Abenteuer zu führen, eine Herausforderung zum stimmungsvollen Rollenspiel ist es allemal. Wann Sie im Lauf des Scholarenlebens bestimmte Boni verteilen oder Zaubersprüche zugänglich machen, sollten Sie jedoch mit dem Meister klären. Empfehlenswert wäre ein Start mit weniger GP, die dann langsam während des Spiels hinzugewonnen werden (im Verhältnis von 100 AP zu 1 GP), so dass der letztendlich entstehende Adept den obigen Regelungen weitestgehend entspricht.

KREIS DER EINFÜHLUNG IN DEN NÖRDLICHEN SALAMANDERSTEINEN

Besonders gelehrte Merkmale: Verständigung

Ausrichtung: geheimnisumwobener Diskussionskreis mit deutlich elfischem Einschlag, der keiner Gilde zugehörig ist, sich aber der Grauen Gilde verbunden fühlt.

Größe: sehr klein

Beziehungen: gering (Man lebt zwar abgeschieden, hat aber Beziehungen zu diversen Akademien, darunter Punin, und Elfensippen.)

Ressourcen: gering (Man hält ohnehin nicht viel von Besitz und er wäre nur eine Belastung.)

Der Ursprung des Kreises der Einfühlung liegt im Nebel der Vergangenheit verborgen, seine erste schriftliche Erwähnung findet man im etwa 610 BF erschienenen *Schlüssel zur magischen Verständigung* von Asteratus Deliberas, der ihn darin nicht nur erstmals beschrieb und ihm den heute üblichen Namen gab, sondern damit auch das gute Ansehen dieser vormaligen Magierlegende begründete. Dieser gute Ruf fußt auf den Bemühungen des Kreises, elfische und menschliche Zauberkunst zusammenzuführen, und dem damit einhergehenden profunden Wissen um die Verständigungs- und noch mehr die Elfenmagie, verbunden mit zum Teil äußerst seltenen Zaubern aus diesen Gebieten. Dies ist auch der Grund, warum sowohl Menschenzauberer als auch Elfen bisweilen den Kreis aufsuchen, um ihr Wissen zu vertiefen oder sich einfach nur auszutauschen und dabei etwas über

die jeweils andere Kultur zu lernen. Zudem nimmt der Kreis auch junge Menschen und Halbelfen aus der Umgebung als Schüler auf oder übernimmt entsprechend begabte Novizen der Akademien Gerasim und Donnerbach, um sie in den Grundlagen und Spielarten der Magie zu unterweisen.

Aber so sehr ein traditionsbewusster Magus vor dem ungewöhnlichen arkanen Wissen und dem darauf gründenden Ruf der Lehrmeister des Kreises der Einfühlung das graue Haupt neigen muss, so sehr wird er sich auch vor selbigem schlagen, wenn er von den dortigen Zuständen hört, die so gar nicht den gildenmagischen Richtlinien folgen wollen. Weder Bibliothek noch Unterrichtsräume oder Laboratorien kennt man dort, zumal man sich ohnehin in der freien Natur der nördlichen Salamandersteine trifft und an oft wechselnden Orten die Zelte aufschlägt oder gleich unter freiem Himmel nächtigt. Allein daran lässt sich schon erkennen, dass ein Gutteil der Lehrmeister Elfen sind, und die elfische Lebensweise spiegelt sich ebenso natürlich auch in der Art, wie die Scholaren unterrichtet werden, wider – ohne einen festen Lehrplan und in einer freundschaftlichen, geradezu familiären Atmosphäre. Bisweilen werden die angehenden Zauberer von der ganzen Gemeinschaft unterwiesen, doch hauptsächlich widmet man sich ihnen in einer kleinen Gruppe, oder einer der Lehrmeister nimmt einen Scholar für eine gewisse Zeit unter seine Fittiche und zieht mit ihm zu geheimnisvollen, wichtigen, lehrreichen oder einfach nur besonders entspannenden Orten in den Salamandersteinen. Dabei nutzt man zwar auch die Gastfreundschaft der Elfen- und Menschensiedlungen, versucht diese aber nicht überzustrapazieren und bleibt deshalb nur in den Wintermonaten notgedrungen länger an einem Ort.

Wie sich der Kreis der Einfühlung trotzdem stets wieder zusammefindet, kann man nur als 'wundersam' bezeichnen. (Es sei jedoch angemerkt, dass der GEDANKENBILDER nicht umsonst zu den Hauszaubern gehört.) Mitnichten aber treffen sich immer nur die gleichen Zauberkundigen, denn wie bereits erwähnt, kommen auch



Gelehrte und bekannte Sprüche: Aufgrund der Abgeschlossenheit und der nicht vorhandenen Bibliothek sind außer den Zaubern ab Verbreitung Mag5 nur folgende Sprüche erlernbar: Adlerauge, Adlerschwinge, Axxeleratus, Band und Fessel, Corpofesso, Exposami, Gedankenbilder, Memorans, Nebelwand, Ruhe Körper, Tiergedanken, Traumgestalt und Wasseratem, jedoch keine Zauber mit den Merkmalen Beschwörung oder Dämonisch. Durch den regen Austausch mit den Elfen sind hier in elfischer Repräsentation Bärenruhe, Chamaelioni, Falkenauge, Haselbusch und Movimento erhältlich. Da hin und wieder Druiden und Hexen den Kreis besuchen, kann man dort auch Sprüche aus deren Wissensschatz erlernen, wenn sie eine Verbreitung von mindestens Verbreitung Mag(Dru)2 oder Mag(Hex)2 haben.

Hauszauber: Bannbaladin, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Exposami, Gedankenbilder, Memorans, Sensibar, Tiergedanken, Unitatio

Magiebegabte von außerhalb hinzu. Seien es neugierige Magier, Elfen, die ihre Zauberkünste vertiefen wollen, oder gar Hexen und Druiden, die den Austausch suchen – jeder steuert einen Teil seines Wissens bei, während andererseits ein angestammtes Mitglied des Kreises diesem auch einmal für eine gewisse Zeit fern bleiben mag. (Sprich: Der Kreis der Einfühlung ist keine feste Institution, sondern in der Tat ein lockerer Zusammenschluss ohne feste Lehr- und Lernzeiten.)

Entsprechend unterschiedlich und vielfältig ist das vermittelte Spruchrepertoire, die Schwerpunkte liegen aber natürlich bei Elfen- und Verständigungszaubern, zudem wird auch das Überleben in der Wildnis gelehrt, wohingegen Wissenstalente stark vernachlässigt werden. Ja, es ist eher selten, dass einer der gildenmagischen Lehrmeister ein – wahrscheinlich recht ramponiertes – Buch bei sich trägt, und man muss erstaunt sein, wenn es ein sehr theoretisches Werk oder gar der

Codex Albyricus oder das *Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung* ist. Folglich rät man den Abgängern des Kreises auch, dass sie, falls sie ein Magiersiegel erwerben wollen (was ihnen traditionell in Punin ermöglicht wird), noch ein wenig ihr Schulwissen und ihr Wissen um die Magietheorie festigen sollten.

Der Kreis der Einfühlung im Spiel: Der Kreis ist wohl der Ort, um elfische Magie (sprich: die elfische Repräsentation) oder seltene elfische Sprüche zu lernen, und mag damit auch für Elfen interessant sein, um ihre Seelenkraft zu vertiefen oder die Zauber anderer Völker kennen zu lernen (siehe *Gelehrte und bekannte Sprüche*). Jedoch sollte man neben der Geduld für eine längere Suche auch unbedingt die richtige Einstellung mitbringen, sonst wird man den Kreis wohl nie finden. Kein Wunder, dass diese ungezwungene Gemeinschaft immer noch von einem Hauch des Geheimnisvollen umgeben ist.

KIRANYA VON KUTAKI,

МЕТАМАГИЕРИЯ НА ДЕН ЦИКЛОПЕНСКИ

Besonders gelehrte Merkmale: Metamagie

Ausrichtung: der Grauen Gilde sehr nahe stehende Lehrmeisterin auf den Zyklopeninseln, die das Verstehen und Begreifen magischer Strukturen besonders wichtig hält und deren Passion die Erforschung ertrückter Welten ist.

Größe: winzig (zwei Schüler in unterschiedlichen Ausbildungsstadien)

Beziehungen: minimal (einiger Respekt auf den umliegenden Inseln, die Kontakte nach Punin zu Finkenfarn sind mit dessen Rückzug abgebrochen)

Ressourcen: minimal (Ihr Wissen und ihre Ansprüche sind das einzige, was sie und ihre Schüler brauchen.)

Als Kiranya in Aryios auf Kutaki geboren wurde, brach der benachbarte Vulkan aus, und doch blieb das Dorf vom darauffolgenden

Ascheregen verschont. Die Eltern glaubten, ihre Tochter habe das bewirkt, und so galt Kiranya von Geburt an als Wunderkind. Das spätere Studium in Punin bestätigte dann auch durchaus Kiranyas magisches Potential, und ihre Kontakte mit Magister Finkenfarn und dessen Berichte über die Ausflüge in die Feenwelten ließen in ihr den Wunsch wachsen, selbst Feen- und Nebenwelten zu erkunden.

Nach vielen Abenteuern (speziell in Albernia) und ihrer schlussendlichen Rückkehr begann sie einen alten Tempel an den Hängen des Amran Kutaki wieder herzurichten, wo sie mittlerweile seit über 20 Jahren magisch begabte Kinder zu fähigen und nützlichen Magiern ausbildet.

Das erklärte – und auch sehr stur verfolgte – Ziel Magistra Kiranyas ist, dass ihre Scholaren die Natur der Magie und Sphärenkraft so stark verinnerlichen, dass sie sie als tiefsten Teil ihrer selbst (dem Essen und dem Atmen gleich) anerkennen und zu nutzen wissen. So wird Kiranya ihren Schülern schon aus Prinzip nie etwas 'vorzaubern' (eigentlich hat sie noch nie jemand zaubern sehen) – und sollten diese noch so oft fragen, 'wie denn ein richtig gewirkter IGNIFAXIUS aussehen muss'. Stattdessen fürchtet sie, begleitet von harschen, sich immer wiederholenden Anweisungen, mit ihrem Stab Zeichnungen und abstrakte Gebilde in den Sand, erklärt in mehrstündigen Vorträgen einzelne Zusammenhänge zwischen der rohen astralen Kraft der Welt und der formbaren Kraft des Individuums oder stellt ihren Schülern komplexe Gegenfragen zu Lebenszielen, mit deren Beantwortung diese sich außerhalb der theoretischen und praktischen Übungsstunden herumplagen müssen.

Darüber hinaus vermittelt Magistra Kiranya den Scholaren von Beginn an ihr eigenes, sehr klares Bild von der Beschaffenheit der Welt, von den Göttern und Wesen anderer Sphären und Welten und von dem Platz, den ein jeder selbst in diesem Gefüge einzunehmen hat. Dabei verdammt sie stets und massiv die Anbeter des Namenlosen, die vom Antlitz Deres getilgt gehören, während sie auf der anderen Seite die ferne (und auf den Zyklopeninseln doch so nahe) Welt der Feen und Kobolde in glühenden Worten lobt.

Magistra Kiranya ist sehr viel daran gelegen, mit ihren beiden jungen Scholaren regelmäßige Expeditionen auf der Insel zu unternehmen, um sie in den Künsten der lautlosen und heimlichen Bewegung zu unterweisen. So sehr sich die Schüler mit ihren magischen Fähigkeiten vertraut machen müssen, so sehr wird ihnen auch immer wieder eingebläut, den Körper – das Gefäß aller Kraft – ebenso zu kennen und zu nutzen.

Die Lehrmeisterin im Spiel: Kiranya von Kutaki eignet sich, um auch (gilden-)magisch ausgebildete Charaktere von den Zyklopeninseln zu spielen, die ja über keine eigene Akademie verfügen. Sie vermittelt auf sehr eigenständige und ungewöhnliche Art und Weise ihre magische Lehre, die von ihrer persönlichen Suche nach den Geheimnissen der Feenwelt ebenso durchtränkt sein kann wie von hart formulierten Weltanschauungen, in denen Anbeter des Namenlosen keine Wesen der Dritten Sphäre sind oder ein von ihr ausgebildeter Adept zeit sei-

Gelehrte und bekannte Sprüche: Auch wenn Kiranya von Kutaki einst in Punin studiert hat, ist ihr Wissen natürlich nicht mehr auf dem aktuellsten Stand, weshalb neben den Zaubern mit einer Verbreitung von Mag6 nur folgende erlernbar sind: Applicatus, Beschwörung vereiteln, Fortifex, Geisterruf, Ignifaxius, Invercano, Oculus, Pentagramma, Reversalis, Schleier und Transversalis. Allerdings haben Kiranyas Forschungen in den Feenwäldern in all den Jahren durchaus Früchte getragen, und ihre Schüler munkeln, dass ihr Besitz der Koboldovision an mehr als nur spaßig-koboldische Bedingungen geknüpft ist.

Hauszauber: Anlys, Invercano, Oculus, Odem, Reversalis, Schleier, Unitatio

nes Lebens beweisen sollte, dass die Götter ihn zu Recht mit der Gabe gesegnet haben. Außerdem mag Kiranya über so manches geheime Wissen zur Feenmagie, der Kultur der Zyklopen, namenlosen Kulte oder intersphärischen Phänomenen wie den Kraftlinien verfügen.

SEVASTANA GEVENDAR, SCHIFFSMAGA ZU PORT CORRAD

Besonders gelehrte Merkmale: Umwelt

Ausrichtung: keine Gildenzugehörigkeit, bisweilen der grauen, dann eher wieder der schwarzen Ausrichtung zuneigend.

Größe: maximal zwei Schüler

Beziehungen: gering (einige Seefahrer in Port Corrad und Al'Anfa)

Ressourcen: gering (ausschließlich Lehre)

Die rüstige Mittfünfzigerin Sevastana Gevendar, Spross einer alten alanfischen Seefahrerfamilie, mag als Beispiel einer typischen Lehrmeisterin für Schiffsmagier dienen. Selbst von einem solchen Schiffsmagier ausgebildet, war sie früher von Al'Anfa aus tätig, hat aber angesichts der Konkurrenz ihren Heimathafen nach Port Corrad verlegt. Mittlerweile verfügt sie auch dort über die nötigen Kontakte, um sich selbst und ihre maximal zwei Schüler für einige Zeit auf einem der örtlichen Handelsschiffe unterzubringen, damit die praktische Seite der Ausbildung nicht zu kurz kommt.

Die Ausbildung bei Gevendar verläuft in drei klar getrennten Abschnitten: Im ersten ist der Scholar nichts anderes als ein Schiffsjunge an Bord eines Kauffahrers, um sich so die nötigen Grundlagen der Seemannschaft anzueignen. Danach folgt die magische Ausbildung im Hause der Meisterin, und den Abschluss bildet erneut eine Zeit auf See, dann aber bereits mit dem Pflichten eines 'stellvertretenden Schiffsmagiers' betraut, um zu erkennen, wie das Gelernte in der Praxis anzuwenden ist. Zu dieser Zeit befindet sich dann der jüngere Scholar immer im ersten praktischen Abschnitt, so dass die Meisterin gleichzeitig beide im Auge behalten kann. Auch wenn Donna Gevendar es sich selbst durchaus zutrauen würde, achtet sie streng darauf, dass diese Fahrten nie in die Blutige See führen, da sie dies ihren Scholaren nicht zumuten möchte.

Bei der Ausbildung legt Gevendar Wert darauf, auch eine solide Kenntnis der Seemannschaft und Navigation sowie die Sprachen der seefahrenden Völker zu vermitteln. Dadurch gerät naturgemäß das Lehren eher magiertypischer Dinge wie den alten Sprachen, der Magiekunde oder dergleichen in den Hintergrund. Daher ist es auch wenig verwunderlich, dass für ihre Schüler keine Möglichkeit besteht, ihre Ausbildung an einer Akademie bestätigen zu lassen. Und auch Gevendar selbst hat sich nie die Mühe gemacht, die 'Ahnenreihe' ihrer Lehrmeister auf eine Akademie zurückzuverfolgen.

Zwei der Kniffe, die sie ihren Schülern beibringt, sind zum einen die Glättung von Wellen mittels Öl: Entleert man Öl auf der dem Wind zugewandten Seite des Schiffes, breitet es sich über eine überraschend große Fläche aus und glättet diese, was bei eiligen Reparaturen in hohem Seegang von großem Nutzen ist. Zum anderen lehrt sie die Ausführung provisorischer Reparaturen mittels geschickter Kombinationen der Zauber OBJECTOFIXO, HARTES SCHMELZE und WEICHES ERSTARRE. Sie hat die de-borbaradianisierten Fassungen der letztgenannten Zauber vor einigen Jahren für viel Geld in Al'Anfa erworben, nachdem sie lange Zeit auch mit den 'unzuverlässigen' Varianten hantierte, und sie ist stolz auf die 'nur ihr' bekannte Modifikation, die eine Verlängerung der Wirkungsdauer der beiden Sprüche zulässt.

Nach der Ausbildung lässt Gevendar ihren Schülern einige Jahre Zeit, ihre Ausbildung von ihrer Heuer abzubezahlen. Seit Gevendar einmal von einem bethanischen Güldenlandfahrer abgewiesen wurde und so ihr Traum einer solchen Reise platzte, trägt sie einen tiefen Hass auf alles Horasische in sich, der auf ihre Schüler abzufärben pflegt. Ferner warnt sie ausdrücklich vor Elfen auf See, insbesondere vor deren Vorliebe für "diesen elenden Flautenzauber".

Die Lehrmeisterin im Spiel: Von ihrer offensichtlichen Möglichkeit als Ausbilderin abgesehen können Sevastana Gevendar und ihre

Gelehrte und bekannte Sprüche: Neben den Sprüchen der Verbreitung Mag6 kann Sevastana auch Aeolitus, Applicatus, Eigenschaften wiederherstellen, Salander, Transversalis und Vocolimbo weitergeben. Sie selbst beherrscht natürlich noch einige Sprüche mehr, jedoch nicht so gut, dass sie sie qualifiziert lehren könnte. **Hauszauber:** Abvenenum, Attributo, Corpofesso, Fortifex, Weiches Erstarre, Wettermeisterschaft, Windstille

Scholaren als Würze für eine Seereise genutzt werden – und auch als Notnagel für Probleme, die die Helden nicht in den Griff bekommen. Sie eignet sich ferner als Anlaufpunkt für alle Fragen im Überschneidungsbereich von Seefahrt und Magie, weniger jedoch der Blutigen See.

RAFIM BEY IBN RIZWAN

Besonders gelehrte Merkmale: Beschwörung, Dämonisch

Ausrichtung: keine Gildenzugehörigkeit

Größe: selten mehr als ein Schüler

Beziehungen: hinlänglich (zu den Nachbarstaaten und diversen Händlern)

Ressourcen: hinlänglich (eigene Ländereien)

Der Bey von Naggilah ist ein typischer mhanadischer Magokrat. Ausgebildet von Privatgelehrten, um sich nicht einer mächtigen Fasarer Organisation zu verpflichten, konnte er sich kraft seiner Magie gegen seine Verwandten durchsetzen und die Herrschaft über den Kleinstaat erringen.

Rafim Bey vertritt die traditionell-tulamische Auffassung, dass ein Dämon nur ein – gefährliches – Werkzeug ist, nicht aber an sich böse. Als Schüler unterrichtet er eigentlich nur männliche nahe Verwandte, da er einen von ihnen zu seinem Nachfolger machen möchte. Mehr zu Rafim ibn Rizwan finden Sie in der Spielhilfe **Land der Ersten Sonne** auf Seite 150.

Gelehrte und bekannte Sprüche: Mit Hilfe seiner Schriftrollensammlung kann Rafim Bey das gildenmagische Allgemeinwissen (Mag5) vermitteln. Zudem beherrscht er die Zauber Arcanovi, Ecliptifactus und Schwarz und Rot gut genug, um sie an einen interessierten Schüler weiterzugeben.

Hauszauber: Abvenenum, Gardianum, Hartes Schmelze (in borbaradianischer Repräsentation), Invocatio Maior, Invocatio Minor, Klarum Purum, Pentagramma, Salander

VOM GEWANDE, DAS EINEM MAGUS GEZIEMT

»In letzter Zeit erreichen uns immer häufiger Nachrichten über geschätzte Kollegen, denen es offensichtlich an Mut und Traditionsbewusstsein fehlt: Es wird berichtet, dass Magier sich in den pelzverbrämten und bestickten Gewändern von Kaufleuten, in bunten Geckenhosen und stutzerhaften Rüschen einherbewegen. Auch Magi in speckigem, abgewetztem Rauleder wurden schon gesehen – gerade so, als wären sie hergelaufene Fuhrleute oder Wildhüter.

Ist solches Verhalten ohnehin schon schandbar, da es doch dem Ansehen des Einzelnen wie auch dem unserer gesamten Profession Schaden zufügt, indem es uns Schimpf und Spott aussetzt, so wagen es jene Verblendeten auch noch, diese Freiheit der Kleidungswahl als 'neurohalistisch' zu bezeichnen und so das Ansehen unseres hochgeachteten Meisters in den Schmutz zu ziehen.

Es sei hiermit erneut darauf hingewiesen, dass es in unseren Zünften und Gilden tradierte und bewährte Vorschriften und Empfehlungen darüber

gibt, wie sich ein Magus in der Öffentlichkeit darzustellen hat, wie auch Konventionen über die rechte Wortwahl beim Vollführen der arkanen Formeln existieren.

Um alle jene Irgeleiteten wieder auf den rechten Weg zu führen, wollen wir im Folgenden noch einmal die essentiellen Anweisungen über die Gewänder aufführen, wie sie uns seit Jahrhunderten überliefert sind ...»

—Sirdon Kosmaar, Magister Magnus und Wissensbewahrer, Academia der Hohen Magie und Astrales Institut zu Punin; Commentariolus zum Codex Albyricus, 1010 BF

»Um einige bedauerlicherweise notwendige Änderungen ergänzt«

—M.M. S. Kosmaar; Commentariolus, neueste Ausgabe, Imprimatur Punin 1023 BF

VON WAFFE UND RÜSTUNG

»Die vergangenen Jahre haben im Verlauf des Borbarad-Krieges zu einer Unzahl von Dispensen und temporären Dispensen im Bereich der Waffen- und Rüstungs-Regularien geführt, von denen einige bereits wieder aufgehoben, andere jedoch auf Widerruf beibehalten wurden. Daher hier einige Erklärungen, damit speziell die reisenden Collegae sich auf der sicheren Seite des Gesetzes bewegen können.

Gemäß der neuesten Fassung (1022 BF) des Codex Albyricus, speziell Folio I, sind lizenzierten Gildenmagiern üblicherweise nur "blanke Waffen, gleich ob am Halme oder am Griffe, bis zu drei Spann gesamter Länge [...] mit Ausnahme des Ehrendegens, welcher nicht mehr als vier Spann in gesamter Länge messen und nicht mehr denn einen Stein wiegen darf [...]; Hieb-Waffen bis zu einem Gewichte von zwei und einem halben Stein [...], Schusswaffen mit einer Bogenlänge unter zwei und einem halben Spann" erlaubt (interessanterweise jedoch nicht die modernen Torsionswaffen, welche aber lokal für Zauberer fast überall dort verboten sind, wo man von ihnen weiß).

Im Bereich der Rüstungen sind untersagt "Rüstungen von Metall oder gehärtetem Leder oder Horn oder Holz, gleich an welchem Körperteil". Interessant ist der letzte Halbsatz, der den bisherigen, bisweilen umstrittenen Begriff der Corpuswehr ablöst. Bei der Beschaffenheit sei darauf hingewiesen, dass hiermit jeweils Rüstungen gemeint sind, die zu überwiegendem Anteil aus den genannten Materialien bestehen.

Darüber hinausgehende Dispense sind von der jeweiligen Akademie abhängig und, wie erwähnt, vielfältig.«

—M.M. S. Kosmaar; Commentariolus, Punin 1023 BF

Die obigen Ausführung bedeuten im Spiel folgendes: Da als 'blanke Waffen, gleich ob am Halme oder am Griffe' fast alle Waffen mit metallener Klinge gelten, egal ob an einem Stiel oder direkt in der Hand gehalten, als 'Hieb-Waffen' aber alle als Einhand- oder Zweihand-Hieb Waffen, Kettenwaffen und Zweihandflegel genannten Waffen, bleiben im Endeffekt nur folgende Waffen übrig: alle in **Wege des Schwerts** unter *Dolche* aufgeführten Waffen, dazu an Fechtwaffen der Magier- und der Stockdegen, der Lindwurmschläger, der (fast überall für Magier separat untersagte) Rabenschnabel und die Zwergenskräja, der kaum bekannte Kettenstab, die Geißel, die Neunschwänzige und die Peitsche, der Holzspeer, Kampfstab und Magierstab sowie alle Handgemengewaffen (und etliche improvisierte Waffen). Dazu kommen die im Folgenden aufgeführten, nach den neuen Gesetzen gefertigten Waffen, erstere vornehmlich bei etwas weltlicher orientieren horasischen oder südaventurischen Magiern zu finden, letztere auf Wunsch der Thorwaler Akademie gefertigt (Olport ignorierte schon vor dem Ausschluss die Waffengesetze).

Der Magierstab ist hierbei von Haus aus keine Persönliche Waffe nach den Richtlinien von **Wege des Schwerts** 185, auch wenn er persönlich

auf den Besitzer abgestimmt ist. Es ist jedoch durchaus möglich, einen Stab anfertigen zu lassen, der als Persönliche Waffe gilt. Dies gilt insbesondere für Zauberstäbe, die mit dem Vorteil *Besonderer Besitz* generiert wurde. Bei ihnen handelt es sich um eine Persönliche Waffe mit um je einen Punkt verbesserten WM (also einem endgültigen WM von 0/0 für die gewöhnliche Stabform).

An Schusswaffen ist lizenzierten Magiern keinerlei Gerät erlaubt (obwohl einige Akademien den Umgang auf dem Akademiegelände üben dürfen), da selbst der Kurzbogen bereits zu den verbotenen Gegenständen gehört. Verwendbar sind damit an Fernwaffen Blasrohre und alle Wurfmesser (-dolche, -scheiben, -ringe), aber auch alle Wurfbeile, Diskusse, Schleudern und Netze.

Als erlaubte Rüstungen gelten nur die Tüchrüstung und der Gambeson (Wattierter Waffenrock), jedoch auch die Iryanrüstung und die Krötenhaut, wobei letztere bereits durch ihre größere Eisenmenge beim Zaubern hinderlich ist. Die Verwendung von Schilden ist nicht reglementiert, da aber viele Zauber den Einsatz beider Hände erfordern, kann davon auch nur abgeraten werden. Ob eine Akademie einen besonderen Dispens besitzt, finden Sie jeweils bei der Beschreibung der Akademien ab S. 267.

VOM GEWANDE

Die folgenden Texte stellen die üblichen Kleidungs-vorschriften der Gildenmagier da. Diese Kleidung gilt jedoch auch als die Probe erleichternde Kleidung, wenn Sie mit dieser optionalen Regel spielen (siehe Seite 14).

»Der Magus von Stand soll fünf Arten von Kleidung besitzen. Nicht mehr und nicht weniger, denn sowohl mehr als auch weniger sind seinem Stande nicht angemessen.

Primo: Das Leichte Gewand, welches er zu Manipulationen des Geistes anlegt, sei von reiner Farbe, blau, rot oder grün, niemals jedoch gelb oder schwarz; eine Robe von Knöchellänge aus reinem Gewirk (nie aus zweierlei Faden), welche mit den Symbolen des Geistes, der Verständigung und der Macht in Silber bestickt ist und von einem Gürtel gleicher Farbe zusammengehalten wird. Dazu trage man einen spitzen Hut ohne Krempe von mindestens einem Spann Höhe oder aber eine Kappe, welche den Hörnern eines Widders nachgebildet ist.

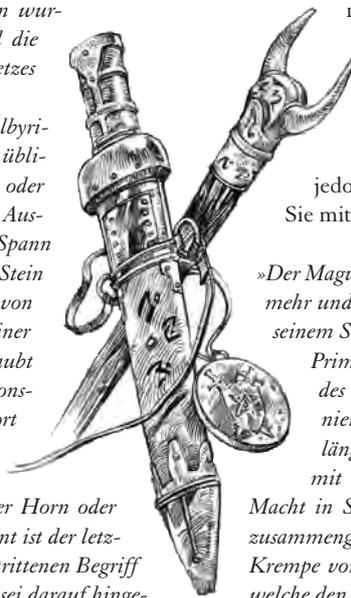
Secundo: Das Große Gewand – anzulegen bei allen Manipulationen belebter oder unbelebter Materie – sei von ähnlicher Art: eine Robe in tiefem Blau, Grün oder Rot aus Seide, welche in Silber und Schwarz mit den Zeichen der Planeten, der Elemente und der Macht bestickt ist und von einem schwarzen Gürtel von zwei Fingern Breite gehalten wird.

Vermeide das Tragen von Handschuhen und verhülle das Haupthaar mit einer enganliegenden Kappe oder Haube aus Seide, welche mit den Symbolen des Geistes bestickt ist.

Tertio: Das Beschwörungsgewand sei eine einfache, knielange Tunika von rein weißer, roter oder schwarzer Farbe, je nachdem, ob man Elementare, Geister oder Dämonen zu rufen gedenkt. Sie soll weite Ärmel besitzen und die nötigen Bewegungen nicht hemmen. Der Gürtel hierzu (er wird zweimal links herum um die Taille gewunden) sei aus silberdurchwirktem Brokat oder von einfachem Hanf oder Lein. Außer jenen Stücken ist weder Kopf-, noch Fuß-, noch Unterkleidung zu tragen.

Quarto: Das Fest- und Konventionsgewand sei eine Robe aus tiefblauer oder roter Seide, die mit den Symbolen der Macht und denen der Verständigung bestickt ist und über einer einfachen weißen Hose getragen wird. An den Füßen sollen bis zum Knie geschnürte Sandalen aus dunklem Leder getragen werden. Der Gürtel sei aus schwarzem Ochsenleder. Ein Hut ist nicht erforderlich, kann jedoch getragen werden und sollte dann schwarz, weiß, blau oder rot, mit halbkugeligem Korpus und breitem Rande sein. Wahlweise sei auch ein Stirmband passender Farbe erlaubt.

Quinto: Das Reisegewand schließlich sei einfach gehalten, eine Kutte von grauem oder weißem Leinen, welche von einer zwiefach verdrehten



Kordel oder einem ledernen Gürtel gehalten wird. Dazu sind erlaubt ein Mantel aus Wolle, Leinen oder Bausch, welcher auch gefüttert sein kann (selbiges Futter dann jedoch mit den arkanen Symbolen der Bewegung, des Ursprungs, des Wegs und des Ziels bestickt), ein spitzer Hut mit schmaler Krempe sowie Stiefel, Schuhe oder auch Sandalen. Zur Winterszeit mag der Magus auch eine Hose einfacher Machart anlegen, welche aus Lein oder Bausch sein muss.«

—neueste Fassung der Convents-Regulatorien für Magi und Magae, Anhänge zum Codex Albyricus Retonniensis, Lib. VII, pag. 72ff.

»Gerade letzteres Gewand hat ob seiner Form und Farbe des häufigeren zu Irritationen bei 'modebewussten' Adepten und Meistern geführt, als auch bei solchen, die reisend durch die Lande ziehen und sich robustere Kleidung wünschen.

Solchen Bitten mag entsprochen werden, jedoch muss striktum der Grundsatz gewahrt bleiben, dass ein Magus als solcher stets und immer an seiner Kleidung kenntlich sein muss, sei es nun bei der Ausübung seiner Kunst oder auf der Wanderschaft.«

—Sirdon Kosmaar; Commentariolus zum Codex Albyricus, 1010 BF

VOM SCHUHWERK

»Es sei dem Magus nach Wunsch und Willen freigestellt, welches Schuhwerk er für Reise, Studierstube und Zirkel anlegt, so es den Maßgaben zum Gewande nicht zuwiderläuft. Es soll jedoch nicht unerwähnt bleiben, dass für bestimmte Zwecke eine bestimmte Art der Fußbekleidung angemessener ist.

Zur Vollführung antimagischer und dämonologischer Formeln sei man am besten fest und ohne lederne Zwischenlage mit der Erde verbunden, bei der Bewegungsmagie haben sich Stiefel aus dem Leder von Ziegen (und auch von Robben, wie man von den Firnelßen zu erfahren weiß) als empfehlenswert erwiesen, während beim Kampfe Stiefel aus Stier- oder Iryanleder gute Dienste leisten. Zur Meditation entferne tunlichst alles Schuhwerk von deinen Füßen.«

—Convents-Regulatorien, pag. 74

VON SCHMUCK UND EISEN

»Dem Magus und der Maga geziemend ist die einfache Lebensart, sei es in der Stube oder auf der Reise. Es sei ihm und auch ihr daher ein Gräuel, sich mit Schmuck im Übermaße zu behängen.

Ein besonderer Gräuel seien dem Magus das Gold und das Eisen, ersteres, weil es als König der Metalle von eigener Kraft ist und sich vielmals in den Einklang der Sphären nicht einfügen will, letzteres, weil es – wenn im Übermaß getragen – die arkanen Kräfte hemmt. Jedoch muss man es nicht zu Wahn und Kult treiben, wie es die Sumudiener vorexerzieren, denen jegliches Eisen striktum verboten ist ...

Eine Freude sind jedoch Silber und Mondsilber, denn ihre Kraft kommt aus den Sphären daselbst, und auch das Sternen- oder Meteoreisen, welches ein mächtiges Geschenk der Götter ist.

Mit edlen Steinen mag sich der Magier zieren, wie es ihm beliebt, es sei jedoch Vorsicht geboten, da die Gemmen höchst unterschiedliche Affinitäten zu den Göttern, den Sphären und den sechs Elementen besitzen mögen

Optionale Regel: Die Auswahl verschiedenen Schmucks hat im Spiel keine weiteren Auswirkungen, jedoch ist ein Übermaß an Gold für die Astrale Meditation hinderlich (Probe um 1 Punkt erschwert). Wer als Zauberer (diese Aussage gilt für alle Voll-, Halb- und Viertelzauberer) mehr als ein geringes Maß an Eisen mit sich herumschleppt (als Waffen, Rüstungen oder am Körper getragene Ausrüstungsgegenstände), für den sind alle Zauberproben erschwert – teilweise bis zur vollständigen Unmöglichkeit. Näheres über die unwillkommenen Auswirkungen des Eisens finden Sie im Kapitel **Bann des Eisens** auf Seite 31f.

Optionale Regel: Spieltechnisch sind frisches Blut, Haare und Fingernägel in der Tat für bestimmte rituelle Verzauberungen von Interesse: Aus der Ferne übertragene Hexenflüche (siehe Seite 117f.) ebenso wie die druidischen Herrschaftsrituale (siehe Seite 132f.) erfordern eine entsprechende verbindende Komponente, genauso wie fast alle Zauber mit der Reichweite *Außer Sicht*, auf jeden Fall aber alle Spontanen Modifikationen, die die Reichweite auf *Außer Sicht* ausdehnen. In allen Fällen ist ein Skrupel des Materials ausreichend.

Beachten Sie in diesem Zusammenhang auch den Vorteil *Zauberhaar* (WdH 259) und den Nachteil *Körpergebundene Kraft* (WdH 265).

(hier sei auf den Codex Emeraldus des werten Meisters Alaar Zhavino verwiesen).«

—aus Hilffreycher Leytfaden des Wandernden Adepten, Rashdul, ca. 715 BF, aus der neuesten Übersetzung ins Garethi

VON DER HAARTRACHT

»Den Magus ziert es fürtrefflich, wenn er sein Haar nicht dem Barbieri überantwortet, sondern es lang wachsen lässt wie von Sumus Zeiten an gegeben. Item sei es auch gültig für die Barttracht und auch die Nägel der Finger und Zehen und auch die Maga befließige sich, ihr Haar so lang als möglich zu tragen.«

—aus den Convents-Regulatorien des Jahres 2 Hela (16 v.BF), ins neue Garethi übertragen

»Diese Regelung findet sich seit einigen hundert Jahren nicht mehr in irgendwelchen Bekleidungs Vorschriften, doch haben wir sie hier aufgenommen, da sie nicht nur zu Zeiten der Altvorderen Sinn machte, sondern auch heute nichts von ihrer Gültigkeit verloren hat. Haare und Nägel gelten nämlich als zwei der machtvollsten Bindeglieder – nur Blut ist noch wirkungsvoller – bei den verschiedensten Formen ritueller Zauberei, seien es nun Verfluchungen, druidische Herrschaftsrituale oder Besessenheiten.

Da heutzutage jedoch kaum ein standesbewusster Magus wie ein hinterwüldlerischer Druiden herumlaufen möchte, ist bei Haarschnitt und Rasur wie auch beim Kürzen der Nägel darauf zu achten, dass kein Unbefugter Zugriff auf diese wertvollen Körperteile erhält. Die einfachste Methode ist immer noch das Verbrennen, jedoch soll es auch Zauberer geben, die glauben, dass selbst die Asche noch für gegen sie gerichtete Zauberei verwendet werden kann (Verfolgungswahn ist leider keine Seltenheit in unserer Zunft); sie haben daher auch komplizierte Gegenrituale erdosen, mit denen sie Haut, Haar und Blut für solche Zwecke unbrauchbar machen können.«

—M.M. S. Kosmaar; Punin 1023 BF

MAGIE UND RECHT

»Zauberer labten sich stets im Schatten der Mächtigen, baumelten an ihren Rockschößen und profitierten davon, wenn das Reich, dem sie dienten, prosperierte. Sie erschlichen sich ihr eigenes Recht, das sie über das tumbe Volk erhob. Nur in wenigen lichten Augenblicken – wie zur Zeit des Garethi Pamphlets – erkannten die Gemeinweltlichen die parasitäre Art der Magier. Doch ich prophezeie Euch: Eines Nachts werden sich die Magier selbst zu Herrschern aufschwingen und es wird sein Krieg zwischen den von Mada Gesegneten und den Ungesegneten.«

—aus der geheimen Korrespondenz des Erzmagus Oswyn Puschinske an andere Mitglieder des Kabinetts der Herrschaft, undatiert

Man mag nicht alle Ansichten des Herrn Puschinske teilen, wahr ist jedoch, dass sich die Gilden der Magier eine eigene Gerichtsbarkeit

geschaffen haben, die interne Angelegenheiten sowie etliche Belange magischer Natur regelt. Der *Edictus Franhoratis* von 607 v.BF gilt als erste Gesetzessammlung zur Gildenmagie und lehrt uns, dass Magier vor Bosparans Fall zusammen mit Adligen und Geweihten die Spitze von Macht und Ansehen bildeten – so wie es heute noch bisweilen im Land der Ersten Sonne ist. Erst Erlasse der Priesterkaiser und das *Garether Pamphlet* von 596 BF untergruben die Privilegien und schränkten sogar die Freiheit von Forschung und Lehre ein, was zu solchen Auswüchsen wie dem 'Aranischen Exodus' und als Gegenmaßnahme zur Ordensregel der 'Verteidiger der Lehre' (ODL) führte.

Einen öffentlich angewandten Rechtskodex zur Magie gibt es erst seit Rohals Zeiten: Der *Codex Albyricus* ist die Grundlage der Gildengerichtsbarkeit und wird seit 450 Jahren durch die Absegnung von Änderungen auf dem Allaventurischen Konvent der Gildenmagier ständig aktualisiert. Nominell ist er ein aventurienweit gültiges Gesetzeswerk, definitiv anerkannt jedoch nur im Alten und Neuen Reich, dem Bornland und Nostria sowie neuerdings in Aranien.

Etliche ältere Gesetze, die nie außer Kraft gesetzt wurden, regionale Dekrete und nicht zuletzt die Bestimmungen der Praios- und Hesinde-Kirche schaffen aber selbst hier Gesetzeskonkurrenz und ein juristisches Wirrwarr – ganz zu schweigen davon, dass sich etwa die Machthaber der Schwarzen Lande und vieler Stadtstaaten keinen Deut um den Codex scheren, während ein Sultan aus der Khôm oder eine thorwalsche Hetfrau wohl noch nie etwas von diesen Gesetzen gehört haben.

STATUS DER MAGIER

»Magus probatus sum!« (*Bosparano*: »Ich bin rechtschaffener Magier!«)
—*Losung der Magier, um ihren rechtlichen Status auszudrücken*

Durch Verträge mit den Herrschern vieler Landstriche hat die Gildenmagie besondere Rechte für ihre Mitglieder ausgehandelt. Als rechtmäßige Gildenmagier gelten nur Absolventen, die von einer anerkannten Akademie das Gildensiegel erhalten haben (was sich auch auf die zur Prüfung vorgeführten Studiosi von Privatgelehrten erstreckt).

Alle Mitglieder einer der drei Magiergilden haben ...

 ungeachtet ihres Geburtsstandes das Recht auf Freizügigkeit. Sie sind niemals leibeigen oder versklavt. Meist wird ihnen nach dem Abschluss ihrer Lehrzeit auch die Bürgerschaft zuerkannt.

 das alleinige Recht, magische Dienstleistungen anzubieten. Darunter fällt neben dem Verkauf von Zaubermitteln auch die Herstellung aller Alchimika und anderer Zaubermittel. In diesem Punkt haben sich die Zünfte der Alchimisten jedoch häufig Dispense erstritten oder mit den Gilden verabredet – wenn sie nicht sowieso zu einer Magierakademie gehören.

 die generelle Erlaubnis, Wissen zu sammeln und zu hüten. Dies hat zur Folge, dass Bibliotheken, die nicht von der Kirche der Hesinde eingerichtet wurden, meist von einem Gildenmagier betrieben werden.

 das Recht auf eine Verurteilung bezüglich profaner Belange in ihrer Anwesenheit. Nur kirchliche und magische Gerichtsbarkeit darf ein Gildenmitglied *in absentiam* verurteilen. Zudem ist bei jeder Anklage, die über Bagatelvergehen hinausgeht, die Gilde zu benachrichtigen.

Als Gegenleistung unterwirft sich jedes Gildenmitglied den Zwängen seiner Gilde und der Rechtssprechung des *Codex Albyricus*. Weiterhin ist das Mitglied verpflichtet, sich auf den ersten Blick als Magier erkennen zu geben: Die Gewandung muss den Konvents-Regularien entsprechen, das Siegel darf nicht verborgen werden. »Auf dasz der Arghuohn des aufrechthen Menschen gewecket sey«, wie es im *Garether Pamphlet* heißt.

Zauberern, die nicht Mitglied in einer Gilde sind, wird von diesen und auch den meisten Obrigkeiten ein gewisser Argwohn entgegengebracht. Die Gildenmagie hat das große Ziel, alles magische Wissen in ihrer Hand zu vereinen – anderen Gruppierungen begegnet man da bestenfalls mit Rivalitätsdenken.

Somit haben andere Zauberkundige nicht die oben genannten Privilegien, jedoch auch keine weitergehenden Nachteile. Seit der Rohalszeit sind Hexenverfolgungen in vielen Regionen verboten, so dass auch Naturzauberkundige nur wegen konkreter magischer Verbrechen oder Häresien verurteilt werden können (die Anbetung Saturias und Sumus ist meist erlaubt). Für gewöhnlich sind sie jedoch vom Wohlwollen ihrer Umgebung abhängig und ständig vom Vorwurf der Hexerei oder Hesinderei bedroht. (Im Volksmund ist Letzteres der Sammelbegriff für allerlei üble Zauberei – gleich ob sie von Hexen, Druiden oder Magiern angewendet wird; dass die Inquisition diese Worte noch immer synonym verwendet, verursacht eine Dauerver Schnupfung in den Kusliker Hallen der Weisheit.)

ALLGEMEINE EINSCHRÄNKUNGEN

Die Metropolen, die Magier oder öffentlich bekannte Zauberer generell zur Wahl politischer Ämter zulassen, sind wenige. Im Mittelreich dürfen magiebegabte Adlige zwar Lehen besitzen, müssen jedoch einen Vogt einsetzen, der die Amtsgeschäfte führt. Ausnahmen bilden die Provinzen Albernia und Nordmarken, die Zauberkundige generell von der Erbfolge ausschließen – genau so wie das Bornland, wo es allerdings von der Machtverteilung unter den Bronnjaren abhängt, wie weit man sich an die Gesetze hält. Das hesindeverehrende Horasreich kennt keine Einschränkungen, während entsprechende Gesetze in Aranien meist seit jeher ignoriert (und jüngst ohnehin aufgehoben) wurden.

In Nostria und Andergast soll es ebenfalls manch Kundigen der Zauberei unter adligen Herrschern geben, die dann jedoch von viel Aberglauben umgeben sind.

GERICHTSBARKEIT

In rein weltlichen Angelegenheiten – sei es Belästigung durch alchimistische Tätigkeiten oder ein Diebstahlsdelikt – sind auch Magier den örtlichen Gesetzen unterworfen und werden von Richter, Vogt oder Baron abgeurteilt. Bei mittels Magie durchgeführter Kapitalverbrechen wird der *Codex Albyricus* zu Rate gezogen. Zwar dürfen auch hier weltliche Vertreter des Gesetzes Zauberer arrelieren und bestrafen, doch bemühen sich die Schiedsleute oft, den 'gefährlichen Madajünger' vor ein Tribunal seiner Gilde oder einer Kirche zu stellen, wo er gewiss besser aufgehoben sei, zumal die Weiße Gilde auch Recht und Pflicht hat, verhaftete Mitglieder gegen ein hohes Lösegeld auszulösen (was des Vogtes Säckel füllen kann). Die Gilden sind wiederum sehr darauf erpicht, 'vor der eigenen Tür zu kehren', um das Ansehen der Magierzunft nicht zu beschädigen, und schicken ihre Häscher nach Delinquenten aus: Die Mephaliten und das Pentagramm von Vinsalt spinnen dichte Informationsnetze, während die Garether Pfeile des Lichts und die Schatten (effizient, aber im verborgenen Kampf gegen Borbarad fast vernichtet) Jagd auf unleidliche Zauberkundige machen.

Die Kirchen – allen voran die Gemeinschaft des Lichts und der Immerwährende Hort der Hesindianischen Gaben – schreiten immer dann zur Tat, wenn Vorwürfe zu Dämonenverehrung, Nekromantie und Frevelei laut werden, wodurch ein Magier schnell zum 'bösen Hexer' abgestempelt wird. Die Inquisition und die Draconiter bringen hier Licht und bisweilen auch reinigendes Feuer in die Sache. Streit um Zuständigkeit von weltlichen, geistlichen und geistigen Gerichten flammt bisweilen auf, schlägt jedoch nur selten so hohe Wellen wie das 941 BF verhängte Todesurteil der Inquisition gegen Oswyn Puschinske, gegen das Kaiser Perval und die Bruderschaft der Wissenden (eine einzigartige Konstellation) Sturm liefen, so dass seine Akademie 'nur' nach Lowangen verbannt wurde, wohin er ihr sechs Jahre später folgen musste.

DAS GILDENTRIBUNAL

Zur Jurisdiktion über ein Mitglied der Gilde ist ein Gildentribunal berechtigt, das jederzeit aus mindestens drei Magistern einer Akademie oder eines Ordenshauses der entsprechenden Gilde gebildet werden kann. Hiervon weichen einzig Mitglieder der Pfeile des Lichts ab, die in Ausnahmesituationen alleine ein Urteil über einen Übeltäter fällen können. Sind die Angeklagten hochgestellte Magister oder gar Spektabilitäten, wird ihr Fall vor dem Gildenrat unter Leitung des Convocatus Primus verhandelt.

Ketten und Praioskrause, alchimistischer Bannstaub oder MAGISCHER RAUB und selbst antimagische Artefakte halten gefährliche Delinquenten vor dem Gericht im Zaum, auch auf simple Fesseln, Knebel und Augenbinden wird gerne zurückgegriffen. Für das Gildentribunal hat Priesterkaiser Aldecs Erlass zur Ungültigkeit magischer Hellsicht vor Gericht keine Bedeutung: Sogenannte 'forensische Visitatoren', anerkannte Hellsichtmagier, ergründen die Gesinnung mit SENSIBAR, erforschen Gedanken durch BLICK IN DIE GEDANKEN und durchleuchten die Orte magischer Verbrechen mit ODEM ARCANUM, OCLUSUS ASTRALIS und OBJECTOVOCO nach Anhaltspunkten. Auch der RESPONDAMI wird gerne zur schnellen Wahrheitsfindung verwendet, während die Bruderschaft der Wissenden auch nicht vor arkaner Folter zurückschreckt. Bisweilen entfaltet sich überdies ein magisches Spektakel, wenn mittels AURIS NASUS vermutete Tatvorgänge visualisiert, ein mystisches Schwarzes Auge befragt oder gar zweckmäßige Dschinnen- oder (bei der Bruderschaft) Dämonendienste (zur Einschüchterung) in Anspruch genommen werden.

PARAGRAPHEN UND REGULARIEN

Folgende Bestimmungen sind größtenteils dem *Codex Albyricus* entnommen:

Scriptenrecht

Diese Verordnungen sind das Äquivalent zum Gemeinen Landrecht, regeln den Umgang der Magier untereinander und enthalten konstitutionelle Vereinbarungen. Es nimmt den größten Teil des *Albyricus* ein. Hier finden sich administrative Hinweise, Gesetze zur Durchführung des Allaventurischen Konvents und zur Interaktion zwischen den Gilden (reine Theorie), Richtlinien zu Scholarenexamina und Magusarbeiten sowie Zweitstudien (Akademieleitung entscheidet, ob sie einen Sekundarstudiosus aufnimmt), ein Kodex der Auftragsmagie (selten eingehalten), ein großer Komplex zu Urheberrechten an Manuskripten, Rezepten, Thesen und Wahren Namen (Aufsehen erregte die INVERCANO-Spionage Kusliker Antimagier in Ysilia) und sogar Bauvorschriften für Labore und Dämonarien. Lehrinhalte sind Angelegenheit der Akademien und Gilden und werden nur in Bezug auf frevlerisches Wissen beschränkt.

 Nach Abschluss der Adeptenprüfung darf sich jeder Zauberer einen sogenannten Magiernamen auswählen (häufig sehr phantasievolle Benennungen) und bei Wunsch als Zusatz auch seinen Geburts- oder Ausbildungsort im Namen führen – freilich kann er auch seinen Geburtsnamen behalten.

 Nach Fol. II/119 sind Lehrmeister verpflichtet, ihre Lehrtätigkeit bei der zuständigen Gilde als Schule anzumelden (mit der entsprechenden Überprüfung der Lehrtätigkeit), sobald sie drei Scholaren oder mehr unterrichten.

VERBOTENE SCHRIFTEN NACH DEM CODEX ALBYRICUS

Der *Index der verbotenen Schriften* der Praios-Kirche wird nur von der Weißen Gilde übernommen. Im *Albyricus* findet sich eine Konsensliste, die auch unterscheidet, wem das Schrifttum zugänglich gemacht werden darf (Besucher der Akademie, Scholaren, Magister, nur Bibliothekar und Spektabilität): So ist etwa der *Tractatus Septelementarium* innerhalb der Akademiemauern frei verfügbares Gut. Im Folgenden eine Auswahl an ruchbaren Zauberbüchern, die man nur selten in den frei zugänglichen Bereichen einer Bibliothek finden wird.

- Die Angst – Betrachtungen über den menschlichen Geisteszustand bei extremen Angstbedingungen
- Arachnoides Almagest
- Borbarads Testament
- Das Buch der Leiber
- Die Chroniken von Ilaris
- Codex Daemonis
- Offenbarung des Nayrakis (nur an Weißen Schulen verboten)
- Philosophia Magica (nur an Weißen Schulen verboten)
- Vom Leben in seinen Natuerlichen und Ueber-Natuerlichen Formen
- Die Wege ohne Namen – Hexerei und Schwarzmagie
- Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen

 Nach Fol. VII/46 ist es nicht gestattet, die Zauber STEIN WANDLE oder CHIMAEROFORMA Scholaren zu lehren, wohl aber ausgesuchten Zaubernern, die dieses Wissen gegen die Chimärenmeister einsetzen wollen. Die Erschaffung künstlichen Lebens gilt fast überall als anmaßende Frevelei.

 Private Lehrmeister können unter Umständen noch drei Jahre nach der Abschlussprüfung für ihre Zöglinge verantwortlich gemacht werden.

 Gemäß Fol. I/240a muss sichergestellt sein, dass lediglich Zauberkundige ein Schwarzes Auge anwenden können.

Argelionsrecht

Unter dieser Bezeichnung fasst man alle Dekrete zur Einschränkung von Magie sowie die Ahndung bei deren Missachtung zusammen. Magische Vergehen sind meist nur schwer nachzuweisen; die Beweislast liegt gewöhnlich beim Kläger, der



DÄMONOLOGIE UND RECHT

Der massive Einsatz von Dämonen während des Borbaradkriegs hat unter den Magiern der freien Länder einen erheblichen Schock ausgelöst. Denn schließlich betrachteten viele das Problem 'siebtsphäriger Entitäten' eher akademisch. Doch mittlerweile sind Dämonen eine nicht mehr seltene Erscheinung und müssen daher auch vom allgemeinen und dem Gildenrecht behandelt werden. Auf dem Allaventurischen Konvent im Jahre 1020 BF wurden von der versammelten Magierschaft (unter dem Druck weltlicher und kirchlicher Mächte, teilweise gegen den erbitterten Widerstand der Bruderschaft der Wissenden) etliche Kompromissvorschläge ausgehandelt, die mittlerweile Eingang in die verschiedenen Konkordate zwischen den Gilden und den jeweiligen Herrschern gefunden haben. Unter Ignorierung etlicher juristischer Spitzfindigkeiten und Sonderregelungen gilt nun Folgendes:

 Wer durch die Beschwörung dämonischer Wesen einem kulturschaffenden Zweibeiner mittelbar oder unmittelbar Verstümmelungen oder tödlichen Schaden zufügt, wird ohne Ansehen eventueller Gildenzugehörigkeit mit dem Feuertod bestraft. Gleiches gilt weiterhin für die Anwendung von Blutmagie an denkenden Wesen (seit 1010 BF: *Codex Albyricus* V/28–29), für die Invokation dämonischer Effekte (KRABELNDER SCHRECKEN, PANDÄMONIUM, TLALUCS ODEM) mit entsprechender Schadensfolge und für von Golems, Chimären oder Untoten verursachte Tode und Verstümmelungen. Dies gilt im Mittelreich, dem Horasreich, dem Kalifat, dem Bornland, in Thorwal, Nostria, Adergast, Al'Anfa (man darf jedoch immer noch von eher laxer Strafverfolgung ausgehen) und dem Shikanydad von Sinoda (hier sogar mit deutlich schärferer Verfolgung aller dämonologischer Tätigkeiten). In einigen Ländern und Provinzen (die unten bei Lehren und Erlernen genannt) fallen unter diese Strafbestimmungen auch Schäden durch Geister oder durch herbeibeschworene Tiere – in Weiden, Garetien, Albernia und im Bornland sogar durch Elementarwesen (was andernorts meist unter 'schädliche Zauberei' fällt).

 Das Beschwören von Dämonen (ohne dass dadurch Schaden entsteht), das Erschaffen von Golems, Chimären und Untoten gilt in den oben genannten Ländern als kapitales Gildenverbrechen und wird mit *disvocatio* und *disliberatio*, im Wiederholungsfälle mit *Expurgico* geahndet. Gildenlose Zauberkundige, die eines solchen Verbrechens für schuldig befunden werden, müssen mindestens mit Bannung ihrer Zauberkraft durch Eisen und sieben Jahren Steinbruch rechnen. Dispense von dieser Regelung zu Lehrzwecken (des Exorzismus oder der Bekämpfung) gelten nur für den jeweiligen Grund und Boden der Akademie.

 Praktizierte Nekromantie: Anwender von TOTES HANDLE, SKELETTARIUS und verwandter Praktiken gelten als Nekromanten (Dispense zu Studienzwecken an wenigen Orten ausgenommen) und werden in den oben genannten Ländern oft der Boron-Kirche überstellt, die als Strafe bestenfalls Vergessen, häufiger benebelnde Drogen und Einweisung ins Noionitenkloster, in schlimmeren Fällen das Abschneiden der Zunge, Feuertod oder lebendiges Begraben (einschließlich boronheiliger Grablegung) praktiziert. Interessanterweise ist auch in diesem Fall die Vorgehensweise in Al'Anfa eher 'lasch', während in Darpatien bereits der Verdacht der Nekromantie ausreicht, um schlimmste Strafen nach sich zu ziehen. Die Zauber NEKROPATHIA und GEISTERRUF gelten zwar als lästerlich, sind aber ständiges Streitthema zwischen Gilden und Geweihten.

 Paktiererei mit Erzdämonen gilt als eines der verdammungswürdigsten Verbrechen (ein Frevel gegen die Ordnung der Götter und der Welt, die von den Kirchen verfolgt und üblicherweise mit dem Feuertod bestraft wird), bleibt aber mitunter lange unentdeckt.

 Das Lehren und Erlernen dämonologischer Formeln und Rituale ist in folgenden Ländern und Provinzen unter Strafe gestellt: Shikanydad von Sinoda, Aranien, Freies Tobrien, Garetien, Darpatien, Weiden, Albernia und Nordmarken. Eine Ausnahmeerlaubnis zum Zweck des Lehrens und Erlernens von Bannungen und Exorzismen erhalten nur Weiß- und Graumagier mit untadeligem Verhalten und nachgewiesener zwölfgöttergefälliger Lebensführung. Diese wird bestätigt durch gesiegelte Schreiben der jeweiligen Gildenräte und gegengezeichnet durch die Hofmagi (oder Entsprechungen).

 Die reine Kenntnis dämonologischer Formeln oder von Dämonennamen reicht – von neuzeitlichem 'Recht' im Shikanydad einmal abgesehen – nicht für eine Verurteilung. Das aber ist dem aufgeputzten Pöbel oder den Bannstrahlern häufig egal, wenn sie wegen Fällen von Kornfäule, Missgeburten, Bränden oder geringeren Vorfällen den oder die nächste Zauberkundige als Sündenbock an den Galgen oder auf den Scheiterhaufen bringen, dabei dann auch vor Verwandtschaft und selbst Haus- und Nutztieren nicht halt machen – und sich häufig noch am Besitz ihrer Opfer bereichern. Zwar tut die Inquisition der Praios-Kirche ihr Möglichstes, um Recht und Ordnung aufrechtzuerhalten und solche Auswüchse einzudämmen und die Schuldigen hart zu bestrafen. Aber dennoch kann sie nicht verhindern, dass es – speziell im zentralen Mittelreich, im Bornland und in Nostria – bisweilen zu 'Hexen'verbrennungen und Magierpogromen kommt.

dann etwa glaubhaft machen muss, dass er unter schelmischem Bann stand, als er die Frau Gräfin "eine sembelquastige Kalekke" nannte. Die gildeninterne Erstellung eines 'Registers astraler Signaturen', mit dem durch den ANALYS Täter identifiziert werden könnten, steckt bestenfalls in den Kinderschuhen.

Die Tötung eines Menschen durch Kampf magie, zum Diebstahl verleitender IMPERAVI, Einbruch mittels FORAMEN, Belästigung durch NACKEDEI oder ähnlich zweckorientierte Anwendungen werden nur nach dem Effekt der Tat behandelt, allerdings wird Zaubern stets Vorsatz unterstellt: Egal ob ein Mensch durch ein Messer oder einen FULMINICTUS zu Tode kommt, es ist stets Mord, der durch örtliche Gesetze geahndet wird. Grundsätzlich haben in

diesen Fällen die Gilden aber das Recht, bei jeder Anklage gegen eines ihrer Mitglieder die Sachlage zu prüfen und vom Gericht angehört zu werden, Rechtsbeistand zu leisten und in Fällen, die für die weltliche Gerichtsbarkeit zu komplex erscheinen, die Überstellung an ein Gildengericht zu fordern.

 Verboten sind u.a. folgende Taten: unerlaubtes Gedankenlesen (jedoch nur mit meisterhaftem ANALYS zu beweisen), magische Stärkung oder Aufpeitschung bei ehrenhaften Turnieren, Einflussnahme durch Beherrschungs- oder Beeinflussungsmagie bei formellen Gesprächen (z.B. Geschäftsabschlüsse oder Audienzen), das arkane Erzeugen von längerfristigen Ängsten und Alpträumen, das Abfangen und Entschlüsseln von CRYPTOGRAPHO-Depeschen

und die böswillige Verwandlung einer rechtschaffenen Person in Tier, Pflanze oder Statue. Gebilligt, wenn auch nicht erlaubt, sind natürlich Zaubereien, die eine rechtschaffene Person in Notwehr oder Nothilfe ausführt.

 Wer ein Artefakt mit verbotener Magie anwendet, wird so bestraft, als hätte er diese Zauberei selbst gewirkt. Die Einbindung verbotener Zauber in ein Artefakt hingegen wird durchgehend nur mit *disliberatio* für ein Jahr vergolten.

 Wer gegen den Willen des Opfers einen MAGISCHEN RAUB begeht, muss mit einer empfindlichen Geldbuße und der Zwangsverabreichung von Bannstaub rechnen.

 Dämonologie, Paktiererei und Nekromantie: Während der Rückkehr des Dämonenmeisters wurde die Gesetzgebung zu diesen Themen erheblich verschärft. Die Details finden Sie im nebenstehenden Kasten

 Blutmagie darf nur mit Eigenblut gewirkt werden. Die Opferung von besetzten Kreaturen (wozu oft nur alle Gefiederten und Befallenen gezählt werden) oder gar von intelligenten Wesen wird selbst von Akademien der linken Hand schwer bestraft.

 Besitz borbaradianischen Schrifttums ist bei *disvocatio* verboten, die Anwendung von Borbaradianersprüchen in ihrer eigenen, dämonischen Repräsentation wird seit 1023 BF mit *Expurgico* bestraft; es dürfen nur noch die gildenmagischen Versionen benutzt werden. Mitgliedschaft in dämonenmeisterlichen Zirkeln ist mit Höchststrafen geächtet.

 Der Raub eines Schattens (z.B. durch REVERSALIS [ECLIP-TIFACTUS]) gilt als Seelenraub und wird mit *disvocatio* oder gravierender bestraft.

 Arcana Interdicta: Zauberverbote existieren regional oder zeitgebunden vor allem im Umfeld mächtiger Praios-Tempel: Beilunk, Elenvina und Havena (hier auch Alchimieverbot) erlauben allenfalls Contra- und Curativmagie in äußersten Notfällen. Die Insel Jilaskan darf von Zauberkundigen nicht einmal betreten werden. Aus einigen weiteren Städten (z.B. Gratenfels, Höt-Alem) sind Bestimmungen bekannt, dass Magie praiostags (woher das Schimpfwort 'Praiostagszauberer' stammt), während des Praiosmonds oder gar zwischen Sonnenauf- und -untergang verboten ist. Oftmals wird die Errichtung lokaler Magieverbote von der magischen Gemeinschaft mit dem Abzug sämtlicher Zauberer von den Adelhöfen beantwortet.

 Unter das Stichwort Brandverhütung fällt das Verbot diverser Stabzauber, aller Feuerzauber und – aus Unwissenheit um das 'kalte Feuer' – des FLIM FLAM in vielen Metropolen.

 Schlussendlich gibt es in Klein- und Kleinstgruppen noch magische Tabus dubioser und kurioser Art: So wurde etwa ein Elf nach der Erbringung eines Friedensliedes von der Kor-Geweihtenschaft zu Tode gebracht, da er eine 'glorreiche Schlacht beschmutzt' habe. In Thalusa war die Ausübung von Antimagie nur den Leibmagiern Ras Kasans erlaubt, damit er mutmaßliche Attentäter und Umstürzler durch seinen magiebegabten Vollstrecker Dolguruk leichter aus dem Weg räumen konnte – mittlerweile ist selbiger Dolguruk der Herrscher der Stadt.

STRAFEN

Bei etlichen Verstößen konnten sich die drei Gilden nicht auf die Schwere der Tat einigen, so dass die Festlegung des Strafmaßes meistens beim Richter liegt (und dem Spielleiter größtenteils freie Hand lässt). Kaum nötig zu erwähnen, dass der Bund des Weißen Pentagramms sehr strenge Strafen verhängt, während bei der Bruderschaft der Wissenden vieles deutlich gelassener gesehen wird. Die häufigsten Disziplinarstrafen der Gilden für ihre Magier sind:

 *Disvocatio*: zukünftiger oder zeitweiliger Ausschluss von allen höheren Ämtern oder die Annullierung bestehender Titel. Oft auch Verlust der Lehrerlaubnis; wird angewandt, um Mächtige ihrer Befehlsgewalt zu berauben.

 *Disliberatio*: Verweigerung der Benutzung aller Gildenbibliotheken, Laboratorien und Werkstätten, um Forschungen und das Erlernen neuer Zauber des Delinquenten zu unterbinden.

 *Expurgico*: Streichung aus der Akademieliste, Entfernung des Siegels und damit Verbannung aus der Gilde, so dass der Betroffene fortan gildenlos ist. Im Gegensatz zu den obigen Maßnahmen ist die *expurgico* immer dauerhaft – es sei denn, eine andere Gilde nimmt den Bestraften auf, wie im Falle des nunmehr schwarzen Karjunon Silberbraue, Magister zu Mirham, geschehen.

»Es verwundert nicht, dass wir gerade bei einer zauberbegabten und oft freigeistigen Gemeinschaft wie den Gildenzauberern die ausgefallensten Strafen finden. Zwar kennt der Codex Albyricus auch profane Verweise, Karzer- und Turmhaft, niederen oder fachgerechten Arbeitsdienst sowie Geldstrafen und Güterenteignung, aber sie haben keinerlei dragonische Leibstrafen. Interessant ist eine Verbannung, wie sie 1003 BF gegen einen Angbarer Magus gesprochen wurde: "Elf Stunden bleiben Euch, die Stadt zu verlassen. Eine Stunde für einen jeden der Zwölfe, doch keine für Praios, denn die Magie ist ihm ein Gräuelp."

Finstere Zauberei, die mit Zauberei vergolten wird, gibt es allerhand: Der Entzug der Kraft durch Bannstaub, den modifizierten Destructibo-Cantus oder Kristallstäbe Unserer Herrin HESinde, das Rauben der Erinnerungen oder unheilvollen Wissens oder auch die Verwandlung in Kröte oder Steinplastik. Von den schwarzen Schulen heißt es gar, sie stellen einen Gefallenen dauerhaft unter Bann, tilgen mittels übler Dämonen den Charakter oder – Boron bewahre – verdammen ihn zum Untod. Angeblich besitzt die Academia zu Punin ein Astraltor, durch das man unhaltbare Schurken einfach in den Limbus oder eine andere Welt werfen kann. Da nimmt sich die erzwungene Einweisung zu den Seelenheilern nach Perrium oder den Noioniten recht harmlos aus.

Als Möglichkeit zur Rehabilitation gibt es das magische Duell gegen Großmeister, das Führen vor den barschen Drachen Shafir (der dann verfahren möge, wie ihm beliebt) oder auch die Prüfung von Kashua'ran, die in der zweitausendjährigen Gildengeschichte jedoch nur von zwei Dutzend Magiern bestanden wurde.

Der Execution schließlich wird durch das Feuer erwirkt – meist in Form eines herabsausenden Flammenschwerts.«

—Aufsatz der Prinzessin Aldare Firdayon von Vinsalt, 1005 BF, damals Novizin in der Schwesternschaft der Mada, heute Soror Prima des Ordens, bewertet mit Excelsior

REICHWEITE DER GILDENGESETZGEBUNG

Die obigen Vorteile gelten für die gildenländisch geprägten Gebiete, das heißt das Alte und Neue Reich, das Bornland und in gewissen Maße auch für Andergast, Nostria und das Kalifat. Eine deutliche Umkehrung dieser Bevorzugung fand sich bis vor kurzem jedoch in Aranien, das nach den Magierkriegen alle Gildenzauberer verbannte: Hier waren explizit Mitglieder hexischer Gemeinschaften durch Gesetze geschützt, während die wenigen Zorganer Illusionisten wie Scharlatane behandelt wurden (die dort ja ebenfalls unterrichtet wurden und werden und die hier auch höher angesehen sind als in anderen Regionen Aventuriens). Anderen gildenmagisch geprägten Magiern (meist von privaten Lehrmeistern ausgebildet) bringt man immer noch gehöriges Misstrauen entgegen, zumal sich viele von ihnen in obskuren bis sinistren Geheimgesellschaften (den sogenannten Qabalyim) organisiert haben.

Ähnliches gibt es in Andergast, wo Druiden auf ihre Art Respekt genießen, während viele Novadistämme in der Khöm seit jüngerer Zeit offensichtlich Zauberkundige erst dann in ihre Oase lassen, wenn sie vor einen Derwisch geführt worden sind.

Elfen sind nur bei Banalitäten durch den *Tralopper Vertrag* geschützt, genießen aber meist höheres Ansehen. Scharlatane und Schelme gelten als Gauklervolk und bekommen keine Probleme, solange sie in diesem Rahmen zaubern. Schamanen sind schlicht Wilde, Sha-

risadim als Magiekundige fast unbekannt, Geoden werden wie alle Zwerge nach der *Lex Zwergia* ihrem Bergkönig zur Urteilsfindung überstellt.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN ZAUBERTRADITIONEN

Von allen anderen Zauberkundigen verstehen sich die Magier wohl noch am besten mit den Auelfen, von denen viele Sprüche aus dem heutigen Zauberschatz der Magier stammen sollen. Traditionell gespannt sind dagegen die Beziehungen zwischen Magiern auf der einen und Waldelfen und Hexen auf der anderen Seite, im ersten Fall, weil zwischen beiden Gruppen eine zu starke Differenz darüber besteht, zu welchem Zweck die Zauberei verwandt werden sollte, in zweitem Fall wegen der eher unrühmlichen gemeinsamen Geschichte. Schelme, so man sie kennt, sind wegen ihres chaotischen Umgangs mit der Zauberei äußerst ungern gesehen, während man Alchimisten und Scharlatanen (die beide auch Teilbereiche der gildenmagischen Repräsentation verwenden) einen Status als 'kleine Geschwister' zugesteht.

Zwar versuchen Magier der Großen Grauen Gilde des Geistes, die größten Missverständnisse mit den Töchtern Satuaras auszuräumen, aber Jahrhundert alte Vorbehalte lassen sich nun einmal nicht von einem Tag zum anderen zur Seite wischen. Besagte 'Graue Magier', die man vor allem im Norden Aventuriens antrifft, pflegen bisweilen auch den Kontakt mit Druiden und Geoden, unterweisen Scharlatane in Illusionen oder versuchen, Magiedilettanten vor dem Abgleiten in Irrsinn und Verzweiflung zu bewahren, ja, erkunden gar Schelmen- und Firnelfenmagie. Dass dies nicht nur aus reiner Menschenfreundlichkeit geschieht, werden die wenigsten der Graumagier zugeben, denn ihr großes Ziel ist und bleibt die Vereinigung allen aventurischen Zauberswissens – vorzugsweise in der Hand studierter Magier.

Den meisten Magiern von der Bruderschaft der Wissenden ist es übrigens herzlich gleichgültig, was die Öffentlichkeit oder andere Zauberer über sie denken, so lange man sie in Ruhe ihren Forschungen nachgehen lässt. Und natürlich würden auch sie gerne alles Zauberswissen in einer Hand versammelt sehen – möglichst in ihrer eigenen.

Die Bandbreite der verschiedenen Lehrinstitute und die Philosophien der drei Gilden führen dazu, dass man nicht von 'dem Magier' sprechen kann, ohne grob zu vereinfachen.

BERÜHMTE UND BEKANNTE GILDENMAGIER

Die wissenschaftlichsten aller Zauberkundigen bringen vor allem Experten vieler Spezialbereiche, aber auch machtvolle Akademieleiter und Ordensmeister hervor.

Prishya von (Garlischgrötz zu) Grangor ist die ehemalige Spektabilität zu Punin und einstige Vorsteherin des Großen Rates der Grauen Gilde. Die versierte Metamagierin und Sphärologin ist nur noch ein Schatten ihrer selbst, nachdem sie einen Großteil ihres Wissens an einen Schwarm Borbaradmoskitos verloren hat. Verbissen sucht sie seitdem nach einem Weg, ihr altes Wissen wiederzuerlangen. Die dekadente **Methelessa ya Comari** (grau) wird allgemein als die größte Illusionistin unserer Zeit anerkannt; viele meinen, dass erst die von ihr entwickelten Formeln aus der Illusionsmagie eine Wissenschaft gemacht haben. **Kiamu Vennerim** (grau), ein magiebegabter Nivese und gelegentlich Spektabilität der Akademie der Geistreisen zu Belhanka, ist als

vollendeter Meister des TRANSVERSALIS überall und nirgends zu finden. **Niam von Bosparan** (schwarz), eine ruchlose Beeinflussungsmagierin, besitzt als heimliche Herrscherin von Alt-Bosparan großen Einfluss in der Unterwelt des Horasreiches. Der einstige Schüler des Erzmagiers Rakorium Muntagonus **Hilbert von Puspereiken** (grau) führt große archäologische und arkanohistorische Expeditionen an, die ihre Zelte in den Weiten der Khôm und den dampfenden Dschungeln Maraskans aufstellen.

Der Erste Hofmagus und kaiserliche Alchimist **Melwyn** (grau), ein Mitglied der Familie Stoerrebrandt, ist eine Koryphäe der Illusions- und Elementarmagie sowie erfahrener Streiter gegen Dämonengezucht. Häufig reist er als Nebelstreif oder mittels eines sausenden Windgeistes an ferne, geheimnisvolle Orte. Dass Prinzessin **Yppolita von Gareth** einst eine mächtige Magierin sein wird, wenn sie aus dem Festumer Exil zurückkehrt, scheint außer Frage zu stehen: Zu groß sind ihr Talent und ihre Verbindungen. **Sultan Hasrabal von Gorien** (grau), der intrigante 'Wind-König' des Landes der Ersten Sonne, steht als großer Dschinnenbeschwörer der Akademie zu Rashdul vor und vergleicht sich selbst mit dem *Sahib al'Sitta*, dem legendären Großmeister aller sechs Elemente. Die weißhaarige Schönheit **Asar Al'Abastra** (gildenlos), eine der mächtigsten und unheimlichsten Erzherrscherinnen, wirkt in Fasar. Einst soll sie Werkzeug und Verfluchte eines Alten Drachen gewesen sein und wird seit Jahrtausenden angeblich immer wiedergeboren.

Der eitle **Tarlisin von Borbra** (grau) gehört zu den umstrittensten Mitgliedern der Grauen Gilde, zugleich gilt er aber auch als einer ihrer besten Kenner borbaradianischer und dämonologischer Magie, was ihm – ebenfalls umstritten – die Würde des Hochmeisters des ODL eingebracht hat. **Khadil Okharim** (grau), Spektabilität der Drachenei-Akademie in Khunchom, ist als Schöpfer genialer Artefakte hoch geachtet, als tüchtiger Geschäftemacher dagegen beneidet.

An der Spitze des Elfenbeinturms der Arkanologie, Metasphärologie und Astralphilosophie schieben sich die größten Experten Murmeln in Form von kaum verständlichen Artikeln, Manifesten und offenen Briefen zu: der im Mittelreich gesuchte Limbologe **Aleya Ambareth** (Thorwal, grau) und der radikal-götterverleugnende Elf **Firlionel Nachtschatten** (gildenlos), allesamt große Hellsichtspezialisten. Der genial-kreative Elf **Salandrion Farnion Finkenfarn** (grau) hat sich von der Gildenmagie abgewandt und auf die Suche nach den eigenen Wurzeln gemacht.

Auch Jahre nach der Entdeckung ihrer verlorenen Akademie im Raschtulswall sind die sechs **Großmeister des Konzils der Elemente** (unabhängig oder grau) größtenteils nicht namentlich bekannt, gel-



ten als Träger von großer Macht und Verantwortung und sollen seit langem schon zu einem großen Schlag gegen die Schwarzen Lande rüsten; ihr Sprecher, der Feuerelementarist **Pyriander di Ariarchos**, gilt momentan als auf einer Expedition verschollen.

GILDENVORSTEHER

Unter den in drei Gilden organisierten Zauberkundigen verdienen natürlich die Convocati Primi besondere Erwähnung:

Saldor Foslarin, Spektabilität der Akademie Schwert und Stab, Vorsitzender der Weißen Gilde und des Collegium Canonicum, ist einer der wenigen Zwerge, die jemals das Magiersiegel erhalten haben. Ob seines Jähzorns, seiner Hingabe für die 'Weiße Sache' und seiner gerechten Härte gegenüber Schülern und Untergebenen ist der Kampfmagier so geachtet wie berüchtigt.

Erzmagus **Elcarna von Hohenstein** (grau) leitet zwar die Akademie der Verformungen zu Lowangen und ist Vorsteher des Großen Rats der Grauen Gilde, ist aber vor allem als weiser Lehrer und Heilmagier berühmt, zu dem schon viele unheilbar Kranke pilgerten.

Salpikon Savertin, Spektabilität der Schule zu Mirham und Sprecher der Schwarzen Gilde, ist ein brillanter Anatom, Linguist und Saurologe unbekannter Herkunft, der für seine Forschung über Mohaleichen geht, als pragmatischer Gildenpolitiker jedoch nichts mit Dämonenpaktieren und Borbaradianern zu tun haben will.

ERZMAGIER

Der Titel eines Erzmagus steht nur denjenigen Gildemagiern zu, die auf ihrem Gebiet Einzigartiges geleistet oder der Gildemagie allgemein unschätzbare Dienste geleistet haben. Kandidaten für diesen Titel werden von einem bei bestimmter Sternkonstellation zusammentretenden Ehrengremium benannt und müssen anschließend den *Ritus der Großen Astralemanation* (auch bekannt als *Basilius-Prüfung*) bestehen. Derzeit kann man die aventurischen Erzmagier an zwei Händen abzählen, dazu gehören nebst Convocatus Primus Elcarna von Hohenstein:

Der nüchtern-analytische **Robak von Punin** (Kuslik, grau), Sohn einer Schafhirtenfamilie aus dem Kosch und ein exzellenter Theoretiker, Metamagier und Magiehistoriker.

Dschelef ibn Jassafer (grau), ein tulamidischer Elementarist des Erzes, erscheint als Reisender oft unvermutet und in den Grenzgebieten zu den Schwarzen Landen, denen er auf seine eigene Weise die Stirn bietet.

Haldana von Ilmenstein (weiß) ist als geschätztes Oberhaupt der Hesinde-Kirche die geistige Schirmherrin zwölfgöttergefälliger Magie in Aven-

turien. Ihre Kunstfertigkeit auf dem Gebiet der magischen Verwandlung und der Alchimie ist unbestritten, aber von Gerüchten umgeben.

Thomeg Atherion (schwarz), Spektabilität der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar, eine so faszinierende wie schwer zu fassende Persönlichkeit, selbsterklärter Weltenreisender, Beherrscher, Beschwörer und Magierphilosoph ist bekannt als Lehrer einer rahjaisch-ekstatischen Magierichtung.

Der greise **Rakorium Muntagonus** (grau), Meister der Objekttransformation, ist als Hüter der *Encyclopaedia Sauria* Opfer der Wahnvorstellung, dass allerorten Intrigen der Echsen zugange sind, die die alten Reiche der Geschuppten wieder herstellen sollen.

Von wenigen beachtet, ist **Oswyn Puschinske** (schwarz), der ehemalige Hofmagus Kaiser Pervals und uneingeschränkter Autokrat der Lowanger Beherrschungsschule, auf dem besten Wege, sich mit den schwärzesten seiner Zunft auf Augenhöhe messen zu können.

KÜRZLICH VERSTORBENE

Rohezal vom Amboss (weiß) war ein vollendeter Antimagier und Historiker, ein Verhüllter Meister und der bekannteste Anhänger der Lehren Rohals. Er galt fast ein Jahrhundert lang als größter Feind und Kenner des Borbaradianismus und verstarb im Jahre 1020 BF während der borbaradianischen Invasion. Sein Gefährte, der junge Kaiserdrache Faldegorn, unterlag 1021 BF dem schwarzen Drachen Rhazzazor.

Lange Zeit war **Gaius Cordovan Eslam Galotta** (gildenlos) der Erzfeind des Raulschen Kaiserreichs, ein vollendeter Beherrscher und Magierphilosoph, Verhüllter Meister und einstiger Hofmagus zu Gareth. Im Zuge von Borbarads Invasion schwang er sich zum Kaiser über ein dämonisches Imperium auf. Die Mächte von Blakharaz und Agrimoth beschwörend, drängte er von seiner wolkenverdunkelten Albtraumstadt Yol-Ghurmak darauf, das Mittelreich zu erobern und über den ganzen Kontinent zu herrschen, was ihm bei einem fulminanten Angriff auf die Kapitale Gareth auch fast gelang – allein einige tapfere Helden konnten sein finsternes Vorhaben stoppen und seine Seele übers Nirgendmeer schicken (siehe den Abenteuerband **Schlacht in den Wolken**). Bei diesem Angriff im Jahre 1027 BF starb auch die Erzmagierin **Racalla von Horsen-Rabenmund** (weiß), seinerzeit als Erste Hofmagierin zu Gareth und aristokratische Koryphäe der Schutz- und Schadensmagie eine der großen Stützen des Neuen Reiches.

Xeraan (gildenlos), ein buckliger Beherrschungsmagier, war der finstere Portifex Maximus der Borbarad-Kirche, der als Heptarch seinem ganzen Piratenstaat an der Tobrischen See seine unstillbare Goldgier aufgedrückt hat. Sein Ende fand er im Jahre 1029 BF.

DIE MAGIE DER SCHARLATANE

»Edle Damen, stolze Recken, allerrhöchstgeschätztes Publikum. Kommet und staunet! Höret und sehet, wie ich, Grigorius di Pomeranza – der die unschätzbare Gnade hatte, von Marcalius, dem Ururenkel des unglaublichen Rohal des Weisen, die geheime Kunst zu erlernen, allerlei Fabelgetier vermittels mächtiger Formeln aus der leeren Luft herbeizurufen –, wie ich euch nun also die unglaubliche und famose Geschichte des Drachentöters Leonus dem Einhändigen erzählen und vor Augen rufen werde ... Doch verzeiht, schöne Dame – Selesmalabim Surprisibus! –, darf ich Euch jenen Karfunkel überreichen, den Ihr sicherlich in den Falten Euers Gewandes vergessen habt?«

—gehört in jüngerer Zeit auf einem der zahlreichen Garether Marktplätze

Auch wenn die Magiergilden in den zivilisierten menschlichen Reichen eine deutliche Vormachtstellung haben und diese auch beim Nachwuchs durchzusetzen versuchen, gelingt es ihnen nicht, alle magisch begabten Kinder zu finden und in eine Akademie zu bringen. Bei einigen der Unentdeckten verkümmert die Gabe, während andere

eine Ausbildung bei einer Scharlatanin, einer Gauklerzauberin, machen. Einige wenige der Schüler der Scharlatane haben auch in früherer Zeit die Ausbildung in einer Magierakademie abgebrochen und sich in das freie Leben eines Gauklers gestürzt.

DIE URSPRÜNGE DER SCHARLATANISCHEN TRADITION

Entstanden ist die Tradition der Jahrmachtszauber aus der Gildemagie. Wann und wie genau die beiden Schulen sich trennten, ist unbekannt. Vielleicht ist sie nach dem Aranischen Exodus der Magiergilden in Zorgan entstanden, als diese Schule nach außen hin eine Gaukler-schule wurde. (Näheres zu dem Exodus finden Sie auf Seite 255.)

DIE ZAUBERKUNST DER SCHARLATANE

Die scharlatanische Magie ähnelt in vielerlei Hinsicht der gildenmagischen Zauberei – auch wenn Akademiemagier das gar nicht gerne hören. Daher fällt es Scharlatanen vergleichsweise leicht, Zauber in gildenmagischer Repräsentation zu erlernen (sofern sie überhaupt Zugang dazu haben), und auch in der Ausführung ihrer Zauberei kopieren sie die Magier: Gesten und Formeln entsprechen häufig genau der gildenmagischen Repräsentation, auch wenn die Scharlatane gerne ein paar zusätzliche Worte und Gesten über das eigentlich notwendige hinaus um einen Zauber weben – man ist dem Publikum schließlich etwas schuldig.

Als einziges Objekt kann die Scharlatanin eine Kristallkugel mit Zaubern belegen, andere Objektrituale liegen in ihrer Repräsentation nicht vor (siehe ab Seite 111). Dass die meisten Scharlatane auch einen pompös verzierten Stecken (von etwa Unterarmlänge) mit sich tragen, hat daher einen reinen darstellerischen Charakter: Das Publikum lässt sich nun mal leichter beeindrucken, wenn die Zauberin auch mit ihrem Stab fuchteln kann. Verzaubert sind diese Stäbe jedoch meist nicht.

Bemerkenswert ist vielleicht noch, dass es vereinzelte Zauber gibt, die unter Gildenmagiern kaum bekannt sind, sich unter Jahrmarktszauberern aber einer bemerkenswerten Popularität erfreuen – was sicherlich damit zusammen hängt, dass Magier nicht auf die Idee kämen, eine Scharlatanin nach ihren Zaubern zu fragen.

DIE GEMEINSCHAFT DER SCHARLATANE

Aventurienweit ist die Zahl der Scharlatane und Scharlataninnen sicherlich nicht allzu hoch, dennoch prägen sie oftmals das landläufige Bild des Magiers. Gerade in abgelegenen ländlichen Gegenden mag es sein, dass sich seit Generationen keine 'echte' Magierin hierher verirrt hat, aber doch ab und an eine fahrende Scharlatanin auf dem Dorfplatz Halt macht und ihre Zauberkünste vorführt. Daher werden diese oft mit einer Mischung aus Angst, Aberglaube, Bewunderung und doch dem Misstrauen bedacht, das oft auch dem fahrenden Gauklervolk entgegengebracht wird.

Nicht allein wegen dieses Misstrauens halten aventurische Scharlatane eng zusammen, tauschen ihr Wissen untereinander aus und bilden gegenseitig Lehrlinge und Nachwuchs aus. Dabei gibt es keine feste Hierarchie, keine Erz- oder Hochscharlatanin, dafür ist die Gemeinschaft sehr eng an das Vorbild der Gaukler angelehnt: Man kennt sich, trifft sich, hilft sich auch aus Notlagen und erzählt sich, was es so Neues gibt in der Welt. Vor allem die großen Gauklertreffen (z.B. in Khunchom Anfang Boron) oder Theaterfestspiele (Liebliches Feld, Rondra) sind auch für fahrende Scharlatane eine gern genutzte Gelegenheit für regelmäßige Treffen.

Wer auf der Straße überleben will, der kommt natürlich nicht allein mit magischen Künsten aus. Denn auch bei Scharlatanen ist die Kraft, um einen Zauber nach dem anderen zu wirken, sehr begrenzt. Und was nicht durch Magie darzustellen ist, das muss durch Fingerfertigkeit oder eine schnelle Zunge ersetzt werden. Auch

DIE SCHARLATANISCHE REPRÄSENTATION

- ☞ Zauber in scharlatanischer Repräsentation benötigen Sicht, Konzentration, Geste und Formel, wobei letztere gerne einmal in einen Satz eingeflochten oder als Gedicht formuliert werden kann. Keine der Bedingungen ist eine zentrale Bedingung.
- ☞ Alle Zauber in scharlatanischer Repräsentation mit dem Merkmal *Illusion* haben eine doppelte Wirkungsdauer (ohne dadurch teurer zu werden), außerdem können sie leichter modifiziert werden: Jeder Zuschlag auf eine Illusions-Modifikation oder -Variante wird halbiert.
- ☞ In der scharlatanischen Repräsentation sind viele komplexe Zauber nicht möglich. Zauber mit den Merkmalen *Eigenschaften* und *Form* haben stets nur die Reichweite *selbst* (sprich: Verwandlungen sind nur als Selbstverwandlungen möglich).
- ☞ **Optionale Regel:** Alle Zauber mit den Merkmalen *Beschwörung*, *Herbeirufung*, *Limbus* und *Temporal* können in der Scharlatanerie-Repräsentation grundsätzlich nicht existieren. Zauber mit einer Komplexität von D oder schwerer, die wenigstens ein Merkmal haben, das nicht *Einfluss*, *Herrschaft*, *Illusion* oder *Telekinese* ist, sind ebenfalls nicht möglich.
- ☞ Die Repräsentation der Scharlatane ist eng mit der gildenmagischen verwandt. Dies hat zur Folge, dass Scharlatane Zauber in gildenmagischer Repräsentation um nur eine Spalte schwerer erlernen können (und umgekehrt), während Zauber in allen anderen Repräsentation die übliche Verschiebung um zwei Spalten erfahren. Eine weitere Ausnahme sind Schelmenzauber, die ebenfalls nur um zwei Spalten verschoben werden – im Gegensatz zu den anderen Zauberern, die hier um drei Spalten verschieben müssen.
- ☞ Zauber in der scharlatanischen Repräsentation können schriftlich niedergelegt werden.

die Zubereitung von stinkenden und rauhenden Tinkturen, das Anfertigen von aufwendiger Bekleidung und mysteriös wirkenden 'Artefakten' sind Dinge, die einer guten Scharlatanin leicht von der Hand gehen müssen. Selbst die Schülerin einer erfahrenen Scharlatanin braucht gut und gerne fünf Jahre, bis sie ihr erstes eigenes Programm darbieten darf – und wenn sie nicht mit faulem Obst oder Schlimmerem beworfen wird, dann darf sie sich mit Recht Jahrmarktszauberin nennen.

Viele Scharlatane verfügen darüber hinaus über einen ansehnlichen Bildungsstand – jedenfalls, wenn man sie nicht mit Akademiemagiern vergleicht, sondern mit den Gauklern, mit denen sie oft gemeinsam durchs Land ziehen. Viele von ihnen können lesen, schreiben und rechnen, oft verstehen sie sogar einige Brocken der angeblichen 'Zauberersprachen' Bosparano und/oder Ur-Tulamidyä, um ihren Vorführungen einen überzeugenderen Anstrich zu geben, und kennen viele Geschichten aus fernen Ländern und früheren Zeiten – wobei sie oft selbst nicht wissen, was davon wahr ist und was nur erdichtet –, um das Publikum zu beeindrucken.



BERÜHMTE SCHARLAFAPE

Der **Große Theatralo** aus Al'Anfa, mittlerweile wohlhabender Herr aller Illusionen, hat vor den gekrönten und gesalbten Häuptern ganz Aventuriens gespielt, ohne selbst die Faszination vor seinen Fähigkeiten verloren zu haben.

Faradan und Alvan von Thalusa ziehen mit ihrer 'Curiositea Phantastica' umher und begeistern die Massen. Der wohl größte Zirkus Aventuriens bietet Wachsfigurenkabinett, Menagerie der Ungeheu-

er, Spiegelkabinett, Gaukeleien und natürlich die Zauberkünste der beiden Fast-Magier, die einst durch die Prüfungen ihrer Akademie gefallen sind.

Haschnabah ibn Djinni, einst ein verarmter Illusionist aus Thalusa, wurde mit der Beherrschung von Klängen und Düften reich und berühmt. 'Seine' Sharisad Ayrina saba Tharisha ist angeblich in Wahrheit ein Dschinn der Lüfte.

DIE TRADITION DER ALCHIMISTEN

Fettig schillernder Rauch steigt wallend von einer silbernen Schale auf und sammelt sich unter der Decke des brütend heißen Laboratoriums. Suchend schweift der Blick der kahlköpfigen Alchimistin über das von Phiolen, Kästchen und Krügen besetzte Regal an der Wand; 'Schwefeliger Orasal', 'Gelbes Mondsals', 'Orichalcum-Perlen' und andere obskure und geheimnisvolle Bezeichnungen stehen krakelig auf den Etiketten geschrieben. Zielsicher greift die lederbeschürzte Alchimistin zu den 'Schuppen des Praiosfalters' und gibt mit zitternder Hand eine Messerspitze davon in die smaragdgrün glimmende Glut in der Schale. Knisternd wuseln goldene Funken auf und die alte Frau blickt ungeduldig erst zur Tür hin, dann zu dem Rohalkolben am anderen Tisch, in dem über einem Feuer eine tiefrote schleimige Substanz blubbert und weißstrahlende Schlieren bildet. "Horun", ruft sie laut. "Beil dich mit dem Libellengift!" 'Vielleicht', denkt sie, 'sind es dieses Mal die richtigen Substitutionen', als ein vielleicht sechzehnjähriger Knabe hereinstürmt, in den Händen eine Pipette.

Entgegen der beim einfachen Volk verbreiteten Annahme handelt es sich bei der Alchimie nicht bloß um die vermeintliche Goldmacherkunst und die Suche nach dem Elixier der Unsterblichkeit, sondern um eine vielseitige, philosophienreiche und mit okkulten Vorgängen behaftete Geheimwissenschaft. Im Mittelpunkt des alchimistischen Interesses steht die Umwandlung aller Stoffe ineinander, die sogenannte Transmutation, beruhend auf der Vorstellung von sechs Grundstoffen – den Elementen – und der alles durchdringenden magischen Kraft. Diese Veränderung der Materie, aber auch des Geistes, vom Niederen zum Höheren (wiewohl auch der umgekehrte Weg gegangen wird) umfasst einfache Vorgänge wie die 'Verwandlung' von Holz in Holzkohle, beinhaltet aber auch die Bereitung wundertätiger Zauberelexiere und niederhöllischer Mixturen aus verschiedenen Zutaten sowie die Herstellung von Parfümen und Seifen, Färbemitteln, Ungeziefergiften und vielem mehr. Die Alchimie gilt als ein unentbehrliches Verfahren zur Bereitung besonders wirksamer Arzneimittel, und auch die Verfahrensweisen der Metallurgie und Gerberei, die Erzeugung von Glas und Porzellan und sogar Bierbrau- und Schnapsbrennmethode sind auf die alchimistischen Künste zurückzuführen.

Da die Alchimie ob ihrer okkulten Inhalte von Mysterien durchdrungen ist und Geheimschriften und Verschlüsselungen weit verbreitet sind, geht altes Wissen häufig verloren und muss neu entdeckt werden. Rezepturen wie Zurbarans Tinktur, Feuerpulver, schmiedbares Glas, Mengbiller Bannbalöl, Steinmilch und Hylailier Feuer sind begehrtes Geheimwissen, dessen größtes neben dem Elixier des Lebens der Rote Leu ist – wobei letzteres sich gerade im Bornland zu einem Erlebnis ganz eigener Art entwickeln kann, denn dort ist die Goldherzeugung streng untersagt.

LEDERSCHÜRZE UND FEINWAAGE

Zumeist in ein bequemes Gewand gekleidet, tragen die traditionellen Alchimisten darüber zur Arbeit eine Lederschürze oder ein ledernes Skapulier, je nach Größe des Geldbeutels aus hartem Rinds- oder feuerfestem Iryanleder. Gleichfalls aus Leder sind die oft ellbogenlangen Handschuhe, die vor Spritzern unangenehmer Flüssigkeiten und Hitze schützen sollen. Ähnlichen Zwecken dienen Kappen oder Mützen, um die Haare zurückzuhalten, soweit diese nicht ohnehin kurz oder das Haupt kahl geschoren sind. Traditionell führen Alchimisten-Gesellen ihre Feinwaage als Standessymbol mit sich. Der wachsgestärkte Bart hingegen, lange Zeit ebenfalls Standeszeichen der männlichen Alchimisten, ist nach einigen spektakulären Selbstentzündungen der letzten Zeit aus der Mode gekommen und wird mittlerweile nicht mehr gefordert.

Ein typisches Zeichen alchimistischen Schmucks (neben den Symbolen der Elemente) ist übrigens der Ouroboros, eine Schlange – seltener ein schlangenhafter Drache, eine Eidechse oder zwei Fische –, die ihren eigenen Schwanz frisst, als Ring ohne Anfang und Ende ein Symbol für die ewige zyklische Natur, für die Wiederkehr und eine Allegorie für die sich wandelnde Materie. Er gilt auch als Symbol des Großen Werkes.

DIE ZAUBERKUNST DER ALCHIMISTEN

Die Alchimie ist eine komplexe Wissenschaft, die als *Al'Chimie* von den Tulamiden kam – die sie ihrerseits von der echsischen *H'Czyme* übernommen hatten, so dass sie womöglich auf Pyrdacor zurückzuführen ist, wenngleich die guldnländischen Einwanderer ähnliche Kenntnisse mitbrachten.

Eine Alchimistin ist zugleich Philosophin und Forscherin: Wenn sie ihre Arbeit bestens vollenden will, muss sie die richtigen Symbole, Sternkonstellationen und den korrekten Zeitpunkt wissen, um ihr Werk zu beginnen; Astrologie und Kababylth (eigentlich Ka'Abu Byloth; tul.: 'des ewigen Vaters Wacht', die tulamidische Zahlenmystik; auch bei den Angroschim verbreitet) sind ihr ebenso wenig fremd wie Elementarismus und Mystik.

In vielerlei Hinsicht ähnelt sie dem Magier, wenn ihr auch – als Magiedilettantin – nicht annähernd dessen magische Möglichkeiten zur Verfügung stehen. Die 'Höhere Alchimie' (die Erstellung von Artefakten mit darin gebundenen Zaubern, die den Einsatz spezialisierter Zauberkunst erfordert) steht nur ausgebildeten Magiekundigen offen, weswegen die nichtmagischen Abgängerinnen sich auch meist den 'profanen' Zweigen der Kunst zuwenden und sich als Apothecariae niederlassen oder mit anderen Bereichen der Stoffveredelung ihr Brot verdienen.



Da viele zukünftige Alchimistinnen entdeckt werden, wenn Mephalliten, Talentsucher vom Pentagramm von Vinsalt oder auch Hexen nach magiebegabten Zöglingen Ausschau halten und dabei neben 'Vollzauberern' auch viele 'Spätberufene' entdecken, kann man davon ausgehen, dass etwa die Hälfte aller Alchimistinnen über die entsprechenden magischen Kräfte verfügt.

Für viele Mittelchen sind zur Entfaltung ihrer Wirkung jedoch Zauber vonnöten, die eine Alchimistin nicht beherrscht, weswegen zwischen Alchimisten und Magiern ständig ein reger Austausch an Wissen, Dienstleistungen und Produkten besteht. Nicht von ungefähr finden sich unter den fähigsten Alchimisten zahlreiche Magier; auch Geweihte, vor allem der Hesinde, und Hexen, Druiden und Geoden, sogar Scharlatane verschreiben sich immer wieder dieser Wissenschaft.

Eine Alchimistin ist in der Lage, die *Schale der Alchimie* (siehe Seite 115) zu verzaubern und einzusetzen; andere Objektrituale sind ihr nicht zugänglich. Sie hat jedoch die Möglichkeit, bestimmte Sonderfertigkeiten zu erlernen, die ansonsten Magiedilettanten verschlossen sind.

Besonders für Alchimisten interessant ist der Ergänzungsband **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**, der sich mit allen Spielarten der Artefakterschaffung und der Alchimie beschäftigt.

AUSBILDUNGSSTÄTTEN UND GILDEN

Die Ausbildung zur Alchimistin erfolgt durch freie oder in Gilden organisierte Lehrmeisterinnen und Lehrmeister, von denen die Gilde zu Mengbilla und die Werkstätten des Roten Salamanders am bekanntesten sind. Ebenso namhaft sind die Alchimistischen Fakultäten der Universitäten Al'Anfa und Methumis, aber auch die Magierakademien nehmen sich häufig geeigneter Schülerinnen an – meist Magiedilettantinnen, deren arkane Kräfte während der Lehrzeit entsprechend geschult werden, damit sie in kontrollierten Bahnen verlaufen. Während der meist etwa sechsjährigen Lehre wird den Schülerinnen Lesen, Schreiben und Rechnen beigebracht und man unterrichtet sie in verschiedenen Wissenschaften und elementaren Philosophien, vorrangig natürlich der Alchimie, aber auch Astrologie und sogar Magietheorie.

Nach der erfolgreichen Abschlussprüfung, die ähnlich der Adepten-Examinatio der Magier verläuft, sind die frischgebackenen Lizentiatinnen bzw. Freien Gesellinnen berechtigt, ihre Wissenschaft frei und öffentlich zu praktizieren. Sie erhalten quasi einen Dispens, der ihnen trotz fehlender Gildenmitgliedschaft die Produktion und den Verkauf ihrer Mittel erlaubt.

BUND DES ROTEN SALAMANDERS (COMMUNIO RUBIO-SALAMANDRIS, CRS)

Fachbereich: praktische Alchimie, Materialkunde, Verwandlungszauberei, Elementarismus

Ausrichtung: lockerer Bund der praxisorientierten Forschung; ist vielen Philosophien gegenüber offen und lässt auch Exzentrikern großen Spielraum; in den Werkstätten gehobenes Interesse an gewinnbringenden Geschäften

Größe: sehr groß

Beziehungen: groß (im Einzugsbereich der Werkstätten und in den Magiergilden); in seiner Gesamtheit eher ansehnlich

Ressourcen: sehr groß (durch Verkauf von Alchimika und die weite Verbreitung der Mitglieder)

Der bekannteste und mit mehreren Hundert Mitgliedern größte aventurische Zusammenschluss von Alchimisten bildet in seinen vier Werkstätten (Brabak, Leiterin Hitta von Ilmenstein; Festum unter Gräfin Zidanja von Bollstett; Andergast unter der Leitung von Sevastianus Zornbold und Fasar unter Mhanach abu'l Ketab) auch eigene Zöglinge aus, wobei trotz aller Gemeinsamkeiten unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt werden. Während man in Festum aufgrund von Verträgen mit Stoerrebrandt umfangreichste Laborausstattungen

vorweisen kann und auf breites Wissen in alchimistischen Methoden setzt, wird den Werkstätten in den freidenkerischen Zentren Brabak und Fasar gerne Giftmischerei nachgesagt, wohingegen Andergast sich vor allem der Profanen Alchimie widmet. In Brabak wird auch der *Salamander* erstellt – ein regelmäßig erscheinendes, kompetentes Fachblatt – und in der werkstatteneigenen Druckerei gedruckt. Eine wichtige Einnahmequelle aller Werkstätten ist der Ladenverkauf der hergestellten Alchimika sowie von Grundlagenmitteln.

Der Bund gilt als unabhängig, ist philosophisch jedoch irgendwo zwischen Grauer und Schwarzer Magiergilde anzuordnen. Die Mitglieder sind an einer kupfernen Spange oder Brosche in Salamanderform zu erkennen. Wird einer der Zöglinge als Magiedilettant entdeckt, so werden seine magischen Fähigkeiten vorwiegend intern durch magisch begabte Meister geschult, doch wird auch auf die örtlichen Magierakademien zurückgegriffen. Die Ausbildungsdauer beträgt 7 Jahre.

GILDE DER ALCHIMISTEN ZU MENGBILLA

Fachbereich: Giftkunde, Rauschgifte, Parfüme, Herstellung von Purpur und Mengbiller Feuer

Ausrichtung: obskur-berühmter Zusammenschluss von Alchimisten, Apothekern und Schwarzmagiern aus Mengbilla; Mystizismus und Misanthropie sind üblich.

Größe: klein

Beziehungen: in Mengbilla sehr groß (Mitglied des Hohen Rates), ansonsten hinlänglich

Ressourcen: ansehnlich (verschiedene Privilegien und Monopole)

Nach der Explosion der arkanen Akademie *Laboratorien der Niederen und Höheren Alchimie zu Belenas* im Jahre 815 BF bildeten die Überlebenden des Unglücks eine unabhängige Gilde der Alchimisten, die schon bald zu einem Machtfaktor in der Stadt und ihrem Umland wurde – heutzutage stellt die Gilde mit ihrem Oberhaupt Menchal ak'Taran als eines der einflussreichsten Kartelle der Stadt ein Mitglied des Hohen Rates von Mengbilla und sichert sich damit einige Privilegien, darunter die sechs- bis siebenjährige Ausbildung von Kindern mit minder arkanen Fähigkeiten. Andere Zöglinge werden für gewöhnlich nicht ausgebildet, wohingegen der Gilde nicht nur die mengbillanischen Alchimisten angehören, sondern auch einige Heiler und die meisten der hiesigen Schwarzmagier.

Der wohl berühmtesten alchimistischen Vereinigung werden intensive Verbindungen zu den Fraternitas Uthari nachgesagt und ihre exotischen Gifte und verruchten Tinkturen sind gefürchtet und in weiten Teilen Aventuriens verboten – eine der wichtigsten Einnahmequellen besteht allerdings im Verkauf von Gegengiften. Ihre gewiss nicht immer göttergefälligen Methoden sind gekennzeichnet von anrüchigen Ideen und okkulten Vorgehensweisen, über die lebenslanges Stillschweigen zu wahren ist; es wird von Gängen und Laboratorien unter der Stadt gemunkelt, bewacht von verwachsenen Homunculi. Zöglinge der Gilde (jedoch nicht zwangsläufig andere Mitglieder) sind erkennbar am Symbol des Ouroboros (meist auf einem, selten auf beiden Handrücken, dann links in grüner, rechts in roter Farbe), eingätzt mittels einer alchimistischen Säure. Die Gilde ist mächtig genug, um auch von der Bruderschaft der Wissenden unabhängig zu sein; mit dem Bund des Roten Salamanders und den alanfanischen Universitätsalchimisten verbindet sie eine intensive Rivalität.

ALCHIMISTISCHE FAKULTÄT DER UNIVERSITÄT VON AL'ANFA
Fachbereich: Heilkunde, Rauschmittel und Produktion von Mengbiller Feuer und Angstgift

Ausrichtung: staatliche Schule Al'Anfas, aber indirekt auch mit der Magischen Fakultät verbunden und damit von der Bruderschaft der Wissenden beeinflusst.

Größe: sehr groß (die Universität) / mittelgroß (die Fakultät)

Beziehungen: groß (Kontakte zu verschiedenen Grandenfamilien, die alanfanische Flotte zählt zu den wichtigsten Abnehmern)

Ressourcen: sehr groß (jedoch viel Kompetenzgerangel; immense Ressourcen für die Produktion von Mengbiller Feuer)

Abseits der Lehrsäle widmet sich die Fakultät mehreren wichtigen Aufgaben, unter anderem kommt ihr als Lieferant von Mengbiller Feuer an die Flotte auch politische Bedeutung zu. Im vollen Bewusstsein dessen wird der Einfluss gerne ausgenutzt und kein Grande lässt Nachforschungen anstellen, wenn gelegentlich ein paar Fanas verschwinden, an denen etwa die Wirkung neuer Rauschgifte getestet wird. Dem allgemeinen Intrigenspiel kann auch die Dekana Saranya Klippstein, die für alanfische Verhältnisse als recht uneigennützig, aber auch zu nachgiebig gilt, kaum entgegenwirken. Sie muss sich häufig Anschuldigungen gegen ihre Person erwehren und sitzt auf einem wackligen Stuhl, auf den auch Horun der Giftfürst ein Auge geworfen hat.

Durch die gemeinsame Unterbringung der Alchimistischen und der Medizinischen Fakultät in einem Gebäude nehmen die Heilkunde und damit auch die Spagyrik (also der medizinischen Alchimie) einen nicht unbeträchtlichen Teil des empfohlenen Lehrplans in Anspruch. Doch aufgrund des Konzepts der Universalschule, nach dem ein jeder mit ausreichend Dublonen einen eigenen Lehrstuhl und beinahe jede Art von Vorlesung halten kann, bleibt es den Studiosi überlassen, sich fast nach Belieben eigene Schwerpunkte zu setzen, so dass kaum ein Studium dem anderen gleicht.

Weitere Informationen zu der Groß-alanfischen Universalschule finden Sie in der Regionalspielhilfe **In den Dschungeln Meridianas**, zur magischen Fakultät auch auf Seite 268.

CHAMIB AL'CHIMIE DER DRACHENEI-AKADEMIE ZU KHUNCHOM

Fachbereich: Elementarismus, Elixiere und Einbindung von Zaubersprüchen und roher astraler Energie

Ausrichtung: stark vom Phex-Glauben beeinflusste Magierakademie der Grauen Gilde, die sich für ihre Dienstleistungen gut bezahlen lässt.

Größe: sehr groß (die Akademie) / klein (die Fakultät)

Beziehungen: sehr groß (insbesondere zum Großfürsten, in Händlerkreisen, nach Aranen und zur Gilde)

Ressourcen: sehr groß bis immens (vor allem, was magische Artefakte und die Laborausstattung angeht)

Wo man sich ganz dem Studium der unbelebten Materie und ihrer Verwandlung verschrieben hat, werden nicht nur angehende Thaumaturgen unterrichtet, sondern auch Zöglinge mit geringer ausgeprägten magischen Fähigkeiten in den alchimistischen Künsten ausgebildet. Dabei gelten die hier examinierten Alchimisten keineswegs als minderwertig, sondern nach ihrer siebenjährigen und fordernden Ausbildung im Gegenteil sogar als Meister ihres Fachs, denen ein variiertes Akademiesiegel in die Handfläche appliziert wird, das ihre magische Ausbildung an der Khunchomer Akademie und ihre Zugehörigkeit zur Grauen Gilde nachweist. Der Schwerpunkt der hier gelehrt Alchimie liegt in der Trankbereitung und der Veredelung durch Zauber und astrale Energie.

Der greise Haschan ibn Dunchaban leitet die Chamib bereits seit dem Tod seines renommierten Vaters 992 BF und ist in der Lage, beinahe jede bekannte Rezeptur aus dem Kopf zu zitieren, widmet sich aber wie besessen der Forschung und weniger der Lehre und den schulischen Finanzen.

Weitere Informationen zur Drachenei-Akademie, die sinngemäß auch auf den Alchimisten anzuwenden sind, finden Sie auf Seite 277f. sowie in der Regionalspielhilfe **Land der Ersten Sonne**.

FAKULTÄT DER ALCHIMIE DER HERZOG-EOLAN-UNIVERSITÄT ZU METHUMIS

Fachbereich: Chymik und Physik

Ausrichtung: staatliche Schule des Horasreichs mit einem breiten Spektrum an Studienmöglichkeiten und dem Hauptaugenmerk auf Sprachwissenschaften und moderner Alchimie

Größe: sehr groß (die Universität) / mittelgroß (die Fakultät)

Beziehungen: im Rahmen des allgegenwärtigen Intrigenspiels innerhalb der Universität nur ansehnlich (Der Herzog selbst ist an der Etablierung der Fakultät in der Fachwelt interessiert.)

Ressourcen: groß (im Rahmen des Lehrbetriebs; für die Forschung stehen ob der knausrigen Staatskasse nur ansehnliche Mittel zur Verfügung)

Wenn es nach dem Herzog von Methumis geht, soll die ebenso wie die gesamte Universität noch recht junge Alchimistische Fakultät bald in einem Atemzug mit den Laboren des Roten Salamanders genannt werden. Bislang jedoch hat sie außerhalb des Horasreichs keinen besonderen Ruf und ihre Schwerpunkte liegen vornehmlich in ganz anderen Wissensgebieten. Denn studieren darf in Methumis nur, wer ein zweijähriges Studium der Grundlagen in Grammatik, Rhetorik und Logik des Bosparano absolviert (dem sogenannten *Trivium*) und dabei eine erbarmungslose Abschlussprüfung besteht. Für das folgende *Quadrivium* können die Studiosi zwar bis zu vier Wissenschaften studieren, unter denen aber zwingend eines der Fächer Arithmetik, Geometrie (beide unterrichtet durch den Ingerimm-Tempel), Musiklehre (Rahja) oder Astronomie (Phex) vertreten sein muss. Auch in der Fakultät der Alchimie wird der rein chymischen und modernen Alchimie deutlich mehr Aufmerksamkeit geschenkt als etwa den traditionellen Zaubersprüchen und spagyrischen Mitteln; ebenfalls wird viel Zeit auf die Physik verwendet.

Bei den vor allem im Horasreich verbreiteten Vertretern der modernen Alchimie gilt Rector Loriam ya Talladan, ein weltoffener Mittfünfziger, als *der* Experte schlechthin, doch unter traditionellen Alchimisten ist er bestenfalls umstritten. Während er vor allem mit der Verwaltung der Fakultät beschäftigt ist und nur gelegentlich Vorträge hält, ist der in sich gekehrte und die Poesie liebende Dechan Dariando ya Vallonti die unmittelbare Autorität für die Studenten.

Weitere Informationen zur Herzog-Eolan-Universität finden Sie in der Regionalspielhilfe zum Reich des Horas, außerdem sei Ihnen der Abschnitt über die der Universität zugerechneten Akademie des Magischen Wissens auf Seite 280 als Inspirationsquelle nahegelegt.

SPAGYRISCHER ZWEIG DER HALLE DES LEBENS ZU NORBURG

Fachbereich: Heilkunde, Spagyrik

Ausrichtung: in heilkundlicher Hinsicht für viele Methoden offene Magierakademie der Weißen Gilde mit rigiden Moralvorstellungen

Größe: klein (die Akademie) / sehr klein (die Fakultät)

Beziehungen: hinlänglich (Auch einflussreichere Personen der Umgebung lassen sich hier kurieren.)

Ressourcen: hinlänglich (Lehre und Forschung im Bereich Gifte und Krankheiten)

Nachdem die Magie hier neben den eher 'handwerklichen' Methoden stets nur als *eine* Möglichkeit der Heilung betrachtet wird, werden in Norburg neben angehenden Heilmagiern auch auf die Heilkunde spezialisierte Alchimisten ausgebildet, was sich bei diesen insbesondere in der Giftkunde zeigt. Nach der etwa sechsjährigen Ausbildungszeit bekommen die Absolventen ein variiertes Akademiesiegel appliziert, das sie entsprechend ausweist; eine Mitgliedschaft in der Weißen Magiergilde ist ihnen dennoch nicht möglich. Weitere Informationen zur Halle des Lebens, die sinngemäß auch auf den Alchimisten anzuwenden sind, finden Sie auf Seite 282.

ZINNOBER-LABORATORIEN DER HALLE DES QUECKSILBERS ZU FESTUM

Fachbereich: Materialkunde, Transmutation der Materie, Gewinnung von Quecksilber

Ausrichtung: eine Forschungseinrichtung, die einer Magierakademie der Grauen Gilde zugeordnet ist

Größe: groß (die Akademie) / sehr klein (die Fakultät)

Beziehungen: ansehnlich

Ressourcen: groß

Auf Anregung von Tyros Prahe und gegen den Widerstand des Roten Salamanders wurden im Jahr 1011 BF die vor Jahrzehnten ausgebrannten Zinnober-Laboratorien – die einst hoch angesehene alchemistische Fakultät der Halle des Quecksilbers – wieder aufgebaut. Mittlerweile erforscht und lehrt man hier wieder wie einst das Wesen der Materie und ihre Wandelbarkeit sowie die Eigenschaften fester und flüssiger Stoffe, der Schwerpunkt liegt dabei auf den Erzen und Gesteinen. Vom Lehrplan der magischen Akademie versucht man weitgehend unabhängig zu bleiben, was gelegentlich zu Rivalitäten und Kompetenzgerangel führt. Nach der siebenjährigen Ausbildung wird den Schülern ein modifiziertes Akademiesiegel appliziert, das sie als Abgänger der Halle des Quecksilbers ausweist.

Den Labors steht der verkrüppelte Pjatrik Surjeloffo vor, ein melancholischer Norbarde mittleren Alters, der mit seiner Sippe gebrochen hat und bei vielen Gelegenheiten versucht, dem Roten Salamander 'in die Suppe zu spucken'. Weitere Informationen zur Halle des Quecksilbers, die sinngemäß auch auf den Alchimisten anzuwenden sind, finden Sie auf Seite 274f.

BERÜHMTE ALCHIMISTEN

Der geheimnisumwitterte **Menchal ak'Taran** steht seit einem halben Jahrhundert der Gilde der Alchimisten zu Mengbilla vor und soll zur dunklen Fraternitas Uthari gehören.

Yvonya Gorduez, ebenfalls aus Mengbilla, und **Horun der Giftfürst** sind die gefürchtetsten Giftmischer des südlichen Aventuriens. Erstere bereitet ihre perfiden Gifte mit allem Einsatz selbst, während zweiterer von Al'Anfa aus den meridianischen Giftmarkt beherrscht.

Der Spezialist für Rahjaika und Liebestränke schlechthin ist der lebenslustige **Carnon di Troca**, der als fahrender Alchimist die Yaquirlanden bereist. Die ruhelos umherziehende **Sidrona Mengreyth** leidet hingegen unter dem schlechten Ruf ihres Vaters **Aluris Mengreyth**, der in Warunk dem Schwarzen Rhazzazor diente. **Alwen Dunkel fährt** hat ihr Laboratorium in einer schäbigen Kate am Rand der Schwarzen Sichel eingerichtet. Sie sucht nach einer Tink-

ZWERGISCHE ALCHIMIST

Auch die Angroschim bringen Alchimisten hervor. Diese sind jedoch allesamt nicht magisch begabt und werden daher hier nur am Rande erwähnt. Nur wenige Dutzend von ihnen gibt es, und diese wenigen gehen in tiefen Stollen abseits der Siedlungen ihrem Werk nach. Sie arbeiten hauptsächlich mit dem, was die Erde in ihren Tiefen birgt: mit Steinen und Mineralien, Erzen, Metallen und auch mit mineralischen Ölen und Teeren. Viele ihrer Erzeugnisse dienen dazu, Metallen besondere Eigenschaften zu verleihen. Dazu arbeiten sie oft direkt mit Schmiedern oder Metallgießern zusammen oder haben selbst deren Kunst erlernt. Aus Ölen stellen sie besondere Lampenöle ebenso her wie besondere Brennstoffe, die selbst die edelsten Metalle zu schmelzen vermögen. Der legendäre Zwergenguss, eine graue, mineralische Substanz, die, einmal in Form gegossen, hart wie Stein wird, ist ebenso eine ihrer Entdeckungen.

Da es nur wenige verstreute Anhänger dieser Zunft gibt, bildet jeder zwergische Alchimist seinen meist aus der eigenen Sippe stammenden Lehrling alleine aus. Nach der Ausbildung hat dieser lange Jahre der Forschung vor sich, denn oft erfährt nicht einmal er die geheimen Rezepturen, mit denen der Meister sein Gold verdient. So gingen schon viele Rezepturen mit ihren Meistern verloren.

Es soll jedoch einen alten Bund von zwergischen Alchimisten geben, *Katra Baxrari* genannt (Rogolan: Gemeinschaft der Wandler), der in regelmäßigen Abständen zusammentrifft, um Wissen auszutauschen. Weitab der größeren Siedlungen soll diese Gruppe eine Ordenshalle besitzen, in der sie ihre Geheimnisse sammelt.

tur, die verhindern soll, dass eine Leiche als Untoter wieder auferstehen kann.

Bei dem Angriff auf Gareth im Jahr 1027 kam der ehemals führende Alchimist Aventuriens **Tyros Prahe** ums Leben. Er galt als verschrobener Mineraloge und Zwergenkundler, der vor allem für seine erfolglosen Expeditionen zu den Rändern der Welt berüchtigt war.

DIE TRADITION DER TÖCHTER SATVARIAS

Flammen lodern grell vor dem schwarzen, sternenlosen Himmel einer schwülen Sommernacht. In der Ferne, gen Praios, zucken grelle Blitze durch das dunkle Gewölk, untermalt von dumpfem, zornigem Grollen. Ein warmer Wind rauscht durch die Baumkronen am Rand der Lichtung, treibt abgerissene Zweige mit sich und feinen Staub aus fernen Landen.

Die Tänzerinnen am Feuer sehen die Blitze nicht und hören keinen Donner, sie spüren den Staub nicht in ihren Augen brennen. Nächte, schweißnasse Körper glänzen im Licht der Flammen, schmale Füße huschen über die festgestampfte Erde, streifen die Glut der brennenden Scheite, wirbeln Wolken von roten Funken auf. Ein uraltes Lied erklingt, atemlos gesungen von den tanzenden Frauen, keuchend, aber niemals verstummend, ein Lied von uralten Mächten und wilder Leidenschaft.

Ein wenig abseits vom Feuer sitzt die Festkönigin auf einem Thron aus geflochtenen Zweigen. Die machtvolle Hexe ist ganz in den Anblick des getanzen Rausches versunken; auch sie hat weder Auge noch Ohr für die Dinge ringsum.

So nimmt ihn denn niemand wahr, die riesige Gestalt mit dem Widderhaupt, die soeben aus dem Schatten des Waldrandes hervorgetreten ist.

Wie die Druiden und Geoden sehen die Hexen den Ursprung ihrer Magie in der Erde, dem Leib Sumus. Anders als jene halten sie die Erdriesin jedoch nicht für geschwächt oder sterbend, sondern für

tot – was von ihr überlebte, so erzählen die Hexen, legte Sumu in ihre Tochter Satuaria, die sie sterbend aus ihrer verbliebenen Kraft heraus in einem Ei in ihrem Leib schuf und als deren Töchter sich ihrerseits die Hexen sehen. Satuaria versuchte zunächst, die Mutter wiederzubeleben, scheiterte jedoch. Eine selten erzählte Fortführung der Legende besagt gar, dass sie sich – im Gegensatz zu ihrem Bruder Satinav – ans Ende der Zeit begeben hat, um ihre Mutter dort erneut zum Leben zu erwecken. Als Hilfsmittel dazu soll ihr jene Lebenskraft dienen, die über die Äonen in egeborenen Hexen gesammelt wurde und wird.

DER HINTERGRUND DER TÖCHTER SATVARIAS

Die Tradition der Töchter Satuarias hat seine Ursprünge im myranischen Satu-Kult und der echsischen Ssad'Huarr-Verehrung. Vermutlich trafen sich in den Zeiten der güldenländischen Besiedelung Optimaten des Hauses Icemna und magiebegabte Ssad'Huarr-Priester der Achaz und entdeckten Gemeinsamkeiten ihres Glaubens. Sie lehrten einander ihre Magie, auch wenn diese Bande dann später doch wieder brachen. Aus dieser Zeit stammt wohl auch das Wort Hexe, das sich vermutlich von Echse ableitet.

ZAUBERREZEPTE

Einige wenige Töchter Satuaris, vor allem die Schwesternschaft der Wissenden, verwenden sogenannte Zauberrezepte für die Niederlegung von Zauberspruchthesen und als Gedächtnisstützen (z.B. beim Nachteil *Thesisgebunden*, WdH 271). Vom Nutzen her entsprechen diese Zauberrezepte den Thesisniederlegungen der Gildenmagier, beinhalten jedoch eher Gefühlszustände und Gedanken bei einem Zauber statt irgendwelcher geometrischer Muster.

Obwohl sich die Töchter Satuaris aufgrund des erstarkenden Einflusses der Gildenmagie nie öffentlich präsentiert hatten, mussten sie sich zur Zeit des Silem-Horas-Ediktes versteckt halten, da dieses auch die Anbetung Satuaris verbot. Um Bosparans Fall wurde versucht, alle Zauberer auf Reichstreue einzuschwören, so dass in manchen Regionen die sich widersetzenden Hexen verbrannt wurden. Als dreihundert Jahre später die Priesterkaiser alle magischen Künste verboten, waren wieder vor allem die Töchter Satuaris, die auf den Scheiterhaufen den Tod fanden. Dies führte fast vollständig zur Auslöschung der Hexen, die sich daraufhin versteckten oder in entlegene Gebiete zurückzogen. In der heutigen Zeit sind die Hexen durch die Vormachtstellung der Gilden weiterhin dazu gezwungen, weit entfernt von der Zivilisation oder im Verborgenen zu leben.

DIE ZAUBERKUNST DER TÖCHTER SATUARIS

Für die Hexen und Hexer sind Leidenschaft und Magie untrennbar miteinander verwoben: Liebe, Hass, Freundschaft, Verachtung, Angst, Freude, Eifersucht, Wut – jedes Gefühl für sich allein oder auch alle gleichzeitig vereint, denn die Hexen sehen die Widersprüchlichkeit der Gefühle als eine Hinterlassenschaft Sumus, ein Erbe aus dem Kampf mit Los, das für immer in ihren Töchtern und Söhnen weiterlebt.

Was immer eine Hexe tut oder fühlt, sie ist leidenschaftlich und mit vollem Herzen dabei. Wenn sie durch die Lüfte fliegt, sind alle ihre Sinne beteiligt: Mit der Haut nimmt sie die streichelnde Berührung des Windes auf, ihr Blick hängt gebannt an dem vorüberziehenden Land und aus dem Sausen in ihren Ohren hört sie die ferne Musik der ewigen Sphären*. Die Liebe einer Hexe ist berauschend und verzehrend zugleich, ihr Hass furchteinflößend.

Eine Hexe lernt in ihrer Ausbildung, jene Emotionen von den anderen zu lösen, die sie zum Wirken eines Zauberspruches nutzt. Diese Gabe ermöglicht es ihr, ihre Gefühle zu fokussieren und in Zauberwirkung umzusetzen. Worte werden selten verwendet, Gesten sind meist eher unauffällig, und wenn, dann sind sie nur die körperliche Umsetzung ihrer Gefühle, wie ein zärtlich-fürsorgender Kuss zum Übertragen des Speichels beim *HEXENSPEICHEL* (oder einer voll Verlangen bei *LEVTHANS FEUER*) oder das zornige Von-sich-Schleudern des Hexenbesens beim *RADAU*.

Den Hexen gilt der Boden, der 'Leib Sumus', als Ursprung der Kraft, die sie durchfließt. Deshalb müssen die Hexen bei ihrer Magie stets den Boden berühren oder sich in unmittelbarer Nähe der Wasseroberfläche eines Sees oder Meeres befinden.

Hexen leben meist mit einem **Vertrauten** zusammen, einem Tier, das der Art ihres Seelentiers entspricht und das zu eigenen Zaubern und

*) Lassen Sie in Ihrer Spielrunde gerade die ersten Flugerlebnisse nicht zu prosaischen Luftaufklärungs- oder Lufttransportunternehmen verkommen. Das Fliegen ist etwas Berauschendes – und Sie nehmen der Hexe einen wichtigen Teil ihrer ganz besonderen Persönlichkeit, wenn Sie das unter den Tisch fallen lassen.

DIE HEXISCHE (SATUARISCHE) REPRÄSENTATION

Um einen Zauber in hexischer Repräsentation zu wirken, muss die Zaubernde das Ziel sehen können, Konzentration aufwenden (ihre Gefühle fokussieren) und meist eine zum Spruch gehörende Zaubergeste ausführen.

Zauber in hexischer Repräsentation erfordern Bodenkontakt. Dies heißt, dass die Zaubernde mindestens einen Fuß auf dem Boden haben muss, wobei als Boden auch die Obergeschosse massiver Gebäude zählen, nicht jedoch Brücken (und schon gar nicht der Rücken eines Flugwesens oder der Stiel eines fliegenden Besens). Diese Bedingung ist zentral, bei Nichterfüllung ist der Zauber also um 12 Punkte erschwert zu sprechen. 'Zaubern unter eingeschränkter Verletzung' dieser Bedingung (vom Rücken eines Reittiers aus, an Bord eines Schiffes) ist um 3 bis 7 Punkte (Meisterentscheid) erschwert.

Misslingt ein Zauber in satuarischer Repräsentation, so muss die Zaubernde dafür nur ein Drittel der geplanten AsP aufwenden (anstatt, wie sonst üblich, die Hälfte).

Das Zaubern hexischer Sprüche unterliegt stark dem Einfluss von Gefühlen. Unter dem Einfluss starker Gefühle (aus Hass heraus, unter der Einwirkung eines *KARNIFILO* etc.) wirkt der vom Zaubern gesprochenen Zauber stärker (Wirkung um bis zu 3 ZfP* erhöht). Zaubern unter dem Einfluss gefühlsdämpfender Grundstimmungen (*Melancholie*), Drogen (*Ilmenblatt*) oder Zauber (*EISESKÄLTE*) kann die Wirkung um bis zu 3 ZfP* senken (jedoch nicht unter 1 ZfP*). In beiden Fällen ist dies Meisterentscheid. Eine Zauberin kann sich jedoch 'in Stimmung bringen' und pro aufgewendeter Aktion einen zusätzlichen ZfP* für *einen* anschließend gesprochenen Zauber in satuarischer Repräsentation erlangen. Dieses Einstimmen ist auf jeden Fall auffällig (lautes Lachen oder Stöhnen, Wutgebrüll, lautes Geflüche etc) und ist sehr anstrengend (ein Punkt Erschöpfung pro Bonuspunkt). Es können so maximal 3 zusätzliche ZfP* erzielt werden. Es handelt sich explizit nicht um Probenerleichterungen.

Zauber in satuarischer Repräsentation können schriftlich in so genannten Zauberrezepten niedergelegt werden, auch wenn dies nur in sehr seltenen Fällen geschieht.

zu geistigen Verbindung mit der Hexe in der Lage ist. Eine weitere Besonderheit der hexischen Zauberei sind die **Flüche**, die vom Vertrauten übertragen oder von der Hexe direkt gesprochen werden können. Schlussendlich ebenfalls hexentypisch und das Bild der Hexe in der Öffentlichkeit prägend, sind die verschiedenen Arten von Fluggeräten, häufig sogenannte **Hexenbesen**, auf denen sie durch die Lüfte reiten. (Nähere Einzelheiten zu Flügen und Fluggeräten der Hexen finden Sie auf den Seiten 117ff.) Hexen erlernen neue Zauber meist, Flüche dagegen fast ausschließlich auf den Hexenfesten.

SATUARIA UND ANDERE GÖTTER

Die Töchter Satuaris folgen ihrer eigenen Religion. Nach der Legende entschlüpfte Satuaris dem Ei, das die Erdriesin Sumu in ihrem Leibe schuf, bevor sie nach dem Kampf mit Los starb. Los gilt den Hexen noch heute als Inbegriff des verstandesgesteuerten Geistes und als Mörder der Allmutter, der seinen Kindern (den Zwölfgöttern) den toten Leib Sumus zum Geschenk machte, obwohl dieser, wenn überhaupt, der Sumutochter Satuaris zusteht. Hexen, die in ihren Ansichten sehr extrem sind, stehen den Zwölfgöttern und ihren Dienern als den Mördern und Eroberern Sumus ablehnend gegenüber. Die meisten Hexen interpretieren allerdings die Göttinnen *Peraine*, *Tsa* oder *Rahja* als Aspekte von Satuaris Wesen, deren Diener mit Los'

Hilfe auf Kräfte von Sumus totem Leib zugreifen können. Auch dies ist natürlich ein Grund für die Praios-Kirche, Hexen als Ketzer zu verurteilen und sie ständig zu verdächtigen, an der "zwölfgöttlichen Grundfeste der Welt zu hämmern".

Hexen wissen jedoch meist ausreichend viel über den Zwölfgötterglauben, um Lippenbekenntnisse leisten zu können – das Bekenntnis, an Satuaria zu glauben, erweckt auch heute noch Misstrauen, wenn nicht gar Feindseligkeit unter den zwölfgöttergläubigen Menschen. Auch akzeptieren viele gemäßigere Hexen die zwölf Götter als machtvolle Wesenheiten, die einen gewissen Einfluss auf die aventurische Welt haben. Trotz alledem kann nach ihrem Glauben der von Los stammende Zwölfgötterglaube mit seinen fremden, der egeborenen Göttin feindlichen Aspekten die wahre Größe Satuaris nicht erfassen.

Ihnen ist es am wichtigsten, das leidenschaftliche Erbe ihrer Mutter in ihrem Wesen und ihrer Magie zu erhalten, so dass sie sich von zwölfgöttergläubigen Menschen auch durch ihre eigene Moral ausgesprochen unterscheiden. Denn wo jene den Gesetzen der Zwölfe in ihrer Gesamtheit und denen von einzelnen Göttern im Besonderen folgen, berufen sich Hexen auf eine höhere Gewalt: die der Gefühle. Geweihte werden von vielen Töchtern Satuaris eher gemieden – und ansonsten auf Grund ihrer sozialen Macht vorsichtshalber mit Respekt behandelt. Hexen akzeptieren die vereinfachende Unterscheidung der meisten Menschen zwischen 'Gut' und 'Böse' nicht, denn für sie ist (fast) alles schließlich nur Ausdruck von Emotionen: Es ist ihr völlig selbstverständlich, einer Schwangeren die Wehen zu erleichtern und dem Kind auf die Welt zu helfen, gleichzeitig aber dem Dorf, dessen Bewohner die Hexe mit Steinen in den Wald gejagt haben, einen vernichtenden Hagelsturm zu schicken und somit die Ernte für den nächsten Winter zu zerstören und die Hälfte des Viehs zu töten. Ob dieser fehlenden Dualität – hier die guten Götter, dort die bösen Dämonen – sind Hexen durchaus auch bereit und in der Lage, dämonische Formeln und Kreaturen als 'Rache der Mutter' einzusetzen, die ihren überschlagenden Gefühlen angemessenen Ausdruck gibt. Dass diese Kräfte dem Wesen Sumus zuwiderlaufen, ist ihnen jedoch klar, weshalb unter den Töchtern Satuaris ein Dämonenpakt als ähnlich verwerflich gilt wie unter Zwölfgöttergläubigen.

Obwohl Außenstehende Hexen und die Sumu verehrenden Druiden oft in einen Topf werfen, gibt es doch grundlegende Differenzen zwischen diesen beiden Gruppen. Vor allem liegt dies an der sehr selbstbezogenen und das Individuum mit seinen Gefühlen in den Mittelpunkt rückenden Weltanschauung der Hexen, während die Druiden sich und anderen sämtliche Entbehrungen abverlangen, um die Gesamtheit, das Gleichgewicht Sumus, zu stärken.

SEELENTIER UND VERTRAUTER

Eine Koscher Kräuterfrau und Heilerin scheint auf den ersten Blick kaum etwas mit der Puniner Salonlöwin gemein zu haben, und tatsächlich unterscheiden sich die beiden in einem wesentlichen Aspekt, nämlich ihrem sogenannten Seelentier. Dieses Seelentier besitzt angeblich jedes denkende Wesen, sehen die Hexen es doch als den Ausdruck der animalischen und gefühlsbetonten Seite der verstandesgesteuerten Kreaturen. Je weiter sich ein Mensch (Elf, Zwerg, Ork ...) von seinen Ur-Gefühlen und tierischen Trieben entferne, desto blasser und unkenntlicher werde sein Seelentier, desto unkontrollierbarer sei es jedoch auch, wenn es die Oberhand gewinnt; eine Entfernung von der derischen Wirklichkeit hin zu den Dämonen führe ebenfalls zum Verblässen des Seelentieres. Manche Hexen können diese Seelentiere in anderen Menschen erkennen und erwählen auf diese Weise Kinder mit magischer Begabung, in denen das auch von ihnen favorisierte Seelentier stark ist; andere Hexen haben einfach ein Gespür dafür. (Diese satuarische Theorie ist nur eine von mehreren; auch die Elfen, die Gjalskerländer, die Mohas und Ferkinas haben eigene Glaubensvorstellungen zu Seelentieren, Odün, Blutgeistern und dergleichen mehr.)

So viele Seelentiere es auch geben mag, nur wenige davon sind in größerer Anzahl unter den Hexen vertreten, nämlich Kröte, Katze, Eule, Rabe, Affe, Schlange und Spinne, alle jeweils in unterschiedlichen Varianten. In seltenen Fällen gibt es aber auch andere Seelentiere unter den Hexen, doch sind diese meist Außenseiter der satuarischen Gemeinschaft. Die Verbundenheit der meisten Hexen zu ihrem Seelentier geht so weit, dass sie ihren Geist in einem hingebungsvollen Mondritual mit einem Tier dieser Art verbinden, das damit ihr Vertrauter wird.

DIE GEMEINSCHAFT DER HEXEN

Der überwältigende Anteil der Hexen sind Frauen, die sich der unbewussten, instinktiven, sinnlichen Seite der Magie verschrieben haben und die deswegen meist nichts so sehr verachten wie das Wälzen von Büchern und Kategorisieren von Sprüchen. Die vorwiegende Auswahl von Frauen als Hexen stammt vermutlich noch aus den Überlieferungen aus dem Gildenland, wird in den heutigen Tagen aber nicht mehr ganz so eng gesehen. Dennoch sind Hexer sehr selten.

EIGEBORENE

Noch in heutigen Tagen soll es – wenn auch sehr selten – Hexen geben, die ein Ei zur Welt bringen. Aus diesem Ei schlüpft nach sieben Monden und sieben Tagen ein Kind von besonderer Schönheit und hoher Begabung. Solche, durch ihre ungewöhnliche Geburt auserwählte Hexen altern ab einem gewissen Zeitpunkt ihres erwachsenen Lebens (um das dreißigste Lebensjahr) nicht mehr, während die Lebensspanne einer gewöhnlichen Hexe nicht länger als die eines anderen Menschen währt. Diese 'unsterblichen' Hexen werden von ihren Schwestern nicht nur als von Satuaris besonders gesegnet verehrt, sondern von Außenstehenden auch als besonders gefährlich eingestuft.

DER ZIRKEL

Der Hexenzirkel ist eine Gruppierung von meistens sieben, zwölf, einundzwanzig oder selten neunundvierzig Schwestern, die aus einer Region stammen und sich zum gemeinsamen Lernen von Zaubern



und der Weitergabe von Flüchen zusammengefunden haben. Mitunter verfolgen sie auch ein bestimmtes Ziel, sei es, sich gegenseitig vor Verfolgung zu schützen, Rache an einer bestimmten Person oder Gruppe zu nehmen oder auch einem Erzdämon zu dienen etc.

Zumeist gibt es in dem Hexenzirkel eine Oberhexe, manchmal aber auch drei Schwestern, die dieses Amt gemeinsam ausfüllen. Die genauen Rechte und Pflichten einer solchen Hexe variieren von Zirkel zu Zirkel, zumeist wird sie aber als gestrenge Matriarchin angesehen, deren Rat großes Gewicht hat und deren Anweisungen sich besser niemand widersetzt.

Die Zirkel sind es auch, die sich zweimal im Jahr zu einem Hexenfest treffen, obwohl es durchaus üblich ist, dass geladene Gäste anderer Zirkel teilnehmen oder sich mehrere Zirkel zu einem gemeinsamen Fest versammeln.

Die Zusammenarbeit der Zirkel ist unterschiedlich, manche Zirkel sind völlig autark, während zum Beispiel in Weiden Gwynna die Hex von annähernd allen Zirkeln als gemeinsame Oberhexe anerkannt wird. Treffen aller Hexen einer größeren Region finden meist alle zwei Jahre statt und ersetzen dann eines der regulären Hexenfeste. Weitere Treffen sind selten, kommen aber in Zeiten der Not und Bedrohung bisweilen vor und sind dann nicht an astronomische Bedingungen gebunden.

DIE SCHWESTERSCHAFT

Eher eine Charakterisierung als eine Gruppierung, aber viel prägender für Ausbildung und Leben einer Hexe, ist hingegen die Schwesternschaft, sozusagen eine Denkrichtung oder Schule innerhalb der Hexen. Die Mitglieder der sieben großen Schwesternschaften Aventuriens führen nur äußerst selten eigene Treffen durch, auch gibt es keine Hierarchien oder regelmäßigen Austausch innerhalb dieser Gruppierungen. Dennoch sind die meisten Hexen, die der gleichen Schwesternschaft angehören, eng miteinander verbunden, denn sie haben ähnliche Grundsätze und Ziele und leben in vergleichbarer Umgebung. Ausdruck findet dies in dem gemeinsamen Seelentier, das ja auch ein Zeichen für den Charakter der Hexe ist.

Hexen, die kein übliches Vertrautentier haben, gehören keiner Schwesternschaft an, können aber zu einem Zirkel gehören. Meist sind sie jedoch aufgrund dieser Seltsamkeit Außenseiter in der satuarischen Gemeinschaft.

So, wie sich die Schwesternschaften aus Mitgliedern der unterschiedlichsten Zirkel zusammensetzen, so kann es auch sein, dass die Hexen eines Zirkels verschiedenen Schwesternschaften angehören. Aber da dies oft zu Spannungen innerhalb der Zirkel führt, bestehen kleine Zirkel oft nur aus Hexen der gleichen Schwesternschaft.

DIE SIEBEN SCHWESTERSCHAFTEN

Im Folgenden werden die einzelnen bekannten Schwesternschaften der Töchter Satuaris beschrieben. Die *Größe* der Schwesternschaft gibt die gesamtaventurische Verbreitung an, wobei 'riesig' für über 500 Schwestern steht und 'sehr groß' für über 100 Schwestern. Im Text ist ebenfalls angegeben, in welchen Regionen die entsprechende Schwesternschaft verbreitet ist. (Bei größeren Schwesternschaften heißt dies auch, dass sie die meisten Zirkel der Gegend dominieren.)

TÖCHTER DER ERDE

Besonders gelehrte Merkmale: Heilung, Form

Vertrautentiere: Kröten, Unken

Ausrichtung: unauffällig, ländlich/bäuerlich. Töchter der Erde sind den Menschen und Tieren meist wohlgesonnen.

Einflussreiche Vertreterin: Die Hexe *Heidruna* aus dem Kosch (siehe AGF 189, Vertraute: Koschkroße Quarz) gilt als eine der machtvollsten Töchter der Erde.

Größe: riesig

Beschreibung: Als 'klassische' Hexen gelten die Töchter der Erde, die wohl der größte Bund der Hexen sind. Sie sehen sich selbst als Heilerinnen der verletzten Erdmutter und ihrer Geschöpfe und sind daher in vielerlei Heilkünsten erfahren. Weniger Wert legen die eher ländlich auftretenden Zauberinnen auf die Ansammlung von Wissen, was sie in vielen Augen als 'bäurisch' und 'einfach' erscheinen lässt. Die Töchter der Erde sind – allein ob ihrer schier Anzahl – in vielen Zirkeln vertreten, am stärksten jedoch im Kosch, wo auch ihr typisches Vertrautentier, die Koschkroße, seine Heimat hat, es finden sich jedoch auch andere Kröten- und Unkenarten unter ihren Vertrauten.

Töchter der Erde finden sich meist auf dem Land am Rande der menschlichen Zivilisation. Viele davon leben im Kosch, den angrenzenden Nordmarken oder Greifenfurt, doch auch im Bornland, dem Sveltland und Thorwal (sowie ehemals Tobrien) und allgemein überall im dünnbesiedelten Nordaventurien nördlich des Neunaugensees. Südlich von Punin trifft man kaum auf Erdtöchter, was sonderbar anmutet, da ihre Vertrauten (die Kröten) sie doch geradezu mit den Echsenstümpfen zu verbinden scheinen.

SCHÖPE DER PACHT

Besonders gelehrte Merkmale: Einfluss, Herrschaft

Vertrautentiere: Hauskatzen aller Rassen

Ausrichtung: Katzenhexen sind sehr individualistisch und egozentrisch – die Welt dreht sich nur um sie und ihre Gefühle. Genuss und Leidenschaft stehen im Vordergrund, und die liebsten Spielzeuge dieser Hexen sind meistens andere Menschen. Nachtschöne besitzen, entsprechend ihrer Vertrautentiere, sehr unterschiedliche Stile – von der Aufsehen erregenden Diva bis zum stillen, scheuen Mädchen findet man sämtliche Typen.

Einflussreiche Vertreterinnen: Nach dem Tod *Luzelin vom Blautanns* ist *Xerinn* aus Lowangen eine der machtvollsten Vertreterinnen der Nachtschönen (Alanfanekater Xermandos). Luzelins Tochter *Morrena* vertrat bis vor kurzem einen großen Zirkel in Gareth und den nahen Städten (Firunsbärchen Marrau); *Tula von Skerdu (Westwind 169)* ist sicherlich noch mächtiger, doch sah man sie in den letzten Jahren selten auf Hexenfesten; *Mara ay Samra* (Gepard Shiko) hat in Aranien als ehemalige Großwesirin auch einen spürbaren politischen Einfluss, ist dagegen wegen ihrer Liaison mit Tarlisin von Borbra innerhalb der satuarischen Gemeinschaft weniger gut gelitten.

Größe: sehr groß

Beschreibung: Die Schönen der Nacht sind eine Schwesternschaft, die sich – im Gegensatz zu den meisten anderen Hexen – vornehmlich in Städten und sogar Großstädten findet. Sie haben sich die elegante Katze zum Zeichen und Vertrauten gewählt, denn wie diese sind sie grazil in ihren Bewegungen, dabei meist eitel, leidenschaftlich, jedoch auch grausam verspielt. Es heißt, dass einige erfahrene Kurtisanen, aber auch gepriesene (oder gefürchtete) Verführerinnen, Lebefrauen und Hofdamen dieser Schwesternschaft angehören. Da die Nachtschönen so verschieden sind, wie mehrere hundert Hexen nur eben sein können, bilden sie eine eher lose Gemeinschaft – die Zirkelfeste, die sie dominieren, sind legendär und unnachahmlich. Ihre Magie zielt meist auf den Menschen ab, auf die Beeinflussung des Geistes von Opfern und die Verbesserung des eigenen Körpers. Je nach Charakter der Hexe wird sie eine Scheunenkatze, eine kämpferische Cha-ay Zamorra, eine dekadente Alanfaner oder eine scheue Wildkatze als Vertraute finden. Man munkelt zwar, dass manche machtvollen Hexen von Geparden, Luchsen oder Panthern begleitet werden, doch nicht alle dieser Tiere sind tatsächlich Vertraute. Und wenn sie es doch sind, dann sind ihre Hexen meist egeboren und wahrhaftig von Satuaris gesegnet.

Viele verteilen sich auf zivilisiertere Landstriche wie das Liebliche Feld, die mittelreichischen Provinzen Garetien, Darpatien und Al-

mada, die südlichen Stadtstaaten, das Tulamidenland und Aranien. Doch da Katzen Streuner sind, begegnet man ihnen fast überall, wo es nicht zu kalt oder feucht ist.

DIE VERSCHWIEGENE SCHWESTERSCHAFT

Besonders gelehrte Merkmale: Eigenschaften, Einfluss

Vertrautentiere: Eulen, Kauze, Uhus

Ausrichtung: Die Hexen der Verschwiegenen Schwesternschaft lieben die Heimlichkeit. Ihr bester Schutz ist, nicht als Hexe erkannt zu werden. Wie ihre Seelentiere sind sie nächtliche Jägerinnen, die mit Feinden der Töchter Satuaris keine Gnade kennen.

Einflussreiche Vertreterinnen: der Svellttaler *Bringimox aus dem Grauen Wald* (Uhu Nomo); die Bornländerin *Rasfari* (Schleiereule Jorua), die sich als Kopfgeldjägerin aus gibt

Größe: groß

Beschreibung: Die Verschwiegene Schwesternschaft besteht aus Hexen, deren Seelentiere Eulenvögel sind. Wenig ist über diesen Bund bekannt, lieben sie doch die Heimlichkeit und Abgeschiedenheit. Es heißt, dass sie sich von allen Hexen am ehesten für den Schutz der satuarischen Gemeinschaft einsetzen und dass auch Überfälle auf selbsternannte Hexenjäger zu ihrem Vorgehen gehören, dabei stets bedacht, die Welt über ihre Taten und Hintergründe im Unklaren zu lassen. Die Hexen der Verschwiegenen Schwesternschaft haben viele Eigenheiten ihrer vertrauten nächtlichen Jäger angenommen. Sie gelten unter den Töchtern Satuaris als gute Kämpferinnen, wenn auch bisweilen zu abgeschieden und weltfremd. Ihre Magie beschäftigt sich mit der verborgenen Beeinflussung, dem Kampf und der magischen Verbesserung ihrer körperlichen Fähigkeiten.

Verschwiegene Schwestern sind Bewohner der nördlichen Wälder, so dass sie selten südlich des Lieblichen Feldes, Almadas oder Araniens zu finden sind. Meist meiden sie dicht besiedelte Gebiete und Städte und ziehen sich in die Wälder zurück; manche jedoch folgen ihren Opfern auf der Jagd nach Hexenmördern überall hin.

SCHWESTERSCHAFT DES WISSENS

Besonders gelehrte Merkmale: Antimagie, Beschwörung

Vertrautentiere: Schlangen (Pech-, Gold-, Smaragdnattern)

Ausrichtung: Als wissensdurstigste und gelehrsamste Hexen sind die Schlangenschwestern anderen Zaubertemperaturen gegenüber aufgeschlossen.

Einflussreiche Vertreterinnen: *Gwynna die Hex*, Trallop (Schild des Reiches 148, Vertraute: Pechnatter); *Alvinia* aus Lowangen (Pechnatter Valbena), ehemalige Zirkelschwester Gloranas, heute im Zirkel Xerinnis im Rhorwed. Auch die Eishexe *Glorana* sollte hier erwähnt werden, die sich jedoch völlig von ihrem Seelentier abgewandt und gänzlich dem Erzdämonen Nagrach verschrieben hat.

Größe: groß

Beschreibung: Die Hexen der Schwesternschaft des Wissens vereint das Seelentier der hesindegefälligen Schlange. Diese Schwesternschaft bemüht sich – ähnlich wie auch Magier und Hesinde-Geweihte – um die Vertiefung ihres Zauberswissens und ist dabei manchmal auch 'gildenmagischen' Formalismen nicht abhold. Die Wissenden pflegen gute Kontakte vornehmlich zur Schwesternschaft der Mada (die ja, trotz ihres Namens, keine satuarische Schwesternschaft, sondern ein hesindegefälliger Orden ist) und selten auch zu aufgeschlossenen Gildenzauberern. Letzteres birgt großes Streitpotential mit ihren Schwestern, die die Geheimnisse ihrer Gemeinschaft in Gefahr sehen. Tatsächlich sind diese Hexen die wissensdurstigsten und gelehrtesten ihrer Tradition und beschäftigen sich häufig mit der Antimagie oder Beschwörung, aber auch schon mal mit der Verwandlung von Lebewesen.

Schwern des Wissens finden sich überall dort, wo sich Schlangen wohl fühlen – also im Norden selten über eine Linie Nostria–Festum hinaus, dafür bis hinunter nach Hôt-Alem; vornehmlich aber in Ga-

retien, Almada und dem Lieblichen Feld sowie dem Tulamidenland. Schlangenhexen sind meist zivilisiert und gebildet und suchen die Nähe von anderen gebildeten Menschen.

SEHERINNEN VON HEUTE UND MORGEN

Besonders gelehrte Merkmale: Hellsicht, Verständigung

Vertrautentiere: Rabenvögel

Ausrichtung: Diese Hexen haben stets den Finger am 'Puls des Schicksals'. Sie helfen den Menschen dabei, sich ihres Schicksals bewusst zu werden (und ihm notfalls zu begegnen).

Einflussreiche Vertreterin: *Raxan Schattenschwinge* (Rabe Horax) im Reichsforst (Herz des Reiches 174); die *Alte Zarpa*, eine almadanische Zahori (Herz des Reiches 186)

Größe: mittel

Beschreibung: Die Seherinnen von Heute und Morgen befassen sich vornehmlich mit der Prophezeiung und Schicksalsdeutung und gelten auch unter ihren Schwestern bisweilen als etwas weltfremd. Ihre Seelentiere sind Rabenvögel, denen sie selbst seherische Fähigkeiten zumessen. Die Töchter Satuaris dieser Schwesternschaft steigern ihre Visionen bisweilen auch durch Rauschmittel verschiedenster Art und umgeben sich gern mit einem Schleier des Mysteriums. Sie gelten allgemein als introvertiert, aber prophetisch begabt, weshalb sie häufig und gerade in Zukunftsfragen aufgesucht werden. Insofern beschäftigt sich die Magie dieser Hexen meist mit der Hellsicht und der Verständigung.

Seherinnen gibt es überall dort, wo Menschen den Rat von Wahrsagerinnen suchen, um ihr Schicksal zu ergründen. Aufgrund des Seelentieres dieser Hexen finden sie sich vor allem nördlich des Yaquir, aber auch überall, wo Rabe und Krähe auf Schlachtfeldern oder in der Nähe von Städten Nahrung finden.

DIE FAHRENDE GEMEINSCHAFT

Besonders gelehrtes Merkmal: Einfluss

Vertrautentiere: Kleinaffen (Moosaffe, Zirkusaffe, Goldaffe)

Ausrichtung: Ganz den normalen Fahrenden ähnelnd, mit denen sie meist durch die Lande ziehen, haben die Hexen der Fahrenden Gemeinschaft wenig Ziel und Sinn im Leben.

Einflussreiche Vertreterin: *Lessalina* (Moosaffe Laskes), Aranierin; *Garwin 'der Gaukler'* (Zirkusaffe Sulman), *Tebay* (Löwenäffchen al'Nassor) aus Khunchom

Größe: mittelgroß

Beschreibung: Die Hexen der Fahrenden Gemeinschaft gelten als ziellos und wenig verlässlich. Häufig ziehen sie als Gaukelvolk, Bardinnen oder Bettlerinnen durch das Land, und dementsprechend sind ihre Seelentiere Kleinaffen wie Zirkus-, Moos- oder Löwenäffchen. Die Zahl der Fahrenden ist vergleichsweise gering. Unter diesen Hexen finden sich im Gegensatz zu den anderen Schwesternschaften auch (verhältnismäßig) viele Männer. Hexen der Fahrenden Gemeinschaft findet man dort, wo ihr Weg sie hinführt – und das kann überall sein. Von Thorwal bis Al'Anfa ziehen sie einher und verdienen sich ihren Lebensunterhalt mit Kunststückchen, Diebstählen und Gelegenheitsarbeiten.

SCHWARZE WITWEN

Besonders gelehrte Merkmale: Geisterwesen, Einfluss

Vertrautentiere: Spinnen (Vogelspinnen, Rote Jungfern, Schwarze Witwen)

Ausrichtung: Diese Hexen sind ausgesprochen düster. Was genau sie im Schilde führen und in welche Pläne sie andere Leute einspinnen, merken diese meist erst, wenn sie sich in ihren heimtückischen Netzen verfangen haben.

Einflussreiche Vertreterin: *Kantara Wilmaan*, Al'Anfa (Schwarze Witwe Zagara)

Größe: mittelgroß

Beziehungen: ansehnlich

Ressourcen: hinlänglich

Beschreibung: Die Schwarzen Witwen können ob ihrer geringen Anzahl kaum als Schwesternschaft bezeichnet werden, da sie noch dazu sehr einzelgängerisch sind. Gemäß ihrem Seelentier, der Spinne, leben sie allein in verdunkelten alten Häusern oder tiefen Höhlen, brauen Gifte und verfolgen geduldig ihre wohl ausgeheckten Pläne. Es darf vermutet werden, dass sich diese Hexen sowohl im Dschungel als auch mit Giften und jeder Form von Heimtücke auskennen, wohingegen sie in der Gesellschaft anderer Menschen wohl eher fehl am Platze sind. Bisweilen scharen sie jedoch Waldmenschen um sich, die in ihnen Prophetinnen ihrer Geisterspinne sehen. Ihre Magie konzentriert sich meist auf den Umgang mit Geistwesen oder die Beeinflussung. Als Vertraute halten sie sich Vogelspinnen oder ausgesprochen große Exemplare der Schwarzen Witwen oder Roten Jungfern.

Die auf Maraskan heimischen Schwarzen Witwen nennen sich nach ihrer vormaligen Anführerin, einer Eigeboeren, Rächerinnen Lycosas, und über sie ist kaum etwas bekannt. Bei der Besetzung der Insel durch die Borbaradianer scheint sich die Schwesternschaft gespalten zu haben, was aber an ihrer Gefährlichkeit nichts ändert (siehe **Blutrosen und Marasken 123**). Schwarze Witwen leben meist unerkant direkt unter den Menschen. Diese Art scheint auf südliche Städte und Maraskan beschränkt zu sein.

DIE AUSBILDUNG

Die Ausbildung einer Hexe verläuft sehr persönlich: Eine erfahrene Hexe sucht sich gemeinhin ihren einzigen Lehrling – häufig die eigene Tochter – selbst aus und gibt im Verlauf der folgenden Jahre ihr Wissen weiter. Unterstützung erhält sie dabei von ihrem Zirkel, und wenn die Hexe glaubt, ihre Schülerin habe eine ausreichende Reife erreicht, dann nimmt sie sie auf das nächste Hexenfest mit und stellt sie ihren Schwestern vor.

Eine Art Aufnahmeprüfung ist dabei nicht üblich, wobei der Ablauf einer solchen Vorstellung von Zirkel zu Zirkel variiert. Auch die Ablehnung einer solchen Junghexe ist nicht üblich, wobei jedoch klar ist, dass jede Hexe zunächst die volle Verantwortung für die Taten ihrer ehemaligen Schülerin trägt. Naheliegenderweise gehört jede Junghexe der gleichen Schwesternschaft an wie ihre Lehrerin. Sollte eine Lehrerin erst nach einigen Jahren merken, dass ihre Schülerin zwar begabt

ist, aber sich nicht für die eigene Schwesternschaft eignet, dann sucht sie in der Regel eine Schwester, die sich für die Fortsetzung der Ausbildung besser eignet. Die seltenen Fälle, in denen das nicht der Fall ist, machen es der Junghexe sehr schwer, da sie vor allem Dinge lernt, die ihren Begabungen eigentlich nicht entsprechen. (Eine solche Hexe ist geradezu prädestiniert, um in die Welt loszuziehen, immer auf der Suche nach ihrer wirklichen Berufung. Wählen Sie das Heldenprofil der Lehrerin, aber ein Vertrautentier, das dem eigentlichen Seelentier der Hexe entspricht.)



DIE TRADITION DER GEODEN

»Nein, Söhnchen, wir sind weder Hexer noch Druiden. Wir sind die getreuen Diener Sumus. Wir bewahren ihr Wesen in unseren Ritualen und ihren Lebensfunken in unseren Zusammenkünften. Wir gebieten über alle Natur, doch wir beherrschen sie nicht. Wir lenken das Natürliche und bannen das Widernatürliche. Unsere Kenntnis reicht weit über die gewöhnlicher Zauberer hinaus, denn die Macht der Elemente ist mit uns.«

—Xenos Sohn des Xoniosch im Gespräch mit Travionon ya Macatta, Geheilther des Nandus, auf die Frage nach der Natur der geodischen Zaube-

HEXENNÄCHTE

Regelmäßige Hexentreffen, um die sich viele dunkle Gerüchte ranken, sorgen für einen Austausch des Wissens mit anderen Schwestern. Je nach Zirkel oder Region finden diese in den Nächten vor den Tagundnachtgleichen am 30. Efferd und 30. Phex, seltener in der sogenannten Levthansnacht am 23. Efferd oder in den Sonnenwendnächten auf den 1. Praios und 1. Firun statt, üblicherweise also halbjährlich. Auf diesen Treffen, im Volksmund 'Hexennächte' genannt, ergeben sich die Hexen dem Rausch, der aus der vereinten Macht der Anwesenden entsteht, die ihren Kräften freien Lauf lassen und zu einem Gespinnst knisternder astraler Macht verbinden, die zurückfließt in Leiber und Seelen der Hexen und sie mit einem Gefühl durchdringt, das kein anderes Wesen auf Dere je erfahren wird. 'Dunkle Wonne' nennen es die Hexen, doch beschreiben können auch sie es nicht, entzieht es sich doch – so scheint es – allen Analogien. In diesem Zustand des Rausches rufen die Hexen bisweilen den widerköpfigen Halbgott Levthan an, eine machtvolle Wesenheit, deren Kraft die Hexen inbrünstig begehren und deren Erscheinung sie dennoch fürchten. Auf den Hexenfesten wird auch die legendäre Hexensalbe gebraut. Mit dieser Salbe bestrichene Gegenstände (meist der traditionelle Besen, aber auch Fässer, Mistgabeln, Korbstühle, Körbe und Kiepen, selbst Türen und sogar Zäune sind beliebt) tragen ihre Meisterin für ein halbes Jahr sicher durch die Lüfte. Soll eine Junghexe ihre erste Hexennacht erleben, bringt die Lehrmeisterin von der vorangehenden Feier einen kleinen Tiegel der Flugsalbe mit, mit der die Tochter dann kurz vor der Abreise ihren ersten Besen salben kann.

BERÜHMTE HEXEN

Nicht selten sind es die Eigeboeren, die unter den Hexen hervorstechen. Fast jeder Landstrich Nord- und Mittelaventuriens kennt eine 'böse Hexe', doch weithin gefürchtet ist mittlerweile noch eine: **Glorana**, die schmerzhaft schöne Königin des Eisreichs, hat sich dem Erzdämon Nagrach verschrieben und gebietet mit Flüchen und niederhöllischer Kälte in der Stimme.

Dimiona von Zorgan war einige Zeit die dunkle Herrscherin des Moghulats Oron, das sie willig unter die Knute Belkelels gebracht hatte. Ihr Bruder, der Shah von Aranien, schlug ihr bei der Zerschlagung Orons den Kopf ab.

Weniger dämonisch, doch häufig ebenfalls verrufen sind die Oberhexen großer Zirkel: **Gwynna**, die unheimliche Sprecherin der Weidener Zirkel lässt auch im Thronsaal der Bärenburg zu Weiden ihre Schlange durch das feuerrote Haar gleiten. Die gefürchtete thorwalsche Katzenhexe **Tula von Skerdu** mit dem tätowierten Kahlshädel wandert auf ihrem Schiff voll verzauberter Ruderer über das Meer der Sieben Winde. **Raxan Schattenschwinge** ist eine brillante Seherin und Rabenhexe, deren Einfluss weit über den Reichsforst hinaus reicht. Das heilkundige 'Kräutermütterchen' **Heidruna** ist mit ihrer Kröte Autorität für 500 Hexen im Kosch, während es die leidenschaftliche Katzenhexe **Mara ay Samra** in Aranien sogar zu politischen Ämtern und Würden gebracht hatte, sich aber nun von diesen zurückgezogen hat.

rei, dokumentiert in Macattas Reisebericht aus dem Jahr 705 BF, einsehbar im Hesinde-Tempel zu Kuslik

Geoden sind die Zauberkundigen der Zwerge. Sie unterscheiden sich in die Geoden der Amboss-, Brillant-, Erz- und Hügelzwerge einerseits, die von diesen 'Kundige der Erde' genannt werden und gemeint sind, wenn gemeinhin von Geoden gesprochen wird, und die Geoden der Brobim, der Wilden Zwerge andererseits. Diese beiden

Traditionen fußen sicherlich auf gemeinsamen Ursprüngen, haben sich jedoch schon seit sehr langer Zeit in verschiedene Richtungen entwickelt. Neben den hier aufgeführten Informationen finden Sie mehr zu Geoden in der Spielhilfe **Angroschs Kinder** ab Seite 126 und zu den Wilden Zwergen auf Seite 88.

ENTSTEHUNG DER GEODISCHEN TRADITION

Nach der Versklavung der Elementargeister durch den Gottdrachen Pyrdacor empfangen mehrere tausend Zwerge einen Traum, der seinen Ursprung je nach Überlieferung in den vereinten Seelen der Urväter, den Schatten früh verstorbener Seelenbrüder oder gar der Erdmutter Sumu selbst gehabt haben soll. Und als wäre dies noch nicht ungewöhnlich genug für die sonst traumlosen Angroschim, verhiß ihnen die nächtliche Stimme auch noch, ihre im Kampf gegen die Echsischen offenbar nutzlos gewordenen Waffen, Rüstungen und Bergfestungen zurückzulassen und unter freiem Himmel die Kräfte der Natur in sich aufzunehmen, um selbst die Macht der Elemente nutzen und gegen den Erzfeind kehren zu können.

Nur eine Handvoll aber folgte schließlich unter der Führung des legendären Brandan der Verheißung – denn sie zogen gegen den Willen der Ältesten von dannen, die in der Vision eine weitere List der Drachenschergen vermuteten. Aus ihnen ging schließlich eine kleine Gemeinschaft zaubermächtiger Zwerge hervor, die sich selbst als Priesterschaft der Natur und Hüter der Erdkraft sieht: Geoden werden sie genannt, was im Angram der alten Zwerge für 'Kundige der Erde' steht. Sie selbst nennen sich jedoch Seelenhirten, da es ihre Aufgabe ist, die Seelen der Zwergenzwillinge bei der Feuertaufe so weit zu trennen, dass diese Zwerge in Zukunft auch getrennte Wege gehen können. Auch wissen sie am besten die Seelenqualen eines Zwilling, dessen Bruder – denn nur männliche Zwerge sind Teil einer Mehrlingsgeburt – verstorben ist, zu lindern.

DIE ZAUBERKUNST DER GEODEN

Geodische Zauberei beruht auf dem Glauben an die Erdkraft, dem Lebenshauch der daniederliegenden Urriesin Sumu.

Während viele andere Zauberkundige der Theorie der sogenannten Sternenkraft anhängen und den Ursprung der Astralkraft

in jenseitigen Sphären sehen, sehen die Geoden die Quelle ihrer Magie unmittelbar in der sie umgebenden Natur. Diese grundlegende Auffassung findet sich auch bei den menschlichen Hexen und Druiden wieder, wobei sich in der bei aller Gemeinsamkeit doch stark abweichenden Philosophie und Magie von Hexen- und Druidentum auffällige Parallelen zu den Unterschieden zwischen Dienern Sumus und Herren der Erde zeigen. Daher gibt es die Theorie, dass die Entstehung dieser beiden magischen Traditionen auf das Wirken der Geoden zurückzuführen sei oder zumindest stark von ihnen beeinflusst wurde. Ob sich die Seelenhirten bereits früher in zwei Denkschulen geteilt oder erst durch die Weitergabe ihres Gedankengutes in verschiedene Richtungen entwickelt haben, ist unbekannt.

Dieser Zusammenhang erklärt

DIE GEODISCHE REPRÄSENTATION

Der Geode muss sich auf den Zauber konzentrieren, das Ziel sehen und eine entsprechende Geste ausführen. Eine zentrale Komponente ist, dass der Zauberrnde kein Kontakt mit verhüttetem Metall haben darf.

Wenn der Geode ein bevorzugtes Element hat und über die entsprechende Merkmalskenntnis verfügt, kann er bei Zaubern mit diesem Merkmal immer die Spontanen Modifikationen *Kosten einsparen*, *Reichweite verändern* und *Wirkungsdauer verändern* durchführen. Dies kostet jeweils 2 ZfP weniger. Dies gilt auch für Zauber mit dem Merkmal *Elementar [Gesamt]*, wenn das zu der speziellen Merkmalskenntnis passende Element herbeigerufen wird. Brobim-Geoden wählen anstelle eines Elements das Merkmal *Geister*.

auch das Phänomen, warum die Geoden viele Zauber kennen, die an sich eher den Hexen und Druiden zugeschrieben werden. Da sie jedoch äußerst verschlossen sind, was ihre Zauberkunst anbelangt, und zudem die schriftliche Weitergabe von Wissen verabscheuen, hat die Verwandtschaft zu Hexen und Druiden auch zu zahlreichen Missverständnissen geführt. So berichtet ein weit verbreiteter Irrglaube, Geoden seien für ihre Magie auf den Kontakt zu feuchtem Erdreich angewiesen, andere hingegen wollen wissen, dass sie ihrer ganzen Kraft verlustig gehen, wenn sie mit Milch oder Wasser übergossen werden.

Mit den Druiden verbindet sie allerdings ihre Aversion gegenüber verarbeitetem Metall (eine auffällige Eigenart, die ihnen den Beinamen 'Zwergendruiden' eingebracht hat): In ihrer lautereren, unverfälschten Form gelten ihnen Metalle als Schätze aus Sumus Innerem und damit als besondere Ausformungen der Erdkraft, deren Fluss aber durch ihre Umwandlung beim Schmieden oder Gießen empfindlich gestört und in den meisten Fällen sogar völlig unterbunden wird.

Die Zauberei der Geoden hat deutlich religiösen Charakter und gestaltet sich in dringlichen Bitten an die Erdmutter. Diese werden stets im Geiste vorgebracht und finden ihren Ausdruck in Gesten und Bewegungen, während gesprochene Worte, Symbole oder andere Repräsentationen den Geoden fremd sind. Oft richten sie ihre Wünsche aber auch an die Geister der Elemente, die zwar nicht als Gefolgschaft

Sumus, aber doch als Produkt ihres vielgestaltigen Willens gelten. Die Elemente selbst stehen in ihren Augen für die sechs grundlegenden Prinzipien, die in drei durch ewigen Widerstreit verbundenen

Paaren das Schicksal der Welt bestimmen (siehe das Kapitel **Die Macht der Elemente** ab Seite 379). Jeder Geode verschreibt sich dabei einem Element, dem er sich besonders verbunden

fühlt – nur die finsterner Herren der Erde allerdings wählen die Kälte, die den Geoden als

Verkörperung ewigen Stillstands gilt, während der natürliche Tod als Teil des Lebenszyklus durchaus dem Element Humus zugeordnet wird. Auch Blutmagie in jeglicher Form gilt als abscheulicher Frevel an Sumu, denn die Lebenskraft ist ihr heiliges Geschenk und darf nicht dazu missbraucht werden, die Erdkraft gegen ihren Willen gewaltsam zu knechten.

Neben ihrer Spruchzauberei kennen die Geoden noch eine Anzahl von Ritualen, allen voran jene zur Weihe des 'Rings des Lebens'. Die Diener Sumus brauen zudem auf jeder ihrer Zusammenkünfte den 'Trank des ungehinderten Weges' und wählen sich ähnlich den Hexen ein Vertrautentier, das meist ihrem gewählten Element entspricht: Wildkatze (Feuer), Schlange (Wasser), Kröte



(Erde), Sturmfalke (Luft) oder Weißer Berghund (Erz). Dagegen kennen die Herren der Erde das Ritual *Gestalt aus Rauch* sowie einige der druidischen Dolchrituale, für die sie üblicherweise eine bei allen Geoden weit verbreitete Sichel aus gediegenem Flusssgold benutzen. Natürlich können Geoden auch jederzeit Rituale der jeweils anderen Schule lernen, müssen dazu jedoch einen Lehrmeister finden – was nicht immer ganz einfach ist. Details zu allen erwähnten Ritualen finden Sie auf Seite 128ff.

AUFBAU DER GEODISCHEN TRADITION

Obwohl die Gesamtheit der aventurischen Geoden sicherlich kaum mehr als zehn Dutzend Köpfe zählt, teilen sie sich doch in zwei große Schulen. Und auch wenn die meisten Geoden ein Einsiedlerdasein führen und enge persönliche Bindungen eher fürchten als anstreben, gehört doch jeder von ihnen einer mehr oder weniger festen Verbindung an, deren Mitglieder sich gegenseitig Lehrer und Schüler, oft sogar Freunde sind, und die Zirkel oder Geodenkreis genannt wird.

DIE BEIDEN SCHULEN DER GEODEN

Ursprünglich schieden sich die Geister nur am Umgang mit dem Verlust der Zwillingseele, nach vielen Jahrhunderten haben sich aber zwei in ihrer gesamten Philosophie wie auch ihren Fähigkeiten und Ritualen deutlich voneinander abweichende Traditionen gebildet:

Die **Diener Sumus** (manchmal auch Freunde Sumus genannt) sind die weitaus größere und bedeutendere Gruppierung. Zauberei und Welsicht dieser Schule sind geprägt von einem ausgesprochen gefühlsbetonten und intuitiven, bisweilen sogar instinktiven Zugang. Denn die ungebundene Triebhaftigkeit gilt ihnen als Ursprung der Erdkraft. Sie floss so stark in Sumu, dass Los sich ihrer ertümlischen Macht nicht erwehren konnte, als er der Urriesin ansichtig wurde, und sie in nie gekannter Impulsivität niederschlug. Im kühlen Verstand aber sehen sie das 'junge' und unvollkommene Produkt seiner Trauer und Hilflosigkeit – zugleich aber das einzige Mittel, die ausufernde Gewalt der Gefühlswelt zu zügeln.

Die Dieners Sumus begreifen ihre Kräfte als 'Gabe der gütigen Erdmutter' und versuchen mit diesem Geschenk, Einklang und Harmonie zwischen den zahllosen Geistern der Natur und den Seelen ihrer Geschöpfe zu stiften. Sie pflegen daher vor allem die magischen Wege der Heilung sowie der emotionalen Verständigung, denn die Sprache schätzen sie als Tochter des Geistes äußerst gering. Um den Verlust des verstorbenen Bruders zu verwinden, suchen sich manche die Beziehung zu einem Freund aus dem Reich der Tiere, nicht ohne sich dessen Sterblichkeit bewusst zu sein, so dass sie aus Angst vor erneutem Trennungsschmerz stets eine gewisse Distanz wahren.

Die **Herren der Erde** hingegen werten ihre Fähigkeiten als Lohn vieler Entbehungen und ausgedehnter Studien der Natur. In ihrem Weltbild stehen denkende Wesen in stetem Gegensatz zur geistlosen Tier- und Pflanzenwelt, die geführt und gelenkt werden muss. Wohl deshalb üben sie sich auch recht eifrig in der Kunst der Beherrschung anderer Geschöpfe und auch weniger begabter Zwerge und Menschen – letztlich mag sich hier wieder eine Spur der Herrschsucht und Gier zeigen, die schon so viele Angroschim verdorben hat.

Einzig diese Denkschule bringt zudem die verderbten Anhänger der Kälte hervor, und selbst wenn nur eine Handvoll sich diesem Element als Feind von Leben und Natur verschrieben hat, geht doch von den meisten Herren der Erde unweigerlich eine Aura der Finsternis aus. Auch sie haben den Verlust des Bruders nie richtig überwunden, sondern nur in Hass umgeformt. So mag die Verehrung des Eises nicht verwundern – jenes Elements, das (nicht nur) in der geodischen Welsicht für Stillstand und Tod steht.

Zentraler Glaube beider Schulen ist die Lehre, dass Sumu nicht tot ist, sondern nur verwandelt. Ob sie allerdings schläft oder aber verwundet oder gar getötet und wiedergeboren wurde, wird bereits von Kreis zu Kreis unterschiedlich gelehrt.

Als direkte Erben der Erdkraft genießen vor allem die sogenannten 'Erdgeborenen' Sumus fast göttergleiche Verehrung. An höchster Stelle aber steht den Geoden Sumus Tochter Satyra, die manchen als Angroschs erstgeborene Zwillingsschwester, anderen gar als Wiedergeburt Sumus gilt. Die Diener Sumus sehen sie als ihre besondere Schutzherrin, während den Herren der Erde Respekt und Ehrfurcht ohnehin recht fern liegen.

DIE ZIRKEL ODER GEODENKREISE

Zumindest zweimal im Jahr treffen sich die Zirkel zu den Sonnwendfesten an ihrem geistigen wie örtlichen Zentrum, dem Geodenring. Ein solches Naturheiligtum, in dem sich die Geoden der Erdkraft Sumus besonders nahe fühlen, wird in der Regel durch sieben bis 49 große, stehende Steine bezeichnet und liegt oft inmitten eines heiligen Hains. In oder bei vielen dieser Steinkreise sprudeln frische Quellen, und oft sind auch andere Elemente an diesen Orten dauerhaft vertreten und miteinander vereint.

Fast alle Steinkreise, von denen wohl einige Dutzend an den entlegensten Plätzen Nordaventuriens versteckt sind, wurden vor mehreren tausend Jahren errichtet, und keineswegs alle sind zwergischen Ursprungs. Die meisten derzeit genutzten Geodenringe finden sich jedoch im Tal der Galebra und damit etwa in der Mitte von Eisenwald, Amboss, Ingrakuppen und Kosch. Der größte und prächtigste unter ihnen ist zweifellos Brandans Ring nahe der Mündung der Galebra in den Großen Fluss. Er besteht aus 99 großen wie auch kleinen Steinen und gilt allen Geoden Aventuriens als höchstes Heiligtum und gemeinsamer Ritualplatz. Alle 66 Jahre findet hier die einzige Zusammenkunft der Geoden statt. Zu dieser Zeremonie soll gar der Zwist mit den Eisgeoden vergessen sein, so dass sich bis zu fünf Dutzend Geoden – über die Hälfte aller Zwergendruiden – einfinden, um die alten Menhire erglühen zu lassen.

Angleich soll es neben den Steinkreisen auch Baum- und Eiskreise geben, doch Berichte darüber konnten noch nicht bestätigt werden. Sollten sie richtig sein, könnte dies auf eine besondere elementare Ausrichtung des jeweiligen Ritualplatzes hinweisen.

AUSBILDUNG

Die Berufung eines neuen Geoden, die der eigentlichen Weihe vorausgeht, stellt eines der größten Mysterien dieser alten arkanen Tradition dar. Denn anders als bei menschlichen Zauberkundigen geht der Aufnahme eines jungen Zwergs als Schüler der Gemeinschaft nicht die Entdeckung seiner magischen Begabung voraus – und regelrecht nach solchen Kindern zu suchen (wie es etwa der gildenmagische Orden der Mephaliten tut), liegt den Geoden völlig fern.

Traditionsbewusste Geoden behaupten, es sei der göttliche Wille Angroschs, dass jeden Zwerg, der die Gabe in sich trägt, das gleiche wundersame Schicksal ereilt: Obwohl Teil eines Zwillingspaars, verliert er seinen geliebten Bruder noch vor der Feuertaufe (dem Mannbarkeitsritual zur Feier des 35. Lebensjahres). Nach zwergischem Glauben aber teilen sich Zwillinge eine gemeinsame Seele, die durch den Tod eines der beiden auseinander gerissen wird. Um diesen Schlag in so jungen Jahren zu bewältigen, wird der durch seelische Einsamkeit geschlagene Zwerg meist zu einem Geoden gegeben. Nicht selten geschieht es, dass ein derart in die Obhut der Geoden gekommener Zwerg bei dem Seelenhirten bleibt und sein Schüler wird. Aber dieser Zögling wechselt meist auch mehrmals seinen Lehrmeister innerhalb des Zirkels, dem er nun angehört.

Pragmatischere Magietheoretiker behaupten hingegen, dass die meisten der ohnehin wenigen magiebegabten Angroschim auch die letzten Reste von astrale Kraft verlieren, sobald sie im Rahmen der Feuertaufe in dauerhaften intensiven Kontakt mit Metall kommen: so etwa

durch das bei vielen Zwergenvölkern übliche Kettenhemd, das sie als Zeichen ihrer Mannbarkeit erhalten und wochenlang ständig tragen. Nur wenn der Bruder vorher stirbt und der jugendliche Zwerg deswegen in die Obhut eines seelenheilenden Geoden übergeben wird, oder wenn es infolge eines (anderen) gefühlsaufwühlenden Ereignisses zu einem unübersehbaren Ausbruch von Magie kommt, kann dieses Verkümmern rechtzeitig aufgehalten werden.

Auch Zwerge, die unter den Menschen leben und deren Begabung früh genug entdeckt wird (und sich nicht vor der Ausbildung zum Zauberer fürchten, sondern sogar die Erlaubnis der Eltern erhalten), können einem Geoden zur Ausbildung überlassen werden.

Was auch immer der wirkliche Hintergrund des Zusammenhangs zwischen magischer Begabung und dem Tod des Zwillingbruders sein mag, er hat auch zur Folge, dass es ausschließlich männliche Geoden gibt (denn eine Angroschna kommt stets als Einzelkind zur Welt). Nach dem Ende der Ausbildung macht sich der junge Geode auf den Weg in die Welt, um die Seele seines verstorbenen Zwillingbruders zu suchen. Die Geoden nennen dies die Seelenqueste.

Der Fund seiner Zwillingseele, die oft viele Jahrzehnte lang herbeigesehnt wird, bedeutet für einen Geoden nicht nur die endgültige Überwindung seines einstigen Kummers, sondern auch einen einschneidenden Wendepunkt in seinem Leben: Nun erst ist er bereit, seiner heiligen Aufgabe als Seelenhirte nachzukommen und anderen Zwillingspaaren darin beizustehen, das verbindende Seelenband bei ihrer Feuertaufe so weit zu lockern, dass der eine künftig ohne den anderen existieren kann. (Für einen Spielerhelden sollte dieses Erlebnis das Ende seiner Abenteuerlaufbahn bedeuten.)

DIE GEODEN IN DER ZWERGISCHEN GESELLSCHAFT

Die Lebensweise der Geoden unterscheidet sich deutlich von anderen Vertretern ihrer Rasse, und bis heute werden sie dafür – ebenso wie für ihre vor Jahrtausenden gefällte Entscheidung, alle Verbindungen

zu ihren Sippen zu zerschlagen – von anderen Angroschim gemieden und gefürchtet. Unabhängig davon, aus welchem Zwergenvolk sie kommen, führen sie ein Leben als Ausgestoßene, die als Heiler und Zauberer nur in dringenden Fällen zu Rate gezogen werden: Ambosszwerge misstrauen ihrem Metallverzicht, Erzzwerge kennen und fürchten die dunklen Seiten der Magie, die ihre Anhänger nur allzu leicht zu Missbrauch verleitet, Hügelzwerge begegnen ohnehin aller Zauberei in abergläubischer Furcht, während Brillanzzwerge noch vergleichsweise tolerant sind. Dennoch teilen Geoden viele Eigenschaften ihrer Stammesgenossen, von der aus dem Amboss bekannten Dickköpfigkeit und Streitlust bis zu typisch Xorloscher Vorurteilen gegenüber anderen Zauberkundigen, die sich bisweilen schon gegen Mitglieder anderer Zirkel richten und in seltenen Fällen die Ausmaße regelrechter Arkanophobie annehmen können. Einige Geoden haben, auch durch ihren Glauben an Sumu und der Assoziation der Alten Drachen mit ihr, den alten zwergischen Hass auf alles Geschuppte überwunden.

Auch die Kleidungsgewohnheiten der Geoden tun schließlich ihr übriges, um sie von ihren Brüdern zu distanzieren: Ihre Leidenschaft für die Farben Grün und Braun macht auch vor dem Bart und ihrer ohnehin wettergegerbten Haut nicht halt, die sie oft durch Pflanzensäfte derart färben, dass man die Geoden für kleine Baumstämme in Zwergenform halten könnte. Manche sind gar so naturverbunden und robust, dass sie völlig unbekleidet einhergehen – kein Wunder also, dass Geoden bisweilen fälschlich mit schratähnlichen Waldgeistern verwechselt und mit der Bezeichnung 'Gnome' bedacht werden.

BERÜHMTE GEODEN

Der berühmteste und erste Geode war **Brandan Sohn des Brodosch**, der einen Pakt mit dem Elementarherren des Erzes geschlossen hatte, um die Zwerge vor den elementaren Gewalten Pyrdacors zu bewahren. Der Geode **Eschin vom Quell** lebte im Fünften Jahrhundert vor Bosparans Fall. Er pflegte als erster Geode längere Kontakte mit den menschlichen Magiergilden und lehrte sie einige geodische Zauber.

Zur Zeit gilt der weise **Xenos von den Flammen** mit über 900 Jahren als der älteste und mächtigste Geode Aventuriens. Er gilt aufgrund seines Könnens und Alters als *Verhüllter Meister* (siehe Seite 257) und ist seit 800 Jahren eng mit einer Elfe verbunden: mit Ayalamone Silberstreif (siehe Seite 322).

DIE BROBIM-GEODEN

Die Kultur der Wilden Zwerge praktiziert einen intensiven Ahnenkult. Brobim rufen ihre Ahnen um Hilfe an, und alle Erwachsenen können die eigene Ahnenreihe samt aller Ehrentaten auswendig aufzählen. In einer solcher Gesellschaft gelten die Brobim-Geoden als von allen anerkannte Respektpersonen, da sie die Rolle eines Priesters und Vermittlers zu den Ahnen einnehmen. Im Vergleich zu den Geoden der anderen Zwerge sind ihre Fähigkeiten deutlich geringer.

DIE ZAUBERKUNST DER BROBIM-GEODEN

Auch wenn die Brobim-Geoden eine ähnliche Einstellung zu ihrer Zauberkraft haben wie die Geoden der anderen Zwergenvölker, verfügen sie nur über geringere Möglichkeiten. Sie beherrschen die Kunst der Geisterbeschwörung, aber auch niedere Formen des Elementarismus. Von den Elementen können sie nur Erz, Feuer und Luft befehlen.

Sie bedienen sich fremder Wesen, namentlich Elementar- und Totengeistern, beherrschen jedoch auch einige andere Zauber der Merkmale *Elementar*, *Einfluss*, *Hellsicht*, *Herbeirufung* und *Herrschaft*. Auch die Brobim-Geoden meiden den Kontakt mit Metall, weil sie



glauben, dass dieser den Kontakt mit den Ahnen erschwert. Ihr Körperschmuck besteht daher nur aus Brandnarben und nicht aus Metallschmuck.

Regeltechnisch sind Brobim-Geoden Spruchzauberer, die Zauber in der geodischen Repräsentation sprechen. Einzelheiten zu dieser Repräsentation finden Sie in dem Kasten auf Seite 314.

Die Gemeinschaft der Brobim-Geoden

Unter den höchstens tausend Wilden Zwergen gibt es nicht viele Brobim-Geoden, in der Regel nur einer pro Binge. In Murkhall, der großen Binge, mag es ein halbes Dutzend von ihnen geben. Ein Austausch zwischen den Geoden verschiedener Bingen ist extrem selten

Die Tradition der Druiden

»Unter allen, die Magie und Wunder wirken, bedienen sich die Druiden der ältesten Urkraft. Lange bevor kulturschaffende Wesen zu zaubern oder zu beten begannen, gab es schon solche, die die Magie der Druiden und Hexen beherrschten.

Während der Geweihte seine Kräfte von seiner Gottheit erhält und der Magier aus sich selbst, sind Druide und Hexe die einzigen, die ihre Kraft aus Himmel und Erde ziehen. Dabei berufen sie sich auf die zwei großen Urkräfte Los und Sumu beziehungsweise ihre Personifizierungen Satinav und Satuarria: Sie sind das Werden und das Sein, die Zeit und der Raum, die Unendlichkeit des Möglichen und die Unendlichkeit des Wirklichen, das Notwendige und das Selbstverständliche, und was der Dualismen mehr sind.

Dass die Mächte der Zeit – die vor allem der Druide vertritt – oft als zerstörerisch, ja, selbst als böse erlebt werden, liegt am Überlebensdrang aller Seienden. Eine Kraft, die alles verändert, verändert unweigerlich auch, was gleich bleiben soll. Gerade die Klügsten der Seienden, die Menschen, können das am wenigsten verstehen.

Das erklärt, warum Druiden so wenig mit dem Tun der Menschen zu tun haben, warum sie in allen Kulturen, ob Echsenmenschen, Zwergen oder Menschen, als Außenseiter, aber doch nicht als Ausgestoßene existieren.

Und dass sie einerseits die Natur so grimmig beschützen und sie zugleich ihrer Macht – der, der sie dienen – unterwerfen, dass ihre Magie so oft als Zwang erscheint, entspricht nur der Unvermeidlichkeit des Prinzips. Auch Satinav fragt das Leben nicht, dem er Stunde für Stunde und Atemzug für Atemzug raubt – und doch: Ohne sein Vorüberschreiten gäbe es kein Wachsen, wäre Leben nicht Leben, sondern Vorhanden-Sein.«

—aus den Chroniken von Ilaris, der Hauptschrift einer häretischen Hesinde-Sekte, die um 800 BF in Aramien und auf Maraskan wirkte

Ähnlich wie Geode und Hexe versteht der Druide (Isdira: *duridya* = Weiser des Waldes) seine Zaubermacht als Kraft der Erde und der Natur und sieht ihren Ursprung in der Erdgöttin Sumu. Wo Magier eine klare Trennung zwischen sumugegebener Lebens- und aus höheren Sphären stammender Astralkraft vornehmen, sehen Druiden bestenfalls geringfügig – wenn überhaupt – verschiedene Ausprägungen derselben alles durchdringenden Energie (weswegen auch die Magie des Blutes unter Druiden einen weit höheren Stellenwert einnimmt als bei den meisten anderen Zauberern). Neben dieser Energie sind in ihrer Vorstellung die sechs



und ein Treffen aller Brobim-Geoden gibt es nicht. In Bingen, in denen es mehrere Geoden gibt, versammeln diese sich regelmäßig, um aktuelle Belange zu besprechen und die Herrschenden zu beraten.

Ausbildung

Wenige Kinder der Wilden Zwerge fallen dadurch auf, dass sie von den Geistern vor Gefahren gewarnt werden, und einige von ihnen sind mit der Gabe der Magie gesegnet. Dieses Kind wird vom Kreis der Brobim-Geoden aufgenommen und zu einem der ihnen ausgebildet. Um seine Ausbildung abzuschließen, muss der Geoden-Schüler nicht nur die komplette eigene Ahnenreihe aufsagen, sondern auch die Ahnenreihen all seiner Lehrer.

Elemente Teile dessen, was im Ganzen Sumu Leib und Wesen bilden; Elementarismus wird dementsprechend häufig praktiziert und als Dienst an Sumu empfunden. Viele Druiden nennen den 'Geist' als siebtes Element (und meinen womöglich damit Geist- und Lebensseele) und befassen sich mit Gefesselten Seelen, Irrlichtern und anderen ruhelosen Totengeistern, trennen ihr eigenes Bewusstsein vom Körper und reisen zwischen den Sphären; auch Beherrschungsmagie wird oft als Umgang mit dem 'Element Geist' verstanden. Die Druidenmagie ist eine geheime Kunst, über die wenig allgemein zugängliche Aufzeichnungen existieren. Druiden beherrschen alle ihre (bisweilen höchst komplizierten) Formeln und Zeremonien auswendig und geben sie in mündlicher Form an ihre Schüler weiter – zu leicht könnte geheimes Wissen Unbefugten in die Hände fallen, würde man es zu Papier bringen.

Entstehung und Geschichte des Druidentums

Die Wurzeln des Druidentums liegen im uralten Schamanismus und der zwerghischen Magie. Vermutlich trafen einige Geoden der Brillantzwerges auf die Menschen, die sich in den Höhen des Raschtulswalls vor den Echsen versteckten, und brachten diesen ihre Lebensweise und -weltanschauung sowie ihre eigene Art der Magie bei.

Später verließen einige dieser schamanistischen Spruchzauberer (siehe Seite 151) ihre Sippen und gründeten eigene Zirkel – möglicherweise geschah das zu der Zeit, als sich die Al'Hani den Göttinnen Hesinde und Mocoscha zuwandten und die patriarchalen Proto-Druiden sich damit nicht abfinden wollten. Die Tradition wuchs und verteilte sich immer weiter über Aventurien, ohne dass sie jemals wirklich offen aufgetreten wäre. Sie gewann vor allem dort an Einfluss, wo sie zurückgezogen ihren Glauben an Sumu praktizieren konnten.

Die Zauberkunst der Druiden

Die Zauberkunst der Druiden kreist um den Begriff der 'lebenden Sumu': Sie verehren die Ganzheit der Welt als lebende Erdmutter und Schöpferin. Ihre Zauber entnehmen einen

DIE DRUIDISCHE REPRÄSENTATION

 Der Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren, das Ziel sehen und eine entsprechende Geste ausführen. Er darf zudem keinen Körperkontakt mit verhüttetem Metall haben. Letztere Komponente ist zentral, d.h. auf sie zu verzichten, erschwert den Zauber um 12 Punkte.

 Der Zaubernde kann bei allen Zaubern in druidischer Repräsentation die Spontane Modifikation *Erzwingen der Zauberwirkung* anwenden, auch wenn dies bei dem Zauber nicht angegeben ist. Dies kostet ihn nur die Hälfte der ansonsten nötigen Kosten (siehe Seite 20f.).

 Die Theses eines druidischen Spruches lässt sich explizit nicht schriftlich oder anderweitig fixieren. Dafür kostet einen Kenner der druidischen Repräsentation das Aktivieren und Steigern von Sprüchen in druidischer Repräsentation in Kombination mit *Gutem Gedächtnis* nur zwei Drittel der angegebenen Kosten, bei *Eidetischem Gedächtnis* sogar nur ein Drittel.

Teil der Kraft an einer Stelle des Gefüges, um ihn an anderem Orte zu einer Wirkung zu führen. Diese Kraft stellt sich wiederum als Teil des magischen Musters der Welt, des 'Sumu-Seins', dar. Diese Philosophie mag der Grund sein, warum Druiden auf andere Menschen oft kalt und rücksichtslos wirken – ein einzelnes Leben (ohnehin Bestandteil der allumfassenden Sumu) wird bedeutungslos angesichts der Gesamtheit und kann – durchaus in bester Absicht – für höhere Zwecke geopfert werden. Ähnliche Härte zeigen Druiden auch gegenüber sich selbst. Alle Druiden erlernen die Fähigkeit zur 'Druidenrache', bei der der Ausführende seine ganze Lebenskraft in eine letzte Zauberhandlung legt, und viele sind zu solcher Selbstaufopferung bereit, wenn es z.B. gilt, ein Erdheiligtum vor Dämonenknechten zu bewahren. Meditationen und Selbstdisziplin haben für Druiden einen hohen Stellenwert; daraus leiten umgekehrt einige den Anspruch ab, weit über anderen, undisziplinierten Menschen oder auch über der wilden Natur zu stehen und diese beherrschen zu dürfen (oder anleiten zu müssen).

Tatsache ist, dass die Druiden ausgesprochen konzentriert zaubern und die Matrizen der Zauber so verinnerlichen, dass sie in ihrer eigenen Repräsentation nur besondere Zaubergesten, nicht aber das gesprochene Wort benötigen, um sie zur Wirkung zu bringen. Es sind diese Gesten, die sie mit dem magischen Muster in Verbindung bringen, wenn sie den Zauber erlernen.

Druiden werden sehr selten auch auf Magierakademien angetroffen (namentlich in Thorwal und Olport), wo sie gildenmagische Zauber erlernen und dafür einen – wenn auch sehr geringen – Teil ihres Wissens an die Magier weitergeben. Im Allgemeinen begegnen sie Magiern jedoch mit Misstrauen, während sie Hexen – und viel mehr noch Geoden – als geistesverwandt ansehen und Elfen freundlich gegenüber treten. Die einzige Ausnahme bildet das Konzil der Elemente im Raschtulswall, wo Druiden und Gildenmagier gleichberechtigt Seite an Seite lehren und lernen.

Nach den Lehren der Druiden sind in Metall, das durch Verhüttung aus dem sumugegebenen Gestein geschmolzen wurde, die Kräfte von Erz und Feuer auf widernatürliche Weise vermischt und gebunden. Darum raubt ihnen der Kontakt mit derlei Metallen – zumal mit Eisen – ihre Zauberfähigkeit (spieltechnisch ausgedrückt durch den Nachteil *Unverträglichkeit mit verhütteten Metallen*). Aus diesem Grund tragen Druiden keine eisernen Rüstungsteile und benutzen keine geschmiedeten Waffen oder Werkzeuge. Sie verwenden in der Regel nur Pfeile oder Speere mit steinernen Spitzen und tragen einen Dolch aus Vulkanglas, der zugleich – ähnlich wie der Magierstab – einen Fokus für die druidischen Zauberkräfte darstellt und in entsprechenden Ritualen geweiht wird (siehe Seite 133ff.).

DIE DENKSCHULEN DES DRUIDENTUMS

Druiden halten wenig bis gar keinen Kontakt untereinander, und so haben sich durch den Einfluss der regionalen Kulturen und anderer ansässiger Zauberkundiger viele regionale Zirkel und Lehrtraditionen gebildet, die selten aus mehr als einem erfahrenen Druiden und seinen Schülern bestehen. Nur aufgrund besonderer Anlässe versammeln sich die Druiden einer Region, um über ein gemeinsames Vorgehen zu beraten. Die bedeutendste dieser Zusammenkünfte soll sogar einigermaßen regelmäßig im Steineichenwald stattfinden und von Druiden aus ganz Westaventurien besucht werden.

Auch wenn es keine internen Organisationsstrukturen aller Druiden gibt, lassen die Sumudiener sich dennoch nach ihren Denkschulen in vier große Gruppen unterteilen. Dies ist jedoch eine rein theoretische Einteilung, die Grenzen mögen teilweise fließend sein, und vor allem gibt es keine speziellen Treffen von Angehörigen einer dieser Gruppen.

DIE HAINDRUIDEN

Die größte Gruppe der Druiden werden Haindruiden genannt, und Außenstehenden sehen sie oft als die typischen Druiden an – obwohl sie in der Geschichte der menschlichen Sumudiener Aventuriens eine relativ junge Erscheinung. Ausgegrenzt aus einer Zivilisation, die nicht-lizenzierten Zaubernern mit Misstrauen bis Feindschaft begegnet und deren Bergwerke, Schmieden und Städte dem Haindruiden als Raubbau an Sumus Leib erscheinen, leben sie zumeist zurückgezogen als Einsiedler in freier Natur, als deren Behüter sie sich verstehen. Besonders in den Westprovinzen des Mittelreichs – Albernia, Nordmarken und Windhag – trifft man hier und da auf einen Haindruiden, der ein Wäldchen, ein Moor, eine Quelle oder den Altarm eines Flusses vor eindringenden Bauern, Holzfällern und Hirten (und vor reisenden Gruppen von Jägern und Kräutersammlern) beschützt. Doch auch in anderen Teilen Aventuriens gibt es Eremiten, die sich der Verehrung der Elemente in ihrem natürlichen Wechselspiel widmen, von den Windrufern der Olportsteine und den Vätern des Eises im hohen Raschtulswall bis hin zu den Feueranbetern der vulkanischen Waldinseln. Sie neigen zum Philosophieren: über den Kreislauf von Werden und Vergehen, Zerstörung und neuem Keimen und die mögliche Wiedergeburt der Seelen. Manche Haindruiden sind Vegetarier und leben nur von den Nüssen, Beeren und Eicheln, die der Wald ihnen freiwillig gibt, ohne Tier oder Pflanze zu verletzen. Andere glauben, Keuschheit stärke die Willenskraft und die astralen Kräfte, wohingegen geschlechtlicher Umgang Konzentrationsvermögen und Zauberkräfte schwäche (eine Vorstellung, die sie erstaunlicherweise mit manchen Gildenmagiern teilen).

DIE MEHRER DER MACHT

Einen gänzlich anderen Lebensstil pflegen die wenigen Druiden, die in Städten wohnen und sich der Beherrschung und Beeinflussung kulturschaffender Zweibeiner widmen. Warum ein solcher Druiden nach Macht über seine Mitmenschen trachtet, kann verschiedene Gründe haben: Persönliche Machtgier (oder auch Goldgier) ist sicherlich einer, Forschungsdrang (eine Abart der Neugier) ein zweiter. Manche würden stattdessen vermutlich Wissen um des Wissens willen und vollständiges Verstehen des menschlichen (und zwergischen etc.) Denkens und Fühlens nennen. Andere dieser Mehrer der Macht sammeln Wissen in der Erwartung, dereinst zum Wohle Sumus (und vielleicht auch der Menschen) Entscheidungen der Herrschenden beeinflussen zu müssen. Als nicht-lizenzierte Zauberer, die sich mit angeblich fragwürdigen bis illegalen Zaubern beschäftigen – und das mitten unter den Augen der Obrigkeit – sind Mehrer noch mehr auf Geheimhaltung angewiesen als andere Druiden, so dass größere Zirkel und Treffen für sie nicht in Frage kommen, weswegen sie ausgesprochene Individualisten sind. Unauffällig unter Menschen zu

leben ist allerdings nicht einfach, wenn man es ablehnt, mit metallischem Werkzeug zu hantieren, und nur wenigen anpassungsfähigen Druiden gelingt es, von Bütteln, Bannstrahlern und Rohalswächtern unbehelligt ihre Zauberkunst zu vervollkommen. Mitunter rettet nur eilige Flucht bei Nacht und Nebel das Leben, und dem verfolgten Druiden ist dann jede Gesellschaft recht – je weiter fort sie zieht, desto besser.

DIE SUMUPRIESTER

Das Königreich Andergast – lange vor Silem-Horas schon unabhängig – war niemals dem Zwölfgötteredikt, nie der Inquisition unterworfen. Daher wirken in seinen entlegenen Tälern, wohlverborgen vor den zwölfgöttlichen Kirchen und dem Einfluss der Magiergilden, Druiden als Sumupriester – von Einheimischen auch Sumen genannt: Geachtet von der einfachen Landbevölkerung leben sie in den Dörfern und Weilern, sind Heilkundige, verhandeln zwischen den Menschen und den Bewohnern der Wälder und Quellen wie Waldschraten, Quellnympfen und Dryaden über Landnutzung, Holzschlag, Jagdrechte und Bannwälder oder treten (selten) sogar als Priester der Götter auf, die sie als Kinder (oder gar Erscheinungsformen) Sumus betrachten. Der alteingesessene Adel kennt und respektiert diese 'Weisen'; der neue König und seine Gefolgsleute dagegen haben von ihrer Existenz bisher genauso wenig Notiz genommen wie die Praios-Kirche in den letzten Jahrhunderten. Auch im angrenzenden Thorwal und im Svellttal trifft man vereinzelt auf Druiden, die als Heiler, Seher und Mittler zu den höheren Mächten einer Dorfgemeinschaft angehören.

DIE HÜTER DER MACHT

Die vermutlich ertümlichste Ausprägung des Druidentums findet man im Nordosten Aventuriens, von den Trollzacken bis hinauf ins Bornland. Die Hüter der Macht verstehen sich als Erben einer Tradition, die bis an die Wurzeln der Zeit zurückreicht. Sie bewachen die Steinkreise und -reihen, 'Trolltische' und 'Riesengräber', die in den vorangegangenen Zeitaltern von Geoden und Trollen errichtet wurden. Manchmal wissen sie selbst nicht genau, welchem Zweck ein bestimmtes Heiligtum dient, welche Kräfte die uralten Steine bündeln – oder welche verborgene Macht sie gefangen halten. Das mag allerdings kaum verwundern, wenn man sich die Zeitspannen vergegenwärtigt, die seit der Entstehung dieser Monumente vergangen sind.

Ihr vielleicht größter Schatz ist Al'Zul, ein Erdheiligtum in der Nähe von Altzoll, ein Hoffnungsschimmer im finsternen Land der Heptarchen. Andere magische Orte sind umkämpft oder müssen zurückerobert werden, und die Hüter der Macht schrecken im Kampf gegen ihre Feinde vor finsternen Herrschaftsritualen und selbst dem Verbreiten von Krankheiten nicht zurück. Nicht selten geraten sie dabei in Gefahr, Feuer mit Feuer bekämpfen zu wollen und dabei den Einflüsterungen übler Mächte zu erliegen.

DIE MAGISCHE TRADITION DER ELFEN



»Das, was ihr die Magie der Elfen nennen würdet, kann man nicht in Worten erklären – nicht einem Menschen und auch nicht unseresgleichen. Wenn wir unsere Kinder lehren, tun wir dies nicht mit Worten. Was wir sie lehren ist, Vertrauen zu haben in die Welt. Vertrauen, dass du unter Wasser atmen kannst, wenn du tauchst, dass die Zweige des Baumes dich auffangen werden, wenn du springst, dass du schnell laufen kannst,

AUSBILDUNG

Die Schüler eines Druiden, gewöhnlich nur einer oder zwei zur gleichen Zeit, werden vom ihm selber ausgewählt. Häufig 'kauft' er den Eltern ein Kind, das er für geeignet hält, regelrecht ab, aber es sind auch Fälle überliefert, in denen der Druiden das Kind seiner Wahl gegen den Willen der Eltern entführt hat und mit ihm verschwunden ist. In Gegenden, in denen das Druidentum angesehen ist, begibt sich ein Kind manchmal aus freien Stücken oder den Wünschen der Eltern gehorchend zu einem Druiden in die Lehre. Ansehen genießen sie vor allem bei den Trollzackern und in Andergast. In alter Tradition, die vermutlich noch von den Geoden stammt, wählen Druiden bevorzugt Knaben als Schüler. Die wenigen Fälle, in denen Schülerinnen angenommen werden, erklären sich meist durch die Hochbegabung des betreffenden Mädchens, und so ist es kein Wunder, dass die wenigen Druidinnen, die es gibt, zu den besten ihrer Zunft gehören und mehr von sich reden machen als der Großteil ihrer männlichen Kollegen.

Ob es nun an der einsamen Kindheit fernab von Spielgefährten liegt oder daran, dass die Anteilnahme an den Kräften Sumus ein gewisses Maß an Selbstüberhebung mit sich bringt – viele Druiden entwickeln in späteren Jahren ein abweisendes, herrisches Wesen. Einige streben nach weltlicher Herrschaft, indem sie sich zum Beispiel als Ratgeber (und heimlicher Meister) eines Fürsten verdingen, andere entschließen sich zum Einsiedlerleben und treten allen Fremden verschlossen oder feindselig gegenüber. Nur mit anderen Druiden unterhalten sie länger währende, feste Verbindungen, und in unregelmäßigen Abständen nehmen sie an den geheimnisumwitterten Druidentreffen teil.

BEKANNTE DRUIDEN

Archon Megalon, ein Mann von geradezu borbaradschem Forschungsdrang, dürfte der bekannteste (und vermutlich untypischste) Druiden Aventuriens sein. Einst unheilvoller Hofzauberer zu Havena, zieht er nun durch Ländern und Städte, um die Ängste der Menschen zu erforschen oder riskante Spiele mit Drachen zu wagen. Von seinesgleichen wird er verachtet, da er unteilbares Druidenwissen in ein Buch niedergeschrieben hat. **Ghonech** ist ein Druiden der Trollzacker, der seit Jahren durch Beherrschung von Tieren, Pflanzen und selbstgeformten Blutkreaturen versucht, ein Erdheiligtum bei Altzoll von den Horden der Untoten zurückzuerobern. **Fyrnenbart der Alte**, der angeblich Geachtetste unter den Druiden Tobriens, ist seit dem dämonischen Angriff der Borbaradianer auf Sumus Kate verschwunden, soll aber verzweifelten Flüchtlingen manchmal als sprechende Ulme im hohlen Stamm Schutz bieten. Seine einstige Schülerin **Xindra von Sumus Kate** steht bisweilen den Weißtobriern zur Seite. Einen eher schlechten Ruf bei den Einheimischen genießt **Garul der Schwarze** im nordmärkischen Eisenwald, dem Nekromantie und Dämonentümelei nachgesagt wird, der aber einfach nur Pflanzen und Tiere als treuere Gefährten empfindet als Menschen, von denen er sich lieber fern hält (siehe auch **Großer Fluss 185**).

wenn der Jäger dir nachsetzt. Vertrauen, dass die Melodien der Welt sich mit deiner eigenen zur Harmonie zusammenfügen werden.«

—Calaya Nebellied, erste elfische Leiterin der Schule des direkten Weges zu Gerasim, um 700 BF

Alle Elfen sind magische Wesen, und die Magie – oder das *mandra*, wie sie selbst es nennen – gehört originär und untrennbar zu ihnen. Elfen verfügen deshalb nicht einfach über Magie – Magie gehört ebenso zu ihrem Sein wie andere körperliche und geistige Fähigkeiten. Oft ist ihnen deshalb auch selbst gar nicht bewusst, ob und wann sie Magie zur Unterstützung ihrer natürlichen Fertigkeiten einsetzen. Mehr

EXPERTE: DREI ARTEN ELFISCHEN ZAUBERIS

Wer die Harmoniebedingtheit elfischen Zauberns im Spiel noch deutlicher machen will, kann auf folgenden Regelvorschlag zurückgreifen. Dabei werden drei grundlegende Arten unterschieden, in denen ein Elf Magie wirkt:

SELBSTVERSTÄNDLICHES ZAUBERN

Eine Zauberwirkung, die sich aus der Situation oder Handlung des Elfen ganz natürlich ergibt, kann nach Meisterentscheid stark vereinfacht werden. So kann angestrengtes Lauschen durch einen ADLERAUG verstärkt, die Begrüßung eines Freundes fällt mittels BANNBALADIN besonders intensiv aus, die Überquerung eines Schneefeldes fällt durch einen FIRNLAUF leichter, besonders schwierige Passagen beim Flötenspiel können mittels ATTRIBUTO FINGERFERTIGKEIT bewältigt oder einen Pfeil mittels FALKENAUGE ins Ziel gelenkt werden. (Voraussetzung ist selbstverständlich, dass der betreffende Zauber zum Repertoire des Elfen gehört. Beim selbstverständlichen Zaubern werden Zauberproben um bis zu 2 Punkte erleichtert, Gesten und Formeln sind nicht nötig, die AsP-Kosten sinken um 1 bis 2 Punkte, jedoch niemals unter 1 AsP pro Zauber.) Der Spielleiter kann dafür das Wirken solch eines selbstverständlichen Zaubers dem Elfenspieler auch vorgeben.

ZAUBERN IM AFFEKT

Normalerweise fällt Magiebegabten das Zaubern unter Anspannung oder in Gefahrensituationen schwerer, doch gibt es Situationen im Leben eines Elfen, wo sie quasi im Affekt Zauberwirkungen erleichtert herbeiführen können. So können sie mit Hilfe

des AXCELERATUS vor einem angreifenden Raubtier fliehen, sich mittels CHAMAELIONI-Tarnung in letzter Sekunde vor einem Ork verstecken oder in höchster Not einen FULMINATUS wirken. (Auch hier muss der betreffende Spruch zum eigenen Repertoire gehören. Die Probe kann nach Meisterentscheid die Zauberprobe um bis zu 2 Punkte erleichtert, die Zauberdauer verkürzt und Geste und Formel weggelassen werden – die Kosten für solch einen Zauber jedoch sind um etwa 10 % erhöht, mindestens aber um 2 AsP.)

ZWINGENDES ZAUBERN

Als Abenteurer müssen Elfen erst einmal lernen, ihre Zauber auch in aus ihrer Sicht unnatürlichen Situationen willentlich herbeizuführen und zuweilen regelrecht zu erzwingen. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn sie den BANNBALADIN nicht als Begrüßungs- und Befreundungszauber, sondern als absichtliche Manipulation einer anderen Person einsetzen, sich mit CHAMAELIONI vor dem Wandteppich in der Grafenburg verbergen oder mit BLICK IN DIE GEDANKEN den Geist eines verdächtigen Gesprächspartners erforschen. (Da ein solcher Magieeinsatz dem Sinn elfischen Zauberns fremd ist, sind zwingende Zauber nach Meisterentscheid um bis zu 2 Punkte erschwert und kosten 10 % mehr Astralenergie, mindestens aber 2 zusätzliche AsP. Diese Erschwernisse verringern sich mit wachsender Übung des Elfen in dieser Art des Zauberns, allerdings verliert er dadurch mit der Zeit auch ein Stück seines Elfseins und damit die Vergünstigungen der beiden natürlichen Arten des elfischen Magiewirkens – ein deutliches Zeichen, dass der Abenteurer auf dem Pfad des *badoc* fortschreitet.)

über die elfische Kultur und auch die Magie der Elfen erfahren Sie in der Spielhilfe **Aus Licht und Traum**.

DIE HERKUNFT DER ELFISCHEN MAGIE

Als die ersten Lichtelfen in die Welt kamen, wirkten sie ihre Magie zunächst freizauberisch oder durch mächtige Zauberlieder, deren Melodien die Welt nahezu beliebig formen konnten. Je länger die alten Elfen in der Wirklichkeit weilten, umso mehr verblasste die magische Macht, die sie als Erbe der Lichtwelt in sich trugen. Aus heutiger Sicht aber müssen ihre oft hochkomplexen magischen Liederzyklen immer noch als verlorene Krone der elfischen Zauberei gelten.

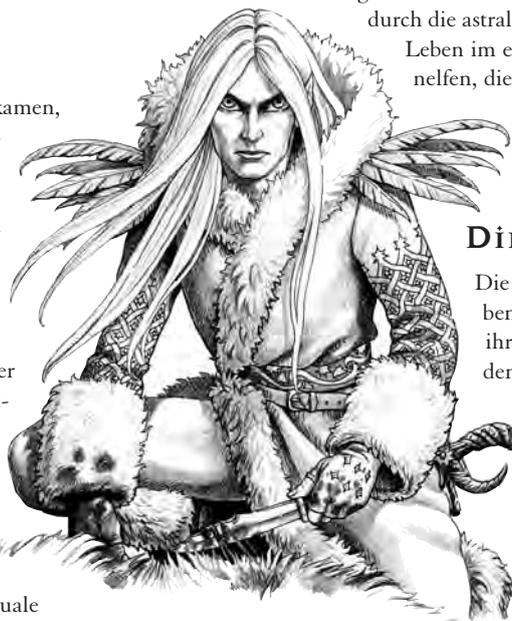
Die Hochelfen vereinfachten später die langen und komplexen Lieder der Alten und brachten sie in kürzere Formen mit singuläreren Effekten – die erste Form aventurischer Spruchzauberei entstand. Allein längerfristige Rituale blieben in der Liedform erhalten, hatten aber mit deren ursprünglicher Bedeutung kaum mehr etwas gemein. Aus der Vermischung der waldelfischen Liedmagie und der hochelfischen Spruchmagie entstand schließlich über die Jahrhunderte eine Zauberei, die sich zwar in Sprüchen manifestiert, sich in ihrer Zau-

berweise und Wirkung aber stark an den Melodien und Harmonien der Umgebung orientiert.

Eine ganz ähnliche Zauberform, die es ihnen ermöglichte, sich durch die astrale Verbundenheit mit ihrer Umgebung an das Leben im ewigen Eis anzupassen, entwickelten die Firnelfen, die nach dem Fall des Himmelsturms vor etwa 5.000 Jahren lernen mussten, allein aus der Kraft ihrer Gemeinschaft und ihrer Magiebegabung zu überleben.

DIE ZAUBERKUNST DER ELFEN

Die von Elfen gewirkte Magie ist durch das Leben der Elfen geprägt: eng mit der Natur und ihrer Sippe verbunden und der Harmonie mit dem Klang der Welt zugewandt, nutzen sie die Magie als Mittel des Überlebens und der Gestaltung ihres Lebensraumes. Hierbei stimmen Elfen sich in die 'Klänge' ihrer Umgebung ein und verändern den 'Gesamtklang', indem sie ihren eigenen 'Gesang' hinzufügen; sie nehmen die 'Melodien', die sich ihnen bieten, formen sie und schaffen die Veränderungen, die ihnen notwendig scheinen. Allerdings ist Magie für Elfen niemals in einer abstrakten Formel darstellbar. Sie ist ein Aspekt der Gesamtheit, des 'Gesamtklanges der Welt', und keine noch so komplizierte Berechnung kann ihr gerecht werden. Daher empfinden Elfen die akademischen Magietheorien als typisch menschliche Art,



ZAUBER IN ELFISCHER REPRÄSENTATION

Elfen empfinden Magie als einen natürlichen Teil der sie umgebenden Welt, und diese Magie zu nutzen ist für sie völlig selbstverständlich. Dabei sehen sie viele Parallelen zwischen Magie und Musik: ein Wechselspiel aus Harmonie und Disharmonie, und durch gezieltes Eingreifen in dieses Wechselspiel kann der 'Gesamtklang' verändert werden.

Der Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren, das Ziel sehen und eine entsprechende Geste ausführen. Viele Zauber erfordern darüber hinaus noch eine verbale oder sogar melodische Komponente. Keine Komponente davon ist zentral.

Jeder Zauber hat eine doppelt so lange Wirkungsdauer wie bei den Sprüchen angegeben, ohne dass er mehr AsP kostet; außerdem sind für die Spontane Modifikation zur Verlängerung der Wirkungsdauer nur 4 Punkte pro Verdopplung erforderlich (statt der üblichen 7 ZiP). Sprüche mit der Wirkungsdauer 'augenblicklich' oder 'permanent' sind um 1 AsP verbilligt, kosten aber trotzdem mindestens je 1 Astralpunkt.

Der Zauberer kann die Wirkungsdauer eines wirkenden Spruches jederzeit beenden, ohne dafür eine Probe ablegen zu müssen, kann also die Vorteile der Sonderfertigkeit **Zauberkontrolle (WdH 291)** nutzen.

Bei Zaubern in elfischer Repräsentation, die von einem Kundigen dieser Repräsentation gewirkt werden, darf in der Zauberprobe einmal die Klugheit durch Intuition ersetzt werden, wenn dadurch nicht alle drei Eigenschafts-Proben auf Intuition abgelegt werden. —Störungen der Harmonie wirken sich bei allen Zaubern stärker aus, als dies in anderen Repräsentationen der Fall ist: Wenn ein misslungener Spruch sofort wiederholt werden soll, ist er um 5 Punkte pro Fehlversuch erschwert (statt der üblichen 3 Punkte), und störende magische Effekte (wie etwa durch antimagische Felder oder Zauber, aber auch dämonische Präsenz) wirken auf Zauber in elfischer Repräsentation in doppelter Stärke.

Um diese Repräsentation zu erlernen, ist ein TaW in **Singen** oder **Musizieren** von mindestens 7 notwendig.

Bisher ist es nur von den Hochelfen bekannt, dass sie Zauberthesen schriftlich niedergelegt haben.

eine eigentlich untrennbare Gesamtheit in die kleinsten Bestandteile zu zerlegen und dabei das eigentlich Wichtige aus den Augen zu verlieren. Kein Elfenzauber kommt ohne die anmutigen Bewegungen aus, die ein Elf selbst bei einem FULMINICTUS ausführt, denn damit folgt er der Melodie, während er sie formt, und oft (wenn auch nicht immer, siehe unten) nutzt er als Spruchzauberer seine Stimme – es gilt gar als Zeichen des *badoc*, wenn ein Elf einen Zauber stets mit einem Wort erzwingen muss.

Dass Elfen sich auch der Schadenszauberei bedienen, also zerstörend wirken, ist kein Widerspruch zu ihrer Naturverbundenheit, denn die Natur besteht aus Werden und Vergehen. Dabei steht wiederum die Harmonie im Mittelpunkt ihrer Überlegung: Wenn Eindringlinge die Harmonie ihrer Heimat gefährden, ist es angebracht, diese Eindringlinge zu vernichten. Und auch wenn Elfen sich die Natur ihrer Umgebung unterwerfen und sie ausnutzen könnten, kämen sie gar nicht erst auf die Idee. Sie fühlen und erkennen, wann ihre Melodie die Harmonien der Welt bereichert und wann nicht.

Die Dauer eines Jahrhunderte langen Lebens, die Gebundenheit eines Elfendaseins an ein Lebensziel und das tiefe Verständnis für die Verknüpfung alles Lebendigen sind den meisten anderen Rassen fremd. Und dass Elfen alleine aufgrund ihrer ausgeprägten Sinne mehr wahrnehmen, aber auch viele Dinge anders betrachten als ande-

re Völker, hat ihnen den Ruf der weltfremden Träumer in blühenden Wäldern eingebracht – der einem Firnelven niemals gerecht wird und einen Steppenelfen geradezu beleidigt.

DAS ELFISCHE SALASANDRA

»Seit Magister Elpheron von Donnerbach jene Handschrift der Magistra Ilandaria Feenholde aus dem Isdira übersetzte, 'Feyala – Über das Elfengeschlecht', kann ein jeder ebendort nachlesen, was es mit jenem 'Salasandra' der Elfen auf sich hat – soweit sich diese Spielart der Magie einem Menschen erschließen kann. Dies ist aber auch bereits der erste Irrtum, dem der menschliche Leser unterliegt: Zwar wirken die Elfensippen ihre größten magischen Werke in jener vollkommenen Verbundenheit von Gedanken und Gefühlen aller Versammelten einer Sippe, aber die magischen Möglichkeiten des Salasandra sind nur ein winziger Teil seiner Bedeutung, für die meisten Elfen einer der kleinsten.

Viel ist über diese für die Magister so mächtig erscheinende 'Große Variante' des weit verbreiteten Unitatio nach der Veröffentlichung der Handschrift disputiert und auch geforscht worden. Allein, eine Übersetzung des elfischen Textes ins Garethi bedingt bereits eine Interpretation, die Wesentliches zu verfälschen vermag – Elfen selbst kennen z.B. keinen Begriff, der dem menschlichen einer Seele gleichkäme, wiewohl Magister Elpheron diese Deutung mehrfach wählte. Wer darüber hinaus mit Elfen das Gespräch über das Wesen des Salasandra sucht, bleibt am Ende häufig mehr verwirrt als aufgeklärt zurück.

Über Folgendes scheint man sich heute in der gelehrten Welt einig zu sein: Eine Elfensippe sucht immer wieder die Nähe zu all ihren Angehörigen in Ruhe und Gelassenheit, spürt ihrer Zusammengehörigkeit nach und erreicht in jenem Zustand eine beinahe vollkommene Einheit ihrer Gefühle, ihrer Gedanken, ihres gesamten Seins. Hierzu ist keine astrale Kraft notwendig, auch ein Elf bar jeder Kraft kann von seiner Sippe in das Salasandra eingebunden werden; ob es tatsächlich einer magischen Begabung bedarf, konnte bisher nicht eindeutig geklärt werden, ist jedoch zu vermuten. Eine große Vertrautheit und Zuneigung scheinen unabdingbar. [...]

Die Elfen einer Sippe entsprechen im Salasandra gleichsam einem Wesen, das sein Wissen, sein Können und auch seine magische Kraft aus allen Vereinigten zieht und daher zu immensen Leistungen imstande ist. [...]

Elfen einer Sippe erkennen einander an ihrer Vertrautheit wieder, die sie bei einem sogenannten 'kleinen' Salasandra erleben – dies kann durchaus auch eine einfache Berührung ihrer Hände sein –, hingegen scheint dies nicht an dem 'Klang' des jeweiligen Sippen-Salasandra zu liegen, sondern an der tiefen Kenntnis, die die Elfen durch diese Vereinigung voneinander gewannen. So kann das Wiedererkennen unterschiedlich schwierig sein, je nachdem, wie sehr sich das einzelne Individuum verändert hat. [...]

Jeder Elf bestätigt, dass das Salasandra für die Sippe etwas Überlebensnotwendiges ist. Nur so entwickeln sie das tiefgehende Verständnis und die Zuneigung über alle Differenzen zueinander, die es ihnen gestattet, ohne die uns so selbstverständlich erscheinenden Dinge menschlicher Zivilisation auszukommen: vor allem ohne Gesetzeswerke und geordnete Hierarchien. Auch die akademische Schulung des magisch begabten Nachwuchses entfällt in einer Gemeinschaft, in der der Unerfahrene im Einssein mit dem Erfahrenen dessen Tun erleben kann. Hierbei ist es üblich, dass sich nur Lehrer und Schüler verbinden. Zwar ersetzt diese Erfahrung nicht die praktische Übung, dennoch entfällt ein langes Erklären, da der Schüler die Anwendung der neuen Fähigkeit ja schon miterlebt hat.

Einso wird eine 'kleine Art' des Salasandra in Form (oder mit Hilfe, hier sind die Aussagen unserer elfischen Freunde nicht eindeutig) von Liedern zur Schaffung jeglicher tiefer Verbundenheit zwischen wenigen Teilnehmenden genutzt: zum Beispiel wenn Liebende einen Bund für ihr Leben schließen, ein Kind an Eltern statt angenommen wird oder Gefährten sich gemeinsam besonderen Gefahren aussetzen werden. [...] In der Form eines kleinen Salasandra sollen wiederum Helden elfischer Abstammung auch mit ihren menschlichen Gefährten Gefühle und Erinnerungen geteilt haben – allerdings mag es sich hier auch schlicht um einen Verständnisfehler

DIE NACHTALBEN

Neben den bekannten Elfvölkern existiert im hohen Norden Aventuriens und auch Myranors das Volk der Nachtalben oder Shakagra. Durch ihre 'Göttin' Pardona (siehe Seite 257) aus Hochelfen und Dämonen geschaffen, bedienen sie sich ebenfalls der Magie. Auch wenn ihre Repräsentation ursprünglich aus der (hoch)elfischen entstanden ist, kennen sie viele Zauber, die so gar nicht elfisch anmuten. Ihr Schwerpunkt liegt bei den Merkmalen *Dämonisch*, *Einfluss*, *Schaden* und *Umwelt*. Insbesondere 'unelfische' Zauber wie HÖLLENPEIN, EIGNE ÄNGSTE, SCHWARZER SCHRECKEN und die INVOCATIONES sind verbreitet.

Mehr zu den Nachtalben erfahren Sie in der **ZooBotanica 139f.** und **Aus Licht und Traum 119.**

gehandelt haben, denn diese Formen des 'kleinen Salasandra' erinnern doch allzu sehr an die Auswirkungen des Unitatio.

Somit ist das eigentliche Salasandra etwas, das einen großen Teil des elfischen Wesens formt, tief in der elfischen Kultur verwurzelt und für jeden in einer Sippe lebenden Elfen unverzichtbar ist. Ein fern seiner Sippe weilender Elf wird über längere Zeit nicht an dieser Art der Nähe zu den Seinen teilhaben, und nichts kann ihm einen Ersatz für die Erfahrung bieten, eins mit der Sippe zu sein. Jeder menschliche Nähe und Zuneigung fehlen zudem dieser Schritt hin zur Selbstaufgabe und Verschmelzung. Aber auch ein Elf folgt der Notwendigkeit: Er kehrt heim, bevor er sich seiner Sippe entfremdet, oder er wird 'badoc', allein, um zu überleben. Er wird dann weiter existieren, aber nun, ohne das zu sein, was er selbst früher einmal 'Fey' nannte – und dies nimmt ihm schließlich auch die Fähigkeit des Salasandra. [...]

—aus einer Abhandlung zur Zukunft der Völker von *Spektabilität Cellyana von Khunchom, gekürzt, neuzeitlich*

Mehr zum Salasandra erfahren Sie in der Spielhilfe **Aus Licht und Traum** auf Seite 51, zum Lernen im Salasandra in **WdS 173.**

DIE TRADITIONEN DER ECHSEN

In den vielen Jahren der Herrschaft der Echsen über Aventurien haben sich unter ihnen verschiedene magische Traditionen ausgebildet. Über die Magie der legendären hornechsenähnlichen **Jhrathra** und kokoröpfigen **Shintr** sind bisher nur einige Vermutungen von den wenigen Experten angestellt worden, die ihnen enorme magische Kräfte zuschreiben. Die **Srkrhreschim** (Wesen mit dem Unterleib einer Würgeschlange, einem humanoiden Torso, vier armähnlichen Greifgliedern und einem schlangenähnlichen Kopf, oft kurz Skrechim genannt) sollen alle mächtige Zauberer gewesen sein, die vor allem in der Verwandlung von Lebewesen und Objekten

versiert waren, sich aber auch mit jeglicher Beschwörungsmagie beschäftigt haben. Ein wichtiges Ziel ihrer Forschungen war die Verlängerung des eigenen Lebens. Von ihren Beschwörern heißt es, dass sie im Licht der Sonne all ihre Kräfte verlieren würden. Die **Leviatanim**, riesige aufrecht gehende Kröten, nutzten ihre magischen Kräfte nach alten tulamidischen Überlieferungen vor allem in ihrem immerwährenden Kampf untereinander und gegen Feinde von außen. Neben dieser körperlichen Magie sollen sie aber auch große Kenner der Hellsicht, Beherrschung und Illusion gewesen. Die krokodilähnlichen **Marus** scheinen überhaupt keine Zauberkundigen zu kennen – mit Ausnahme eines winzigen Stammes auf Maraskan, der erst jüngst entstand (siehe den Roman **Westwärts, Geschuppt!**).

DIE ELFENLIEDER

Neben den Zaubersprüchen verfügen Elfen auch noch über die sogenannten *Elfenlieder*: eine den Elfen eigene Form von Ritualen, die gesungen und/oder auf einem Musikinstrument gespielt werden. Diese Lieder werden innerhalb der Sippen weitergegeben und gelehrt, und Elfen können untereinander an der genauen Spielart einer Zaubermelodie die Sippenzugehörigkeit eines anderen Elfen erkennen. Denn jedes Lied erklingt in einer Sippe auch in Gemeinsamkeit und hat daher eine feste, unveränderliche Grundmelodie. Magieforscher gehen hierbei so weit, dass sie eine allen Elfenliedern zugrundeliegende Matrix vermuten, die im zweistimmigen Elfengesang begründet ist. Eine Auflistung der Elfenlieder und Hinweise zu deren regeltechnischer Umsetzung finden Sie ab Seite 135.

BEKANNTE ELFEN

Der unter Menschen vermutlich bekannteste Elf ist der begnadete Maler **Golodion Seemond**. Der etwa 250 Jahre alte Auelf gilt als der mit Abstand beste Maler Aventuriens, er hat mit seinen Zauberfarben viele wundersame Bilder geschaffen. Unter Magiern ist vor allem **Salandrion Farnion Finkenarn** als Magietheoretiker und Lehrmeister bekannt, auch wenn er Punin auf der Suche nach seinen elfischen Wurzeln vor einiger Zeit verlassen hat. Weniger bekannt ist **Rallion Regenlieder**, der seit über 200 Jahren die Verständigung zwischen Menschen und Waldelfen sucht. Als die größten Bogenschützen Aventuriens gelten die einsame Firnelde **Elodiron die Jägerin** und der **Rote Pfeil**, der früher gelegentlich auf Turnieren auftauchte, seit einigen Jahren aber als verschollen gilt.

Die bekannteste Steppenelfe dürfte **Ariana Einhorngruß** sein, die 1006 BF am großen Donnersturmrennen teilnahm, während **Ayalamone Silberstreif** seit fast 800 Jahren eine Beziehung mit einem Zwergen unterhält – dem Geoden Xenos von den Flammen (siehe Seite 316).

Die größte Gefahr für Elf, Zwerg und Mensch stellt **Feyangola** dar, der als Auge des Namenlosen seit Jahrhunderten Aventurien im Auftrag seines finsternen Herren durchstreift.

DIE TRADITION DER KRISTALLOMANTEN

»Beschränkt? Horribile dictu, verehrte Collegae, aber haltet ihr die Magie der Achaz wirklich für minderwertig, nur weil sie dabei an die Kraft der Edelsteine gebunden sind? Ja, bin ich denn von lauter Ignoranten und Narren umgeben? Und Drachen sind demnach auch unterentwickelt, weil sie durch ihren Karfunkel zaubern?«

—**Rakorium Muntagonus** auf dem **Allaventurischen Konvent 998 BF**, kurz bevor er wutentbrannt die Große Halle der Festumer Akademie verließ

Die allzu intensive Beschäftigung mit den Echsen und ihrer Magie hat schon so manchen Forscher um den Verstand gebracht, zumindest aber kostet sie die Reputation in Gelehrtenkreisen. Daher ist heute nur wenigen Menschen bewusst, dass sich einige spärliche Reste der echsischen Hochkultur erhalten haben, wo eine Jahrtausende alte Lebensweise und Tradition fortgeführt wird. Dort findet man auch die Hüter eines längst vergessen geglaubten magischen Erbes: Kristallomanten der Achaz, deren Zau-



DIE KRISTALLOMANTISCHE REPRÄSENTATION

Die kristallomantische Repräsentation erfordert für jeden Zauberspruch die Komponenten *Materielle Komponente*, *Sicht*, *Konzentration* und *Geste*. Von diesen ist nur die Materielle Komponente eine zentrale Komponente.

Als Materielle Komponente muss ein passender Edelstein genutzt werden, wie dies bei **Das Zaubern mit Kristallen** (siehe Seite 324) erläutert wird. Dadurch steigt die Zauberdauer um 1 Aktion pro verwendetem Edelstein, wenn diese bereits in der Hand gehalten werden, um 3 Aktionen, wenn sie vorher noch aus einem entsprechend präparierten Schuppenbeutel (siehe Seite 141) gefischt werden müssen, oder um 10 Aktionen, wenn sie ungeordnet in einem Beutel oder einem anderem Behältnis vorliegen. Zudem werden die Zuschläge für *Spontane Modifikationen* und *Varianten* verdoppelt, wenn sie nicht von entsprechend geschliffenen Kristallen unterstützt werden. Siehe auch den Nachteil *Kristallgebunden*, **WdH 265**.

Durch die feste Einbeziehung dieser materiellen Komponente ist die kristallomantische Repräsentation mit deutlich geringerem Kraftaufwand verbunden: Alle Zauber kosten nur drei Viertel der angegebenen AsP. Dabei werden sowohl pauschale als auch von der Wirkungsdauer abhängige Kosten entsprechend verringert, betragen aber jeweils mindestens 1 AsP.



Beispiel: In kristallomantischer Repräsentation kostet ein IGNIFAXIUS mit 18 TP nur 14 AsP, ein SENSBAR nur 2 AsP pro 10 Sekunden, ein RUHE KÖRPER nur 2 AsP + 1 AsP pro Stunde, ein FLIM FLAM jedoch weiterhin 1 AsP pro angefangener SR.

Da der kristallomantische Zugang zur Zauberei eine ausgesprochen logische und abstrakte Grundlage mit großem Einfühlungsvermögen und Gespür für den Kraftfluss verbindet, darf in dieser Repräsentation bei jeder Zauberprobe, in der zweimal die Klugheit geprüft wird, einer der beiden Würfe auf Intuition gemacht werden und umgekehrt.

Zaubersprüche in kristallomantischer Repräsentation können mit der Sonderfertigkeit *Thesiskristall* in Edelsteinen fixiert werden (siehe Seite 140).

Wegen der Ähnlichkeiten der Matrizen von Zaubern und Kristallen erhalten Kenner der kristallomantischen Repräsentation die Hälfte der TaP* aus einer *Gesteinskunde (Edelsteine)*-Probe als Bonus auf *Magiekunde*-Proben, die mit der Analyse und Synthese von Zauberstrukturen zu tun haben.

berei gänzlich auf der arkanen Kraft von Edelsteinen (genauer: von allen Mineralien, die magisch nutzbare Kristallstrukturen ausbilden) basiert.

ENTSTEHUNG DER KRISTALLOMANTISCHEN TRADITION

Vermutlich wurden einige hochbegabte Achaz von den älteren Echsenvölkern ausgewählt, um diesen bei ihren magischen Handlungen zu helfen. Dazu mussten sie deren Wissen um die Zauberei lernen und sich der gleichen Mittel wie sie bedienen. Mit dem Verschwinden der älteren Rassen wurden die Schüler schließlich zu Lehrern und es kristallisierte sich eine eigene Tradition heraus, die sich bereits einige Jahrtausende seit dem Sturz des Gottdrachen Pyrdacors entwickelt und bis in die heutigen Tage erhalten hat.

DIE ZAUBERKUNST DER KRISTALLOMANTEN

Die Magie der Kristallomanten basiert auf dem tiefen Verständnis für den strukturellen Aufbau und die daraus resultierenden arkanen Eigenschaften von Edelsteinen, ihre Gabe sehen sie als ein Geschenk des Madamals, das ihnen als größter und mächtigster Kristall gilt (wie sie auch in allen Sternen am Firmament befestigte Edelsteine sehen). Ähnlich den von Gildenmagiern verwendeten geometrischen Mustern dienen ihnen die unterschiedlichen Kristallsysteme als mentales Hilfsmittel, als Fokus, um sich bei der Manipulation des Kraftflusses einer abstrakten Vorstellung bedienen und komplexe magische Wirkungen als Produkt fassbarer Elemente begreifen zu können. Während ein Magier die gewünschten Muster jedoch einst aus Büchern gelernt hat und nun aus seinem Gedächtnis holt, formt sie ein Kristallomant direkt aus den Edelsteinen in seiner Hand. Dazu verbindet er seinen Geist mit ihren Strukturen und lässt die Astralkraft hindurch fließen, wobei sie kanalisiert und von den Kristallen geformt wird – sie verändert ihre Gestalt wie das Licht, das durch ein Prisma gebrochen oder von einem Rubin rot eingefärbt wird.

Die Auswahl der Kristalle und damit gleichsam des Rohmaterials für einen bestimmten Spruch trifft der Kristallomant nach der Art des Zaubers und eventuell beabsichtigten Modifikationen – meist handelt es sich ohnehin um eine Kompromissentscheidung innerhalb der vom Umfang seiner Kristallsammlung vorgegebenen Grenzen (siehe **Das Zaubern mit Kristallen**, Seite 324). Während entsprechende Zaubergesteine, die fast immer die zwischen den Fingern gehaltenen Edelsteine mit einbeziehen, der weltlichen Repräsentation eines Spruches dienen, steuert einzig die Lenkung und Dosierung des Kraftflusses (also der Wille des Kristallomanten), wo und wie sich die kristallinen Strukturen in die letztlich wirkende Zaubermatrix einfügen. Dies erfordert ein besonders ausgeprägtes Gespür für die Schwingungen astraler Kräfte, weswegen sich Kristallomanten selbst unter den feinsinnigen Achaz durch außergewöhnliches Einfühlungsvermögen und herausragende Beobachtungsgabe auszeichnen. Dies erklärt auch, zusammen mit dem Wissen um die arkanen Bedeutung der Kri-



stallsysteme als Matrixkomponenten, warum viele von ihnen ein besonderes Geschick im Umgang mit den grundsätzlichen Strukturen eines Zaubers aufweisen.

Allgemein gelten Achaz-Kristallomanten als Meister der Objektverzauberung: Wie die alten Echsen sind sie in der Lage und auch willens, im Laufe ihres langen Lebens große Kraftmengen in Artefakte zu binden. Dabei greifen sie oft auf Methoden zurück, für deren Kenntnis manch ein Khunchomer Artefaktmagier über Leichen gehen würde, und hüten arkane Geheimnisse, von denen selbst in Punin niemand zu träumen wagt. Freilich ist dieses Wissen nur ein schwacher Abglanz von den geistigen und magischen Errungenschaften der altechsischen Zivilisation – und die Phobien eines Rakorium Muntagonus werden durchaus verständlich, wenn man bedenkt, dass diese sich seit Jahrtausenden im Niedergang befindet und die Achaz im Zehnten Zeitalter nur eine Dienerrasse waren.

Neben der Herstellung und Verbesserung ihrer Zauberkristalle sind Kristallomanten in der Lage, Kristallkugeln und ihren Schuppenbeutel rituell zu verzaubern. Eine Beschreibung dieser Rituale finden Sie auf den Seiten 111ff. und 141.

DAS ZAUBERN MIT KRISTALLEN

Auf der Basis von Ähnlichkeiten zwischen der Geometrie unterschiedlicher Kristallsysteme und bestimmten, immer wiederkehrenden Mustern im Verlauf von Kraftfäden wird in der kristallomantischen Tradition jedem Merkmal ein bestimmter Edelstein zugeordnet (siehe die Tabelle der **Merkmalszuordnungen** auf Seite 325). Da Kristallomanten die magischen Muster eines Zaubers nicht selbst erzeugen, muss grundsätzlich jedes Merkmal eines Spruches durch den passenden Kristall vertreten sein – andernfalls ist die Zusammensetzung der Zaubermatrix erschwert. Daneben spielt aber auch der Schliff jedes Steins eine bedeutende Rolle, da er die Umsetzung der Kristallmuster beeinflusst und jede Schliffart die Veränderung bestimmter Zauberkomponenten begünstigt (mehr zu den verschiedenen Edelsteinschliffen finden Sie bei der Beschreibung des Rituals *Kristallbindung* auf Seite 139).

Für einen Zauber in kristallomantischer Tradition gelten folgende Randbedingungen und Probenzuschläge (alle Angaben sind kumulativ):

 Generell muss jedes Merkmal eines Spruchs von einem eigenen Kristall repräsentiert werden, jeder fehlende Edelstein erschwert die Zauberprobe um 4 Punkte. Dabei gilt zu beachten, dass bei Zaubern mit mehreren elementaren Merkmalen meist nur eine Komponente tatsächlich aktiv ist; also z.B. nur *Elementar (Wasser)* beim ZORN DES WASSERS; bei CALDOFRIGO je nach beabsichtigter Wirkung entweder *Elementar (Eis)* oder *Elementar (Feuer)*.

 Jene Kristalle, deren Zuordnungen dem repräsentierten Merkmal entsprechen, erleichtern die Zauberprobe jeweils um die Anzahl der darin gespeicherten permanenten AsP über den ersten pAsP hinaus (siehe *Kristallbindung*, Seite 139) und senken den Zuschlag für eine eventuelle Spontane Modifikation um einen Punkt, wenn die zu verändernde Komponente mit ihrem Schliff übereinstimmt.

 Soll eine Komponente des Zaubers (Reichweite, Zielobjekt) verändert werden, muss zumindest einer der Kristalle den dazu passenden Schliff aufweisen (siehe *Kristallbindung*), sonst werden die Zuschläge für die Spontane Modifikation verdoppelt. Die Varianten eines Zaubers gelten in diesem Sinne *nicht* als Modifikationen.

 Die Verwendung von zwei oder mehr gleichartigen Edelsteinen bringt keinerlei Vorteil, alle angegebenen Boni gelten nur für einen von ihnen (während eventuelle Mali durchaus mehrfach zum Tragen kommen).

 Das Verhältnis zwischen Edelsteinen und Merkmalen ist in jedem Fall Meisterentscheid und kann je nach Situation und spezieller Zauberwirkung auch unterschiedlich bewertet werden.

ZUSAMMENFASSUNG DER MODIFIKATOREN

entsprechender Kristall	-pAsP
entsprechende Modifikation (nach Schliff)	-1
fast passender Kristall	+1
neutraler Kristall	+2
gegensätzlicher Kristall	+3
Merkmal ohne Kristall	+4
jeder Kristall ab dem vierten	+2
ungebundener Kristall	+1
Modifikation ohne Schliff	x2

OPTIONALE REGELN

 Kristalle, deren Zuordnungen dem repräsentierten Merkmal nicht entsprechen, aber grundsätzlich nahe stehen (wie z.B. ein Coelestin [Luft] für Telekinese, ein Aventurin [Umwelt] für Humus oder ein Amethyst [Einfluss] für Beherrschung), erschweren die Zauberprobe jeweils nur um 1 Punkt.

 Jene Kristalle, deren Zuordnungen dem zu repräsentierenden Merkmal neutral gegenüber stehen (wie z.B. ein Granat [Erz] für Feuer oder ein Onyx [Verständigung] für Illusion), erschweren die Zauberprobe jeweils um 2 Punkte.

 Jene Kristalle, deren Zuordnungen dem zu repräsentierenden Merkmal entgegengesetzt sind (wie z.B. ein Achat [Humus] für Eis, ein Malachit [Heilung] für Schadenszauberei oder ein Zirkon [Metamagie] für Antimagie), erschweren die Zauberprobe um 3 Punkte.

 Es können auch zusätzliche Kristalle verwendet werden (also mehr als dem Zauber Merkmale zugeordnet sind), vor allem, um ihren Schliff für Modifikationen einbeziehen zu können. Die Zauberprobe wird dabei je nach Affinität des Edelsteins zur Zauberwirkung entsprechend den obigen Modifikatoren erschwert (+1 für passende, +2 für neutrale und +3 für gegensätzliche Zuordnung).

 Da der Umgang mit mehr als drei Kristallen ungewohnt und schwierig zu meistern ist, wird die Zauberprobe für jeden weiteren Edelstein ab dem vierten um 2 Punkte erschwert. Außerdem ist dann eine FF-Probe fällig, die um die Gesamtzahl erschwert ist – bei ihrem Misslingen wurde ein Edelstein fallengelassen und der Zauber ist unausweichlich misslungen.

 Alle obigen Angaben gelten für Kristalle, die mit dem Ritual *Kristallbindung* (siehe Seite 139) belegt wurden. Will ein Kristallomant ungebundene Steine für einen Spruch verwenden, müssen diese ebenfalls mindestens zehn Karat Gewicht haben, gewähren jedoch (auch mit passendem Schliff) keinerlei Boni. Vielmehr ist die Zauberprobe wegen der Fremdheit der astralen Muster zusätzlich um jeweils einen Punkt erschwert, außerdem zerfällt dabei zusehends die Kristallstruktur: Der Edelstein ist nach drei Anwendungen ausgebrannt.



Beispiel: Wird ein IGNIFAXIUS (Merkmale: Schaden und Feuer) mit einem Obsidian und einem Feueropal gewirkt, die jeweils 2 pAsP gespeichert haben, dann ist die Zauberprobe um 2 Punkte erleichtert. Selbiger Feueropal zusammen mit einem Lapislazuli (Form, neutral zu Schaden, ebenfalls 2 pAsP) erschwert die Probe um 1 Punkt, mit dem Feueropal alleine ist sie um 3 Punkte erschwert. Die Flammenlanze aus einem ungebundenen Malachit (Heilung, gegensätzlich zu Schaden) entstehen zu lassen, würde die Probe allerdings um 8 Punkte erschweren (ungebundener und gegensätzlicher Kristall sowie ein Merkmal ohne Kristall).

Soll ein FLIM FLAM (Merkmal: Umwelt) mit der Variation Lichtkegel (+3, v.a. eine Veränderung der Reichweite) gesprochen werden, ist die Probe mit einem Aventurin mit 3 pAsP und Tafelschliff (Reichweite) nicht erschwert, da der Zuschlag für die Variation ja um 1 Punkt gesenkt wird.

MERKMALSZUORDNUNGEN NACH KRISTALLOMANTISCHER TRADITION

Merkmal	Kristall	Aussehen	Preis/Karat
Antimagie	<i>Magnetit</i>	schwarz mit metallischem Glanz	26 K
Beschwörung	<i>Rauchquarz</i>	dunkelbraun*	25 K
Dämonisch	—	—	—
Eigenschaften	<i>Turmalin</i>	farblos bis tiefschwarz, oft zwei- oder mehrfarbig*	3 H
Einfluss	<i>Amethyst</i>	violett bis purpurn*	15 K
Herbeirufung	<i>Mondstein</i>	weiß mit glasigem Glanz	12 K
Elementar	Rubin (Almadin)	rot, oft mit eingeschlossenem sechsstrahligen Stern**	14 S
Elementar [Eis]	<i>Baryt</i>	farblos bis grau oder leicht bläulich**	14 K
Elementar [Erz]	Granat	farblos bis braun, niemals blau*	8 H
Elementar [Feuer]	Feueroopal	rotschillerndes Farbspiel*	25 H
Elementar [Humus]	<i>Achat</i>	rot, grau, braun und grün gebändert	16 K
Elementar [Luft]	Coelestin	weiß bis zart bläulich**	18 H
Elementar [Wasser]	<i>Aquamarin</i>	blau bis blaugrün*	2 H
Form	Lapislazuli	azur- bis grünlichblau mit glasartigem Glanz*	17 H
Geisterwesen	<i>Karneol</i>	blut- bis braunrot*	17 K
Heilung	<i>Malachit</i>	tief dunkel- bis smaragdgrün gebändert	14 K
Hellsicht	<i>Bergkristall</i>	klar und farblos**	19 K
Herrschaft	<i>Chrysopras</i>	apfelgrün*	23 K
Illusion	Opal	milchig mit lebhaftem Farbspiel*	22 H
Kraft	Topas	farblos bis himmelblau mit glasartigem Glanz**	2 S
Limbus	Saphir	tiefblau**	12 S
Metamagie	Zirkon	farblos mit diamantartigem Glanz**	9 S
Objekt	Smaragd	grün, oft mit Einschlüssen*	11 S
Schaden	<i>Obsidian</i>	schwarz, selten auch dunkelgrün oder braun	1 H
Telekinese	<i>Türkis</i>	grünblau mit brauner Äderung	16 K
Temporal	Diamant	klar und farblos, selten auch getönt**	15 S
Umwelt	<i>Aventurin</i>	grünlich mit Glimmer in rot oder gelb*	25 K
Verständigung	<i>Onyx</i>	schwarz-weiß gebändert*	13 K

Anmerkungen zur Tabelle:

 *Kursivdruck* kennzeichnet sogenannte 'Mindere Kristalle', die eine in Hinblick auf ihren magischen Nutzen schwächer ausgeprägte Kristallstruktur besitzen und erst beim zehnfachen Gewicht die gleiche Effektivität wie 'Höhere Kristalle' erreichen. Im Unterschied zu diesen kommen sie in der Natur auch in größeren Mengen vor.

 In der Spalte **Aussehen** wurden leicht durchscheinende Edelsteine mit einem Stern (*), durchsichtige mit zwei Sternen (**) gekennzeichnet. Alle anderen sind lichtundurchlässig.

 Die Angaben zum **Preis** der Edelsteine unterscheiden sich bisweilen von denen bisheriger Publikationen. Die hier aufgeführten Preise stehen jedoch durchgehend für ungeschliffene Steine, da Kristallomanten den Schliff ja selbst anbringen müssen (während geschliffene Exemplare, vor allem bei dem besonders schwer formbaren Opal, ohne weiteres das Drei- bis Vierfache kosten).

 Obwohl oft als Edelstein bezeichnet, scheint der aus Harz entstandene Bernstein keinerlei kristallomantisch verwert-

bare Eigenschaften zu besitzen, möglicherweise hängt dies auch mit seiner von den Menschen getroffenen Assoziation zu Praios zusammen. Vom dem Karfunkel eines Drachen hingegen heißt es, seine Muster könnten sämtliche bekannten Merkmale darstellen (einmal ganz abgesehen davon, dass solche Steine den Achaz als heilige Artefakte gelten). Bisher konnten jedoch keinerlei Kristallstrukturen gefunden werden, die auch nur einem der dämonischen Merkmale entsprächen – hier müssen Kristallomanten daher stets durch andere passende Steine substituieren. (Es gibt – oder besser: gab – jedoch durchaus Denkschulen, die jedem göttlichen und erzdämonischen 'Haus' wiederum separate Edelsteine, aber auch Metalle zuordnen und so deren Beschwörung erleichtern sollen.) Ein Rubin hingegen kann alle elementaren Merkmale vertreten, gilt als Substitut für ein anderes Merkmal aber bestenfalls als neutraler Kristall (während ein Feueroopal z.B. ein passender Ersatz für einen FLIM FLAM wäre).

Hätte der Stein einen anderen Schliff, wäre die Probe um 4 Punkte erschwert, da der Zuschlag für die Variation verdoppelt wird – hier wäre ein zusätzlicher Kristall mit Tafelschliff sehr hilfreich, ein entsprechender Feueroopal etwa (Feuer, in seiner Licht-Eigenschaft passend zum Effekt eines FLIM FLAM) würde den Gesamtzuschlag auf 2 Punkte verringern – und zwar unabhängig von den in dem Feueroopal gespeicherten pAsP.



DIE GEMEINSCHAFT DER KRISTALLOMANTEN

In den letzten Oasen archaischer Kultur ist man üblicherweise so mit dem Festhalten an Überlieferungen und der Bewahrung der Vergangenheit beschäftigt, dass kaum Kontakt zur Außenwelt entsteht. Die Kristallomanten bilden daher keine geschlossene Gemeinschaft, vielmehr scharft sich jeweils eine Handvoll Schüler um ein oder zwei Lehrmeister (einzig in der ebenso legendären wie – für alle Menschen

und die meisten Achaz – unbekanntes Stadt Akraaal mögen noch mehr als ein Dutzend von ihnen an einem Ort versammelt sein). Die Aufgabe der Kristallomanten in einer Siedlung der Achaz sind vielfältig und reichen von der Instandhaltung alter Magie bis zum Schutz der Siedlung gegen Feinde. Je nach den Erfahrungen ihrer Ausbildung übernehmen sie verschiedene Aufgaben: Die *Bewahrer des Wissens* studieren und bewahren das Wissen der Vergangenheit. Sie versuchen auch Kenntnisse, die dem Vergessen anheim gefallen sind, wiederzuentdecken oder aus Aufzeichnungen zu rekonstruieren. Die *Seher des Unwissbaren* widmen sich der Vertiefung in die Edelsteine, dem Erkennen ihrer inneren Ordnung, aber auch der Analyse magischer Strukturen oder dem Erkennen von Unbekanntem. Unter ihnen gibt es hervorragende Hellseher und kompetente Metamagier. Die *Kämpfer der Elemente* bedienen sich vor allem Elementarwesen, denen sie den Schutz der Gesellschaft, die Versorgung mit elementaren Rohmaterialien oder auch der Anpassung der Umwelt befehlen und so der Gesellschaft nutzen. Einige wenige Kristallomanten nennen sich *Rufer der Außenwelt* und beschwören Wesen anderer Sphären zu ihrem Dienst. Viele von ihnen haben sich aber ins gezwungene oder freiwillige Exil zurückgezogen und widmen sich nur den eigenen Studien. Es gibt auch noch Erzählungen, die von den *Händen des Ssad'Navv* oder den *Wanderern der Welten* erzählen, deren Aufgaben oder Kräfte aber für viele Kristallomanten im Dunkeln liegen. Regelmäßige Treffen zwischen Kristallomanten unterschiedlicher Siedlungen gibt es nicht, aber manchmal schickt ein Lehrmeister seinen Schüler in eine andere Siedlung, um dort Wissen oder Edelsteine zu handeln. Der Kontakt mit anderen Rassen oder auch nur mit Achaz außerhalb ihres Kulturkreises fällt den meisten Kristallomanten unsagbar schwer. Sie wachsen in ihrer Konzentration auf uralte Traditionen in einem anderen Zeitbewusstsein auf und verhalten sich teilweise, als stammten sie aus einem völlig zeitlosen Raum. Dazu kommt ein gewisses Ungeschick im Umgang mit anderen Wesen, wohl weil sie zuviel Zeit alleine mit ihren Edelsteinen verbringen, nicht selten gepaart mit einer ganzen Reihe von Vorurteilen – vor allem Zwergen gegenüber, die in ihren Augen die Schätze der Erde an sich reißen, um die Achaz ihrer Zaubergrundlage zu berauben, während manche sie gar für den Sturz des Gottdrachens Pyrdacor und den Niedergang der Echsenrassen verantwortlich machen.

DIE AUSBILDUNG BEIM WEG DES GEORDNETEN GEISTES

Nur die Fähigsten der Achaz werden von den Lehrmeistern zur Ausbildung im 'Weg des geordneten Geistes' ausgewählt und müssen dann einem seit Echsendenken unveränderten Kodex folgen, der

DIE MAGIE DER SCHELME

*»Dieweil der hohe Herr noch mahndend sprach
von Reue und des Rechtes klarer Sonnen
und die Leute ringsum seufzten "Weh!" und "Ach!",
war das munt're Schelmlein still entronnen!«
—aus einem darpatischen Volkslied*

*»Vielleicht hat uns die junge Göttin die Koboldskinder als ein Abbild ihrer
Selbst geschenkt.«
—Palinai Marnion, Tsa-Geweihte*

Ein menschliches Kind, das bei Kobolden aufgewachsen ist, wird zu einem Schelm. Es kann mit Leichtigkeit einen Schnellredewettstreit gewinnen, die Beine hinter dem Kopf verschränken, durch die Zähne pfeifen, mit der Zungenspitze die Nase berühren, die verschiedensten Geräusche nachahmen oder sie sogar außerhalb seines Körpers entstehen lassen.

die Schüler langsam immer tiefer in die geheimnisvolle Welt der Kristalle einführen soll. Nach seiner letzten Häutung, wenn der Achaz an der Schwelle zum Erwachsenwerden Schuppenbeutel und Kugel als Standeszeichen eines Zauberers erhält, beginnt für ihn eine langwierige Suche, die den abschließenden Teil seiner Ausbildung darstellt. Sie führt ihn jedoch nicht in die Ferne, sondern in das Innerste der Edelsteine: Beim Studium der Kristallsysteme, ihrer natürlichen Anomalien und magischen Eigenschaften soll er nun seine Fähigkeiten in Analyse und Verzauberung von Kristallen unter Beweis stellen und vertiefen. Vor allem aber sind die Kristallomanten der Überzeugung, dass der Aufbau jedes Edelsteins den Willen der vielgestaltigen H'Szint widerspiegelt, und die Suche ist erst dann abgeschlossen, wenn der junge Achaz in den Steinen erkennt, welche Aufgabe die Göttin ihm zugedacht hat. Oft vergehen Monate oder sogar Jahre des intensiven und abgeschiedenen Studiums, bis er aus den Gesetzmäßigkeiten des Kristallwachstums auf seinen ihm zugedachten Platz im Gemeinschaftsgefüge zu schließen vermag.

Die Ergründung kristalliner Geheimnisse begleitet einen Kristallomanten das ganze Leben lang, er erweitert seine arkanen Kenntnisse durch das Studium an Edelsteinen ebenso wie der menschliche Magier durch stete Lektüre magischer Werke. Dabei wird auch er von starkem Forscherdrang getrieben, der nicht selten einem Gefühl der Verantwortung für den Fortbestand der Echsenkultur entspringt. Das bei vielen menschlichen Gelehrten so verbreitete Geltungsbedürfnis ist den Achaz aber ebenso fremd wie jedes Streben nach Individualität, gewonnene Erkenntnisse und Erfahrungen sollen unabhängig von ihrer Herkunft stets dem ganzen Volk zugute kommen. Auch wenn das Schicksal einen Kristallomanten daher aus der Heimat fortgeführt hat, wird er doch immer wieder zu seinem Lehrmeister oder Mentor zurückkehren, dem er stärker verbunden ist als selbst dem eigenen Gelege oder Stamm.

BERÜHMTE KRISTALLOMANTEN

Auch über die Stadtgrenzen hinaus und sogar bei einigem Menschen ist der Kristallomant **Skar Shr Shzinth** bekannt. Er war einst Häuptling eines Achazstammes in den Echsenümpfen und sucht mit seiner Flugechse nach großen Gemmen für seine Zauberei und einem obskuren 'Verkünder der Erneuerung', der seinem Volk prophezeit ist. Berühmt für seine mysteriösen Kenntnisse der Zeitmagie ist der Ssad'Navv-Priester und Kristallomant **Zaf Shar Zht**, der in der Stadt Ssd'L in den Echsenümpfen wohnt.

Eine detaillierte Beschreibung der beiden Zauberer finden Sie in der Spielhilfe **Raschtuls Atem 159**.

Niemand vermag zu sagen, wann zum ersten Mal Kobolde auf die Idee kamen, das Kind einer Menschenfrau zu rauben und statt ihres eigenen aufzuziehen. Erwähnungen in den Chroniken finden sie kaum – doch mag dies auch mit der Scham der Chronisten über die verursachten Peinlichkeiten zusammenhängen. Und so muss man davon ausgehen, dass Schelme schon seit vielen Jahrhunderten auf Aventurien ihr Unwesen treiben.

DIE ZAUBERKUNST DER SCHELME

Für einen Schelm ist der Einsatz von Magie eine Auflockerung des Lebens – seines eigenen und des Lebens seiner Umwelt. Die Zauberei kommt ihm spontan in den Sinn und ist – schwups! – einen Wimpernschlag später auch schon ausgeführt. Diese rein intuitive Einstellung zur Magie ist natürlich jeglichem wissenschaftlichen Zugang zur Zauberei diametral entgegengesetzt.

DIE SCHELMISCHE REPRÄSENTATION

 Schelmenmagie entstammt der koboldischen Zauberei und ihre Eigenarten verhindern bis zu einem gewissen Grade, dass ein Zauber gegen den Widerstand des Opfers angehen muss. Daher kann in dieser Repräsentation eine Magieresistenz von bis zu 3 komplett ignoriert werden. Der Vorteil *Unbeschwertes Zaubern* (WdH 257) und die Sonderfertigkeit *Lockeres Zaubern* (WdH 287) erhöhen diese Grenze. Mit *Unbeschwertem Zaubern* kann eine MR von bis zu 7, bei der Sonderfertigkeit eine MR bis zu 12 ignoriert werden. Werden Zauber in schelmischer Repräsentation, die gegen die MR gehen, auf mehrere Opfer gesprochen, so sind sie nicht wie üblich um die höchste MR plus die Zahl der Opfer, sondern um die doppelte Anzahl der Opfer erschwert.

 Auch für Schelme gilt, dass sie ihr Opfer sehen und ein Minimum an Konzentration aufbringen müssen, vor allem aber, dass sie eine passende Zaubergeste ausführen müssen.

 Zauber in schelmischer Repräsentation setzen offensichtlich die verwendete Astralenergie besonders gut um: Wann immer ein Zauber aus einer fremden Repräsentation in die schelmische überführt wird (z.B. durch das oben genannte Imitationslernen), sinken die Astralpunktekosten auf zwei Drittel derjenigen in der ursprünglichen Repräsentation. Umgekehrt werden Schelmenzauber, die in eine andere Repräsentation überführt werden, um die Hälfte teurer. (Im *Liber Cantiones* sind nicht alle Kosten in ihrer Reinform angegeben. In der Tabelle auf Seite 328 können Sie erkennen, welche Kosten in schelmischer Repräsentation und welches die normalen Kosten sind.)

 Zauber in schelmischer Repräsentation lassen sich nicht niederschreiben und aus Büchern lernen. Zudem ist die koboldische Symbolik, die die Schelme verinnerlicht haben und die Basis der schelmischen Repräsentation bildet, für andere Zauberkünstler so schwer zu verstehen, dass das Erlernen eines Zaubers in schelmischer Repräsentation einem Unkundigen um drei Spalten schwerer fällt (anstatt der üblichen zwei); umgekehrt können aber Schelme auch Zauber in fremder Repräsentation nur um drei Spalten erschwert erlernen. Ausnahme hiervon ist die Wechselwirkung mit der scharlatanischen Repräsentation: Scharlatane erlernen Schelmenzauber nur um 2 Spalten schwerer und umgekehrt.

 Kenntnis der schelmischen Repräsentation erlaubt es jedoch, durch Imitationslernen eine beobachtete Zauberkunst zu duplizieren und so über einen längeren Zeitraum einen Zauber in schelmischer Repräsentation zu schaffen. Diese Besonderheit wird auf Seite 75 detailliert beschrieben.

Nicht immer haben die Koboldkinder in den Augen der derischen Bewohner das nötige Verständnis dafür, wann ein Zauber 'angemessen' ist und wann nicht. Wie der Kobold ist auch der Schelm stets auf der Suche nach einem 'Schelmenstück': einem Zauber, der so treffend ist wie ein guter Witz. Er soll die Beobachter zum Lachen und den Betroffenen zum Staunen, aber anschließend trotz Fluchens zum Schmunzeln oder vielleicht sogar zum Denken bringen. Ihre Magie ist für sie Mittel zum Zweck, eine zusätzliche Facette in ihrem Leben, und – wie ihr Verhalten generell – für Außenstehende unberechenbar. Die schelmische Zauberei bedient sich keiner Zeichen oder anderer Merkhilfen. Auch weil sie in ihrer Struktur fremdartig ist, ist es für Nichtschelme so ungemein schwierig, Koboldmagie zu erlernen. Umgekehrt haben auch Schelme gehörige Probleme mit fremden Zaubern, wenn sie solche erlernen wollen. Die Umsetzung etwa einer gildenmagischen Theses in das Verständnis des Schelms erfordert ein großes Maß an Gewissenhaftigkeit und Konzentration – und für diese Dinge

sind Schelme nicht gerade berühmt. Haben sie erst einmal herausgefunden, 'was der Witz an der Sache ist', dann ist es ihnen nach einiger Übung durchaus möglich, die Effekte von Zaubern, die sie beobachtet haben, nachzuahmen (siehe *Schelmisches Imitationslernen* auf Seite 75). Das Erlernen eines Schelmenzaubers hingegen erfordert das Verständnis dafür, wie dieser Zauber entsteht: Aus einem Impuls nämlich, der aus einer humoristischen Gedankenkette entspringt – auch wenn sich die Bahnen ähneln, so dass die Freizauberei auch den Schelmen verschlossen bleibt. Wer den Humor der Schelme und ihre Leichtigkeit versteht, nur der wird ihre Magie meistern können.

DAS LEBEN ALS SCHELM

Der Schelm ist geübt darin, die Schwachstellen und wunden Punkte seines Gegenübers zu erkennen – und er versucht, ihm einen Spiegel vorzuhalten und ihn so auf diese Schwächen aufmerksam zu machen. So kann es geschehen, dass er die eitle Prahlerei eines Gardisten kurzerhand mit einem NACKEDEI beendet, damit er und alle Umstehenden einsehen, dass er ohne seine schmucke Uniform auch nur ein ganz normaler Mensch ist.

Auf der anderen Seite möchte er die Menschen in seiner Umgebung aufheitern und davon überzeugen, dass das Leben viel leichter zu ertragen ist, wenn man darüber lacht. So ist es möglich, dass er der Fischersfamilie, die jüngst ihre Tochter im Sturm verlor, Trost spendet, indem er bei der Bestattung seine eigene unverbrüchliche Zuversicht auf die Trauergemeinde überträgt, und sich keinen Deut um den wütenden Blick des Boron-Geweihten schert, der zu Recht eine Täuschung und Blasphemie hinter dem vergnügten Schelmengesicht vermutet. Ein Lächeln auf das Gesicht seines Gegenübers zu zaubern ist dem Schelm Lohn genug. Oft genug geschieht es jedoch, dass dieses Gegenüber den Sinn für Humor gar nicht teilen kann oder will, und wenn der oben genannte Fischersvater herausfindet, wo seine plötzliche Zuversicht wirklich herkommt, kann es sein, dass dem Schelm trotz allen guten Willens eine gehörige Tracht Prügel droht.

HUMOR UND SCHWERMUT

Die Gratwanderung zwischen seinem angeborenem Wesen und der koboldischen Erziehung ist nicht leicht für einen Schelm. Es ist nur ein kleiner Schritt von der Fröhlichkeit zur Hysterie, von der steten Veränderung zum Chaos. So kommt



KOSTEN VON ZAUBERN IN SCHELMISCHER REPRÄSENTATION

Zauber	Thesiskernkosten	Kosten in schelmischer Repräsentation	Zauber	Thesiskernkosten	Kosten in schelmischer Repräsentation
Abvenenum	4 AsP	3 AsP	Motoricus	1 AsP pro 5 Stein, min. 3 AsP	2 AsP pro 15 Stein
Aeolitus	4 AsP	3 AsP	Murks und Patz	3 AsP pro 2 Beteiligten,	1 AsP pro
Attributo	7 AsP	5 AsP		min. 17 AsP	Beteiligtem, min. 12 AsP
Aufgeblasen	15 AsP	10 AsP	Nackedei	(9 + 1,5*RS) AsP	(6 + RS) AsP
Axxeleratus	7 AsP	5 AsP	Odem	4 AsP	3 AsP
Bewegung stören	8 AsP + 1/5	5 AsP + 2/15	Papperlapapp	27 AsP	18 AsP
	der Spruchkosten	der Spruchkosten	Penetrizzel	3 AsP + 1 AsP pro Spann	2 AsP
Blendwerk	9 AsP pro SR	6 AsP pro SR			+ 2 AsP pro 3 Spann
Blitz dich find	4 AsP	3 AsP	Plumbumbarum	4 AsP + 2 AsP pro Gegner	3 AsP
Delicioso	3 AsP pro Stein	2 AsP pro Stein			+ 1 AsP pro Gegner
Dichter und Denker	6 AsP	4 AsP	Schabernack	7 AsP	4 AsP
Dunkelheit	3 AsP pro SR	2 AsP pro SR	Schelmenkleister	3 AsP pro Schritt	2 AsP pro Schritt
Einfluss stören	5 AsP + 1/5 der Spruchkosten	3 AsP + 2/15 der Spruchkosten	Schelmenlaune	6 AsP + 2 AsP	4 AsP + 1 AsP
				pro Beteiligtem	pro Beteiligtem
Eisenrost	2 AsP + 2 AsP pro Stein	2 AsP	Schelmenmaske	9 AsP pro SR	6 AsP pro SR
		+ 1 AsP pro Stein	Schelmenrausch	8 AsP	5 AsP
Favilludo Funkentanz	3 AsP	2 AsP	Seidenweich	8 AsP	5 AsP
Flim Flam	1 AsP pro SR	1 AsP pro SR	Seidenzunge	6 AsP	4 AsP
Foramen!	2 bis 12 AsP	1 bis 8 AsP	Sensibar	3 AsP pro	2 AsP pro
Gefunden!	17 AsP	12 AsP		10 Aktionen	10 Aktionen
Große Verwirrung	6 AsP	4 AsP	Silentium	1 AsP pro	1 AsP pro Schritt
Harmlose Gestalt	6 AsP	4 AsP		Schritt Radius und SR	Radius und SR
Hellsicht trüben	MR des Opfers, min. 6 AsP	2/3 der MR des Opfers, min. 4 AsP	Somnigravis	7 AsP	4 AsP
Holterdipolter	17 AsP	12 AsP	Tauschrausch	11 AsP	7 AsP
Illusionen auflösen	6 AsP	4 AsP + 1/30	Verschwindibus	6 AsP pro SR	4 AsP pro SR
	+ 1/20 der Spruchkosten	der Spruchkosten	Visibili	4 AsP pro SR	3 AsP pro SR
Juckreiz	7 AsP	4 AsP	Vogelzwitchern	8 AsP	5 AsP
Klickeradomms	3 AsP	2 AsP	Weihrauchwolke	6 AsP	4 AsP
Koboldgeschenk	7 AsP	4 AsP	Zagibu	3 AsP pro 10 Unzen	2 AsP pro 10 Unzen
Koboldovision	10 AsP	7 AsP	Zauberwesen	11 AsP	7 AsP
Komm Kobold Komm	11 AsP	7 AsP	Zappenduster	11 AsP	7 AsP
Kusch!	5 AsP	3 AsP	Zunge lähmen	6 AsP	4 AsP
Lach Dich gesund	1 AsP pro LeP	2 AsP pro 3 LeP			
Lachkrampf	8 AsP	5 AsP			
Langer Lulatsch	10 AsP	7 AsP			
	+ 5 AsP pro SR	+ 3 AsP pro SR			
Leib des Erzes	12 AsP + 2 AsP pro SR	8 AsP			
		+ 4 AsP pro 3 SR			
Lockruf	7 AsP	4 AsP			
Meister mind. Geister	3 AsP pro Geist	2 AsP pro Geist			



es, dass erfahrenere Schelme – entgegen jeder Vermutung – sehr gefestigte Charaktere sind.

Obgleich sie einen nahezu unerschütterlichen Humor haben – und bei Scherzen auf ihre Kosten eher mitlachen als wütend werden –, kann es geschehen, dass Schelme die Schwermut überkommt. Meist geht das schnell vorbei, doch es soll vorkommen, dass sie ihre ureigene Fähigkeit verlieren, jeder Wendung des Schicksals mit unerschütterlichem Optimismus zu begegnen. Dann gehen sie langsam und qualvoll an ihrem eigenen Sarkasmus zu Grunde. Ein solches Wesen wird Schwarzschemel genannt – und sollte dem Spielleiter vorbehalten bleiben.

GEMEINSCHAFT DER SCHELME

Einer so unsteten Gemeinschaft wie den Schelmen ist natürlich jedwede Form von Hierarchie fremd. Gelegentlich trifft man sich, plaudert, bringt sich vielleicht sogar den einen oder anderen Zauber bei (wenn einem nicht langweilig wird darüber), aber ein strenges Schüler-Lehrer-Verhältnis oder gar Verpflichtungen irgendeiner Art

sind ihrem Denken so fern, wie es nur sein kann. Von Zeit zu Zeit treffen sich Schelme und Kobolde wieder und tauschen neben derben Witzen und Erinnerungen eventuell auch weitere Zauber aus – doch meistens hat man mit Onkel Lupibatschituchtal Knatterbustel Tortenheberweitwurflenkbespaßer viel wichtigere Dinge zu besprechen.

AUSBILDUNG

Die Jugend eines Schelms verläuft anders als die seiner Geschwister in den Städten und Dörfern Aventuriens: Er lernt, was man für das Leben in einer Koboldfamilie wissen muss. Und dazu gehört kaum, eine wohlschmeckende Rübe von einer bitteren Wurzel zu unterscheiden oder ein Feuer langfristig zum Brennen zu bringen. Zu Unrecht aber wird den Schelmen eine Kindheit in Sorglosigkeit und Fülle angedichtet. Auch Kobolde kennen allerlei Gefahren, und Verlust und Schmerz sind ihnen nicht fremd. Jedoch begegnet man der täglichen Unbill hier auf andere Art. Leichtmut, Sprunghaftigkeit und unerschütterliche Neugierde bilden die Grundlage des koboldischen All-

tags, und so wird auch die Weltsicht des Schelms geprägt (siehe auch den Abschnitt über Kobolde auf Seite 345f.).

Leider wird diese Lebensart unter normalen Menschen nicht sehr geschätzt. Deren Leben ist von Sorge und Ernsthaftigkeit, von der Suche nach Sicherheit und dem Streben nach Besitztümern bestimmt. Die meisten Menschen, denen der Schelm begegnet, verstehen seine Scherze nicht, sie reagieren voller Zorn auf jede Neckerei, und hinter dem Spott, den sie hervorbringen, verbirgt sich keine Wärme, sondern Häme und Schadenfreude.

DIE MAGIE DES TANZES

Tänzerinnen und Tänzer gibt es in fast jedem Volk, und ihre Bewunderer lassen sich gerne von hervorragender Kunst verzaubern – wofür sie sich dann mit begeistertem Applaus und höchster Verehrung erkenntlich zeigen. Die meisten Tänzer sind perfekte Beherrscher ihres Körpers und seiner Bewegungen, manche sind sogar von den Göttern gesegnet, aber nur wenige verfügen über astrale Kraft, die sie dazu befähigt, mit ihren Tänzen Magie zu wirken.

Am berühmtesten unter diesen Zaubertänzern und Zaubertänzerinnen sind die **tulamidischen Sharisadim**, denn sie sind am zahlreichsten und angesehensten. Geheimnisvoller erscheint die **novadische**, dem Gott Rastullah gefällige **Sharisad**. Beide, egal aus welcher der beiden miteinander verwandten Kulturen sie stammen, weben durch jede Bewegung ihres Körpers und kleinste Fingerbewegungen feinste Astralgespinste – wobei die Novadi immer ein oder zwei Schleier, einen Khunchomer oder Kerzen nutzt, während die Tulamidin Finger- oder Fußschellen trägt und nur selten auf Schleier und Säbel zurückgreift. Die Tänzer und Tänzerinnen der Zahori, **Hazaqi** genannt (abgeleitet von dem tulamidischen Begriff für 'Feuerpau' aufgrund der häufig rot-schwarzen Gewandung), zeigen eine durch Kraft und Stolz geprägte Kunst mit weit ausladenden und teils grotesken Arm- und Handbewegungen und stampfenden Fußfolgen. Mit heißblütigem Temperament zwingen hier Leib und Willen die astralen Kräfte in ihre Form. Die Magie wird zumeist im Solotanz gewirkt, auch wenn der Paartanz weit verbreitet und der Gruppentanz mit wechselnd in den Vordergrund tretenden Tanzenden bei Sippentreffen sehr beliebt ist. Die aranischen **Majuna**, hingegen stehen – zumindest in ihrer Heimat – in dem Ruf, die atemberaubendsten aller männlichen Tänzer zu sein. Sie zeigen ihre betörende und akrobatische Kunst zumeist im Rahmen einer Vorstellung mit bis zu 13 Tänzern – wobei zwölf Tänzer den Rahmen für den Haupttänzer bilden, und in der Regel ist auch nur dieser eine in der Lage, Magie zu wirken. (Angeblig gab es vor langer Zeit auch einmal maraskanische Varianten verschiedener Zaubertänze, die jedoch von den Zaboroniten ausgemerzt wurden, weil sie die Schönheit der Welt nur unvollkommen wiedergaben.)

DIE ZAUBERKUNST DER ZAUBERTÄNZER

Die Ursprünge der Zaubertänzer sind vermutlich bei den ersten Tulamiden zu finden, wo sie sich wahrscheinlich aus einem immer mehr ritualisierten Magiediletantismus entwickelt hat.

In der heutigen Zeit ist die Magie der Zaubertänze streng ritualgebunden. In ihr werden durch Tanzbewegungen die astralen Muster gewoben, wobei es für jeden einzelnen Tanz ein festes Grundmuster gibt (nicht im Sinne von bestimmten Schritt- oder Bewegungsfolgen, sondern als astrales Muster), das der Tänzer mit seinem Körper gleichsam webt. Je nach kultureller Ausprägung (Tanz-Stil) benutzt der Tänzer dabei sehr unterschiedliche Bewegungsarten. So

BEKANNTE SCHELME

Im Verlauf der letzten Jahre haben nur wenige Schelme in einer Weise auf sich aufmerksam gemacht, die sie erwähnenswert macht. Bruder **Zadikhar in Borbra** hat seine wahre Berufung als Geweihter der jungen Göttin entdeckt, und **Leirix aus Punin** dürfte der bekannteste aller Schelme Aventuriens sein. **Flarach**, gutgelaunter kaiserlicher Hofnarr am Hofe der Kaiserin Rohaja, ist der 'König des Praiotentriezens'. Traurige Berühmtheit erlangte **Torxes von Freigeist**, der 'Hofnarr der Schwarzen Lande' und ehemaliger Herold Borbarads.

wirken die feinen Fingerspiele einer Sharisad im *Tanz der Bilder* auf gleiche Weise wie die akrobatischen Leistung eines Majuna, die wehenden Schleier der novadischen Sharisad und die variierten Schrittfolgen und Armbewegungen der Hazaqi die gleiche Magie, auch wenn der Zuschauer einen völlig anderen Tanz zu sehen glaubt. Die einzelnen Tänze der Zaubertänzer finden Sie ab Seite 142.

DIE AUSBILDUNG ZUM ZAUBERTÄNZER

Die Ausbildung jedes Magietänzers bedarf langer Jahre und beginnt im frühen Kindesalter. Neben den profanen Grundlagen des Tanzes und den Tänzen seines Kulturkreises nebst gesellschaftlicher Fertigkeiten muss der Lehrling die Bewegungsfolgen jedes magischen Tanzes einzeln zu meistern lernen. Ohne hartes körperliches Training und Selbst- sowie eine kaum nachvollziehbare Körperbeherrschung und eine angeborene körperlich geprägte Intuition und Magie wird kein Tänzer je die Kunst des Magietanzes meistern können. Zudem ist bisher kein Magietänzer bekannt geworden, der anders als tanzend seine magischen Kräfte genutzt hätte. Da die Tänze jedes Kulturkreises ihre grundlegenden Eigenheiten und Regeln haben, ist es für den Tänzer deutlich leichter, Magietänze seines Volkes zu meistern als die Tänze der Nachbarn, auch wenn sich alle bekannten magischen Tänze aus den alten Tänzen Mhanadistans entwickelt haben.

Ein Zaubertänzer kennt und beherrscht nach seiner etwa sechsjährigen Ausbildung bei einer ebenfalls magiebegabten Tanzmeisterin oder einem Tanzmeister Grundlagen in den meisten magischen Tänzen seines Kulturkreises. Die Magie zu wecken, gelingt ihm zunächst nur in wenigen, ausgewählten Tänzen. Der Tänzer strebt während seines aktiven Berufslebens beständig nach Erweiterung und Vervollkommnung seiner Kunst. So kommt es häufig vor, dass Zaubertänzer von Stadt zu Stadt ziehen, um bei verschiedenen Meistern in die Lehre zu gehen. Mancher erlernt dabei gar die Tänze 'fremder' Kulturen – denn die magische Tanzkunst hat ihre Wurzeln im alten Mhanadistan und besitzt trotz der Unterschiede der Kulturen immer noch eine gemeinsame Grundlage. (Dass Novadi-Sharisadim eher weniger reisen und nur gottgefällige Tänze erlernen sollten, versteht sich dabei von selbst.)

BEKANNTE SHARISADIM

Shanna Al'Sharvesh ist die begehrteste Tänzerin Fasars. Mysteriös verschleiert tanzt die Schönheit jedoch nur auf von ihr ausgewählten Plätzen, bevorzugt in echsichen Ruinen. Eine der, wenn nicht die berühmteste novadische Sharisad ist **Sherizeth saba Nereida**. Ihre vollendete Beherrschung der Neun Tänze wird im gleichen Atemzug mit ihrer Schönheit im gesamten Kalifat gepriesen. Die berühmteste unter den Hazaqi (den Tänzern und Tänzerinnen der Zahori) ist derzeit die heißblütige **Ziqati** aus der Zulhamor-Sippe, die im Lamento Liebe und Hass, Zorn und Vergebung gleichzeitig vereint.



DIE TRADITION DER ZIBILJAS

»Eyne große Ketzerey und dem Herre Praios ein Missbehagen sind die Zauberweyber der Nurbarden, welche vorgeben, der Herrin Hesinde zu dienen, dabei aber zaubern wie eyne Hex und sich gemeyn machen mit den Geystern von Bienen. Sie verzaubern ihre Sippe, auf dasz sie ihnen unterthan ist, sie sprechen mit dem Bienenstock, lesen Traeume und ritzen zauberische Zeychen in Thuerschwelle und Stadt-Thor. Wahrlich, sie treyben Gespoett mit den Zwoelfen, dem Herre Praios zuvor, und es kann nicht recht sein, dasz man sie leben laeszt.«

—aus den Aufzeichnungen des Praioslob von Selem, vermutlich um 360 BF

Viele der größeren Norbardensippen erheben eine der ihren in den Rang einer Zibilja, einer weisen Ratgeberin, deren Name im Alaani für 'Wahrsagerin' und 'Traumseherin' steht. Ihre wichtigste Aufgabe ist die Bewahrung und Fortführung des Seffer Manich, der heiligen Sippenchronik. Auf bisweilen weit über tausend Jahre alten Schriftrollen werden darin alle bedeutenden Ereignisse der Sippe festgehalten: von Geburten und Unglücksfällen bis zu erfolgreichen Handelsabschlüssen und sonderlichen Begebenheiten. Zur Niederschrift bedient man sich nach wie vor der alten norbardischen Schrift aus 46 Silben-, 18 Deut- und mehreren hundert Wortzeichen, zudem ist der Seffer Manich durchgehend in Versform gehalten.

DER URSPRUNG DER ZIBILJA-TRADITION

Der Ursprung des Kanons überlieferter Rituale, die der Magie der Zibilja zugrunde liegen, reicht offenbar noch in die Zeit des Exodus vor Bosparans Fall zurück. Ihre Grundlagen und damit auch Umfang und Art des Ritualwissens sind in allen norbardischen Gemeinschaften recht einheitlich, während Spruchzauberei den Zibiljas gänzlich verwehrt bleibt. Die Zauberkunst hat ihre Wurzeln wohl gleichermaßen in Hexentum und Schamanismus wie auch dem Hesinde- und dem Mokoscha-Glauben, worauf Vertrauten- und Traummagie einerseits sowie religiös geprägte Ritualzauberei andererseits hindeuten.

DIE ZAUBERKUNST DER ZIBILJAS

Jedes Ritual einer Zibilja wird eingeleitet durch die innige Bitte an Mokoscha und/oder Hesinde, sich zum Wohle der Sippe ihrer gnädigen Gabe bedienen zu dürfen. Dieses Gebet fällt, den Umständen sowie dem Temperament der Zibilja entsprechend, mal demütig-still, mal aufbrausend-polemisch aus, entbehrt jedoch nie eines mütterlich-belehrenden Charakters. Dieser zeigt sich umso deutlicher, wenn die Zibilja anschließend eine, bisweilen auch mehrere passende Episoden aus dem Seffer Manich vorträgt. Als Verbindungsglied zwischen starrer Tradition und wandelbarem Lebensgefühl der Sippe ist der Vortrag aus der Chronik ein wesentlicher Bestandteil jeder Ritualhandlung. Große Bedeutung hat dabei die sorgsame Wahl geeigneter Textstellen, wodurch die Zibiljas ihre Zauber sehr individuell den herrschenden Umständen anpassen. In dieser Flexibilität liegt vielleicht auch das Geheimnis der großen Kraft ihrer Magie, die anscheinend mühelos über große Entfernungen und lange Zeiträume hinweg wirkt. Mehr zu den Ritualen der Zibilja finden Sie auf Seite 145ff.

Neben ihren magischen Fertigkeiten übt sich die Zibilja vor allem in der alten Kunst der Weissagung

und Prophezeiung, und ihr Name deutet schon auf die hohe Wertschätzung hin, die die Norbarden dieser Gabe entgegenbringen. Dazu bedienen sie sich vor allem jener Methoden, die im Land der Ersten Sonne schon seit Bastrabuns Zeiten Verwendung finden: Zahlenmystik und Astrologie. Allen voran gilt ihnen aber die Traumdeutung als Weg zur wahren Erkenntnis. Schon früh lernt eine angehende Zibilja, ihren Träumen besondere Aufmerksamkeit zu schenken und ihre Sinne für die Welt des Unbewussten zu schärfen. Diese erhöhte Sensibilität führt allerdings dazu, dass sie von ihrer Traumwelt abhängig wird und nächtliche Erlebnisse sie stark beeinflussen können. Oft leidet sie daher tagelang an der Überflutung ihres Unterbewusstseins wie andere Menschen unter schweren Alpträumen.

Gerne werden Zibiljas mit Töchtern Satuarias in einen Topf geworfen, und eine gewisse Verwandtschaft mancher ihrer Rituale zur hexischen Traumauberei ist offensichtlich. Auch nehmen sich viele Zibiljas eine Schlange als Vertraute (andere Tiere scheinen ob der engen Bindung zu Hesinde nicht denkbar; siehe Seite 121ff.), die Fluch- und Flugmagie jedoch ist ihnen völlig fremd.

DIE ZIBILJA IN DER GEMEINSCHAFT DER NORBARDISCHEN SIPPE

Eine reine Gemeinschaft der Zibiljas gibt es nicht. Jede Zibilja ist ihrer Sippe verpflichtet und nicht irgendeiner Zusammengehörigkeit aufgrund ihrer magischen Begabung. Daher gibt es auch keinerlei sippenübergreifende Treffen von Zibiljas. Höchstens treffen sich zwei Sippen und somit auch deren Zibiljas.

Viel eher ist die Zibilja in der Gemeinschaft der norbardischen Sippe verankert. Zu ihren Pflichten gehört vor allem die Seelsorge und Beratung, aber auch die Vorbereitung und Leitung von Hochzeits- und Begräbnisritualen und ähnlichen Zeremonien. Wann immer die Sippe vor einer wichtigen Entscheidung steht, obliegt es der Zibilja, die Schrift zu studieren und Hesinde oder deren Tochter Mokoscha um Erleuchtung zu bitten, um die Muhme (das Sippenoberhaupt) zu beraten – dies mag Richtsprüche ebenso betreffen wie die Wahl des nächsten Reisezieles oder Handelspartners.

An vielen Feiertagen und bei großen Festen trägt die Zibilja der versammelten Meschpoche (Alaani für 'Sippe') aus dem Seffer Manich vor, wobei sie sich selbst auf der Tamburka begleitet. Dieses der tulamidischen Bandurria ähnelnde Instrument hat fast liturgische Funktion und dient ausschließlich der Untermauerung des Sprechgesangs. Es ist aus einem einzigen großen Holzstück geschnitzt und besteht aus einem bauchigen, eiförmigen Korpus, über den fünf sirrende Kupfersaiten entlang eines breiten, bundlosen Griffbretts gespannt sind.

Wie bereits angedeutet, gilt die Zibilja auch als Mittlerin zu Mokoscha, der Stammesgöttin der Norbarden. Diese Göttin, deren Symboltier die Biene ist, wird von den Norbarden als die Schutzgöttin über die Sippe verehrt: Wie die Bienen nur im Zusammenhalt ihres Schwarmes überleben können, so glaubt die Norbarden, auch nur mit dem Rückhalt ihrer Sippe in der Welt bestehen zu können. Aufgabe der Zibilja ist es daher, die Sippe zusammenzuhalten und jedem Sippenmitglied die Wichtigkeit des Sippengedankens zu vermitteln.

Mokoscha gilt als die Tochter Hesindes, der zweitwichtigsten Göttin der Norbarden. Schon die Nachfahren von Al'Hani und Beni Nurbad wurden (laut eigener Überlieferung) von Hesinde durch die Offenbarung auf dem Berge Aschub vor über



DIE GEWEIHTE ZIBILJA

Die meisten Zibiljas haben den Status einer Priesterin, die Mocoscha und Hesinde gleichermaßen dient, aber eine wirkliche Weihe ist dies in der Regel nicht. Wenn eine Zibilja die Weihe der Hesinde empfängt, dann tut sie dies in der Regel erst in späteren Jahren, wenn sie seelisch gereift und in ihren seherischen Fähigkeiten genügend gefestigt ist. Nur wenige werden in jungen Jahren der Hesinde geweiht.

Regeltechnisch passiert dies über den Kauf der Sonderfertigkeit *Spätweihe [Hesinde]*, die in Absprache mit dem Spielleiter auch bereits zu Spielbeginn zur Verfügung steht.

2.700 Jahren zu ihrem erwählten Volk erkoren, und die Göttin segnete sie durch das unschätzbare Geschenk der Schrift und vor allem dadurch, dass sie die Norbarden dem besonderen Schutz ihrer Tochter Mocoscha anvertraute.

Ein weiterer wesentlicher Aspekt Hesindes, der für die norbardische Mentalität von besonderer Bedeutung ist, ist der nach alter tulamischer Tradition zugeordnete Aspekt der Wandelbarkeit, der seinen Ausdruck im Nomadenleben und dem Handel als ununterbrochenem Warenfluss findet. In Vereinigung mit dem emsigen Sammeln von wertvollen Dingen, das sie von Mocoscha gelernt haben wollen, ergibt sich ein klares Bild des fleißigen Norbarden, der ständig durch die Welt zieht und Handel treibt.

AUSBILDUNG

Die Zibilja sucht sich ihre Nachfolgerin unter den Mädchen der Sippe, noch bevor die Anwärterin dem Kindesalter entwachsen ist, und nimmt sie an Kindes Statt an; oft fällt ihre Wahl ohnehin auf die eigene Tochter. Die Ausbildung geht über viele Jahre (was auch der Grund ist, warum nur so wenige Männer dieses Amt versehen, da die norbardische Tradition von Knaben verlangt, bei ihrer Heirat in die Sippe der Braut zu wechseln) und umfasst das Erlernen der Schrift, der Verkunst und einer Vielzahl poetischer Formeln, des Gesangs und des Spiels auf der Tamburka. Vor allem aber gilt es, die seherischen und arkanen Kräfte zu schulen, da sie später das Wohl der Sippe garantieren sollen.

Familienbewusstsein und Zusammengehörigkeitsgefühl der Norbarden sind so groß, dass eine Zibilja sich nie freiwillig von ihrer Meschpoche entfernen würde. Andererseits ist aber auch das regelmäßige 'Ausschwärmen' Teil der Mocoscha-Bezogenheit der Norbarden (und der Zibiljas im Besonderen), so dass es üblich geworden ist, dass sich eine junge Zibilja (direkt nach Abschluss ihrer Ausbildung) auf Wan-

DIE NEUE SIPPE

Hat eine Zibilja mit ihrer Sippe gebrochen oder sie verloren, wird sie über kurz oder lang erneut die Nähe einer solchen Gemeinschaft suchen – und sie zum Beispiel in den Gefährten einer Heldengruppe auch finden. Sobald sie das nötige Vertrauen zu ihnen aufgebaut hat (was sicherlich erst nach einigen gemeinsamen Abenteuern der Fall ist), kann sie mit der Eröffnung eines neuen Seffer Manich tatsächlich den Grundstein für eine neue Sippe legen.

Sollte eine Zibilja, die aus irgendeinem Grund keine eigene Sippe mehr hat, eine Gruppe finden, die sie als ihre neue Sippe versteht, dann kann sie ein neues Seffer Manich beginnen und ihr Neroth als Basis des neuen Siegels der Sippe einsetzen. Allerdings ist dies keine Entscheidung, die ihr sonderlich leicht fällt: Voraussetzung ist ein uneingeschränktes Zusammengehörigkeitsgefühl und Vertrauen innerhalb dieser Gruppe. Selbstverständlich entsteht solches Vertrauen nicht von selbst, mehrere Jahre gemeinsamen Lebens und einige gefährliche Abenteuer (oder etwas vergleichbares) sind unbedingte Voraussetzung.

Je unterschiedlicher die Gruppenzusammensetzung ist, desto schwieriger wird es der Zibilja fallen, eine Sippe daraus zu 'schmieden'. Wann der Zeitpunkt gekommen ist, aus einer wild zusammengewürfelten Heldengruppe eine Sippe zu machen, ist daher grundsätzlich mit dem Meister abzusprechen.

Regeltechnisch kostet die Gründung einer neuen Sippe die Zibilja 500 AP (bei Fortschreibung eines bestehenden Seffer Manich 400 AP), jedes zukünftige Sippenmitglied muss 250 AP investieren.

derschaft begibt, häufig begleitet von einem kampfkraftigen Sippenmitglied als 'Leibwächter' – nicht zuletzt, um den wahren Wert des Sippenzusammenhalts zu erfahren.

Normalerweise werden der jungen Zibilja ein bis zwei Jahre Wanderschaft zugestanden; jeder Zeitraum darüber hinaus muss vor der Lehrmeisterin, der Muhme und der Meschpoche (und dem Meister) wohl begründet sein – zumindest sollte die Zibilja regelmäßig ins Winterlager zurückkehren. Persönliche Questen scheiden zwar aus für eine Person, die ihr Leben dem Wohlergehen ihrer Fahrgemeinschaft widmen soll, denkbar wäre jedoch die (möglicherweise nur zeitweise) Verbannung aufgrund eines schweren Fehlers, meist ein Vergehen an einem Sippenmitglied. Auch kann sie ein düsterer Wahrtraum ereilt haben, der ihr ein gefährvolles und ungewisses Schicksal voraussagt, vor dem sie ihre Sippe bewahren will und diese darum freiwillig verlässt.

DIE MAGIE DER SCHAMANISTISCHEN VÖLKER

»Von den heidnischen Wilden: Der Moha in den Dampfwäldern des Südens, der Nivese im Schnee des Nordens, der kämpflüsterne Ork und der diebische Goblin, der wilde Tulamide im Raschtulswall und die Barbaren in Trollzacken und Gjalskerlanden – sie alle wissen nicht um die Macht der Zwölfe, ja, schlimmer noch: sie werfen sich vor tiergestaltigen Götzen in den Staub. Und da ihre Gebete natürlich unerhört bleiben (denn wie jeder Rechtgläubige weiß, gibt es keine Götter neben den Zwölfen), sehen sie in ihrer Verblendung die Hexerei ihrer Schamanen als Wunder an. Diese Medizinmänner, Wolfsfrauen und Geisterseher aber (manche werden gar ketzerisch Priester genannt) täuschen sie mit einer primitiven Magie grad wie die Jahrmarktzauberer ihr Publikum.

Wir sehen also, dass die heidnischen Wilden in weitaus größerem Frevel leben als die Götzenanbeter von Khôm und Maraskan, denen das Hirn

von der Wüstensonne verbrannt oder den Käfern ihrer Heimat zerfressen wurde. Denn der Wilde glaubt nicht nur an falsche Götzen, sondern betet gar die Kraft der lästerlichen Mada an!«

—Praiowin Lichtenstein, *Der kleine Unterschied*, Wehrheim, 1008 BF

Der Glaube der meisten Naturvölker Aventuriens ist geprägt von der Vorstellung, dass die Welt erfüllt ist von zahlreichen Geistern. Für manche Völker leben diese Geister überall in ihrer Umgebung: in Steinen, Pflanzen, Tieren, aber auch im Wind, auf Bergen oder in Quellen. Für andere wohnen die Geister in einer anderen Welt, eventuell sogar einer großen Zahl unterschiedlicher Welten, und verweilen nur manchmal in der 'eigentlichen' Welt. Aufgeschlossene und vor allem freigeistige aventurische Gelehrte fassen diese Religionen daher

unter dem Begriff *Animismus* zusammen (von Bosparano *animus* = Geist). Weitaus häufiger werden ihre Anhänger aber (besonders unter dem Einfluss der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft) je nach ihrem Götterbild als Heiden, Götzen- oder gar Dämonenanbeter eingestuft.

Eng verbunden mit dem Animismus ist das Wirken der Schamanen. Wie immer sie in den einzelnen Kulturen auch genannt werden, ihnen allein wird die Fähigkeit zugesprochen, mit Geistern Kontakt aufzunehmen und eventuell sogar deren Welten bereisen zu können. Und da in der animistischen Weltanschauung nicht nur unerklärliche Geschehnisse durch das Wirken von Geistern erklärt werden, sondern auch ganz Alltägliches unter ihrem Einfluss steht, kommt dem Schamanen innerhalb seines Stammesverbandes eine ungeheure Bedeutung zu. Seine vielfältigen Aufgaben umfassen dabei fast das gesamte Spektrum priesterlicher Pflichten, die in der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft auf die Geweihten der einzelnen Götter verteilt sind: von der Beratung des Stammesführers und der Bewahrung von Tradition und Gesetz über Seelsorge und Totenbestattung, dem Herbeirufen von Jagdglück sowie der Krankenpflege bis hin zur Segnung von Liebespaaren und oftmals sogar der Geburtshilfe.

Aufgrund dieser Aufgabenfülle wird statt von Animismus auch oft von *Schamanismus* oder *schamanistischen Religionen* gesprochen – auch wenn Schamanentum genau genommen nur die rituellen Praktiken, nicht aber die ganze Glaubenswelt der Naturvölker umfasst.

In diesem Kapitel wollen wir zuerst auf die Gemeinsamkeiten der spielbaren aventurischen Schamanen eingehen und dann die Besonderheiten der einzelnen Völker – darunter auch die anderen (leicht) magiebegabten anderen Magiebegabten dieser Völker. Die Rituale der Schamanen werden auf den Seiten 155–165 dieses Bandes beschrieben. Die Beschreibung der Glaubenswelt der Völker finden Sie jedoch in der Spielhilfe *Wege der Götter*.

ZAUBERKUNST DER SCHAMANEN

Auch wenn es die Aufgabe des Schamanen ist, für den Stamm in Kontakt mit den Geistern und der Geisterwelt zu treten, so wird jedoch in den meisten Kulturen die Reise in die Geisterwelt vermieden: Die Geister gelten als nur sehr schwer zufrieden zu stellen – manche Schamanen behaupten gar, dass sie nur mit den Lebenden spielen würden, weil ihnen in ihrer Welt so langweilig sei. Jeder Kontakt zu Geistern ist demnach mit einem schwer voraussehbaren Risiko verbunden, denn viele Geister versuchen, jeden Sterblichen, der ihnen zu nahe kommt, in ihre Gewalt zu bekommen, zu verletzen oder gar zu töten. Besonders gefährlich ist natürlich eine Reise in die Welt der Geister, denn diese Welt soll vielen Erzählungen zufolge bezaubernd schön sein, und man muss auf der Hut sein, dort nicht den Willen zur Rückkehr zu verlieren.

Es verwundert darum kaum, dass viele Kulturen die Reise in eine Geisterwelt möglichst vermeiden und ihre Schamanen stattdessen viele Bitten und Befehle an Geister ritualisiert haben. Mit Hilfe von zahllosen Hilfsmitteln wie Trommeln und Rasseln, Körperbemalungen und Federschmuck sollen die Geister besänftigt oder ihr Weg in eine bestimmte Richtung gelenkt werden. Letztlich sind dies jedoch keine Sinnbilder und Symbole für die einzelnen Zauber – vielmehr stellen die Gerätschaften der Schamanen, die Kräuter, Bilder und Gesänge die einzelnen an der Wirkung des Rituals beteiligten Geister selbst dar.

Was Angehörigen 'zivilisierter' Kulturen oft ein mitleidiges Lächeln auf die Lippen treibt, ist die Vielzahl von 'offensichtlich natürlichen' Vorgängen, die in Naturvölkern mystifiziert und mit dem Wirken von Geistern erklärt werden. So sieht man beispielsweise in jeder schwereren Wunde oder Krankheit, die nicht sogleich auf profane Behandlung anspricht, eine gestörte Beziehung des Kranken zur Geisterwelt. Dann haust wahrscheinlich ein böser Krankheitsgeist in ihm (vielleicht weil der Patient sich den Zorn eines mächtigeren Geistes

zugezogen hat), oder seine Seele wird gar von Geistern gefangen gehalten – in all diesen Fällen aber muss der Schamane die bösen oder verstimmten Geister vertreiben oder besänftigen, damit der Kranke wieder genesen kann.

Eine der wichtigsten Aufgaben des Schamanen ist es auch, durch entsprechende Begräbnisriten für eine gute Reise der Ahnengeister ins Jenseits zu sorgen und später auf deren Stimmen zu hören und sie zu deuten. Die Ahnen machen sich den Lebenden verständlich, indem sie das Verhalten von Tieren oder das Wachstum von Pflanzen beeinflussen, den Flug eines fallenden Blattes oder den Lauf eines Rennsals lenken – mächtigere Geister wirken sogar auf das Wetter oder die Sterne ein, und manche erscheinen ihren Nachfahren oder dem Schamanen bei besonders dringlichen Anliegen im Traum.

Um diese mitunter kaum merklichen Zeichen und Hinweise zu verstehen, muss der Schamane lernen, 'die Sprache der Ahnen zu sprechen' – und dies ist keine leichte Aufgabe, denn sie ist fremdartig und oftmals kaum fassbar. Dies ist auch der Grund, warum sich Schamanen nur äußerst selten in einer fremden Sippe zurechtfinden. Denn deren Ahnen haben andere Vorlieben bezüglich der Mittel und Wege, sich mit ihren Nachfahren zu verständigen – sie 'sprechen eine andere Sprache'.

In manchen Fällen wollen sich die Lebenden auch von sich aus an ihre Ahnen wenden, und dann muss der Schamane deren Geister aus dem Jenseits rufen. Dies kann der Fall sein, wenn ein Vorfahr in einer Familienstreiterei um Rat gefragt werden soll, aber auch bei einem Zwist im Stammesrat (so es einen solchen gibt) oder bei Fragen, die die Geschicke des gesamten Stammes betreffen, kann die Weisheit der Ahnen in Anspruch genommen werden. Daher wundert es auch nicht, dass bei Stammesversammlungen oft für einen wichtigen Ahnen ein Platz freigehalten wird oder vielleicht sogar ein 'Platzhalter' am Rat teilnimmt, der diesen Ahnen symbolisiert.

Wie alle anderen Geister auch sind die Ahnen dem Stamm keineswegs immer nur wohlgesinnt, auch sie kennen Gefühle wie Argwohn, Hass, Zorn oder Rache. Der Vorstellung mancher Kulturen zufolge weilen sie sogar an einem schrecklichen Ort und neiden den Lebenden ihre Existenz.

AUSBILDUNG

Nachdem ein Schamane seinen Nachfolger ausgewählt hat, lernt dieser in den nächsten Jahren zuerst die Verhaltensmaßregeln und Gebote, die das Überleben der Sippe sichern sollen, und wird darauf vorbereitet, nach dem Tod seines Lehrers die Verantwortung für die Sippe (mitunter sogar die ganze Welt) zu übernehmen. Später lernt er die Eigenheiten der Geister und ihrer Welt kennen und erst recht spät, die Rituale durchzuführen, die so wichtig für das Überleben des Stammes sind. Weitere Details zur Ausbildung finden Sie weiter unten bei der Beschreibung der einzelnen schamanistischen Kulturen.

INITIATION – AUFNAHME IN DIE WELT DER GEISTER

Was den Schamanen von seinen Stammesbrüdern und -schwestern unterscheidet, ist seine einzigartige Fähigkeit, aktiv mit den Geistern in Kontakt treten oder sogar eine Seelenreise in die Geisterwelt unternehmen zu können. Dazu muss er jedoch zunächst von den Geistern akzeptiert werden, und zu diesem Zweck kennt jede einzelne Kultur ein besonderes Initiationsritual. Ähnlich wie bei der Aufnahme eines jungen Stammesmitglieds in den Kreis der Jäger und Krieger, muss der junge Schamane bei seiner Initiation Aufnahme in die Welt der Geister finden.

Während die Berufung zum Schamanen bereits in der frühen Kindheit erfolgt, muss der Initiation eine mehrjährige Lehrzeit bei einem erfahrenen Schamanen vorausgehen. Die Form des Rituals ist von der Kultur abhängig, jedoch handelt es sich stets um eine von dem Mentor eingeleitete Reise in die Geisterwelt. Dort muss der junge Schamane

fast immer in irgendeiner Form gegen die Geister kämpfen. In manchen Kulturen muss er einen Sieg davon tragen, in anderen gehört es aber zu dem Ritual, dass er von den Geistern besiegt (meist sogar getötet) wird, um dann wieder geheilt zu werden (diese Verletzung bringt nicht selten auch körperliche Folgen mit sich, weswegen viele Stammeszauberer ein *Stigma* tragen, siehe **WdH 270**). Durch den Sieg oder den Tod in der Geisterwelt wird der Schamane ein zweites Mal geboren, was ihm künftig den Kontakt zu und sogar die Existenz in beiden Welten ermöglicht. Im Anschluss an diese Initiation sind manche Jungschamanen interessiert daran, sowohl die profane Welt als auch die der Geister etwas mehr zu erkunden, solange ihre Anwesenheit für den Stamm noch nicht zwingend erforderlich ist (was vor allem meist erst mit dem Tod des Lehrers der Fall ist).

Gelegentlich mag es auch vorkommen, dass ein Schamane von seinem Stamm ausgestoßen wird – sei es, weil es ihm nicht gelang, den Häuptling von seiner Besessenheit zu heilen und jener an den Folgen des Exorzismus starb, sei es, weil die Jagd so wenig erfolgreich war, dass dem Stamm der Hungertod droht, oder aus anderen Gründen, die man den Geistern und den Elementen, oder besser, dem schlechten Kontakt zu ihnen, zuschreibt. Solche Schamanen sind entweder unterwegs, um mit sich und den Geistern ins Reine zu kommen, oder weil sie auf Rache sinnen.

DIE ZWEITE INITIATION – WEIHE ZUM HOCHSCHAMANEN

In zumindest dreien der animistischen Kulturen Aventuriens hüten die höchsten und mächtigsten Schamanen das Geheimnis der zweiten Initiation. Bei diesem Ritual rufen auserwählte Medizinmänner der Waldmenschen, orkische Tairach-Priester oder nivesische Kaskju die höchsten Geister ihres Glaubens an, um einen Teil von deren Macht in sich aufzunehmen. Die Zeremonie ähnelt der ersten Initiation, ist aber stärker von der bereits entwickelten Persönlichkeit des Initianten geprägt. Bei diesem Vorgang wird der angehende Hochschamane zum Geweihten von Kamaluq, Tairach bzw. den Himmelswölfen, weshalb er in *Wege der Götter* beschrieben wird.

DAS NIPAKAU ZUR FREIHEIT FÜHREN

DIE MEDIZINMÄNNER DER WALDMENSCHEN- UND UTULU-STÄMME

Der Schamane, Medizinmann oder Geisterseher ist bei den Waldmenschen (womit hier alle Stammeskulturen der Waldmenschen und Utulus gemeint sind) der wichtigsten Persönlichkeiten der Sippe (in der Regel dem Häuptling) fast gleichgestellt. Das Wort Schamane ('Erde-machen-gelb') stammt sogar ursprünglich aus dem Mohischen und bezieht sich auf eine Hautfarbe, die aus hellem Lehm gewonnen und der Reise in die Geisterwelt vorbehalten ist. Mittelländer haben es verallgemeinernd auch auf die rituellen Professionen anderer Kulturen übertragen. Der Begriff 'Medizinmann' hingegen ist eine Schöpfung der 'Blasshäute' und spielt auf die legendären Heilkünste an, die den Schamanen der Waldmenschen zugeschrieben werden – zumal diese gerne jedes Mittel und jedes Ritual zu guten Zwecken als 'Medizin' bezeichnen.

Nur Schamanen können Ahnengeister befragen, nur diese die höheren Nipakaus, nur diese die höchsten und nur diese schließlich Kamaluq. Genau genommen hat diese Hierarchie unendlich viele Stufen, obwohl das kaum ein Schamane so formulieren würde. Daher erfordern alle Unternehmungen, in die viele Geister verwickelt sind (oder sein könnten), seinen geistigen Beistand. Und da alle Lebewesen, ja, selbst unbelebte Dinge, von einer Seele, ihrem Nipakau, besessen sind, schließt das natürlich

GLAUBE DER WALDMENSCHEN- UND UTULU-STÄMME IN KÜRZE

Hauptgötter: Kamaluq (vorwiegend Dschungelstämme), Obaran (vorwiegend Waldinsel-Utulus)

Weitere Götter: Takehe (Geisterspinne), die Nachtschwarze Herrin, Burdaq (besiegter Widersacher Kamaluqs)

Geister: Nipakau (gute und böse Geister in jedem Ding und Lebewesen), Tapams (unsterbliche Schutzgeister jedes Waldmenschen), Satuul (dämonisch pervertierte Tapams)

Verbreitung: Waldmenschen (Regengebirge und seine Flanken, Waldinseln, Loch Harodröl; als Sklaven im ganzen Süden, vor allem auf Plantagen – dort meist verwässerter bis völlig verdünnter Glaube), Utulus

Weltliche Aufgaben der Schamanen: Kontakt zur Geisterwelt, Austreibungen, Errichtung und Bewachung von Tabuzonen, Totenbestattung, Heilung

Heilige Orte (Tabus): Tempel der Roten Jaguare in Gulagal, Kun-Kau-Peh (verlassene Stadt Kokanu, Geisterspinne), Gron'gu'mur, H'Rabaal, Toteninseln Ibekla und Ibonka, Shan'r'Trak

Heilige Tiere: (roter und schwarzer) Jaguar, Waldelefant, Nebelspinne (weitere je nach Stamm und Sippe)

Glaubenslehre: Unsterblichkeit des Tapam, Beseeltheit aller Dinge und Wesen; es gibt Böses in der Welt, das nicht besiegt werden kann – darum muss es bewacht werden.

Glaubensziele: Bewahrung der Großen Tabus, Geleitung der Tapams ins 'Land hinter der Sonne'

Jenseitsbild: keines – der Tapam geht ins 'Land hinter der Sonne', um dann wiedergeboren zu werden; der Nipakau geht in den Dschungel ein.

Bestattungsriten: Vernähen aller Körperöffnungen, Begräbnis an einem Totenkultplatz (bei den Insulanern eigene Totendörfer oder -inseln) oder Versenken im Meer (Tocamuyac)

Weltbild: Unsere Welt ist der Dschungel. Warum sollten wir ihn verlassen, und warum betretet ihr ihn?

fast alle Tätigkeiten einer Waldmenschensippe mit ein. Oft werden Geister sogar um Erlaubnis gefragt oder um Vergebung gebeten, wenn ein Waldmensch einen Gegenstand benutzt, ein Tier erjagt oder eine Pflanze erntet. Aus diesem Grund kann ein Schamane auch den Willen des Häuptlings brechen, indem er behauptet, die vom Stammesoberhaupt gewünschte Handlung würde gegen den Willen der Geister verstoßen.

AUSBILDUNG UND INITIATION

Allein die Geister entscheiden, wer zum künftigen Medizinmann bestimmt ist (und tatsächlich sind Waldmenschen-Schamanen überwiegend männlichen Geschlechts). Meist tun sie dies bereits im Kindesalter eines Knaben kund, indem sie ihm in einer besonders gefährlichen Situation beistehen. Wenn ein junger Waldmensch also allein gegen ein gefährliches Tier oder eine schwere Vergiftung besteht, wird ihn der Schamane des Stammes einigen Prüfungen unterziehen – denn schließlich muss ein künftiger Medizinmann nicht nur das Wohlwollen befreundeter Geister, sondern auch die geistigen und körperlichen Voraussetzungen für den Kampf gegen böse Geister besitzen.

Zur Initiation wird der junge Schamane von seinem Mentor in eine Tabuzone (bei Waldinsel-Utulus meist eine Grabstätte) geführt und alleine gelassen. Während der folgenden Nacht sucht er die aussichts-



HILFSMITTEL DER WALDMENSCHEN-SCHAMANEN

Ritualhilfsmittel / Fetische: Luloa (Hautmalereien), Trommeln, Totemfiguren, Tiergewänder (bei manchen Stämmen stattdessen auch Gesichtsmasken), Rauschkräuter, Utulumba-Rauch (Prasiosandelholz, bei Utulus), Wahrsageschale (Tocamuyac)

Hilfsfertigkeiten: Akrobatik (wilde Verrenkungen), Tanzen, Singen, Musizieren (Trommel)

Knochenkeule: Jaguar, Dschungeltiger, Schattenlöwe (klein), Riesenaffe (mittelgroß), Waldelefant (groß) / bei den Tocamuyac das gezackte Schwert eines Sägefischs

lose Konfrontation mit den dort gefangenen Geistern (meist unbesiegbare Satuuls), die er in der Regel verliert. Sein Tapam versucht dann jedoch mit der Unterstützung seiner Ahnen und anderer Hilfsgeister, ihn aus den Klauen der Satuuls zu befreien. Nur einem Schamanen mit starkem Tapam gelingt es, die unbesiegbaren Geister des Tabus zu überwinden, ein schwacher Tapam muss unterliegen. Dann aber dringen die bösen Geister in den Körper des entseelten Initianten ein – und diese Gefahr ist keineswegs sinnbildlich zu verstehen, denn kaum ein Initiationsritual anderer Kulturen birgt so viele konkrete Gefahren: Immerhin sind in Tabuzonen nicht selten uralte Totengeister oder gar dämonische Präsenzen gebunden.

Durch die intensive Auseinandersetzung mit dem Wesen ihres Tapams sind sich Medizinmänner der Macht ihres Tapam-Namens stärker bewusst als andere Waldmenschen (siehe dazu auch **Die Magie der Namen** auf Seite 377ff.).

БЕКАПТЕ WALDMENSCHEN-SCHAMANEN

Die bedeutendsten Schamanen der Waldmenschen sind zugleich die Hüter der Großen Tabus, allen voran der *Tonko-Tapam* ('Schlafens-Seele') als oberster Wächter des Jaguar-Tempels von Gulagal. Seit Manaq, der vor fast 400 Jahren die Festlandstämme einte, wird dieses ehrenvolle Amt von den Mohaha gestellt und kommt in seinem Ansehen dem eines Hoch-Schamanen aller Waldmenschen zumindest recht nahe.

Sein direkter Einfluss beschränkt sich jedoch auf seine Tabuzone und einige Stämme der Mohaha. Derzeitiger Tonko-Tapam ist **Bohantopa**, seit er im Jahre 1017 BF den Tempel nach einer vorübergehenden Entweihung durch Borbarad zurückeroberte. Seine erstaunliche Begabung als Traumreisender zeigte sich schon kurz nach seiner Geburt, an die sich der Schamane sogar noch erinnern kann.

Die Hüterin des Tabus von Kun-Kau-Peh ist nur unter ihrem Titel *Take-Ca* ('ewig-Spinne-Frau' oder 'Geisterspinne-Schwester') bekannt, wiewohl eine der zahlreichen Legenden rund um ihre Person von einer einzigen, unsterblichen Schamanin spricht. Jedenfalls stammt sie aus den Reihen der Oijaniha und ist (nach der Einnahme bestimmter Rauschkräuter) in der Lage, geistigen Kontakt zu der Geisterspinne Takehe herzustellen. Die Take-Ca ist jedoch weit mehr als eine machtvolle Wächterin, denn ihre prophetischen und heilenden Kräfte sind weit gerühmt und werden von Waldmenschen aller Stämme in Anspruch genommen.

Ebenfalls zu den bekannten Schamanen sind **Schetento** ('Sonnensohn') und **Schehaiya** ('Sonnenbruder') zu zählen, wobei auch hier nicht sicher ist, ob es sich um Titel oder besonders langlebige Individuen handelt. Über das tatsächliche Ausmaß ihrer Kräfte ist wenig bekannt, doch gelten sie den Utulus der Zimtinseln beziehungsweise auf Sukkuvelani als von Obaran gesandte Herrscher. Da vergleichbare, fast gottgleiche Verehrung allerdings nirgendwo sonst bei den Waldmenschen üblich ist und gerade in ihrem Herrschaftsbereich die größten Toteninseln der Utulus liegen, ist anzunehmen, dass Schetento und Schehaiya die gewaltigen Tabus von Ibekla und Ibonka hüten.

MIT DEN WÖLFEN HEULEN

DIE NIVESISCHE KASKJUA

Die Schamanen der Nivesen, im Nujuka *Kaskjua* genannt (Einzahl: die *Kaskju* / der *Kaskjuk*), begleiten ihre Sippen und sind so eng in deren Verband eingefügt, dass sie selten auf Reisen ziehen und die Sippe ihrem Schicksal überlassen. In einer Gemeinschaft, die wie die nivesische aufs Überleben unter härtesten Bedingungen ausgerichtet ist, sind alle Mitglieder des Stammes wichtig, und so ist eine Schamanin auch nicht höher angesehen als ein Beinschnitzer, Ledergerber oder Jäger, wenn ihr auch der Kontakt mit den Gott-Wölfen steten Respekt verschafft.

Einige der Schamanen (etwa ein Drittel) sind Wolfskinder, doch die meisten sind einfach nur das: magisch begabte Nivesen, die in der Tradition ihres Volkes erzogen worden sind.

Die Lebensweisen der *Jänak* (Südländer) sind den Kaskjua ebenso fremd wie allen Angehörigen der *Nikaueni* (ein Sammelbegriff für alle Nivesenstämme). Das Beten im Tempel, gesittetes Essen und höfliches Buckeln vor dem Adel kennen sie nicht, wie umgekehrt den Mittelreichern und Horasiern die ständigen Opfergaben an die Geister ausgesprochen merkwürdig vorkommen dürften.

Nivesische Schamanen können ihrerseits jedoch nicht verstehen, warum die Jänak so wenig Rücksicht auf die Geister nehmen, mit deren Wohlwollen sie sich doch ihre eigene Sicherheit und ein ruhiges Leben verspielen.

DER GLAUBE DER NIVESEN IN KÜRZE

Hauptgötter: Liska, Gorfang

Weitere Götter: Grispelz, Reißgram, Rotschweif, Firngrim, Arngrim, Rangild, Rissa, Tongja, Ranik

Geister: Kekkääle (Feuergeister, verzehren Dinge), Fienlauki (Wintergeister, die dem Boden und den Menschen die Kraft entziehen), Gabetaj (Luftgeister, entreißen dem Boden die Pflanzen), Uonii (bringen das Wasser zum Fließen), Juajok (Erdsgeister, lassen Dinge zur Erde fallen), Fien-Nikkaa (Wolfsgeister), Taarjuk (Bärengeister), Pirtinaj (Jurtengeister), der Überzählige (Verführergeist)

Schöpfungslehre: Gorfang und Grispelz, das mythische Himmelspaar, gebaren zwei Kinder: einen Menschen und einen Wolf. Lange Zeit lebten Menschen und Wölfe einträchtig beisammen, bis der Mensch Mada die Kinder der Himmelswölfin Liska aus Neid erschlug. Zur Strafe zerpflügte und zerklüftete die Himmelswölfe das einstmals flache und fruchtbare Land.

Verbreitung: Nivesen (im ganzen Norden nördlich der Linie Thorwal-Vallusa, besonders im Bornland, der Grünen Ebene, dem Hochland von Riva und dem Sveltland, seltener in Thorwal und im Orkland)

Weltliche Aufgaben der Schamanen: Opfer-Rituale, Kontakt zur Geisterwelt, Austreibungen, Bewahrung der Tradition, Toten-Bestattung

Heilige Orte: Nivilaukaju-Stein (Karen-Opferungen an die Himmelswölfe), Liskas Fährte (nahe Wälderwacht)

Glaubenslehre: Mensch und Wolf sind Bruder und Schwester. Auch wenn Gier und Missgunst sie trennten, sollten sie doch einträchtig leben.

Glaubensziele: Einvernehmen zwischen Menschen und Wölfen, Menschen und Geistern

Jenseitsbild: die Ewiggrüne Ebene

Bestattungsriten: Verbrennung von Leichnamen, der Rauch trägt die Seele ins Jenseits.

Weltbild: Das Leben ist schwer seit Madas Untat. Der Natur ringt man ab, was man zum Leben braucht. Wer die Geister nicht erzürnt und den Himmelswölfen folgt, wird ein ruhiges Leben führen können.

HILFSMITTEL DER KASKJVA

Ritualhilfsmittel / Fetische: Rauch- und Feueropfer (Federn, Haare, Fellstücke, Hölzer, Gras- und Blumenbüschel, Kräuter, Milch, Honig ...), Gesichtsfarben, Tiergewänder (aus Federn, Pelzteilen oder ganzen Tierhäuten; besonders Wolfs- oder Bärenkostüme), Beinschnitzereien, Fleisch- und Knochenstücke, bunt angemalte Steine und Hölzer, nivesische Musikinstrumente: Beinflöte, Bunga (kleine Trommel), Zurr (mit Darmsaiten bespannte Holzröhre), Bukkaluula (zwölfsaitiges Instrument mit trapezförmigem Korpus, entspricht der norbardischen Klamfa)

Hilfsfertigkeiten: Tanzen, Singen, Musizieren

Knochenkeule: Wölfe (klein), Bären (mittelgroß), Mammut (groß)

AVSBILDUNG UND INITIATION

Die Schamanen einer Sippe wählen meist ein Kind aus, das sich entweder durch besondere Intuition, Weisheit im Umgang mit Menschen oder Wölfen oder durch frühe Visionen auszeichnet. Dies sind Jungen wie Mädchen, auch wenn insgesamt die Frauen überwiegen. Diese Gaben werden weiter geschult und die Riten im Umgang mit den einzelnen Geistern gelehrt. Dabei wird besonderer Wert darauf gelegt, dass die Schülerin das Wohl der Sippe vor ihr eigenes stellt, um den Erhalt der Gemeinschaft zu garantieren. Oft lernen Schamanen schon in ihrer Kindheit viele einzelne Geister kennen, mit denen sie dann im Laufe ihres Lebens weiter Kontakt haben und sogar Bindungen eingehen.

Die Initiationsqueste ist meist die Suche eines bestimmten Wolfsgeistes, um ihm Fleisch zu opfern, das Vertreiben des unruhigen Geistes eines ehemaligen Sippenmitgliedes, die Besänftigung von einem verärgerten Wolfsrudel oder ähnliches. Die Initiation selbst findet in tiefer Trance statt, in der die Mentorin ihrer Schülerin die Augen für die Geister öffnet und sie kurz ins Nivaleiken leitet, aus dem sie dann zurück in ihren Körper finden muss.

BEKANNTE KASKJVA

Der annähernd einhundert Jahre alte **Kailäkkinen** gilt als einer der weisesten Schamanen der Nivesen (zum Beispiel warnte er aventu-

rienweit als erster vor der Rückkehr Borbarads). Der gebrechliche Mann, der jedoch geistig wacher ist als mancher junge Jäger, strebt die Aussöhnung mit den Wölfen und Friede unter den Stämmen an, straft aber jeden Frevel unbarmherzig.

Eine weithin bekannte Geistersängerin hingegen ist **Paakauka** vom Stamm der *Rika-Lie*, die mit ihrer Sippe in der Grünen Ebene bis Riva mit den Karenen zieht. Manchmal scheint ihr die Welt der Ahnen vertrauter als die der Menschen zu sein. Sie wird oft von Nivesen anderer Stämme um Rat gebeten.

RASEREI, RAUSCH UND BESESSENHEIT

DIE SCHAMANEN UND BESESSENEN DER FERKINA

Unter Ferkina gibt es nicht nur die Nuranshârim (Ez: Nuranshâr, Schamane), die mit der Welt der Geister interagieren, sondern auch die Anach-Nûrim (Ez: Anach-Nûr, Besessener), die die Blutgeister von Tieren in sich aufnehmen. Weiterhin kennen die Ferkina auch die Tradition der Druiden, die hier jedoch nicht eigens behandelt wird.

DER NURANSHÂR

Auf den ersten Blick unterscheidet sich der Schamane (Nuranshâr) nicht vom gewöhnlichen Ferkina. Wie dieser trägt er Hosen aus Lederflicken, umwickelt den Oberkörper mit Fellen oder Woldecken, lässt Haare und Bart lang wachsen als Zeichen des freien Mannes, verhüllt sich vor Fremden mit einem Zipfel des roten Kopftuchs und 'verziert' sein Antlitz durch Schmucknarben. Erst auf den zweiten Blick sind einige Unterschiede zu erkennen: Sein Gewand ist bunter bestickt als sonst üblich und erinnert an das Gefieder eines farbenprächtigen Vogels (der Eindruck wird allerdings oft durch alte Blutflecken getrübt). Oft wirkt er mager und ausgezehrt, wenn er sich durch Fasten und Opfer von eigenem Blut den Göttern genähert hat, oft verwahrlost nach tagelangem Drogenrausch, und manchmal entückt – dann lodert der Wahnsinn in seinen Augen.

Zu Ritualen schmückt er sich meistens mit Vogelfedern: Weit wie ein Adler soll der Schamane sehen, auf Geierflügeln die Totengeister tragen, mit Eulenaugen das Verborgene wahrnehmen, Übles zertreten wie der Pfau die Schlange. Besonders bei den Bestattungsriten steckt der Schamane sich regelrecht Flügel an. Oft werden die Elemente gebeten, den Ritualplatz zu beschützen.

DER GLAUBE DER FERKINAS IN KÜRZE

Hauptgötter: Raschtula, Rascha

Weitere Götter: Adawadt (nur bei den Shai'aian), der Mond, personifizierte Steppenbrände

Geister: Ahnengeister, Blutgeister, Elementargeister

Weltliche Aufgaben der Schamanen: Durchführung von Feiern, Bestattungen und Mannbarkeitsriten; Kalenderführung, Opfer an die Götter, Weitergabe der Sagen; oft ist der Schamane zugleich Shahr (Hauptling).

Heilige Orte: Quellen, Quellgrotten, Teiche; Shai'aian auch: Vulkanschlote, vor allem Raschtul Kandscharot und Schlund ('Chul-e-Raschtula')

Heilige Tiere: Raschtula: Stier, Hengst; Rascha: Stute, Kuh

Glaubenslehre: Den Göttern sind die Menschen weitgehend gleichgültig, nur Kampf, Rausch, Blut und Qualen erregen ihre Aufmerksamkeit.

Glaubensziele: die Aufmerksamkeit der Götter erhaschen.

Jenseitsbild: individuell: jeweils das Gegenteil des Lebens im Diesseits

Bestattungsriten: Aufbahnen der Toten für die wilden Tiere

Weltbild: Die Welt ist in Unordnung, weil Raschtula sie während seines Kampfes mit dem Riesen Adawadt vernachlässigt hat.



HILFSMITTEL DER FERKINA-SCHAMANEN

Ritualhilfsmittel / Fetische: Vogelgewand, Trommel, Blutopfer (Tier, Mensch, Eigenblut), Wein und Rauschkräuter, Messer oder Dolch, frische grüne Pflanzen (vor allem Zweige von Eibe und anderen Nadelbäumen)

Hilfsfertigkeiten: Zechen, Tierkunde, Heilkunde Gift, Stimmen Imitieren

Knochenkeule: Harpyie, Khoramsbestie, Berglöwe (klein); Nashorn, Stier (mittel); kleine Drachen (groß)

Vor großen Ritualen fastet der Schamane oft längere Zeit; fast immer nimmt er berauschende Mittel ein. Bei Anrufungen der Götter und beim Prophezeien wird grundsätzlich Blut geopfert.

AVSBILDUNG UND INITIATION

Um als erwachsener Mann zu gelten, muss ein junger Ferkina einen Gegner töten. Das kann ein Mensch sein, aber auch ein großes Raubtier. Wer Schamane werden will, sollte aber ein magisches, mystisches, sagenumwobenes Wesen erlegen – zum Beispiel einen Baumdrachen, eine Harpyie oder eines jener Echsenungeheuer, die heutzutage nur noch weit entfernt im tiefen Süden oder auf der Echseninsel hausen und dem ehrgeizigen Jüngling eine weite Reise abverlangen.

Bei der Initiation muss der Anwärter eine Giftschlange, Spinne, einen Skorpion oder Khoramwühler in einem ritualisierten Zweikampf mit bloßen Händen bezwingen. Das Gift von Tieren und bei manchen Stämmen auch giftige Pflanzen bringen ihn nah an die Schwelle des Todes, über die er hinüber zu greifen lernt, um die Geister der Verstorbenen in die Welt der Lebenden zurück zu bitten. Bei vielen Sippen spielen Rauschmittel eine unterstützende Rolle, und oft endet das Ritual mit einem Bad in der heiligen Quelle der Sippe, aus der der Initiierte 'wiedergeboren' auftaucht.

BEKANNTE FERKINA-SCHAMANEN

Nur wenige Schamanen sind weiter als bis zur Nachbarsippe hin bekannt, denn anders als den Kriegern, die in die Täler hinabsteigen, um Beute zu machen, begegnet ein 'blutloser' Reisender dem Schamanen meist erst, wenn er auf dem Opferstein liegt.

Jikhab iban Tšcharik, der Schamane der Ban Sharîda am Ostrand des Khoram-Gebirges, wird in Schriften der Akademie Khunchom lobend erwähnt: Er soll wichtige Hinweise zur Beschaffenheit von Bastrabuns Bann gegeben haben, der magischen Mauer, die einst die Ostküste abschirmte. Jikhab soll ältlich und habgierig sein und für friedlichen Handel mit den Talbewohnern eintreten.

Zivilisiert und umgänglich für einen Ferkina ist auch **Azad iban Madawan** vom Stamm der Ban Malya, die ihre Herden nicht weit von Fasar weiden und für die Zucht besonders gefährlicher Kampfstiere berühmt sind. Seit er zwei seiner Schwestern mit dem Hochgeweihten des Kor verheiratet konnte, ist der athletische Miltzwanziger, der schon etliche Konkurrenten im Zweikampf und mit Zaubern getötet hat, zweifellos der politisch einflussreichste aller Ferkinas.

DER BESESSENE

»Plötzlich hörst du ein lautes Gebrüll – das Gebrüll eines waidwunden Tieres. Du kommst näher und siehst, wie gerade die Axt des Mannes der Bestie das letzte Leben nimmt. Du wagst nicht, auch nur zu atmen, während du mit ansiehst, wie er es in eine Senke schleppt, in der sich das Blut immer mehr sammelt, wie er mit groben Schlägen das Fell vom Fleisch löst und es sich um die Schultern schlingt, wie er das Herz herausreißt, es gen Himmel hebt und dann gierig hinunterschlingt. Auch wenn er dich nicht ansieht, bist du sicher, dass er dich beobachtet, während er sich niederkniet, um das Blut zu trinken. Über und über besudelt ist er – und

du meinst, deinen Augen nicht zu trauen: denn dort, wo eben noch seine Füße und seine Hände waren, sind jetzt Tatzen, krallenbewehrt wie die der Khoramsbestie, deren Fleisch er roh vertilgt, während ihn ein Schauder schüttelt, der ihm einen markerschütternden Schrei entlockt! Und würgend wendest du dich ab, als du merkst, dass nicht nur dort, wo er sich in das Fell gehüllt hat, seine Haut von Haar bedeckt ist – nein, auch die Arme und die Beine – vom Rest willst du es gar nicht wissen! – bedecken sich über und über mit dichtem Fell. Aus dem Augwinkel siehst du, wie sich ein neues Tier von dem unförmigen, in Fetzen gerissenen Fleischklumpen entfernt, welcher selbst einmal eine Khoramsbestie war. Und spätestens jetzt weißt du, dass der Ferkina ein Tier ist, und nicht ein Mensch, so sehr es auch den Anschein haben mag.«

—Durchs wilde Mhanadistan von Kara ben Yngerymm, erschienen in Angbar, 994 BF

Die Anach-Nûr streifen allein durch die Berge, denn selbst den Ferkinas sind sie zu gefährlich, um sie in der Nähe ihrer Zelte zu dulden, und nur manchmal nehmen sie Kontakt mit einem der Schamanen auf. Diese Männer (Frauen sind äußerst selten unter ihnen) nehmen nach ihrer Vorstellung den 'Blutgeist' eines wilden Tieres in sich auf, um dessen Kraft für sich zu gewinnen. Dazu erlegen sie eines jener Tiere, in denen diese Geister ihrem Glauben nach wohnen, und zerteilen es rituell bei noch warmem Leib. Dann vermischen sie ihr Blut mit dem des Tieres, indem sie sich selbst kleine Wunden zufügen und das Tierblut trinken, schließlich das Herz und andere Teile des Fleisches essen und sich in das noch blutige Fell hüllen.

Nach dem Glauben der Ferkinas nimmt der Anach-Nûr dadurch den Blutgeist des Tieres (*nur zhinaf*) in sich auf. Einen so in einem Besessenen wohnenden Geist nennen sie *nur zhûlach*. Der Besessene kann sich durch dieses Ritual für längere Zeit (längstens bis zum nächsten Neumond) teilweise in das Tier und auch wieder zurück verwandeln: Er übernimmt in Gestalt und Verhalten teilweise die Charakteristika des Tieres – hat dafür allerdings auch die Möglichkeit, besondere Fähigkeiten zu entwickeln, die dieses Tier auszeichnen. Die äußerliche Verwandlung und auch sein Verhalten kann der Anach-Nûr mit seiner Magie meist unter Kontrolle halten.

Die Ferkinas glauben, dass der *nur zhûlach* den Körper des Besessenen mit dem Mondwechsel zwar wieder verlässt, ihn jedoch solange begleitet, bis er mit einem erneuten Ritual einen neuen Blutgeist in sich aufgenommen hat. Ein Anach-Nûr ernährt sich außerhalb des Opferungsrituals (und speziell außerhalb der eigentlichen Zeit der Besessenheit) rein vegetarisch, da der Geschmack von Blut und Fleisch 'den *nur zhûlach* anlockt', der wieder von ihm Besitz ergreifen könnte.

Weil sie sehr leicht in Bluttausch verfallen und oft raubtiergleich über alles herfallen, was ihnen in den Weg gerät, gelten sie als heilige Auserwählte des Gottes Raschtula. Die seltenen weiblichen Tiergeist-Besessenen, die sogenannten 'wilden Schwestern', werden dagegen als Auserwählte Raschas angesehen.

Die Regeln zur Besessenheit finden Sie auf Seite 250f.

DIE SCHAMANEN UND TIERKRIEGER DER GJALSKERLÄNDER

Auch bei den Gjalskerländern gibt es neben dem Schamanen noch weitere magisch Begabte. Im Gegensatz zu den Besessenen der Ferkina sind diese Tierkrieger Bestandteil der Gjalsker Sippengemeinschaft.

DIE BRENCHI-DÛN

Die Brenchi-Dûn ('Hirten der Geister'), von denen es pro Haerad bis zu einem halben Dutzend geben kann, sind die Schamanen der Gjalsker. Ein Schamane aus diesem Reigen wird jedoch zum Dûn-Brenoch-Dûn, zum Schamanen der Schamanen. Dies geschieht in

einem spirituellen Wettkampf im Dúnthyr, der Geisterwelt, an dem jeder Brenoch-Dún und jede Branacha-Dún teilnehmen kann. Es kommt vor, dass sich während eines solchen Wettstreits der Geist eines Kontrahenten verirrt und erst nach langer Zeit oder gar nicht mehr zurückkehrt. Selten geschieht es, dass Schamane nach einer Niederlage das Dorf verlassen, in der Regel bleiben sie und stehen dem Dún-Brenoch-Dún als Berater zur Seite. Der Dún-Brenoch-Dún ist nicht nur Heilkundiger und Hüter des Wissens, vielmehr stellt er das spirituelle Bindeglied dar, das den Haerad zusammenhält, und ist somit neben dem Yalding die wichtigste Person im Dorfverband.

Von Generation zu Generation werden über die Brenchi-Dún die Geschichte des Haerad, die Mythologie und die erzählenswerten Taten der Ahnen, aber auch Rezepte und Handwerkstechniken weitergegeben. Es ist Brauch, dass Hirn und Herz eines verstorbenen Dún-Brenoch-Dún von seinem Nachfolger verspeist werden, um das Wissen in sich aufzunehmen. Ebenso verspeisen die Schüler Hirn und Herz ihres verstorbenen Mentors.

Die Brenchi-Dún sind im Übrigen die einzigen Gjalsker, die lesen und schreiben können. In der kantigen Schrift der Gjalsker finden sich Elemente der alten hjaldingschen Runen ebenso wieder wie die Glyphen des Zelemja und des Ur-Tulamidyä. Niederschriften werden auf Tierhäute gemalt, einzelne Zeichen als Glücksbringer, Warnungen oder 'Kurznachrichten' in Stein geritzt oder in Holz geschnitzt.

Südlich des Orklandes gelegene Kulturen sind den 'Gjalskerbarbaren' (und somit natürlich auch den Brenchi-Dún) ebenso wie deren Riten und Gebräuche nahezu unbekannt. Sie leben auch in der Ferne nach ihren Welt- und Wertevorstellungen und können zunächst mit Währungen und Tempeln für die fremden Götter nichts anfangen. Die Hierarchie des Adels und förmliche Anreden sind ihnen ebenso unbekannt wie Steuerzahlungen oder Tischsitten.

Die Gjalsker-Schamanen sind jedoch sehr aufmerksam und suchen

HILFSMITTEL DER BRENCHE-DÛN

Ritualhilfsmittel/ Fetische: Farben, symbolkräftige Teile von Tieren des Gjalskerlandes, Trommel, Eigenblut, rauschkraftige Pilze, Messer oder Dolch, von den Odún-Tieren verzehrte Pflanzen

Hilfsfertigkeiten: Wettervorhersage, Pflanzenkunde, Tierkunde, Tanzen

Knochenkeule: Wölfe, Steppentiger (klein); Bären, Nashörner (mittelgroß); Steppenrind, Mammut (groß)

ständig nach Wissen und ihresgleichen. Die Brenchi-Dún halten sich, auch wenn sie auf Reisen sind, aus Streitigkeiten heraus, die sie nicht betreffen. Sollte ein Schamane oder ein lieb gewonnener Gefährte jedoch in Bedrängnis gebracht werden, stellt er sich der Herausforderung und will als Sieger den Platz verlassen. Wie beim gesamten Gjalskervolk ist für die Brenchi-Dún ein gegebenes Versprechen, sei es nun freundschaftlicher oder feindlicher Natur, absolut bindend.

AUSBILDUNG UND INITIATION

Unter den Gjalskerländern gibt es Kinder, die in ihrer frühen Jugend Bekanntschaft mit den Odún (Tiergeistern) machen oder sich mit Tieren verständigen können. Kommen zu diesen Eigenschaften weitere Auffälligkeiten, zum Beispiel Visionen, die kurz darauf zur Realität werden, oder weitere übernatürliche Charakteristika hinzu, wird das Kind vom Kreis der Brenchi-Dún geprüft. (Anderenfalls wird es vermutlich zu einem Durro-Dún ausgebildet.) Sobald das Kind in den Ritualkreis der Schamanen aufgenommen ist, findet sich ein Mentor, der von diesem Zeitpunkt an die Führung und Ausbildung seines Schülers übernimmt.

Die Zeit, die ein Kind benötigt, um Schamane zu werden, kann nicht in Lehrjahre gefasst werden; es ist ein stetes Lernen und Wachsen, in dem der Lehrer seinem Zögling den Weg weist und ihn in den Gebieten der Geister und Mythologie, Heilkunde und Rezepte sowie der Geschichte der Ahnen unterweist. Der Schüler bekommt zunächst kleine Aufgaben gestellt, die mit zunehmendem Wissen immer schwieriger werden. Ist der Mentor der Meinung, dass der Lehrling für die Initiation bereit ist, beginnen verschiedene Prüfungen, die ihren Abschluss in einer Queste in die Geisterwelt finden. Besteht er alle Prüfungen, wird er mit einem rituellen Fest in die Gemeinschaft der Brenchi-Dún aufgenommen.

DIE HILFSMITTEL DER BRENCHE-DÛN

Für größere Rituale oder Questen in die Geisterwelt färben sich die Brenchi-Dún die Haare, wobei Farbkombinationen nicht selten sind. Rot steht für Blut, Kraft und Kampf, Grün für Heilung, Wissen und Hellsicht, Schwarz für Tod, Seele und Zwang und Weiß für Leben, Wille und Weg. In diesen Farben sind auch die Ritualgegenstände bemalt, wenn sie nicht schon von Natur aus die richtige haben. Selbst auf der Knochenkeule kehren sie wieder und zeigen dem Wissenden, in welchen Bereichen der Schamane besonders befähigt ist.

Die bei Schamanen in anderen Völkern üblichen Talismane oder Amulette, wie Knöchelchen, Steine oder Federn, die sie an ihre Kleidung oder in ihrem Haar anbringen, sind bei den Brenchi-Dún nicht in dieser Art zu finden. Die üblichen rituellen Materialien, die sie für ihre Rituale brauchen, haben sie auf eine Lederschnur aufgefädelt und tragen sie als Kette bei sich.

DER DURRO-DÛN

»Ab und an trifft man in den Öden des Gjalsker Hochlandes auf einen Mann oder eine Frau, die aus der traditionellen, grünbraunen Tracht der Barbaren hervorstechen: Sie haben sich in die Felle eines bestimmten Tieres gehüllt und tragen Krallen, Federn oder Zähne eben jenes Tieres als Schmuck. Der Laie mag denken, er stehe vor einem Schamanen (Geister-

DER GLAUBE DER GJALSKERLÄNDER IN KÜRZE

Hauptgötter: Natûru-Gon, Zwanfir, Ifrunn, Sindarra

Weitere Götter: Fekorr, Tayrach, Makka, Yürga, Wolkenkopf (verschollener Riese)

Geister: Odún (Tiergeister), Brayya-Dún (Ahnengeister), Zummu-Dún (Geister der Erde), Halla-Dún (Geister der Lüfte), Aqa-Dún (Geister des Wassers), Tûru-Dún (Naturgeister), Molû-Parra-Dún (Geister der Nachtschwarzen)

Schöpfungslehre: Die Welt war schon immer da, Götter und Geister haben sie geformt.

Verbreitung: Gjalskerland (Halbinsel nördlich des Orklandes, zwischen Olporter Kreideklippen und Brinasker Marschen)

Weltliche Aufgaben der Schamanen: Kontakt zur Geisterwelt, Bewahrung der Tradition und des Wissens, Austreibungen, Totenbestattung

Heilige Orte: Amanma Rudh und Knochenklippen (Bestattungsstätte), Wolkenkopfs Höhle, Dúnthark (Geisterwald)

Feindbilder: Thorwaler, fremde Mammütjäger

Glaubenslehre: Sei ehrenvoll und mutig; erzürne weder Götter noch Geister.

Glaubensziele: Harmonie zwischen Menschen, Natur und Geistern

Jenseitsbild: der lange Schlaf in Zwanfirs Leib (Totenreich). Die Verstorbenen warten auf die 'Grüne Sonnenzeit', die Einzug hält, wenn Wolkenkopf Zwanfir erwürgt hat.

Bestattungsriten: Die Toten werden zur Sonnenwende mit Hilfe gebogener Bäume bei den Knochenklippen ins Meer (Zwanfirs Reich) geschleudert. Zwanfir frisst Leib und Seele.

Weltbild: Das Leben ist leicht, wenn man mit der Natur und den Geistern im Einklang lebt.

beschwörer) dieses Volkes, doch weit gefehlt: Diese Gjalsker sind die angesehensten Krieger dieser Barbaren und haben mit Schamanentum genau so viel gemein wie ein Oger mit einem Almadaner Laffen. Die Schamanen helfen ihnen zwar bei ihren Traumreisen in die Geisterwelt, um mit ihrem Odûn – ihrem Leit-Geist – in Kontakt zu treten, doch ansonsten sind die Durrodun gänzlich fleischlich und weltlich, bisweilen streitlustig oder brünftig, andere dagegen hinterhältig und verschlagen.

Die Tierkrieger, die sie Durrodun nennen, sind in der Regel Einzelgänger in der Sippongemeinschaft und entweder als einsame Grenzwächter oder Jäger unterwegs. Wenn sie ein Tier gewählt haben, welches für Mut und Kampfeslust steht, sind sie jedoch im Kampf gegen Orken oder Thorwaler stets in erster Reihe zu finden.»

—Capitan Lares Bramstetter in einem Bericht an die Horaskaiserliche Admiralität und das Directorium für Besondere Angelegenheiten, Efferd 1023 BF

In frühen Kinderjahren eines Gjalskerländers geschieht es bisweilen, dass sich der Odûn eines Tieres dem Kind offenbart, sei es durch intensive Träume oder durch solch spektakuläre Erscheinungen wie die Rettung aus großer Gefahr. Von diesem Zeitpunkt an hat (und sucht) der Sprössling immer wieder Kontakt zu dieser Tierart, was sich in Träumen, Visionen und realen Begegnungen widerspiegelt.

Über kurz oder lang wird dies auch der Schamane der Dorfgemeinschaft bemerken, der dem Heranwachsenden offenbaren kann, dass er auserwählt ist, das Wesen des Odûn im Diesseits, vor allem aber unter den Menschen zu verkörpern und den Kontakt mit der Welt der Tiere und der Geister zu pflegen. Nach etwa einem Jahr vorbereitender Übungen (und nachdem der Schamane selbst erkannt hat, welches Odûn sich dem Kind offenbart hat) wird das Kind vom Schamanen auf eine Reise in die Geisterwelt – seine erste Visionsqueste – geführt, wo es auf seinen Odûn trifft und mit ihm zusammen ein astrales Band flicht, das bis zum Tod nicht mehr zerrissen werden kann: Es kehrt zurück als Durro-Dûn, als Tierkrieger.

Visionsqueste

Die Verbindung zu seinem Odûn kann der Tierkrieger mit der Zeit vertiefen. Dazu muss er sich die Achtung und Wertschätzung des Geistes auf Visionsquesten, Reisen in die Welt der Geister, verdienen. Auf einer solchen Reise stellt sein Odûn dem Durro-Dûn eine Aufgabe, die er lösen muss. Wenn ihm dies gelingt, so ist er in dem Ansehen des Odûn gestiegen und hat sich den Zugriff auf weitere Fähigkeiten verdient.

Eine solche 'Visionsqueste' kann der Tierkrieger nur in seinem eigenen Volk antreten, denn er braucht dazu die Hilfe und Unterstützung eines Brenchi-Dûn. Nur unter diesen Schamanen ist das Ritual des *Weg zum Odûn* (siehe das Ritual *Freie Seelenfahrt* auf Seite 157) bekannt, der einem Krieger den Weg in die Geisterwelten eröffnet. Hierzu ziehen sich Schamane und Durro-Dûn am Tag der Sonnenwende an einen einsamen Platz in der Wildnis zurück, der dem Charakter des angerufenen Odûn entspricht. Der Tierkrieger muss ein scharf schmeckendes Gebräu trinken, das ihn nicht nur in tiefen Schlaf senkt, sondern auch seinen Geist 'für den Ruf des Odûn öffnet' (irdisch würde man



DER ODÛN

In der Vorstellung der Gjalsker ist der Odûn ein Geist, der für die Essenz, das Spirituelle, aber auch das Beste des körperlichen Wesens einer bestimmten Tierart steht – 'Großer Bär' oder 'All-Hirsch' (von wenigen Ausnahmen abgesehen übrigens geschlechtsneutral). Dabei nehmen diese 'Tiergeister' eigentlich nie körperliche Gestalt an, sondern erscheinen entweder in Träumen und unauffälligen Zeichen oder fahren in Tiere ihrer Art – oder eben einen Menschen, der vom Odûn damit gesegnet wird. Dies kann ein Schamane sein, meist ist es jedoch ein Tierkrieger, der schon von klein auf die Nähe zu dem Tier verspürt. So zumindest sehen es die Gjalskerländer; die aventurischen Magietheorien erlauben jedoch durchaus auch andere Deutungen des Odûn- und des Tierkrieger-Phänomens.

DURRO-DÛN UND DER ABERGLAUBE

Gerade weil die Fähigkeiten der Durro-Dûn bei anderen Völkern weitgehend unbekannt sind, kann es leicht zu Missverständnissen kommen. Viele Sagen und Legenden werden über die Werwölfe erzählt, die tagsüber Mensch und nachts ein Tier, über ihre Mitmenschen herfallen und sie zerreißen wie der tollwütige Wolf das wehrlose Schaf. Wenn dann ein sowieso schon recht wild und barbarisch aussehender Mensch plötzlich Krallen an den Händen oder Hörner an der Stirn hat oder mit den Bewegungen eines Wolfes über die Steppe rennt, dann wird ihm sehr schnell der Ruf des Werwolfs anhängen. Dies kann jederzeit darin enden, dass sich ein Mob aus verängstigten Dorfbewohnern zusammenrottet und 'das Ungeheuer' mit Feuer und Sense verjagen will. Der Durro-Dûn, der seinerseits auf die Gabe seines Odûns sehr stolz ist, kann sich eine solche Reaktion zunächst einmal nicht erklären, und so kann es durchaus geschehen, dass die ersten Begegnungen eines unerfahrenen Durro-Dûn mit anderen Völkern blutig enden – wenn nicht ein paar mutige Helden eingreifen, die es irgendwie schaffen, zwischen den Parteien zu vermitteln und das Missverständnis auszuräumen. Übrigens kann der genannte Aberglaube auch seine Vorteile haben: Schon manch ein abergläubischer Thorwaler soll schreiend das Weite gesucht haben, wenn seinem Gegner plötzlich ein spitzer schwarzer Schnabel im Gesicht wächst.

wohl von halluzinogenen Drogen sprechen). Unter der Begleitung von Trommeln und eintönigen Gesängen des Schamanen dämmert der Durro-Dûn hinweg und beginnt seine geistige Reise in das Reich des Odûn.

Eine derartige Reise dauert mitunter mehrere Tage, und wenn der Tierkrieger wieder erwacht, ist er meistens so geschwächt, dass er wiederum einige Tage braucht, um im Vollbesitz seiner Kräfte zu sein (regeltechnisch: Die Visionsqueste bringt ihm 15 Punkte *Erschöpfung* ein). Aber bevor der Schamane bereit ist, einen Durro-Dûn auf eine solche Queste zu schicken, überzeugt er sich erst einmal davon, dass der Tierkrieger auch reif ist. In der Regel verlangt er, dass der Durro-Dûn längere Zeit Erfahrungen jenseits seiner Heimat sucht und sich auf diese Weise auf die nächste Queste einstimmt. Solche Reisen führen den Tierkrieger zumeist in fremde, unwirtliche Gebiete, aber es kommt auch vor, dass ein Durro-Dûn andere Völker aufsucht – und aus solchen Durro-Dûn wird dann manchmal ein Abenteurer. Doch selbst wenn der Schamane den Tierkrieger für reif befunden hat, ist dies noch lange keine Gewähr, dass der Odûn der gleichen Meinung ist. Oft kommt es vor, dass der Durro-Dûn an den Aufgaben scheitert, die ihm auf seiner Queste gestellt werden. In diesem

Fall beendet er die Queste erfolglos und bekommt von dem Schamanen dann die Aufgabe, sich noch wenigstens ein weiteres halbes Jahr vorzubereiten, bevor er sich an der nächsten Sonnenwende wieder an dieser Queste versucht.

Optional: Die Visionsqueste als Abenteuer

Bei den Beschreibungen der Rituale (auf Seite 168f.) sind einfache Proben genannt, die als Teil der Visionsqueste abgelegt werden müssen. Natürlich bietet es sich an, dieses trockene Gerüst aus Regelmaterial als eigenes Abenteuer auszubauen: eine Reise in eine fremdartige Welt, die von der Art des Odûn geprägt und dominiert wird. Im Laufe eines mystischen Abenteuers muss der Held dann verschiedene Aufgaben erfüllen (die sich an der Art der genannten Proben orientieren).

Wenn Sie wollen, ist der Schamane, den der Durro-Dûn wegen seiner Queste aufsucht, sogar in der Lage, eine besonders mächtige Variante des *Weg zum Odûn* zu wirken: eine Variante, in der enge Gefährten des Tierkriegers ihn in die Geisterwelten begleiten können. Die für die Queste entscheidenden Aufgaben müssen aber auch dann von dem Tierkrieger selbst erfüllt werden.

DIE MAGIE DER FJARNINGER

Die Tieflandbewohner, wenn sie denn von der Existenz der Fjarninger wissen, schreiben diesem Barbarenvolk Schamanen zu. Tatsächlich verfügen aber nur die wenigsten der Skuldar (Einzahl: der Skuldur, die Skuldrun), wie die fjarningschen Priester und Priesterinnen sich selbst nennen, über magische Kräfte, die aber nicht über die eines Magiedilettanten hinausreichen. Eine wirkliche Tradition haben sie nie ausgebildet.

INITIATION

Wenn der Anwärter auf das Priesteramt die notwendigen Kenntnisse unter Beweis gestellt hat, muss er in einer letzten Prüfung Zähigkeit und Überlebenswillen demonstrieren: Er wird mit verbundenen Augen vom Dorf seiner Sippe weggeführt und weit entfernt in der Wildnis ausgesetzt. Den Rückweg muss er allein finden und alle Schwierigkeiten auf dem Weg meistern. Begegnet er unterwegs Fremden, kann er das so deuten, dass er sie nach Frunus Willen erschlagen müsse – oder er sagt sich, dass er mit ihnen ziehen soll, um seine Fähigkeiten andernorts zu vervollkommen.

BEKAPPTÉ FJARNINGER-PRIESTER

Fyrveig Doppelaxt, die Meisterschmiedin, ist derzeit vermutlich die angesehenste Priesterin bei den Fjarningern. In der Erzhöhle von Skeifeldfjell weist sie ihre Schüler in die tiefsten Geheimnisse der Schmiedekunst ein und empfängt die Wenigen, die einer Heldenwaffe würdig sind.

Die Walfänger der Bernsteinbucht sehen manchmal von weitem eine bärenhafte, doch menschliche Gestalt sicheren Schritts über das Packeis streifen oder auf einer Eisscholle treiben. Das ist **Hjorvard der Wanderer**, der die Meeres-Angst seines Volkes überwunden hat, um Swafnir selbst zum Kampf aufzufordern. Um den 'großen Alten des Wander-Eises', wie er auch genannt wird, ranken sich viele Legenden: So soll er etwa der Sohn oder Enkel eines Ork-Schamanen sein, mit außergewöhnlichen magischen Kräften begabt oder gar von Yétis großgezogen.

BLUTIGE EINSAMKEIT

DIE SHOCHZULI

Die Shochzuli* (Einzahl: die Shochzula, der Shochzul; auch die Druiden der Trollzacker werden Shochzuli genannt) leben, anders als in anderen Regionen mit Schamanenkult üblich, fern von ihren

GLAUBE DER TROLLZACKER FÜR DEN EILIGEN LESER

Hauptgötter: Röschtula, Rasch(i)a / Perasch(i)a

Weitere Götter: Schoma, die Erdmutter (Trolle und Riesen gelten als Götterkinder, werden jedoch nicht als Götter verehrt.)

Geister: Die *Mudran'Nur* (Geister) werden unterteilt in *Habi-zi* (die Freundlichen) und die *Molaschtu* (die Unfreundlichen). Hinzu kommen die *Iffri'Nur* (Gegengeister), unterteilt in *Ibahf-frit* (die Lockenden) und *Mechaffrit* (die Verderbenden).

Schöpfungslehre: Das Liebesspiel der Götter formt die Welt und schuf alles Leben.

Verbreitung: Trollzacker (Gebiet der Trollzacken, selten in der Ebene)

Weltliche Aufgaben der Schamanen: Kontakt zur Geisterwelt, Wegbereiter für die letzte Reise ins Totenreich, Austreibungen, Heilung, Schutz vor bösen Geistern, Blutsbund zwischen Mann und Frau

Heilige Orte: Al'Zul (Erdheiligtum bei Altzoll), Gebiet der Baronie Gadang, Blutsee, Grotte der Mudran'Nur

Feindbilder: alle Völker außer Trollen, bis hin zu anderen Trollzacker-Sippen.

Glaubenslehre: Wir Trollzacker haben eine schreckliche Schuld auf uns geladen, für die wir in der Nachwelt büßen müssen.

Glaubensziele: Nur ein schmerzhafter Tod macht die Qualen im Jenseits erträglicher.

Jenseitsbild: unendliche Qualen in der Ebene der Schmerzen / unerreichbares Paradies im Tal der Träume

Bestattungsriten: Begräbnis mit geöffnetem Leib unter Findlingen. Das Blut gelangt zurück in Schomas Leib, denn von dort hat Raschia es entliehen.

Weltbild: Das Leben ist leicht. Im Jenseits wird jeder zerbrechen, der sich im Leben nicht auf den Tod vorbereitet hat.

Sippen. Nur wenn ein Shochzul einen Schüler angenommen hat, kommt es vor, dass er für einige Zeit Gesellschaft hat. Lehrer und Schüler bleiben dann stets beieinander, bis die Zeit der Initiation und damit die Zeit des Abschieds gekommen ist. Die Trollzacker Schamanen gehören vom Augenblick ihrer Initiation keiner Sippe mehr an, so dass sie bei Auseinandersetzungen zwischen mehreren Sippen als neutral gelten. Sie widmen sich dem Wohle ihres gesamten Volkes und versuchen gar, zerstrittene Sippen zu einen – was mitunter eine schwere Aufgabe ist. Da die Kurga keine Schrift kennen, merken sie sich den Ablauf der Rituale in Form von Tanz und damit verbundener Musik. Die Rezepte ihrer 'alchemistischen' Mixturen werden mündlich weitergegeben und nur in seltenen Fällen durch bildhafte Darstellungen erhalten. Neben den Geistern spielen der Bär und der Adler eine wichtige Rolle im Leben der Schamanen. Nach dem Glauben der Trollzacker schenken sie ihnen bestimmte Eigenschaften, wobei der Bär für körperliche und der Adler für geistige Kraft steht. Blut ist für die Shochzuli die Essenz des Lebens und der Wahrheit. Nichts steht über dem Blut, denn der Lebenssaft ist Teil Raschias und Schomas. Alles Blutlose (zum Beispiel Untote) ist daher der schlimmste Widersacher der Trollzacker und wird von ihnen vernichtet, wo sie es antreffen. Der Begriff 'Blutlose' wird jedoch auch für alle Völker

*) Bei Außenstehenden sorgt der Begriff Shochzuli immer wieder für Verwirrung, denn die Trollzacker unterscheiden nicht zwischen Schamanen und Druiden – sie werden alle gleichermaßen als Shochzuli bezeichnet. Der Einfachheit halber wird dieses Wort im folgenden Text jedoch nur für die Schamanen benutzt, denn Trollzacker-Druiden sind regeltechnisch als normale Druiden zu betrachten.

HILFSMITTEL DER TROLLZACKER SCHAMANEN

Ritualhilfsmittel / Fetische: Eigenblut, Opferblut, Blutstein, rituelle Messer und Brandeisen, Kräutermixturen, Knochen (vor allem Schädel) und Beuteteile mächtiger Tiere (Krallen, Zähne, Fell ...), Tiergewänder (Bär und Adler)

Hilfsfertigkeiten: Tanzen, Selbstbeherrschung, Pflanzen- oder Gesteinskunde

Knochenkeule: doppelter Oberschenkelknochen des Bären (groß)

verwendet, die nicht Trolle oder Trollzacker sind, bis sie ihren Mut unter Beweis gestellt haben.

Angehörigen anderer Kulturen wird es seltsam vorkommen, wenn sich Schamanen der Trollzacker ein Erdloch graben und darin die Nacht verbringen. Oft ritzen sie in bestimmten Situationen ihre Haut und lassen Blut in die Erde fließen; eine Opfergabe, die mehrmals am Tage vorkommen kann.

Um eine Freundschaft mit einem Shochzul zu begründen, bedarf es viel Zeit und viele gemeinsam ertragene Schmerzen. Doch wenn einmal eine Freundschaft besteht, ist sie kaum noch zu zerstören.

AUSBILDUNG UND INITIATION

Ab und an gibt es unter den Kurga Kinder, die sich immer öfter in Tagträumen verlieren; sie reden gar mit 'unsichtbaren' Gesprächspartnern und nehmen nicht am Spiel der anderen teil, was sie zu Einzelgängern macht. Diese Kinder erzählen hin und wieder von geschehenen Ereignissen, von denen sie jedoch nichts wissen können, oder von Ereignissen, die kurz darauf eintreten. Diese Kinder werden von den Sippenmitgliedern zu einem Schamanen gebracht, der sie prüft und bei ausreichend spirituellen Auffälligkeiten zur Ausbildung in seine Obhut nimmt – hochbegabte Kinder kommen bei einem druidischen Shochzul der Trollzacker in Ausbildung.

Die Dauer der Ausbildung ist im Gegensatz zur Initiationsqueste ungewiss. Die Queste umfasst einen Zeitraum von zwei Nächten und einem Tag, in dem eine bestimmte Aufgabe erfüllt werden muss. In den meisten Fällen besteht diese Aufgabe darin, einen Geist zu rufen und in einen Gegenstand oder eine Person einfahren zu lassen. Während des Rufens wird der Jungschamane an die Grenze des erträglichen Schmerzes gebracht, so dass in über der Hälfte der Fälle die Initiation durch die Ohnmacht des Lehrlings erfolglos beendet wird. Wenn die Initiation nicht innerhalb eines Mondes erfolgreich wiederholt wird, ist der Zögling gescheitert, wird mit einem Gift betäubt und erleidet einen schmerzfreien (und damit schändlichen) Tod. Nach erfolgreicher Initiation darf der Kurga den Titel des Shochzul tragen und schreitet die im Kreis stehenden Sippenmitglieder ab, die ihn mit einer Rute auf den Rücken schlagen.

MACHT UND SCHMERZ

DIE PRIESTER DES TAIRACH

Das Schamanentum der Orks ist untrennbar verbunden mit der Priesterschaft des Tairach, der über das Reich der Toten, der Geister und des Unerklärlichen herrscht. Der Tairach-Priester bildet zusammen mit dem Häuptling, der als Brazoragh-Priester für die Auslegung der überlieferten Gesetze zuständig ist, das Zweigespann der Harordak (Sippenführer). Tairach-Priester sind derart fest an ihre Sippe gebunden,

DER GLAUBE DER ORKS FÜR DEN EILIGEN LESER

Hauptgötter: Brazoragh, Tairach

Weitere Götter: Rikai, Gravesh, Ranagh (Mokolash), Klubukh (Tordochai), Glantuban (einige Olochtai), Mamrekh (Ork-Frauen)

Geisterwelt: Zorkyach (Naturgeister), Harrgyuhl (Totengeister)

Schöpfungslehre: Brazoragh formt (bis heute) die Orks.

Verbreitung: Orks (ganz Aventurien, Orkland), bisweilen auch bei deren Sklaven sowie bei manchen menschlichen Svelltländern

Weltliche Aufgaben der Tairach-Priester: Beschwörung von Totengeistern, Totenbestattung, Opfer-Rituale, Austreibungen, Zeitrechnung, Bewahrung der Tradition und göttlicher Gebote
Feindbilder: Jedes Geschöpf (insbesondere jene fremder Götter) und jedes Ereignis kann zum willkommenen Feind gemacht werden.

Glaubenslehre: Das Leben ist voller göttlicher Prüfungen, in denen sich der Ork beweisen muss. Denn nur wer um sein Leben kämpft, hat es auch wirklich verdient und kann im Tod bestehen.

Glaubensziele: volles Auskosten des Lebens vor dem Gang in Tairachs Totenreich. Behauptung der Orks als herrschende Rasse.

Jenseitsbild: Tairachs Totenreich (Auf harte Prüfungen folgen je nach Interpretation ein Reich der Freude für die Tapferen oder ewige Qualen.)

Bestattungsriten: nach Stamm verschieden (von Erdbestattung über Verbrennen und Bestatten der Knochen bis zum Lufttrocknen und Mumifizieren)

Weltbild: Da Brazoragh stets mehr Leben schafft, als auf der Welt Platz hat, ist das Dasein ein steter Kampf und eine endlose Folge göttlicher Prüfungen. Man muss sich erkämpfen, was man beansprucht, oder als Feigling zurückweichen und sich mit weniger zufrieden geben.

dass für sie kaum eine Welt außerhalb existiert. Einzig die Suche nach verlorenem Wissen der Ahnen oder der Rekonstruktion der ursprünglichen Form von über Generationen manipulierten Sagenzyklen mögen dazu führen, dass ein Schamane seine Sippe verlässt. Andererseits mag es auch vorkommen, dass er wegen unlösbarer Streitigkeiten mit dem Häuptling oder einem anderen Priester die Flucht vor einem Gottesurteil sucht und so zum Yurach (Ausgestoßenen) wird. Jedenfalls muss ein derart entwurzelter Tairach-Priester sich völlig neuen Horizonten öffnen – denn seine Macht, seine Privilegien und seine Aufgaben verlieren jenseits von Stamm und Sippe jegliche Bedeutung. Über die anderen Priester der Orks erfahren Sie mehr in **Wege der Götter**.

AUSBILDUNG UND INITIATION

Zum Priester des Tairach sind nur diejenigen männlichen Kinder berufen, die in einer Stunde des roten Mondes geboren wer-

HILFSMITTEL DER TAIRACH-PRIESTER

Ritualhilfsmittel / Fetische: Ritualopfer, Selbstgeißelung oder Rauschkräuter, kupferne Ritualmesser, rote Farbe, Schädelgefäße, Knochen (als Talismane, Figuren, Messer, Rasseln etc.)

Hilfsfertigkeiten: Selbstbeherrschung, Tanzen

Knochenkeule: Mensch, Panther, Löwen (klein); Oger, Bären (mittelgroß); Steppenrind, kleine Drachen wie Tatzelwurm oder Baumdrache (groß)



den. Schon in ihrer Kindheit erhalten sie die kupferne Mondscheibe als Zeichen, auserwählt zu sein. Von frühem Alter an werden sie geschult, die oft ellenlangen Liturgien und Legenden des Stammes wortgetreu zu lernen und zu bewahren.

Bei seiner Initiation muss ein Tairach-Priester die Vergänglichkeit von Fleisch und Blut begreifen und den wahren Sitz seines Geistes erkennen, der nach orkischer Vorstellung in den Knochen liegt. Dazu schält er sich mit seinem Ritualmesser einen Muskel nach dem anderen vom Leib, bis er seine eigenen Gebeine vor sich liegen sieht. Nun muss er jeden einzelnen Knochen nach der geheimen Überlieferung benennen, um den Geistern mit diesen Worten der Macht befehlen zu können, seinen Körper wieder zusammensetzen.

Unabhängig davon, wie tief die Verletzungen tatsächlich gehen, durch die der Initiand jenen tranceartigen Zustand (und meist auch die Schwelle des Todes) erreicht, in der sich sein Geist vom Körper löst – es bleiben jedenfalls unzählige Ritualnarben zurück (eine für jeden Knochen des Skeletts!), auch wenn sie unter dem Fell kaum sichtbar sind. Bemerkenswert dabei ist, dass die Initiation eines Ork-Schamanen nicht darauf abzielt, von den Geistern akzeptiert zu werden, sondern ihnen befehlen zu lernen.

BEKANNTE TAIKACH-PRIESTER

Der mächtige **Uigar Kai** wurde einst 'Verkünder des Tairach' und 'Meister der drei Welten' genannt. Er war der oberste Schamane und Hohepriester aller Orks, bis er vor einigen Jahren erfolglos den Aikar Brazoragh zu entmachten versuchte. Danach wandte er sich dem Erzdämon Nagrach zu und herrscht heute in den Eiszinnen über den weißpelzigen Stamm der Schurachai.

MUTTER SAU UND DIE MACHT DER FARBEN

Die Schamaninnen der Goblins stehen in der Hierarchie nicht automatisch über den anderen Frauen und sondern sich auch nur selten von ihnen ab. Nur die Tatsache, dass sie oft älter werden als andere Goblins, führt in den Goblinstämmen dazu, dass sie als Stammesälteste auch gleichzeitig die Anführerinnen sind. Äußerlich sind sie meist auch nicht von anderen Goblins ihrer Kultur zu unterscheiden. Das Goblinische hat sogar gar kein Wort für 'Schamanin'. Nur während der Rituale zeigt sich der Unterschied zwischen ihnen und den restlichen Stammesmitgliedern.

AUSBILDUNG UND INITIATION

An den meisten Ritualen nehmen alle Frauen des Stammes teil, an vielen auch die Kinder und an manchen sogar die Männer. Ein Goblinmädchen hat früh Gelegenheit, mit magischen Farben herumzuspielen oder sich die heilsamen Kräuter zeigen zu lassen. So findet auch die Schamanin leicht heraus, welche der Mädchen begabt und gelehrt sind – die meisten Goblins tun sich ja mit dem Lernen schwer. In Festum dagegen kommen nur selten einige Frauen aus der Nachbarschaft für ein Ritual zusammen, und dann oft ohne die Kinder, die allzu leicht etwas ausplaudern könnten. Eine Festumer Schamanin muss daher auf eine fähige Tochter hoffen oder aktiv auf die Suche nach einer Schülerin gehen, die sie dann gezielt unterrichtet. Die Initiation findet in einer der heiligen Kulthöhlen statt. Die Anwärterin zieht sich allein für mehrere Tage in den Untergrund zurück und versucht sich – geistig oder sehr körperlich zu Fuß – dem Herzen der Stammesgöttin anzunähern: dort, wo die Kraft in ihr stark ist. Den Rückweg muss die Schamanin natürlich auch alleine finden. Dabei ist gar nicht gesagt, dass es derselbe Höhlenausgang sein muss, durch den das junge Mädchen hineingegangen ist – vielleicht weist ihr ein Geist oder Gott einen anderen Weg durch die Unterwelt, und vielleicht begegnet sie dort anderen intelligenten Zweibeinern und neuen Herausforderungen. (Bei Festum war bisher keine geeignete Höhle zu finden, in der die Kraft Mailam Rekdais stark genug war, so

DER GLAUBE DER GOBLINS FÜR DEN EILIGEN LESER

Hauptgötter: Mailam Rekdai, Orvai Kurim

Weitere Götter: Gasavä, Gilevala, Imithridai, Suukram, Suvingivala, Svaiilas (Töchter Mailam Rekdais); Glantuban, Milzenis (Söhne Mailam Rekdais), Nacka Rachtī (das besiegte Böse)

Geister: Wjassus Blogai (böse Geister), Wjassus Juugabai (Pflanzen-, Erd- und Felsgeister), Wjassus Kubukai (Luftgeister), Wjassus Margai (Tiergeister), Wjassus Suulakai (Goblingeister)

Schöpfungslehre: Aus dem 'Ur-Haufen' hat Mailam Rekdai, die Große Mutter Sau, mit ihrem Rüssel die Dinge nach oben gewählt, die man heute an der Oberfläche sieht.

Verbreitung: Goblins der Gebirge und Wälder Nord- und Mittelaventuriens (vor allem Sichelgebirge) sowie der Grünen Ebene; im Festumer Goblin-Ghetto fast gänzlich vom Zwölfgötter-Kult verdrängt

Weltliche Aufgaben der Schamaninnen: Heilerin und Ratgeberin, oft zugleich auch 'Älteste' (Friedenshäuptling)

Heilige Orte: Narai Tuschas (Höhle in der Roten Sichel)

Feindbilder: Hunger, Krankheiten, lange harte Winter; Großraubtiere (besonders Säbelzahniger), Soldaten, Ritter, Elfen, Holzfäller und alle anderen, die gerne Goblins töten oder vertreiben.

Glaubenslehre: Der Sieger hat Recht. Sieger ist der, der überlebt hat.

Glaubensziele: Vermehrung und Ausbreitung der Goblins, Wohlergehen des jeweils eigenen Stammes bzw. der eigenen Sippe.

Jenseitsbild: Die Geister der Toten werden von den Schweinegöttern gefressen und verdaut, bis nichts mehr von ihnen übrig ist.

Bestattungsriten: keine

Weltbild: Die Welt ist ein großes Durcheinander, das ständig um und um gewählt wird. Man muss sehen, wo man bleibt; Ruheplätze sind nicht von Dauer.



HILFSMITTEL

Ritualhilfsmittel / Fetische: Farbstoffe für Malereien, alles was vom Schwein kommt, Anwesenheit von Schweinen und / oder Verwandten

Hilfsfertigkeiten: Malen/Zeichnen, Gesteinskunde, Tierkunde, Stimmen Imitieren

Knochenkeule: Schweine, Wölfe, Steppentiger (klein); Bären, Wildrinder, Elch, Nashörner (mittelgroß); Mammut (groß)

dass die Schamanin die Initiation überlebt hätte. Anwärterinnen aus der Stadt müssen daher nach wie vor einige Wochen bei einem wildlebenden Stamm verbringen, um dort initiiert zu werden.)

GOBLIN-VERTRAUTE

Es kommt selten vor, ist aber möglich, dass eine Goblinschamanin im Laufe ihres Lebens einen starken Kontakt mit einem Tiergeist aufbaut, was vor allem während der Ausbildung und der Initiation geschieht. Aber auch später können besondere Ereignisse dazu führen, dass sich Tiergeist und Schamanin näher kommen. In aller Regel sind es die Geister kleiner Tiere aus der Laubstreu des Waldes, die sich an Goblinschamaninnen heranzumachen. Iltis und Wiesel knüpfen am häufigsten solchen Kontakt, selten andere Marder, gelegentlich Koschkröten, sehr selten kleine Rabenvögel (Elster oder Eichelhäher). Alle Regeln zu Vertrautentieren finden Sie auf den Seiten 121ff.

БЕКАПТЕ ГОБЛИНСЧАМАПІПНІ

Die greise Scherschai darf mit ihrer Sippe in den Wäldern der Gräfin von Ilmenstein hausen, seit sie diese aus der Gefangenschaft bei Graf Uriel von Notmark befreite. Sie hat die Hoffnung noch nicht aufgegeben, über ihre menschliche Gönnerin ein Verbot der Goblin-Jagd im ganzen Bornland erwirken zu können.

Morka lebt mit ihrem Stamm am Thurensee und soll eine gute Freundin der örtlichen Druiden und Waldschrate sein.

Die wohl bekannteste lebende Goblin-Frau ist Mantka Riiba, Oberhaupt der Goblins von Festum. Die nicht einmal andert-halb Schritt große Schamanin leitet seit Jahrzehnten ihr Volk zu Anpassung und Wohlverhalten an, verhandelt erfolgreich mit dem Festumer Stadtrat und genießt beinahe schon eine Art Respekt unter den Menschen. Wenige wissen, dass sie die Hehlerei und den Schmuggel der Stadt fest im Griff hat. Niemand außer ihr selbst weiß, dass sie an die tausend Jahre alt ist, seit ihrer Initiation in Narai Tuschas offenbar unsterblich, und über enorme magische Kräfte verfügt. Mantka Riiba ist die *Kunga Suula*, die legendäre Königin der Goblins, von der die Menschen glauben, sie sei in der Schlacht von Wjassuula gefallen.

ДІЕ ШАМАПІПНІ ДЕР АЧАЗ

Mit ihren Ritualen und Opfergaben versuchen die Schamanen der Stammes-Achaz, ihren Stamm vor den H'Ranga zu schützen. Auch wenn sie nicht die ranghöchsten Mitglieder des Stammes sind, tragen die Schamanen damit doch die größte Verantwortung für ihn, schließlich könnte der Zorn der Götter alle seine Mitglieder vollständig auslöschen.

HILFSMITTEL DER АЧАЗ-ШАМАПІПНІ

Ritualhilfsmittel / Fetische: Edelsteine, leuchtende Farben für Zauberzeichen (bei Waldinsel-Achaz auch: Schuppenbemalung)

Hilfsfertigkeiten: Malen/Zeichnen, Gesteinskunde, Wildnisleben

Knochenkeule: hölzernes Szepter mit dicker Steinknolle voller Edelsteinsplitter am oberen Ende

DER GLAUBE DER АЧАЗ ІН КÜRZE

Hauptgötter: Charyb'Yzz, Chr'Ssir'Ssr, H'Szint, Kr'Thon'Chh, Kha, Ppyrr, Ssad'Huarr, Ssad'Navv, V'Sar, Zsahh

Weitere Kulte: Krsh'Tssh'Kt, Pprsss, Srf'Srf

Geister: H'Ranga (mehr oder minder mächtige Wesen, deren Friedfertigkeit mit Opferungen bezahlt werden müssen), Zshn Zlahh (Diener-Wesen, meist beschworene Elementare, aber auch einige Dämonen u.ä.)

Schöpfungslehre: unterschiedlich

Verbreitung: fast ausschließlich Echsen (Orkland, Südaventuren von Loch Harodröl bis Brabak, Waldinseln, Echsen Sümpfe, Maraskan) sowie wenige Menschen in Selem und H'Rabaal

Aufgaben der Schamanen: Unterweisung in der alltäglichen Vorsicht vor den H'Ranga, seelsorgerische Hilfe bei der Milderung göttlichen Zorns, Erklärung des Wirkens der H'Ranga

Feindbilder: auf gewisse Weise die H'Ranga selbst

Glaubenslehre: Fürchte die H'Ranga und meide ihre Aufmerksamkeit.

AUSBILDUNG UND INITIATION

Aufgrund der hohen Magiebegabung der Achaz (etwa ein Fünftel der Echsenmenschen ist magisch begabt) haben die Schamanen eine große Auswahl bei der Ernennung ihres Nachfolgers. Dieser ausgewählte Achaz muss großen Mut und starke Ausstrahlung besitzen, so dass er den großen Gefahren dieses Amtes zu trotzen in der Lage ist. Die Initiationsqueste führt junge Schamanen zu Orten, an denen die Elemente des Stammes stark sind, um dort deren Wesen zu verstehen. Sobald sie davon zurückgekehrt sind, müssen sie unter Aufsicht ihrer Mentoren Verhandlungen mit einem niederen H'Ranga führen.

MYTHOS UND WAHRHEIT

DER SPIELLEITER ALS STELLVERTRETER

DER ANIMISTISCHEN GEISTERWELT

Schamanen behandeln so unterschiedliche Manifestationen wie Dämonen, Elementarwesen, Geister, die Seelen der Toten, die gebundene Astralenergie von Zaubersprüchen und Flüchen, Gifte und Krankheiten in verblüffender Weise gleich, denn sie alle werden als *Geister* bezeichnet. Und auch wenn jede Kultur verschiedene Geisterarten kennt und benennt (am häufigsten treten Toten- und Elementargeister als eigene Gruppen hervor), gelten sie doch ausnahmslos als Wesen einer anderer Welt. Der schamanistische Geisterbegriff darf also nicht mit dem klassischen (gildenmagischen) verwechselt werden, der 'Geist' oft als Kurzform für den eigentlichen Fachbegriff 'Totengeist' verwendet (zu selbigen siehe **Die Welt der Geister** ab Seite 386ff.).

Ganz offensichtlich steht die Vorstellung dieses animistischen Weltbilds, die in jedem unerklärlichen Vorgang das Wirken von Geistern erkennt, im Widerspruch zu vielen publizierten 'kosmologischen Fakten'. Denn selbstverständlich ist gemäß der üblichen Magietheorie, auf die sich der Großteil des DSA-Regelsystems stützt, ein Beherrschungszauber kein eigenständiges Wesen – dennoch kann ein Schamane mit ein und demselben Ritual *Exorzismus* sowohl einen Beherrschungszauber brechen wie auch einen Besessenheitsgeist oder -dämon austreiben. Ebenso wird ein Magier, der einen Schamanen während einer *Geistheilung* durch einen OCULUS beobachtet, nichts anderes erkennen als den Fluss astraler Kräfte mit den Merkmalen *Heilung* und *Form* zur Wiederherstellung des natürlichen Körperzustandes (einem BALSAM nicht unähnlich) – während jener der festen Überzeugung ist, einen Krankheitsgeist auszutreiben.

Doch obwohl der Gildenmagier zu Recht völlig verschiedene arkane Muster erkennt, beherrscht der Schamane beide genannten Rituale

gleich gut, da er sie auf ein und dieselbe rituelle Fertigkeit zurückführt: *Geister bannen*. Seine Weltsicht nivelliert offenbar Unterschiede, die Spruchzauberern bei diesen Magiehandlungen größte Kopfschmerzen bereiten würden.

ARTEN VON GEISTERN

Wesentlich im Umgang mit schamanistischen 'Geistern' ist für den Spielleiter die Entscheidung, um welche Art von 'Wesen' es sich handelt. Dabei ist zu unterscheiden zwischen dem Standpunkt des Schamanen und jenem der Regeln. Ersterer hängt vom Geisterbild der entsprechenden Kultur ab und bestimmt im Wesentlichen, was der Schamane überhaupt alles als Geist sieht und welche Möglichkeiten er zu deren Beeinflussung hat (d.h. welche Rituale er anwenden kann). Regeltechnisch ist hingegen vor allem interessant, in welche der untenstehenden Kategorien ein 'Geist' einzuordnen ist, denn dies bestimmt für den Spielleiter wiederum die Handlungsmöglichkeiten des Geistes (ein Beherrschungszauber kann nur passiven Widerstand gegen seine Aufhebung leisten, ein Dämon hingegen auch selbst aktiv werden). Schamanen sind sich dieser Verschiedenheiten durchaus bewusst, sehen sie aber schlicht als unterschiedliche Erscheinungsformen oder Individuen derselben Geisterart, die als schwach, stark, gut, böse, launisch, lebhaft, schlafend o.ä. charakterisiert werden. Im Folgenden finden Sie eine Liste der Erscheinungsformen, die sich hinter einem schamanistischen Geist verbergen können, mit Angabe der entsprechenden Quelle:

 **Verstand, Willen und Gefühle:** Was die geistigen Eigenschaften eines Lebewesens ausmacht, wird in der animistischen Weltsicht als persönliches Geistwesen interpretiert – seien das nun die Wjassus Margai und Sulakai der Goblins, die Nipakau der Waldmenschen oder die Blutgeister der Ferkinas. Wann immer ein solches Geistwesen Ziel eines Schamanenrituals ist, behandeln Sie es wie einen entsprechenden Zauber mit dem Merkmal *Einfluss* oder *Herrschaft*. Nach Meisterentscheid kann bei solchen Ritualen die Magieresistenz des Opfers daher auch dort als Probenerschwerms verwendet werden, wo dies bei der Ritualprobe nicht angegeben ist.

 **(Toten-)Geist:** Wenn Schamanen einen Ahnengeist anrufen, handelt es sich meist tatsächlich um den Totengeist eines Verstorbenen – ob er nun ruhelos in der Dritten Sphäre weilt, aus der Vierten herbeigerufen oder dort befragt wird. Siehe dazu **Die Welt der Geister** auf Seite 386ff.

 **Mindergeist:** Schamanen sehen Mindergeister meist als ausgesprochen launische, kurzlebige Bewohner der Geisterwelt, die dem Diesseits gelegentlich einen kurzen Besuch abstatten – und zwar an Orten, die für den Übergang zur Geisterwelt (und daher auch für Schamanenrituale) geeignet sind. Andererseits wohnen Mindergeister aber auch in manchen Pflanzen und werden dort als Pflanzengeist oder (bei den Waldmenschen) als Nipakau behandelt. Siehe dazu **Mindergeister** auf Seite 385f.

 **Zauberkundige und magische Wesen:** Die übernatürlichen Fähigkeiten und das außergewöhnliche Erscheinungsbild von Kobolden, Grolmen, Feen, Lichtelfen, Drachen, Einhörnern, Tierkönigen usw. erklären die meisten Schamanen dadurch, dass es sich um Geister handelt, die einen Weg ins Diesseits gefunden haben. Manchen von ihnen wird gar die Fähigkeit zugeschrieben, mühelos zwischen und in den verschiedenen Welten reisen zu können (was natürlich vor allem auf Feen zutrifft). Will ein Schamane ein Ritual auf ein solches Wesen sprechen, tritt in jedem Fall dessen Magieresistenz als Probenaufschlag in Kraft (womit Feen, Kobolde und Lichtelfen ohnehin unangreifbar sind). Außerdem muss die Wirkung der meisten Rituale angepasst werden, wenn sie auf 'diesseitige Geister' gewirkt werden: So kann ein *Großer Geisterbann* durchaus auch auf ein Einhorn gewirkt werden, wird das Wesen aber natürlich nicht auflösen, sondern es vielmehr in die Flucht schlagen. Siehe dazu **Magische Kreaturen** auf Seite 407ff.

 **Gebundene Astralenergie:** Zauber, Rituale und Flüche, die auf Personen gesprochen wurden (vor allem mit den Merkmalen *Einfluss*, *Herrschaft*, *Eigenschaften* oder *Form*), werden von Schamanen als eine minderschwere Form von Besessenheit interpretiert, die durch den *Exorzismus* geheilt werden kann. Auch jede andere aktive Zauber- oder Artefaktmatrix wird als Geist gesehen, der in bzw. an dem entsprechenden Gegenstand oder Ort wohnt (und mit dem *Großen Geisterbann* vertrieben werden kann). Rituale, die eine Zaubermatrix oder ein Artefakt beeinflussen sollen, können nach Meisterentscheid auch dann um deren ZfP* oder RkP* bzw. die Magieresistenz des Artefakts erschwert werden, wenn dies nicht explizit bei der Ritualprobe angegeben ist. Andererseits schafft der Schamane seinerseits ebenfalls Zaubermatrizen, die er als eine Form von Geist bezeichnen würde (meist mit der Fertigkeit *Geister binden*, wie z.B. bei *Aufmerksamem Wächter*). Siehe dazu **Die Astralenergie** auf Seite 7ff., die entsprechenden Zauber- und Ritualbeschreibungen in diesem Band oder im LCD sowie die Artefakt-Spielhilfe **SRD**.

 **Beseelte Artefakte:** Während besessene Artefakte bezüglich schamanistischer Magie entsprechend der in ihnen hausenden Wesenheit (Geist, Dschinn, Dämon ...) behandelt werden, sind beseelte Artefakte von einem Astralgeist erfüllt. Je nach dessen Charakter und Eigenschaften sieht der Schamane darin ein entsprechendes Geistwesen, das sich das Artefakt zur Wohnstatt erkoren hat. Schamanenrituale zur Beeinflussung von Artefakten sollten grundsätzlich um deren Magieresistenz erschwert werden. Siehe dazu **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**, Seite 17ff.

 **Elementarwesen:** Zu den wichtigsten individuellen Geistern des Schamanismus gehören natürlich Elementarwesen, namentlich Elementargeister und Dschinne (während Elementare Meister im animistischen Glauben mit den ewigen Naturkräften selbst gleichgesetzt und daher auch nicht angerufen werden). Der schamanistische Umgang mit diesen Elementarwesen unterscheidet sich kaum vom druidischen. Allerdings fühlt sich jede Schamanenkultur nur jeweils drei Elementen verbunden, während die anderen zwar (an-)erkannt, aber als unfreundlich bis feindlich wahrgenommen und daher nicht angerufen werden (was sich im Nachteil *Eingeschränkte Elementarnähe* ausdrückt). Siehe dazu **Die Macht der Elemente** auf Seite 379ff.

 **Elementare Essenz:** Die meisten Schamanenkulturen sehen das Wirken und die Präsenz von personifizierten Elementar-'Geistern' auch dort, wo schlicht eine Essenz des entsprechenden Elements vorhanden ist: also in jedem Feuer einen kleinen Feuergeist, im Wasser eine Fülle von Wassergeistern. Vielfach glauben Schamanen sogar, dass erst diese Geister aller Materie ihre spezifischen Eigenschaften verleihen. Das bedeutet nicht mehr und nicht weniger, als dass ein Großteil schamanistischer Zauberei im Grunde Elementarmagie ist, die die elementare Essenz beeinflusst.

 **Dämonen:** Die Wesenheiten der Siebten Sphäre werden fast durchgängig in allen Kulturen als böse Geister bezeichnet und selbst dämonische Einflüsse durch deren Präsenz erklärt (z.B. bei Zaubern mit dem Merkmal *Dämonisch* oder in Chimären oder Daimoniden). Hat ein Schamanenritual einen Dämon zu Ziel, kann die Ritualprobe nach Meisterentscheid um dessen Beherrschungsschwierigkeit oder (vor allem wenn die Fertigkeit *Geister bannen* erprobt wird) sogar um dessen Beschwörungsschwierigkeit erschwert werden. Siehe die zur Bannung von Dämonen auf Seite 185f. Diese Aufstellung erhebt keinesfalls Anspruch auf Vollständigkeit, sondern soll Ihnen als Spielleiter lediglich ein Gefühl für den Umgang mit Schamanismus verleihen. Der Kernpunkt der animistischen Weltsicht besteht ja eben darin, dass sie mit der Vorstellung von mehr oder weniger selbständig agierenden 'Geistern' nur ein einziges Denkmodell für Magie sowie magische (und andere) Phänomene verwendet – wohingegen die so genannten 'zivilisierten' Kulturen Aventuriens die Magietheorie (wie auch alle anderen Wissenschaften) in viele verschiedene Fachgebiete unterteilen. Schamanistische Ritu-

almagie ist also weniger spezialisiert als aventurische Spruchzauberei, was sich einerseits in der variablen Zaubertechnik (und daraus resultierenden längeren Zauberdauer) ausdrückt, andererseits dadurch, dass sie weit flexibler anwendbar sind: Die Zaubervirkung ein und desselben Rituals sogar kann sogar je nach Anwendung den Charakter unterschiedlicher Merkmale annehmen.

Haben Sie daher durchaus den Mut für nach herkömmlichem Regelverständnis ungewöhnliche Auslegungen – ein Beispiel mag dies verdeutlichen: Der Schamanismus lehrt, dass ein durch *Exorzismus*

ausgetriebener und mittels *Geisterkerker* gefangener Geist von demjenigen Besitz ergreifen wird, der sein Kerkergefäß öffnet. Warum sollte das aber nur für den offensichtlichen Fall des Besessenheitsdämons zutreffen? Ebenso können andere auf diese Art gebundene 'böse Geister', die aus Sicht der Regeln Zaubersprüche, Druidenrituale oder Hexenflüche sind, auf denjenigen fallen, er sie 'befreit'.

Informationen, wie Sie die animistische Welt in Regeln ausdrücken und widerspiegeln können finden Sie unter **Die Schamanistische Geisterwelt** auf Seite 151ff.

DIE TRADITION DER DERWISCHE

»Die Trommeln tönten bereits seit Stunden durch die Täler der südlichen Unau-Berge – fern, nur auf den Hängen zu hören, wohin die wenigen Überlebenden vor der echsischen Horde geflüchtet waren. Der Mawdli gab uns Ungläubigen zu verstehen, dass wir auszuharren hätten. Ein Gegenangriff unserer verbliebenen Kämpfer wäre angesichts der schier unbesiegbaren Bestien auch reiner Selbstmord gewesen. Dann senkte sich die Sonne rotglühend den friedlichen Weiten der Wüstenränder entgegen und die Trommeln schwiegen. Es war so still wie in Borons Hallen, Kälte kroch durch die Täler, und Windböen fegten Staub und Sand von den Hängen. Wieder vermeinte ich Trommeln zu hören. Ich erkannte meinen Irrtum, als der erste Reiter aus einer Wolke aus Sand hervorpreschte. Schrille, trillernde Kampfschreie aus männlichen Kehlen erfüllten die Dämmerung. Novadische Krieger und inmitten der Kavalkade: Derwische! Ich hatte sie bisher immer für ein Märchen gehalten. Wie falsch ich lag! Die Rache Rastullahs wütete vernichtend in den Reihen der kaltgeschuppten Echsenbrut.«

—aus einem Bericht von Kara ben Yngerymm, erschienen im Aventurischen Boten, *Peraine* 1025 BF

Im 92. und 93. der 99 *Gesetze* verlangt der Eingott Rastullah von seinen Gläubigen das Meiden jeglicher Magie, da sie Echsenwerk und dem Gottgefälligen ein Gräuöl sei. Etliche Schulen der Mawdliyat sehen jedoch durchaus Möglichkeiten, die Zauberei rastullahgefällig zu verwenden, wenn der Gottgefällige starken Willens ist und sie nur unter bestimmten Umständen einsetzt. Kalif Malkillah III. stiftete daher die rastullahgefällige 'Zaubererschule des Kalifen zu Mherwed', um magisch begabte (männliche) Kinder der Novadis den

strengen Richtlinien gemäß ausbilden zu können. Doch die Schule hat weder die Kapazitäten noch den Zulauf, alle magiekundigen Novadis aufzunehmen. Da jedoch seit einiger Zeit 'auffällige' Kinder auf magisches Talent hin geprüft wurden, ist die Zahl der anerkannt zauberkundigen Novadis enorm angestiegen. Daher wurde es notwendig, auch für jene einen Ort der Formung zu finden, die nicht an der Akademie beginnen durften – egal ob von der einen oder anderen Seite abgelehnt.

Eine alte Festung inmitten der Unauer Berge wurde auf Rat des Hohen Mawdli und durch Beschluss des Kalifen die neue Heimat der *Beni Dervez*, des Ordens der Derwische. Ein weiteres Kloster im Khoram-Gebirge, das auch der Missionierung der Merech dienen soll, ist im Aufbau befindlich. Hinter vorgehaltener Hand flüstern Derwischen auch noch von einem legendären Sanktuarium im gebirgigen Herzen der Khôm, wo der weise Führer der Beni Dervez den großen Kampf gegen alles Echsische vorbereiten soll.

Weitere Informationen zu den Beni Dervez erhalten Sie in der Spielhilfe **Raschtuls Atem** auf Seite 96.

DIE GESCHICHTE DER BENI DERVEZ

Die Geschichte des Ordens ist viele Jahrhunderte alt und reicht angeblich zurück bis zu den Kriegen Bastrabuns gegen die Echsen. Immer wieder einmal bringt man die Beni Dervez auch mit den Kasimiten und/oder den Hadjinim in Verbindung, doch alle drei Bünde üben sich in gottgefälligem Schweigen zu solchen Spekulationen. Der Zauberer und Derwisch Saïd ibn Ilram al-Mussah war zugegen, als der Eingott seine Weisheit in Keft offenbarte, und formte den magischen und kriegerischen Orden im Sinn von Rastullahs Geboten.

Bis zum Auftrag des Hohen Mawdli hielt sich sein Stamm im Walel-Khomchra verborgen und war nur wenigen Personen bekannt. Im Laufe der Ereignisse der letzten Jahre hat der Orden jedoch immer mehr an Bedeutung gewonnen.

DIE ZAUBERKUNST DER RUFER DER MACHT RASTULLAHS

Die Zauberkundigen unter den Beni Dervez werden 'Rufer der Macht Rastullahs' genannt und verfolgen das Ziel ihres Ordens, die Macht Rastullahs in die Welt zu holen, mittels ihrer Magie. Dies geschieht durch die ekstatischen Rhythmen der Dablas, kleiner, lederbespannter Trommeln aus Ton oder Hartholz, die jeder Derwisch in Vollkommenheit zu spielen versteht, und durch Askese, Kampf und Tanz, um Leib und Geist ganz in Harmonie mit dem All-Einen zu bringen.

Derwische ziehen mit ihrem hypnotischen Trommelspiel eine große Zahl von Zuhörern in ihren Bann und können sie zum Kampf motivieren, sie ermutigen und sogar heilen. Darüber hinaus verfügen die meisten Derwische auch noch über Übernatürliche Begabungen, ein Meisterhandwerk (das sich sogar auf einige ausgewählte Kampftalente beziehen kann) und den *Mantel Rastullahs*, das Schutzgeist-Phänomen. Über die Rituale der Derwische können Sie auf Seite 173f. mehr erfahren.

DER ORDEN DER BENI DERVEZ

Der Orden kennt zweimal zwei Aufgaben, die einem Mitglied zufallen können: So gibt es die Krieger, die Mawdliyat (Einzahl Mawdli), die Rufer der Macht Rastullahs und die wenigen Bediensteten. Die Rufer der Macht Rastullahs haben das Bild des Stammes nach außen hin geprägt und sind für den Unwissenden der Derwisch.



DIE AUSBILDUNG ZUM RUFER DER MACHT RASTULLAHS

Die Beni Dervez verstehen sich als Stamm (sogar als 'ursprünglicher' Stamm der Wüste), doch erfolgt die Aufnahme nie durch Geburt, sondern erst nach einer Prüfung. Diese findet in der Regel bereits im neunten Lebensjahr statt – Kinder, die bei der akademischen Aufnahmeprüfung aufgefallen sind, sind meist älter – und besteht aus der Erprobung von Mut, Glauben, Musikalität und magischem Vermögen*.

Ein erfolgreicher Prüfling mischt sein Blut mit dem eines älteren Derwischs, der nun für neun Jahre Lehrmeister und lebenslang Vater des jungen Derwischs ist – sein Stamm und seine Sippe sind von nun an die Beni Dervez, sein Sippenoberhaupt ist der All-Eine, der durch den Sehenden Mawdli spricht. Während der gesamten Ausbildung sind religiöse Unterweisung und Andacht sowie die Schulung von Selbstbeherrschung und Ausdauer Teil des täglichen Lebens. Daneben folgt in neun aufeinanderfolgenden Stufen die Rhythmik-Schulung mit Dabla, Gong und Gangas (mehrere Metallplatten, die das Geräusch aneinander reibender Schwerter nachzuahmen vermögen), das Erlernen Trance erzeugender Tänze und des novadischen Ober-tongesanges, der quengelnden, durchdringenden Kabasflöte ähnlich. Etliche Derwische widmen sich der Kunst des bewaffneten Kampfes, und viele von ihnen sind im Umgang mit einem oder zwei Waqqif (dem novadischen Zier- und Ritualdolch) oder ein oder zwei Djanukat (ein Djanukat ist ein tulamidisches gebogenes Kurzschwerter) vertraut. Alle haben jedoch die Grundlagen des novadischen Ringkampfes erlernt, des waffenlosen Kampfes im stark formalisierten Stil der Unauer Schule. Gute Reiter sind sie als wahrhafte Novadis allemal, aber auch mit Zahlenmystik, Sternenkunde und Brettspielen beschäftigen sie sich hingebungsvoll. Selbstverständlich haben sie die 99 Gesetze und die Gesetzes-Auslegungen ihrer obersten Mawdliyat verinnerlicht und sind glühende Anhänger des All-Einen.

ANDERE MAGISCHE TRADITIONEN AVENTURIENS

Neben den hier vorgestellten Traditionen der Menschen, Elfen, Zwerge, Orks, Goblins und Achaz gibt es noch weitere Wege der Zauberei. Im Folgenden werden wir einige weitere intelligente Wesen vorstellen, die aktiv Magie wirken können. Über diese können Sie mehr in der Spielhilfe **Zoo-Botanica Aventurica** erfahren. Andere Kreaturen, die magischen Ursprungs sind und auch über magische Kräfte verfügen, aber nicht intelligent sind, finden Sie auf den Seiten 407ff.

Bei den auf den nächsten Seiten beschriebenen Traditionen sind jeweils die folgenden Punkte angegeben:

- **Repräsentation:** Hier finden Sie, analog zu den Repräsentationen der magischen Professionen, Angaben über die Art und spieltechnische Umsetzung der von diesen Wesen verwendeten Spruchmagie.
- **Zauberfertigkeiten:** Ursprung und wesentliche Eigenheiten der verwendeten Formeln
- **Kurzcharakteristik:** Die hier aufgeführten Angaben geben nicht nur einen kurzen Überblick über die bevorzugten und unzulässigen Merkmale (siehe Seite 25ff.), sondern bieten auch eine relativ schnelle Methode zur Erstellung eines ZF-Profiles für Meisterfiguren.
- **AE und MR:** selbsterklärend
- **Besonderheiten:** geht auf außergewöhnliche Fähigkeiten oder Beschränkungen ein.

KOBOLDE

»... so heyszt es denn, Hesinden und Tsa haetten gemacht die Coboldi aus schierer Crafft, auf dass die Crafft nicht vergeudet oder ueblem Zwecke zugefuehret. So mag es wohl seyn.

Die Abschlussprüfung eines Derwischs besteht in aller Regel darin, dass er die Segnung Rastullahs auf eine kleine Gruppe Krieger herabrufft, während er diese auf einem Zug gegen verfeindete Stämme, Echsen oder fremde Eindringlinge begleitet. Über sein Verhalten wird nach der Rückkehr der Krieger Zeugnis abgelegt. Es folgt eine religiöse Prüfung durch einen Mawdli. Fällt das Ergebnis rastullahgefällig aus – und auch eine Niederlage kann durch die Mawdliyat als günstiges Zeichen gedeutet werden –, so darf der nun vollwertige Derwisch die Bezeichnung *kar Rastullah* in seinen Namen einfügen, die, frei übersetzt, Rufer der Macht Rastullahs bedeutet. So wird beispielsweise aus einem Kharmal ben Dervez von nun an Kharmal kar Rastullah ben Dervez.

Inzwischen ist es üblich, diese jungen Männer für eine gewisse Zeit in den Dienst eines älteren reisenden Derwisch, eines Scheichs oder Sultans oder eines Mawdli zu stellen. Dadurch soll der junge Derwisch mehr über das Volk Rastullahs erfahren, wer es verteidigt und wer es bedroht.

BERÜHMTE DERWISCHE

Abu Khomchra nennen die Novadis einen mystischen Eremiten im Herzen der Khôm, der aus einem Wüstenvulkan weissagt und sich nur aus seiner Meditation erhebt, um dem Volk Rastullahs in großer Not zu helfen. Sein Schüler **Ramal Derembar kar Rastullah ben Dervez** führte den magischen und insbesondere den kriegerischen Zweig des Derwisch-Ordens zu einer bislang nicht gekannten Blüte.

*) Wer bei dieser Prüfung zwar magisches Vermögen zeigt, aber in den anderen Punkten versagt, wird von wohlmeinenden Stämmen verkauft und von weniger wohlmeinenden Stämmen ausgesetzt. Unentdeckte Magiedillettanten sind bei den Novadi sehr selten.

Aber siehe! Haben nicht die Coboldi seltsame Namen wie Mantuatenikipur oder Isquahatapatakpapetel, und gewinnt man nicht Macht ueber sie, so man ihren Namen kenneet? Sind sie nicht allerley Zauberey maechtig, welche den Geyst verwirret? Koennen sie nicht nach Belieben von eynem Orte zum anderen wechseln? Haben sie keyne verzerrte Thiergestalt, so man ihrer wahren Form ansichtig wird? Und sind sie nicht Meyster der Un- und Nicht-Ordnung, geht nicht eyn ieder Scherz von ihnen wider die Ordnung?

So moegen sie allwohl gar nicht von goettlicher Hand gemacht, sondern Daimonen seyn, welche, verschlagen in die dritte Sphaire, hier ihr Daseyn fristen, vielleicht verstoszen von Amazeroth ob ihrer minderen Boesartigkeit, vielleicht so geworden ob der ordnenden Craeffte unserer Sphaire?»
—Das Wesen des Unbekannten, aus einer Version um 670 BF

Kobolde zählen zu den wohl rätselhaftesten Geschöpfen Aventuriens (ob sie auch in anderen Teilen Deres ihr Unwesen treiben, ist ungewiss). Glaubt man den Volksweisheiten, sind sie von kindlichem Gemüt, suchen stets die Nähe des Menschen (oder besser gesagt: humorbegabter Wesen, was Achaz und Elfen weitgehend ausschließt, und das zwerghische Humorverständnis in Bezug auf Kobolde ist ... begrenzt) und nach einer Möglichkeit, ihm durch ungezügelter Schabernack das Leben schwer zu machen. Magier erklären ihr kaum greifbares Wesen bisweilen durch die ungezügelter Seite der Astralkraft, die sich in Form von Kobolden manifestiert, während Geweihte dagegenhalten, dass sie in ihrem friedliebenden Freisinn nur der lebensspendenden Göttin dienen und zu ihrer direkten Gefolgschaft zu zählen sind.

Tatsächlich haben sich die Kobolde aber zu einem ausgesprochen eigenständigen Völkchen entwickelt, das sich inzwischen recht derisch

vermehrt und von seinem Ursprung (siehe unten) bereits deutlich entfernt hat. Daher widmen wir uns an dieser Stelle einigen bemerkenswerten Aspekten der koboldischen Zauberkunst, die uns dem Verständnis ihrer geheimnisvollen Natur etwas näher bringen soll:

»Kobolde sind lebendige Magie.« Die Herkunft der Kobolde ist weitgehend ungeklärt, doch fast alle Theorien stimmen darin überein, dass sie aus purer Astralenergie entstehen oder entstanden sind. Die wohl gängigste Auffassung ist jene, dass Hesinde dem unkontrollierten Fluss großer Mengen von astraler Kraft Einhalt gebieten wollte, sie bündelte und durch den Lebensfunken ihrer Schwester Tsa Gestalt annehmen ließ (manchen Legenden zufolge bat Tsa auch um Hesindes Hilfe, um sich ein Gefolge zu erschaffen). Ein Märchen führt den Ursprung der Kobolde auf ein Volk übermächtiger Zauberer zurück, die ob ihres frevelhaften Umgangs mit der Gabe der Magie verflucht und mit Hässlichkeit gestraft wurden, die sie mit der Zeit neidisch und bössartig machte.

Andere Quellen vermuten, dass die Kobolde direkt dem Reich der Feen entsprangen (allerdings werden sie diesbezüglich oft mit Braunchen verwechselt, siehe Seite 349f.) oder es sich bei ihnen gar um ausgestorbene Dämonen handelt. Einige (selbsternannte) Spezialisten auf dem Gebiet der Magietheorie behaupten gar, dass ein Kobold jedes Mal entsteht, wenn die Konzentration ungebundener Astralenergie eine gewisse Schwelle überschreitet.

Jedenfalls stehen jedem Kobold erwiesenermaßen schier unerschöpfliche Mengen von Astralenergie zur Verfügung, die manchen neidischen Magier schon zu den abstrusesten Erklärungen ermuntert hat (wie etwa der Hypothese, Kobolde schöpften ihre Kraft aus der Wut und den Zornausbrüchen anderer Wesen). Vielmehr verfügen Kobolde jedoch nicht über eigene Astralenergie, sondern entziehen die Kraft nach Belieben ihrer Umgebung. In dieser Zauberpraxis sehen manche Gelehrte sogar den eigentlichen Nutzen der Kobolde für das astrale Gefüge, denn statt die Umwelt nachhaltig durch den erzwungenen Entzug von Astralenergie zu beeinflussen oder gar zu schädigen, kanalisieren und bündeln sie die den 'Überschuss an Magie' in nur dem Anschein nach harmlosen Zaubern, die aber tatsächlich das Gleichgewicht der Kräfte und damit die Harmonie der Sphären aufrechterhalten.

»Kobolde erscheinen in vielerlei Gestalt.« Ob übergroße Eichhörnchen, kleine Äffchen oder Bären, runzlige Männchen und Frauchen oder auch feenartig – Berichte über Kobolde sprechen von derart unterschiedlichen Erscheinungsformen, dass es fraglich ist, ob sie überhaupt längere Zeit einer von ihnen treu bleiben oder ob es so etwas wie die 'wahre Gestalt' eines Kobolds gibt. Vielleicht spiegelt ihr Aussehen Charakter und Wesensart wider, möglicherweise wählen sie es aber auch je nach Situation und Laune. Zumindest aber sind sie Meister der Verwandlungsmagie und haben insbesondere die Kunst der magischen Unsichtbarkeit zur Perfektion gebracht. Bei dem sogenannten Schalk handelt es sich gar um einen gänzlich unsichtbaren Kobold, der sich unbemerkt im Nacken seines Opfers festhält und mit Magie zu allerlei Unfug zwingt. Doch derlei Spekulationen mögen ohnehin müßig sein, denn genauso wenig, wie ein Kobold freiwillig seinen Wahren Namen (siehe unten) preisgibt, wird er auch keine ausführlichen Erläuterungen über seine wahre Gestalt abgeben.

»Kobolde sprechen mit Geistern.« Jede Geschichte, die sich längere Zeit um einen Kobold dreht, erzählt irgendwann von ihrer Fähigkeit, sich mit Elementar- und Feenwesen sowie Pflanzen-, Tier- und Mindergeistern (und was der Volksmund noch alles an Geistgestalten kennt) zu unterhalten. Dies deutet auf eine enge Verbindung (vielleicht sogar Vertrautheit) zu diesen Wesen hin, da Kobolde zudem nach Belieben in die Feenreiche und wieder zurück wechseln können und meist einen engen Bezug zu einem bestimmten Element haben (wie etwa die Wassermänner oder die Bosnickel). Viele den Kobolden zugeschriebene Fähigkeiten lassen sich also möglicherweise

auf das Wirken von Elementargeistern und Feenwesen zurückführen, die von ihnen beeinflusst wurden – denn warum sonst sollte etwa ein Schiff, dessen Klabauter vertrieben wurde, fast sicher dem Untergang geweiht sein, wenn doch der Kobold längst fort ist? Und könnte die bekannte Unart der Kindesentführung nicht auf einen Pakt mit den Feen hindeuten, denen oft Ähnliches nachgesagt wird?

Auch im Gespräch mit Menschen zeigt sich die koboldische Begabung für Verständigungsmagie, denn anscheinend können sie sich stets mühelos in der jeweiligen Landessprache unterhalten. Ihre eigene eigentümliche Sprache hingegen erfordert eine so flinke Zunge, dass Menschen (mit Ausnahme der Schelme), Elfen, Zwerge, Achaz, Orks und Goblins ohne die Hilfe des Zaubers AXCELERATUS darin nur monotones Gebrummel hervorbringen und einer Unterhaltung nur mit wiederholten *Sinnenschärfe*-Proben (sowie natürlich entsprechenden Sprachkenntnissen) folgen können.

»Kobolde glauben an die Kraft der Wahren Namen.« Es ist bekannt, dass man fast unumschränkte Macht über einen Kobold gewinnt, wenn man dessen richtigen Namen kennt. Da sich die Magiethoretiker an einer plausiblen Erklärung für dieses Phänomen die Zähne ausbeißen, mag es vielleicht allein auf den Glauben der Kobolde an die Kraft der Wahren Namen zurückzuführen sein. Dies wiederum legt nahe, dass ihre oft unerklärliche und an Freizauberei grenzende Magie ebenfalls auf der Kenntnis von Wahren Namen der verzauberten Objekte und Personen beruht (siehe das entsprechende Kapitel ab Seite 377).

DIE MAGIE DER KOBOLDE

Koboldische Repräsentation: in Form und Wirkung grundsätzlich der schelmischen vergleichbar (siehe Seite 327), wenn auch deutlich ungebundener; fremde MR wird bis zu einem Wert von 15 stets ignoriert, jenseits davon kommt sie voll zum Tragen

Zauberfertigkeiten: vorwiegend schelmische Sprüche und Rituale in allen erdenklichen Varianten (meist schwärzeste Humors), aber grundsätzlich jede denkbare Zaubervirkung; typisch sind neben Unsichtbarkeitszaubern vor allem die Verwandlung von Objekten (Nahrung in Steine, Geld in stinkenden Mist, Silbererz in wertloses Kobalt und Nickel ...) sowie das 'Anhexen' von allerlei Missgeschicken.

Kurzcharakteristik: jeweils durchschnittlich bis kompetent in *Hellsicht*, *Illusion*, *Telekinese*, *Form* und *Objekt* (einzelne selten auch meisterlich), oft auch erfahren in *Einfluss*, *Herbeirufung*, *Kraft*, *Limbus*, *Verständigung* und *Umwelt*, Schalke zudem kompetent in *Herrschaft*; niemals *Beschwörung*, *Dämonisch* und *Schaden*

AE: praktisch unendlich (Kobolde besitzen keine Astralenergie, sondern entziehen sie nach Belieben der Umgebung.)

MR: variabel, da sie sich durch eine dem PSYCHOSTABILIS ähnliche Zaubervirkung vor allem gegen Beherrschung und Beeinflussung bewusst zur Wehr setzen (je nach Situation zwischen 10 und 25) / bei Kenntnis des Wahren Namens kann man ihre MR jedoch ignorieren.

Besonderheiten: Kobolde wenden (selbst in höchster Lebensgefahr) keinerlei Zauber an, die unmittelbar eine Verletzung oder gar den Tod des Opfers zur Folge haben könnten. Ihre Magie grenzt an Freizauberei und ist von der Benutzung *Wahrer Namen* geprägt, deren Kenntnis wichtiger als die Fertigkeit in einzelnen Formeln ist – Kobold bevorzugen daher die Verzauberung bestimmter Elemente, Gegenstände und Wesen, deren Natur ihnen besonders vertraut ist.

GROLME ODER FEILSCHER

»Nicht selten wird den Grolmen ob ähnlich missliebiger Charakterzüge und ihres kindlich-ältlichen Äußeren enge Verwandtschaft zu den Kobolden nachgesagt. Und wahrlich verfügen sie über starke arkane Kräfte, die gar oft an das Schelmen- und Koboldwerk gemahnen. Was aber sind die Unterschiede, und wo rühren sie her? Die Grolme empfinden keinerlei

Scheu davor, ihre Magie auch zum direkten Schaden anderer Wesen einzusetzen. Zudem sind ihnen alle Arten der Verwandlungs- und Bewegungsmagie sowie das Interesse für menschliche Neugeborene völlig fremd. Ist es also letztendlich nur der Segen der lebensfrohen Tsä, welcher die Koblolde vor den Grolmen auszeichnet? Ist es dann aber wirklich ein Segen, oder müssen wir es nicht vielmehr als ein Gebot, ja einen Fluch ansehen, der die Grolme daran hindert, sich der Kraft uneingeschränkt zu bedienen?»
—Chroniken von Ilaris, *Ilaris-Apokryphen*, 808 BF

Feilscher, Zehnteler, Altkinder oder Wasserköpfe – Grolme sind unter vielerlei Namen bekannt und in ganz Aventurien gleichermaßen unbeliebt, sofern man mit ihnen bereits Bekanntschaft gemacht hat. Sie leben in verborgenen Tälern oder Kavernen vom Orkland bis nach Al'Anfa, treten stets in knapp schrittgroßer, menschenähnlicher Gestalt mit riesigen, runzligen Köpfen auf und werden selten älter als dreißig Jahre. Schon Fünfjährige können einen Händler allerdings zur Verzweiflung treiben, sind Grolme doch für ihre außergewöhnliche Geschäftstüchtigkeit bekannt, die eher schon an Geld- und Habgier grenzt. Der gewinnbringende Handel ist ihre größte Leidenschaft, wobei für sie ein guter Handel dadurch gekennzeichnet ist, dass der starke Partner die Bedingungen diktiert und der schwache diese strikt einhält. Natürlich achtet ein jeder Grolm sorgfältig darauf, der starke Partner zu sein, und schreckt dabei weder vor Erpressung noch Magieinsatz zurück. Diese eigentümlichen Moralvorstellungen sind wohl auch der Grund dafür, warum Grolme trotz ihrer merkantilen Begeisterung nicht unter Menschen leben, sondern entlegene Wohnsitze vorziehen (möglicherweise ist ihnen die Gegenwart anderer Rassen auf Dauer aber auch einfach zuwider).

Grolmische Magie ist vor allem Veränderungszauberei, sie können Gegenstände beeinflussen und verändern (sie z.B. unsichtbar machen, erhitzen oder beschweren) und erzielen damit erstaunliche Effekte. Jedoch wirken ihre Zauber stets nur auf Gegenstände, niemals auf Personen – weswegen sie auch ihre beträchtlichen Kenntnisse der magischen Heilung nur in Verbindung mit der Kunst der Niederen und Hohen Alchimie nutzen können. Die einzige Ausnahme stellt die arkane Gewalt über den Geist anderer Wesen dar. Sie bleibt einigen Völkern der Grolme (namentlich jenen aus Weiden und dem Orkland) zwar ebenfalls völlig verschlossen, wurde von anderen aber nachgerade zur Perfektion gebracht. Zudem verstehen sich Grolme darauf, ihre Kräfte zu vervielfachen, wenn sie sich zu einem magischen Bund zusammenschließen, wozu sie sich anscheinend nur an den Händen fassen müssen.

Insgesamt wird hier deutlich, wie widersprüchlich die Aussagen aventurischer Gelehrter zur grolmischen Magie sind – vielleicht unterscheidet diese sich aber auch zwischen den einzelnen Völkern der Feilscher so erheblich, dass die Suche nach allgemeinen Aussagen stets zum Scheitern verurteilt ist. Es dürfte aber jedenfalls ihre machtvolle Magie sein (und die Tatsache, dass ihre Wohnstätten oft tief in unzugänglichen Hügeln verborgen liegen), der es die Spezies der Grolme verdankt, bis heute nicht vom Angesicht Deres verschwunden zu sein, denn bei den meisten anderen Bewohnern Aventuriens sind die Feilscher etwa so beliebt wie ein Basilisk mit Blauer Keuche.

DIE MAGIE DER GROLME

Grolmische Repräsentation: kann je nach Volk variieren, erfordert jedoch stets die Komponenten *Sicht*, *Konzentration* und *Formel* (deutlich weniger kanonisiert als bei anderen Traditionen, es reicht je nach Situation von einem befehlenden Wort bis zu düsterem Sprechgesang); alle Sprüche können ungeachtet des üblichen *Zielobjektes* stets und ohne Modifikation auch auf ein oder mehrere Objekte gesprochen werden (die genauen Auswirkungen bestimmt der Meister, der sich bei der Gestaltung grolmischer Magie und vor allem ihrer Anwendung jede nur denkbare Freiheit nehmen sollte). Bisher ist nicht bekannt, ob Zauber dieser Repräsentation schriftlich niedergelegt werden können.

Zauberfertigkeiten: Sprüche quasi beliebiger Herkunft (menschlich, elfisch, Abwandlungen orkischer Rituale ...), meist in drastisch verfremdeter (und keineswegs nur harmloser) Form und makaberer, ja perverser Interpretation – vor allem durch die ungewöhnliche Anwendung auf Objekte.

Kurzcharakteristik: kompetent bis meisterlich in *Objekt*, außer Weidener und Orkland-Grolme auch in *Herrschaft*, durchschnittlich in *Heilung*, *Hellsicht* und *Illusion*; selten *Beschwörung*, *Eigenschaft*, *Herbeirufung* und *Form* (und wenn, dann nur objektbezogen – siehe oben)

AE: 15–45

MR: 6–12

Besonderheiten: Grolme kennen eine besondere machtvolle Ausprägung des UNITATIO, der auch die MR erhöht und binnen Augenblicken geschlossen werden kann. Sie können mit ihrer Magie keine lebenden Körper oder Materialien (wohl aber den Geist fremder Wesen, also durch Zauber mit dem Merkmal *Herrschaft* oder *Einfluss*) direkt beeinflussen, verfügen aber über große Fertigkeiten in *Niederer* und *Hoher Alchimie*, wodurch sie entsprechende Zauber in *Tränke* und *Artefakte* binden können.

DRACHEN

Die bedeutendsten magiebegabten Bewohner Aventuriens gehören nicht zu den Elfen, den Echsen oder menschlichen Zaubermeistern, sondern zur Familie der Lindwürmer und Drachen (wobei Gruben- und Tatzelwürmer nur von unkundigen Märchenerzählern zu dieser Familie gerechnet werden und – zumal sie keinerlei Magie mächtig sind – an dieser Stelle nicht berücksichtigt werden).

Selbst die kleinsten und harmlosesten unter ihnen sind vollendete Meister der Bewegungsmagie, denn nicht ihr geflügelter Leib ermöglicht ihnen den freien Flug durch die Lüfte, sondern eine uralte, den Drachen größtenteils unbewusste Form der Flugzauberei (die einzigen Ausnahmen bilden die meist flugunfähigen Höhlendrachen und Frostwürmer sowie der Baumdrache, der größtenteils aus eigener Kraft fliegt). Die größten und ehrfurchtgebietendsten Drachen aber, die wir die *Alten* nennen, stehen in ihrer Macht den Göttern kaum nach: Sie formen mit Hilfe von Zauberkräften Berge nach ihren Wünschen oder jagen, indem sie das Wort "Furcht" denken, ganze Armeen von tapferen Rittern in die Flucht. (Diese Wesen gehören jedoch zu den mächtigsten auf ganz Dere und sollen an dieser Stelle ebenfalls nicht näher behandelt werden.)

Wesen, Erscheinungsformen und Mächtigkeit der Drachen sind so unterschiedlich und vielgestaltig, dass wir sie an dieser Stelle nicht angemessen vorstellen können, sondern auf die **Zoo-Botanica Aventurica**, speziell die Seiten 47–52 und 80–88, und auf das Abenteuer **Drachenodem** verweisen, während dieser Abschnitt sich rein auf die Darstellung der drachischen Magie beschränken soll.

 *Die Zauberkräft der Drachen ist so alt wie die Magie selbst.* Der hesindianischen Mythologie zufolge fällt Madas Frevel in die Zeit der Drachenherrschaft, womit die Drachen wohl die ersten sterblichen Geschöpfe überhaupt waren, die sich der nunmehr frei fließenden Sphärenkraft bedienten. Drachen haben einen ausgesprochen natürlichen Zugang zur Magie (wobei anzunehmen ist, dass sie ähnliche Kräfte bereits vor Madas Frevel zu nutzen verstanden), der sogar die Zauberpraxis der Elfen in den Schatten stellt. Zwar sind nur wenige der ältesten Purpurwürmer der Freizauberei mächtig, doch sind den meisten Drachen die magische Bewegung und Verständigung zur Selbstverständlichkeit geworden. Die minder intelligenten Arten (also Frostwurm, Baum- und Westwinddrache) ausgenommen, bedienen sie sich einer eigenen Gedankensprache, die gemeinhin als *Drachisch* bekannt ist und durch die Vermittlung und Wahrnehmung der eigentlichen Wortbedeutungen auch alle sprachlichen Barrieren

zu überwinden vermag. Alle anderen Wesen sind zur Erlernung und Nutzung des Drachischen an Hellsicht- und Verständigungszauber gebunden – die schriftliche Umsetzung in den von Pher Drodont entwickelten *Drakned-Glyphen* kann die Gedankengänge eines Drachen nur bruchstückhaft wiedergeben.

Drachenmagie ist fremdartig. Die Auswirkungen drachischer Zauber mögen denen bekannter satuarischer, elfischer oder gildenmagischer Magie ähnlich sein, das Zustandekommen der Zaubertaten entspringt jedoch einer anderen Basis, in der Lebens- und Seelenmuster direkt in magische Strukturen übertragen werden. Darum sollten Sie als Meister die Begegnung Ihrer Heldengruppe mit jeder Form von Drachenmagie so denkwürdig und fremdartig wie möglich beschreiben. So sind etwa viele dieser Zauber von krampfartigen Zuckungen des gewaltigen Drachenleibs, unwillkürlichem Auflodern des Feueratemens und – unmittelbar vor dem Ausbruch des Zaubers – von einem Augenblick absoluter Stille begleitet (solche Kenntnisse drachischer Zauberei erfordern allerdings einen *Magiekunde*-TAW von mindestens 12).

Drachenmagie hat Grenzen. Andererseits sind Drachen – zumal die kleineren unter ihnen – in ihren magischen Möglichkeiten auch nicht unbeschränkt. Achten Sie bei der Darstellung besonders auf die Wahrung von Relationen, um die Unterschiede zwischen den Drachen verschiedener Machtstufen deutlich zu machen: Obwohl manche Fähigkeiten eines Meckerdrachens bereits an jene eines frischgebackenen Adepten heranreichen mögen, werden sie diese doch kaum deutlich übertreffen – die Zauberkraft eines alten Purpurnurms hingegen lässt sogar Erzmagier vor Neid erblassen. Dabei ist nicht nur die Gattung, sondern vor allem auch das Alter des Drachen von entscheidender Bedeutung (es sind daher oft Spannweiten für einen Wert angeführt), denn mehrere Jahrhunderte bis Jahrtausende können die Macht eines Zaubers vervielfachen.

DIE MAGIE DER DRACHEN

Drachische Repräsentation:

-  Drachen benötigen keinerlei spezielle *Zaubergestik* (auch wenn ihr Leib dabei bisweilen zuckt und sie Feuer speien), und selbst die erforderliche Sicht-Komponente können sie durch die Verwendung von Hellsichtzaubern mühelos umgehen.
-  Die *Kosten* sind um ein Zehntel reduziert, bei allen Sprüchen mit den Merkmalen Elementar (Feuer), Telekinese, Verständigung und Kraft sogar um ein Drittel.

 *Zauberdauer* und *Wirkungsweise* weichen bisweilen erheblich von den Angaben im **Liber Cantiones** ab und sollten entsprechend Anatomie und Ästhetik angepasst werden.

 Die *Reichweite* entspricht drachischen Dimensionen und wird mit einem Fünftel (aufgerundet) ihrer Länge in Schritt multipliziert (bei Mecker- und Funkeldrachen bleibt sie unverändert), die Beschränkungen 'Selbst' und 'Berührung' sind hinfällig, womit Drachen grundsätzlich auf Blickkontakt zaubern (hier gilt die Länge als Reichweite).

 Die *Wirkungsdauer* wird bei allen Drachen über 500 Jahren um eine Kategorie (in der Skala Aktion / KR / 10 KR / SR / Stunden / Tage / Wochen / Monate / Jahre) hinaufgesetzt.

 *Spontane Modifikationen* sind für Drachen nur um die Hälfte der angegebenen Punkte erschwert.

Zauberfertigkeiten: Zur Darstellung des umfassenden drachischen Magiespektrums können Sie sich (nach Maßgabe gesunden Meisterverständnisses) nahezu sämtlicher Sprüche des **Liber Cantiones** bedienen. Neben den spezifischen Kenntnissen der einzelnen Arten (s.u.) sind Grundkenntnisse in fast allen Standardsprüchen vorhanden, wenn deren Wirkung nicht ohnehin durch ihre magischen Fähigkeiten hinfällig wird. Drachen beherrschen oftmals auch elementare Feuerzauber vermuteter oder gänzlich unbekannter Hexalogien (siehe Seite 383). Als grob vereinfachte Regelung zur Bestimmung des Wirkungsgrades drachischer Zauber kann generell von $(\text{Alter}/100) + 5 \text{ ZfP}^*$, bei kleineren Drachen von $(\text{Alter}/50) + 5 \text{ ZfP}^*$ ausgegangen werden – dies bietet sich vor allem an, wenn ein Drachenzauber mit Antimagie gebrochen werden soll (wobei eine zusätzliche Erschwerung von 3 Punkten für die Fremdartigkeit dieser Magie zum Tragen kommt).

MR: spezifisch (s.u.), sie gilt zu einem Drittel auch bei allen Sprüchen mit dem Merkmal *Schaden*, bei denen zudem stets der RS vom Schaden abgezogen wird

Angeborene magische Eigenschaften (jeweils spezifisch aufgeführt, kosten keine AsP): *Flugfähigkeit*, *Gedankensprache*, *Telekinese* (MOTORICUS-ähnliche Bewegung mit der eigenen KK) und *Feueratem* (kochend heißer Atem, Stärke und Reichweite ist spezifisch, s.u.), *Gezielter Flammenstrahl* (nimmt eine Aktion in Anspruch; Stärke, Reichweite und Häufigkeit der Anwendung ist jeweils spezifisch angegeben; die Wirkung entspricht einem ZORN DER ELEMENTE, insbesondere bezüglich der auf Seite 384 beschriebenen elementaren Sekundärschäden).



Besonderheiten: Gegen Drachen kosten alle Verwandlungszauber je nach Größe das Zwei- bis Dreifache der angegebenen AsP, alle Zauber außer jener in kristallomantischer Repräsentation sind um zusätzliche 2 Punkte erschwert, die Vorteile aus *Unbeschwertes Zaubern* und *Lockeres Zaubern* kommen gegen sie nicht zum Tragen. Viele Drachen sind aufgrund ihres "flammenden Herzens und kochenden Blutes" (um in den Worten Pher Drodonts zu sprechen) zudem immun gegen elementare Feuerzauber (andere nur resistent, was entsprechenden Schaden halbiert), während sie oft empfindlich gegen anderen elementare Effekte sind, die dann doppelten Schaden verursachen.

Frostwurm (bis 1.000 Jahre, 8 Schritt, KK 25–35): kompetent in *Elementar (Eis)* auch bei unbekanntem Eis-Varianten bekannter Zauber; 15–30 AsP; MR 7–9 / 15; *Flugfähigkeit* (selten), *Telekinese*, *Eishauch* (1 SP/KR auf 10 Schritt sowie Beschädigung von Ausrüstung aus Leder oder Holz); immun gegen Eis, empfindlich gegen Feuer und Humus

Gletscherwurm (bis 1.313 Jahre, 13 Schritt, KK 23–30): kompetent in *finerfischer Magie*, durchschnittlich in der Magie der anderen Elfenvölker; 25–45 AsP; MR 7–9 / 16; *Gedankensprache*, *Flugfähigkeit*, *Eishauch* (wie Frostwurm); immun gegen Eis

Höhlendrache (bis 2.000 Jahre, 5 Schritt Rumpflänge, mit Schwanz 8 bis 10 Schritt, KK 25–50): erfahren in *Objekt*, unerfahren in *Herrschaft* und *Hellsicht*; 25–45 AsP; MR 8–10 / 13; *Gedankensprache*, *Telekinese*, *Feuerodem* (2 SP/KR auf 5 Schritt, 1 SP/KR bis 10 Schritt); immun gegen Feuer, empfindlich gegen Eis und Wasser

Kaiserdrache (bis 3.000 Jahre, 20 Schritt, KK 35–65): kompetent in *Herrschaft*, *Hellsicht* oder *Verständigung*, die anderen beiden sowie *Form* durchschnittlich (je 500 vollendete Lebensjahre steigt ein beliebiges Gebiet um eine Kategorie); 80–200 AsP; MR 12–18 / 21; *Flugfähigkeit*, *Gedankensprache*, *Telekinese*, *Feueratem* (2 SP/KR auf 10 Schritt, 1 SP/KR auf 15 Schritt), *Gezielter Flammenstrahl* (4W+[Alter/100] TP; 49 Schritt, einmal pro KR); immun gegen Feuer, empfindlich gegen Eis

Perldrache (bis 250 Jahre, bis 10 Schritt, KK 15–25): erfahren in *Hellsicht* und *Illusion*; um 45 AsP; MR 8 / 14; *Flugfähigkeit*, *Gedankensprache*, *Telekinese*, *Feueratem* (2 SP/KR auf 7 Schritt, 1 SP/KR bis 10 Schritt); resistent gegen Feuer

Purpurwurm (bis 3.000 Jahre, 16 Schritt, KK 30–40): meisterlich in *Herrschaft* und *Einfluss*, durchschnittlich in *Hellsicht*, *Illusion*, *Verständigung*, *Form* und *Kraft*, erfahren in *Schaden*, *Umwelt* und *Objekt* (je 500 vollendete Lebensjahre steigt ein beliebiges Gebiet um eine Kategorie, wird dabei 'vollendet' erreicht, gilt der Purpurwurm in dieser Disziplin als Freizauberer); 100–250 AsP; MR 12–20 / 18; *Flugfähigkeit*, *Gedankensprache*, *Telekinese*, *Feueratem* (2 SP/KR auf 10 Schritt, 1 SP/KR auf 15 Schritt), *Gezielter Flammenstrahl* (3W+[Alter/100] TP; 49 Schritt, alle 2 KR); immun gegen Feuer, empfindlich gegen Wasser (ältere Purpurwürmer haben diesen Nachteil häufig nicht mehr)

Riesensindwurm (bis 2.500 Jahre, 16 Schritt, KK 25–50): durchschnittlich in *Hellsicht* und *Schaden* (je 1.000 vollendete Lebensjahre steigt ein beliebiges Gebiet um eine Kategorie); 40–70 AsP; MR 10–15 / 21; *Flugfähigkeit*, *Gedankensprache*, *Telekinese*, *Feueratem* (2 SP/KR auf 10 Schritt, 1 SP/KR auf 15 Schritt), *Gezielter Flammenstrahl* (3W+[Alter/100] TP; 49 Schritt, jeder Kopf maximal alle 5 KR); immun gegen Feuer, empfindlich gegen Wasser

Taschendrache oder Meckerdrache (bis 80 Jahre, 2–3 Spann, KK 7–13): erfahren in *Illusion*, unerfahren in *Hellsicht*; 12–20 AsP; MR 6/8; *Flugfähigkeit*, *Gedankensprache*, *Telekinese*, *Schuppentarnung* (chamäleonähnliche Illusion), *Gezielter Flammenstrahl* (1W6 TP; 7 Schritt, alle 3 KR); resistent gegen Feuer

Westwinddrache (bis 250 Jahre, 10 Schritt, KK 20–30): erfahren in *Hellsicht*; 25–35 AsP; MR 8 / 15; *Flugfähigkeit*, *Telekinese*, *Feueratem* (2 SP/KR auf 7 Schritt, 1 SP/KR auf 10 Schritt), *Gezielter Flammenstrahl* (2W+[Alter/50] TP; 21 Schritt, alle 2 KR); resistent gegen Feuer

Zwergdrache (bis 80 Jahre, 2–3 Spann, KK 7–13): erfahren in *Einfluss*, unerfahren in *Illusion*; 12–20 AsP; MR 6/8; *Flugfähigkeit*, *Gedankensprache*, *Telekinese*, *Schuppentarnung* (chamäleonähnliche Illusion), *Gezielter Flammenstrahl* (1W6 TP; 7 Schritt, alle 3 KR); resistent gegen Feuer

FEEN

»Was es mit der Feenwelt und den Feen auf sich habe? Das sind schwierige zu beantwortende Fragen, Tiene. Zum einen gibt es nicht die Feenwelt, sondern deren viele. Zum anderen ist ihre Magie von der unsrigen so verschieden, dass jeder sogenannte Experte für feeische Magie nur einen kleinen Bruchteil erfahren hat, ja, ich behaupte, selbst diesen ist das wahre Verstehen ihrer Magie nicht gegeben.«

—aus einer Vorlesung an der Schule des direkten Weges zu Gerasim, 1016 BF

»Feenartige: Die wichtigsten der Arten seyn die kleinen Blütenjungfern, auch Ladifari genannt, kaum spanngroß in Blüten hausend, die Dryaden oder auch Nymphen, denen Pflanzen und Gewässer zu eigen seyn, die greulichen Biestinger in aufrechter Tiergestalt, die Holden, von denen man spricht, sie seyn die Vorfahr der Elfen, und die Wichtel und Kobolde, die wohl eher im Feenreiche als auf unser Seite der Tore zuhaus.«

—Auszug aus dem Groszen Aventurischen Almanach, *Beilunker Ausgabe*, 794 BF

»Feentore: So genannt werden Verbindungen zwischen Dere mit den feeischen Welten, auch Anderwelten genannt. Häufig zu finden sind sie auf Schwellen, in Toren und nicht weniger in anderen von Menschen erbauten Durch- und Übergängen, ebenso an Orten unbekannter Herkunft, wie zum Beispiel dem Steinkreis im Farindelwald, den Felsensäulen im Einhorngras oder den Höhlen im Steineichenwald, ebenso als Übergang von wandelbarer Länge in Wäldern, auf Wiesen, insbesondere bei Nacht, im Nebel oder Sturm. Zu beachten ist, dass sie unbeständig sind und zu unterschiedlichen Zeiten geöffnet.«

—Kusliker Übersetzung der Trollzacker Manuskripte, 1023 BF

»Feenwelt, Anderland, Nebelreich, Traumebenen, Grenzland, Land Jenseits, Zauberland, Verwünschtes Reich – es gibt so viele Namen für die Welt der Feen, dass der Gelehrte sich fragen muss, ob hier wirklich ein und dasselbe gemeint ist oder es nicht gar viele voneinander unabhängige Orte gibt, an denen Feen und Feenartige leben. Die interessante Frage ist allerdings, ob diese Orte alle von gleicher Beschaffenheit sind. So weiß man doch, dass Berichte derjenigen, die den Silvanden Fae'den Karen im Bormland betraten, sich sehr von den wenigen Glücklichen unterscheiden, die einen Weg zurück aus dem Blautann in Weiden fanden.«

—Aleya Ambareth, *Tractatus Septelementaricum, Khunchom*, 1014 BF

»Feenmagie? Unberechenbar! Ein arges Ärgernis. Abstand ist jederzeit geboten. Und Neugier verhängnisvoll und unnütz.«

—aus einer Lehrstunde an der Akademie der magischen Rüstung zu Gareth, 989 BF

Feenmagie ist so vielfältig wie die Art der Feen und ihre Lande. Sie erschöpfend zu beschreiben ist nicht möglich, sie in den Rahmen von Regeln zu pressen wird ihr nicht gerecht. Für den Meister eines Abenteurers in den Feenländern ist gerade die Unbeschränktheit der Feenmagie ein schwierig zu handhabender Teil der Atmosphäre, der sehr schnell die Geduld der Spieler auf eine harte Probe stellen kann. Wenn Sie das Wagnis eines solchen Abenteurers auf sich nehmen wollen – und es lohnt sich gerade aufgrund der unzähligen Möglichkeiten, die solche Anderswelten mit sich bringen –, sollten Sie den Feen Grenzen ihrer Magie andichten. Dies können ungeschriebene



Gesetze, lokale Besonderheiten der magischen Gegebenheiten oder der vorherrschenden Feenart, tyrannische Repressalien 'böser' Feenherrscher, Flüche oder Katastrophen sein.

Völlig anders sieht es aus, wenn sich Feenwesen im 'Diesseits' Deres aufhalten. Sie haben dazu einen guten Grund, vielleicht sind sie ausgestoßen, auf der Suche nach etwas Verlorenem oder haben sich schlicht 'verfliegen'. Die Welt der Menschen zerrt an ihren magischen und Lebenskräften, daher will eine Fee den Besuch immer kurz halten (andererseits versteht sie aber auch kaum, warum ein Abenteurer ihre so viel schönere Heimat schon wieder verlassen möchte). Solch eine Fee ist auf die Hilfe diesseitiger Wesen angewiesen, denn in dem ihr zur Verfügung stehenden begrenzten Zeitrahmen kann sie nicht die Seltsamkeiten der aventurischen Wirklichkeit begreifen, geschweige denn die sich ihr entgegenstellenden Schwierigkeiten meistern.

Ein ausführliches Kapitel ist den Feenwesen und ihren Reichen ist in dem Kapitel **Von Wundersamen und Zauberhaften** in der Regionalbeschreibung **Am Großen Fluss** zu finden.

DIE MAGIE DER FEEN

Feen-Repräsentation: in Form und Wirkung grundsätzlich ungebunden; bei verspielten Feen häufig von optischen Effekten wie Sternenglitzern, Regenbogenlichtern, Schmetterlingen oder fallenden Blättern begleitet, bei höheren Feenwesen treten auch Donnerrollen, lokale Erdbeben oder Nebelwolken auf. Je mächtiger ein Feenwesen in seiner Heimat ist, desto gezielter kann und wird es diese Begleiterscheinung kontrollieren. In ihrer Heimat ignorieren Feen die MR fremder Kreaturen, in der Fremde müssen sie diese in unterschiedlicher Stärke berücksichtigen (Meisterentscheid).

Zauberfertigkeiten: vorwiegend an elfische Magie erinnernde Sprüche und Zauberlieder. Gemeinschaftsrituale in der Art des elfischen *salasdras*, aber auch Rituale in allen vorstellbaren Varianten. Grund-

sätzlich ist jede Zauberwirkung denkbar, wobei Schadenszauberei in vielen Feenlanden verpönt, aber durchaus nicht unbekannt ist.

Kurzcharakteristik: sehr individuell (üblicherweise kompetent bis meisterlich) – grundsätzlich sind alle Merkmale mit Ausnahme der Beschwörung dämonischer Mächte in der Feenmagie vertreten

AE: in Feenlanden in Relation zu Besuchern praktisch unendlich, auch wenn Erschöpfung insbesondere durch Ritualmagie vorkommt. Außerhalb ihrer Heimat regenerieren Feen in aller Regel keinerlei verbrauchte Astralenergie, wobei sie sie jedoch theoretisch von magisch begabten Wesen rauben könnten. Etliche Feenartige verlieren sogar beständig Astralenergie (bei einer Gesamt-AE von bis zu 200 AsP etwa 1 AsP pro Stunde), da sie ihre eng an Magie gebundene Existenz aufrechterhalten müssen. Durch diese Kopplung bedeutet für eine Fee eine AE von 0 auch eine LE von 0, was eine Fee im 'Diesseits' vor lebensbedrohliche Probleme stellen kann, während es durch die schnelle Regeneration in den Feenländern außer bei mythischen Großtaten nicht vorkommt.

MR: variabel, aber für aventurische Zauberer in aller Regel unüberwindbar (zumindest in ihrer Heimat, außerhalb je nach Mächtigkeit deutlich abgestuft)

Besonderheiten: Feen wirken in ihren angestammten Gebieten auf jeden aventurischen Zaubernden wie Freizauberer, wobei dieser Eindruck auf die Beschränktheit aventurischer Magie zurückzuführen ist. Wirkliche Freizauberer mit unbeschränkten Möglichkeiten gibt es auch unter Feen kaum, am ehesten sind dies dann die sogenannten *Holden*.

EINHÖRNER

»Das Einhorn ist ein gar schönes Tier und gilt als Inbegriff der Weisheit eines uralten Wesens, aber auch der zügellosen Unbeherrschtheit des wilden Hengstes (denn weibliche Einhörner wurden noch nie beobachtet). Doch gib wohl Acht auf seine Erscheinung: Die Kirche des Nandus bezeichnet es als dem Halbgott heiliges Tier der Einsicht, wohingegen das schwarze Einhorn mit blutrotem Horn seine dunkle Seite verkörpert. Dieses wird von den Anhängern des Belkelel-Kultes verehrt und gilt als Reittier der Augen des Namenlosen.«

—Chelia Feyling, Von den Gefahren der Anderwelten, Ort und Datum unbekannt

Die wohl größte Besonderheit, die diese stolzen Tiere aufzuweisen haben, ist ihre Unsterblichkeit, um deretwillen des Einhorns Mähne und Schweif, vor allem aber sein Horn (das sogenannte Alicorn) als zauberkräftig gelten und auch in alchimistischen Substanzen Verwendung finden. Bisher wissen (menschliche) Legenden jedoch nur von einigen Auelfen, denen es vergönnt war, ein Einhorn kurz vor seinem magischen Verjüngungsritual aufzuspüren – das etwa alle 20 Jahre durch Abstreifen des Horns vollzogen wird – und so auf natürliche Weise an das heißbegehrte Artefakt zu gelangen (siehe **SRD 119**). Alle paar Jahre, wenn ein Einhorn zufällig gesichtet wurde, gibt es daher skrupellose und goldgierige Menschen, die eine Treibjagd auf das arme Tier beginnen – denn vor gewaltsamem Tod sind sie keineswegs gefeit.

Einhörner sind mächtige Zauberwirker, und viele behaupten gar von ihnen, sie stünden mit den Elementen im Bunde und wandelten als deren Wächter über Dere. Andere sagen, die Hengste seien die Gemahle der legendären Elfenrösser, doch sollen sie sich bisweilen auch mit menschlichen Jungfrauen einlassen, die sie regelrecht in ihren Bann ziehen können. Erwiesen ist, dass Einhörner an Verstand dem Menschen zumindest gleichkommen, auch wenn sie keine uns verständliche Sprache benutzen. Doch können sie nicht nur die Gedanken anderer Wesen lesen, sondern sich auf diesem Wege auch verständlich machen. Da Einhörnern jedoch die Fähigkeit zur Abstraktion ihrer fremdartigen Geisteswelt fehlt und sie – im Gegen-

satz zu Drachen – keine eigene Gedankensprache nutzen, gelingt es höchstens einigen Elfen, sie zu begreifen.

DIE MAGIE DER EINHÖRNER

Repräsentation der Einhörner: ähnlich der elfischen, jedoch sind alle Zuschläge für Spontane Modifikationen halbiert

Zauberfertigkeiten: vorwiegend Zauberwirkungen, die den bei Elfen und Hexen verbreiteten Sprüchen ähneln (häufig in alten Formen und starken Abwandlungen).

Bevorzugte Merkmale: durchschnittlich bis meisterlich in *Einfluss, Eigenschaften, Heilung, Hellsicht* und *Form*, erfahren bis durchschnittlich in *Illusion, Limbus, Verständigung* und *Umwelt*; niemals *Beschwörung* und *Dämonisch*

AE: mindestens 60 (Zudem können sie nach Verbrauch der Astralenergie mit ihrer Lebensenergie weiterzaubern.)

MR: 12

Besonderheiten: Einhörner regenerieren pro SR je 1W3 LeP, AuP und AsP. Sie beherrschen eine intuitive Form der Telepathie, haben jedoch keine eigene Gedankensprache entwickelt wie die Drachen. Einhörner ist der Zugang zu den Feenwelten möglich.

SCHRÄTE

»Jedes Kind kennt Märchen über böse Waldschräte, die verbissen gegen alle Eindringlinge vorgehen, während die primitiven Wühl- oder Grottschräte zu den Erzfeinden der Zwerge zählen – aber werden nicht auch Trolle und Yetis als Schräte bezeichnet? Ihre schiere Größe und Kraft legt natürlich nahe, dass alle Schratigen gemeinsamen Ursprungs sind, auch die Zuordnung zu je einem der Elemente scheint offensichtlich. Handelt es sich bei ihnen vielleicht um die Bewohner des sagenhaften Rieslands, wie die Berichte Rubans über die riesenhaften Baumschräte, genannt Rakshazas, andeuten? Oder gab es gar ein Zeitalter der Schratigen, das lange vor dem der Menschen, Zwerge, Elfen und sogar Echsen lag? Welch erhabene Vorstellung von einer Zeit, da die Elemente von sechs Völkern verkörpert wurden! Hesinde aber hat es in ihrer Weisheit gefügt, dass der Weg zur Erkenntnis steinig und mühselig ist, weswegen wir auch hier vor zahllosen Rätseln stehen: Denn was ist etwa mit den Feuer- und Wasserschräten geschehen? Können wir sie nur nicht erkennen, wie das von den Luft- oder Wolkenschräten zu vermuten ist? Haben sie je den Boden Aventuriens betreten, oder sich gar gegenseitig ausgelöscht? Und wie passen die seltsamen Wühlschräte ins Bild? Kann es sein, dass sie sich, der göttlich symmetrischen Hexalogie spottend, das schwere Element mit den Trollen teilen müssen? Möglicherweise gehören sie gar nicht zu den Schratigen, denn sie scheinen nicht nur in Geist und Größe unterentwickelt zu sein: Während Kara ben Yngerymm und die Expedition des Phileasson Foggwulf bereits von Schamanen der Trolle und Yetis berichtet haben und die Waldschräte der Sage nach furchtbare Flüche sprechen können, scheint den Wühlschräten jede Magie fremd zu sein. Möglicherweise sind sie also tatsächlich eher mit den Tiefzwerge verwandt, wie es die Angroschim von diesen degenerierten Höhlenbewohnern gerne behaupten.«

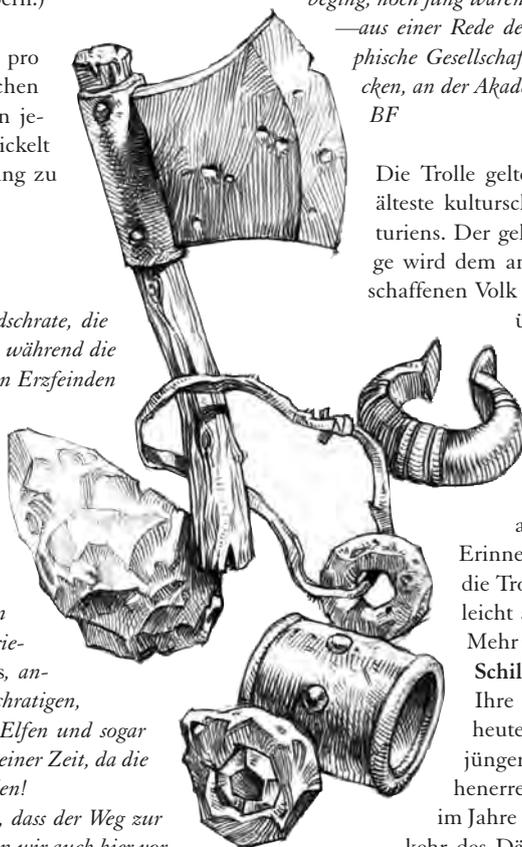
—aus dem persönlichen Buch der Schlange der Haricia von Ilmenstein, 1018 BF

TROLLE ODER BERGSCHRÄTE

»... konnte spätestens seit der Niederschrift des vermutlich vor 500 Jahren geführten Gesprächs zwischen Strathus zu Angbar und dem Troll-

schamanen Krallerwatsch, einzusehen in dem bekannten Standardwerk 'Menschen und Nichtmenschen – Ein phänotypischer Vergleich', ernsthaft davon ausgegangen werden, dass Hesinde auch den Trollen ihre göttliche Gunst zuteil werden ließ. Selbst im 'bello trollico', dem ältesten erhaltenen Werk über diese Rasse, lassen sich Andeutungen finden, die darauf verweisen, dass dem Riesengeschlecht die arkanen Künste nicht abhold sind. (...) Berücksichtigt man nun noch das ungeheuerliche Alter, das bereits ein einzelner Troll erreichen kann, und bedenkt man gewisse, mysteriöse Funde, die als steinerne Relikte dieser Rasse bis heute überall im Reichsgebiet die Jahrhunderte und Jahrtausende überdauert haben, dann erscheint es unbegreiflich, dass die Trolle und ihr uraltes arkanes Erbe nicht schon lange im Zentrum des Gelehrteninteresses stehen. Ist doch zu erwarten, dass dieses Erbe möglicherweise noch aus einer Zeit stammt, als nicht nur die Welt, sondern auch der Frevel, den die Hesindetochter Mada an der Schöpfung beging, noch jung waren ...«

—aus einer Rede des Kara ben Yngerymm, Kaiserlich Derographische Gesellschaft, kurz vor seiner Expedition in die Trollzacken, an der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth, 1006 BF

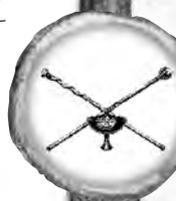


Die Trolle gelten nach den Drachen und Riesen als die älteste kulturschaffende und magiewirkende Rasse Aventuriens. Der geheimen hesindianischen Mythologie zufolge wird dem angeblich noch vom Giganten Raschtul geschaffenen Volk von Riesenkindern sogar die Vorherrschaft über das Vierte Zeitalter zugesprochen, das andererseits auch als Äon des Namenlosen gilt. Mythen wie jene von Kerbhold dem Ketzer, ein zwölfgötterverfluchter Anhänger des Namenlosen aus alten Tagen, oder dem tapferen Ilkhold Zottelhaar, der die 'Leibhaftige Schönheit' aus den Niederhöllen errtete, dürfen als Erinnerung an eine Zeit angesehen werden, als die Trolle den Zenit ihrer Macht erreicht, vielleicht aber auch schon überschritten hatten. Mehr zu Trollen finden Sie in der Spielhilfe **Schild des Reiches** ab Seite 87.

Ihre arkanen Geheimnisse hüten sie bis heute eifersüchtig vor den Vertretern der jüngeren Rassen, auch wenn seit der aufsehenerregenden Expedition Kara ben Yngerymms im Jahre 1008 BF und den Ereignissen um die Rückkehr des Dämonenmeisters Borbarad wieder neue Erkenntnisse über die Trolle und ihre Magie zutage getreten sind.

Trollkultur und Mondmacht: Zauberei wird bei den Trollen als von der frevlerischen Matscha (Mada) gegebene 'Mondmacht' bezeichnet, die von Schamanen gewirkt wird. Bei den männlichen Vertretern wird der Geist durch wechselseitige Besessenheit über Generationen hin vererbt. Trollschamanen könnten – wenn sie es wollten – wie aus erster Hand vom Frevel der Magie-Göttin Matscha erzählen, vom Kampf Pyrdacors mit der Riesin Chalwen oder von den immer wiedergeborenen Zwilling-Enkeln des Grauen Gottes. Bei den weiblichen Trollen ist die Mondmacht zwar häufiger, dafür aber schwächer ausgeprägt. Allerdings bestehen bei ihnen Schwesternschaften oder Zirkel, deren vereinte Macht Zauber weben können, die selbst den männlichen Schamanen mit ihrem von Geist zu Geist übertragenen Wissen nicht möglich sind.

Trollmagie: Trollschamanen gebieten über zahlreiche schamanistische Rituale, die auch anderen Völkern bekannt sind; das Heilen etwa, das Sprechen mit den Ahnen und nicht zuletzt das Rufen der Elemente. Auffallend ist die ausgeprägte Affinität vieler Trollschamanen zum Element Fels (Erz). Insbesondere auf diesem Gebiet hüten sie ein Wissen, um das sie mancher Elementarist be-



neiden würde. Trollspucke etwa (bekanntlich unentbehrlich für Kraftelixiere) ist Grundlage eines Rituals, das über Nacht selbst Steine bewegt, die einem Troll zu schwer sind.

Ein weiteres Rätsel stellen die offenbar schon vor Urzeiten angelegten *Trollpfade* dar, mittels derer es den Trollen möglich ist, riesige Distanzen innerhalb von Augenblicken zu überwinden. Das größte Rätsel aber ist die sogenannte *Verhehlung*: ein unheimliches Blendwerk, mittels dessen es den trollischen Schwesternschaften (über Tage und Jahre gewoben) gelingt, ganze Burgen, Höhlen und Täler den Blicken Neugieriger zu entziehen.

Bedeutende Trollschamanen der Neuzeit sind *Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch*, der mit der Lichtvogel-Expedition unterwegs ist, sein Ziehsohn *Krallulatsch* und dessen Intimfeind *Knopphold*, dessen Mentor der finstere *Borbarad* selbst gewesen sein soll.

Relikte uralter Zeiten: Vor allem im Mittelreich, aber auch an weitaus abgelegeneren Orten Aventuriens lassen sich noch heute seltsame Zeugnisse der Jahrtausende alten Trollkultur finden: bizarre Steinhäufungen, erhabene Dolmen, himmelhoch aufragende Menhire, gewaltige Portale und brückenartige Bauten, zuweilen beschriftet mit mysteriösen Piktogrammen und Petroglyphen. Auffallend ist die Nähe vieler dieser ernenen Artefakte zu Kraftlinien und *Notices*, und immer wieder munkelt man von ebenso seltsamen wie wunderbaren Ereignissen und Phänomenen in der Umgebung solcher Orte. Einige dieser uralten Stätten stehen heute im Mittelpunkt mancher Geoden- und Druidenzirkel, von denen sich manche als Erben und Hüter des trollischen Erbes begreifen. Ob diesen Gruppierungen der eigentliche Erschaffungszweck dieser Bauten bekannt ist, oder sie nur von bestimmten magischen Effekten profitieren, die sich hier über die Jahrhunderte hinweg eingestellt haben, ist nicht bekannt.

Arkane Geheimnisse der Trolle: Spätestens seit der Dritten Dämonenschlacht wurden Eingeweihte wieder daran erinnert, was man bis dahin gern ignoriert hat: Die Trolle verbergen bis heute einige ungeheuerliche Geheimnisse vor dem Antlitz der Welt. So ist von leibhaftigen Giganten die Rede, deren Schlaf die Trolle hüten – sollten tatsächlich die Trollzacken das größte ihrer Bauwerke sein, scheint es eigens zu dem Zweck geschaffen, den enthaupteten Leib ihres Stammvaters *Raschtul* bis zu seiner neuerlichen Erhebung zu bewachen.

Es waren Trolle, die einst das Erste Schwarze Auge aus dem Hort *Pyrdacors* stahlen, um es in den Norden zu schaffen, und sogar am Untergang der von *Pardona* verführten Hochelfen sollen sie Anteil gehabt haben. Auch in der vor allem in *Garetien* verbreiteten Mär von den trollischen Zauberburgen, durch Mondmacht verhehlt und entrückt, scheint mehr als nur ein Kern Wahrheit zu stecken. So sollen sich erst jüngst zwei dieser Trollburgen dem Blick einiger Menschen enthüllt haben: das mythische *Graulgatschthor* in den Trollzacken sowie das verfluchte *Matschagroll-Blutsch* in den Blutzinnen.

DIE MAGIE WEITERER VÖLKER

GESCHUPPTE UND WASSERBEWOHNER

Die *Ziliten* betreiben eine völlig fremdartige Ritualmagie, deren Wirkung sich hauptsächlich auf ihren feuchten Lebensraum und seine Bewohner erstreckt. Ihre Priesterschamanen werden auch von anderen Echsenvölkern als heilige Wesen verehrt – kaum verwunderlich angesichts der erstaunlichen Fähigkeiten, die ihnen zugeschrieben werden: Gerüchten zufolge sind ihre Kräfte so unbegrenzt wie die Meere selbst und reichen von 'einfacher' Wasserformung bis hin zum geistigen Kontakt mit den Seelen tausender Ertrunkener. Auch bei den *Risso* sind die Grenzen zwischen Zauberern und Priestern fließend, ihre Zauberwirker wurden von der Expedition der *Korisande* (siehe den Abenteuerband *Lockruf des Südmeers*) als 'Rissodruiden'

YETIS ODER SCHNEESCHRÄTE

»Lasst euch gesagt sein, dass zumindest ihre Schamanen, die die Yetis 'Zauberseher' nennen, sich sehr wohl darauf verstehen, ihr mandra zu nutzen. Allerdings betrachten die Yetis diese Gabe als Gunstbezeugung Grlnacks, ihres weißen Jagdgottes, die dieser nur weitergibt, wenn ein Schamane und eine Schamanin zueinander finden. (...) Angeblich existieren geheime Plätze im ewigen Eis, an denen sich die Yetischamanen treffen, wenn der Nordstern ihnen dies flüstert. (...) Es heißt, dass die Zauberseher bei ihrer Initiation einen Zweikampf mit einem geheimnisvollen Firunsbären austragen müssen. Aber Ähnliches behaupten die Yetis auch von den jungen Kriegern, die ihre Mannbarkeitsprüfung ablegen. (...) Von Rnhor, dem größten Jäger der Hrm Hrm-Yetis, habe ich erfahren, dass ihre Schamanen mit den 'Hrnarhh' sprechen können, geheimnisvollen Frostgeistern, die sich angeblich in Gestalt von Schneewehen und Eiszapfen zeigen. Außerdem vermögen sie aus Eingeweiden die Zukunft zu lesen, die Geister ihrer Vorfahren um Rat zu fragen und die Jäger zu Zeiten des Hungers zu jagdbarem Wild zu führen. Ja, sie seien angeblich sogar dazu imstande, Schneestürme, Frost und Hagelschlag herbeizurufen, wenn ein Stamm von großer Gefahr bedroht wird.«

—*Galandel Yetimutter, beim Stamme der Hrm Hrm lebende Auelfe*

Bis heute ist nur sehr wenig über die Yetis bekannt. Manche Gelehrte sehen sie stammesgeschichtlich als Vettern der Trolle an, einige Firun-Geweihte hingegen behaupten, sie seien Geschöpfe *Firuns*, die der grimme Gott neben den Eisriesen erschuf, um im hohen Norden Geheimnisse aus der Zeit der Gigantenkriege zu bewahren.

Als gesichert gilt, dass auch diese Rasse Zauberwirker hervorbringt, über deren Zahl und Macht man nur spekulieren kann. Legenden behaupten, dass die Yetis bis heute das Erste Schwarze Auge aus dem Hort *Pyrdacors* hüten, das ihnen einst von den Trollen übergeben wurde. Auch am Raub des namensgebenden 'Quecksilberartefaktes' vor 500 Jahren aus der Halle des Quecksilbers in *Festum* (siehe Seite 274) sollen sie beteiligt gewesen sein. Darüber hinaus sollen im *Yetiland*, aber auch in der schier unendlichen Packeiswüste des Nordens, archaische Monumente aus Schnee und Eis zu finden sein, die eindeutig nicht firnelfischen Ursprungs sind, deren möglicherweise arkaner Zweck sich den Expeditionisten, die davon berichteten, aber vollständig entzog.

WALDSCHRÄTE

In allen Wäldern Aventuriens, ja selbst im Regenwald, gibt es Waldschrate. Sie bewachen ihr ureigenes Revier im Wald und gehen dort gegen jeden 'Frevel' vor, der von ihnen bemerkt wird. Es soll verschiedene Arten von Waldschraten geben, je nachdem, welchem Baum sie ähnlich sind. Einige wenige Waldschrate verfügen über geringe magische Fähigkeiten im Bereich Humus- und Umweltzauberei (ähnlich einiger Sprüche der Hexen).

oder 'Hohe Risso' eingestuft. Ihre Magie beschäftigt sich hauptsächlich mit wasserelementaren Kräften sowie der Verständigung und Beherrschung maritimer Wesen.

Die Magie der *Necker*, auch Meermenschen oder Ozeaniden genannt, unterscheidet sich gänzlich von den bekannten Zaubern anderer Völker. Sie besitzen telepathische Begabung und können Gedanken fremder Wesen nicht nur lesen, sondern auch behutsam manipulieren. Da diese Fähigkeiten offenbar allen Neckern zur Verfügung stehen, sind sie womöglich nicht auf aktive Zauberei zurückzuführen, sondern angeboren.

Manche Forscher aber behaupten, die Meermenschen bestünden gänzlich aus der Kraft des von ihnen so verehrten Mondes – ihre 'Beweise' sind dabei nicht leicht von der Hand zu weisen: Necker verflücht-

gen sich im Augenblick ihres Todes und lassen keinerlei sterblichen Leib zurück, zudem scheinen sich astrale Muster in ihrer Umgebung derart zu verändern, dass auf sie gesprochene Zauber von ihrer herkömmlichen Wirkungsweise radikal abweichen, die bisweilen potenziert oder ins Gegenteil verkehrt wird. In diesem Zusammenhang erscheint das berühmte Magieverbot der Stadt Havena freilich in völlig neuem Licht, denn es wurde nach über 400 Jahren erst zu jener Zeit gelockert, als Fürst Cuanu ui Bennain rigide gegen das Halten von Neckersklaven vorging, die bis dahin zu jedem guten Haushalt gehört hatten...

Die **Krakonier** haben sich anscheinend ganz Charyb'Yzz verschrieben, der Allesverschlingenden. Die wenigen Berichte von krakonischer Zauberei lassen allerdings vermuten, dass es sich bei ihren Priestern gar nicht um Magiekundige handelt, sondern vielmehr um Paktierer, deren 'Wunder' direkt auf die Kräfte der Erzdämonin Charyptoroth zurückgehen (mehr dazu erfahren Sie in **Wege der Götter**).

Die genannten Völker und ihre Magie werden ausführlich in dem Band **Efferds Wogen** beschrieben.

RIESIGE

Schon von Chalwen ist bekannt, dass den **Riesen** die Zauberei nicht fremd ist, weibliche Exemplare scheinen zudem prophetische Kräfte zu haben. Von den wenigen heute noch lebenden Riesen mutmaßt man, dass lediglich Glantuban und Yumuda über arkane Kräfte verfügen, die ihrer Körpergröße nicht nachstehen. Doch auch die übrigen sind als Nachfahren der Giganten durch ihre schiere Lebenskraft

zumindest in der Lage, sphärischen Wesenheiten wie Dämonen zu trotzen.

Bei einem anderen riesenartigen Volk, den **Zyklopen**, beschränkt sich die Nutzung von Zauberei auf ein vollendetes Meisterhandwerk und andere unbewusste Ausübung von Magie. Auch Formen der Selbstverwandlung scheinen ihnen bekannt zu sein, die sie immun gegen Feuer oder zu Erz werden lassen.

PRIMITIV

Die in Schwarzer Sichel und Ehernem Schwert beheimateten **Affenmenschen** pflegen einen ausgeprägten Knochenskult. Sie sehen die Gebeine als Sitz der Seele an, lesen aus ihnen die Zukunft und nutzen sie zur Beschwörung von Totem- und Tiergeistern. Obwohl ihrer Zauberei allgemein mindere Wirkung nachgesagt wird, kann doch niemand schlüssig erklären, welche Bedeutung jenen Höhlen zukommt, in denen ihre Schamanen Abertausende Knochen zu Schädelpyramiden und bleichen Bergen auftürmen und die Wände mit geheimnisvollen Malereien verzieren.

Die **Minotauren** sind ein winziges Völkchen, das eine gewisse Gabe für das Aufspüren von Feentoren zu haben scheint und zudem auf gutem Fuß mit den Wesen der zyklischen Anderswelten steht. Darüber hinaus konnte es aber keine eigene magische Kultur entwickeln, es gibt allenfalls (wie bei fast jeder Rasse) einige Magiedilettanten. Gleiches gilt für die im Orkland lebenden **Holberker**, hier ist ob ihres elfischen Erbteils die Zahl magisch Begabter jedoch höher, während **Oger** etwa so magiebegabt sind wie Koschbasalt.



WELT, SPHÄREN UND KOSMOS

»Jalthona der Schüler: "Meister, wie sollen wir uns die Gestalt der Welt vorstellen?"

Rohal der Weise: "Könntet ihr sie euch denn vorstellen? Wenn ich euch sagte: Die Welt ist eine Scheibe, und an ihrem Rand rinnt das Wasser hinab, so fragtet ihr: Was ist jenseits des Randes? Wenn ich euch sagte: Die Welt ist eine Fläche und erstreckt sich bis in die Unendlichkeit, so fragtet ihr: Wie kann etwas sein, das kein Ende hat? Wenn ich euch sagte: Die Welt ist eine Kugel, und Menschen leben auf allen ihren Seiten, so fragtet ihr: Wie kommt es, dass sie nicht herabfallen? Darum sage ich euch: Die Welt ist, was ihr seht, und sie ist vollkommen in ihrer Gestalt."«

—aus den Gesprächen Rohals des Weisen, Band VIII, ca. 510 BF

Wohl alle denkenden Wesen hat die Frage nach der Gestalt der Welt beschäftigt. Einfache Kulturen verwenden Gleichnisse aus ihren Lebensumständen, um die Geheimnisse von Welt, Geistern und Göttern zu enträtseln. Oft gilt es als Zeichen von Hochkultur, den Kosmos in höheren, abstrakten oder kaum mehr vorstellbaren Ebenen und Dimensionen modellieren zu können – weswegen menschliche Gelehrte auch immer wieder von den vermeintlich primitiven Elfen, Achaz und Trollen überrascht wurden.

WELTBILDER

Die hier vorgestellten Weltenmodelle einzelner Völker und Kulte müssen zwangsläufig verallgemeinern: Zu sehr kann sich ein Bild schon von Stamm zu Stamm, von Stadt zu Stadt unterscheiden.

Herausforderungen, die gemeistert werden müssen, ehe das Orkvolk in die nächste Welt aufbrechen kann.

NATUR- UND GEISTERGLAUBE

Viele **Waldmenschentämme** glauben, dass die Welt dreigeteilt ist: in *Gebirge*, von dem Kamaluq und die Sterne stammen, *Wald*, wo die Menschen und Tiere leben, und *See*, wo Regen, dunkle Geister und hellhäutige Dämonen geboren werden. Ähnlich teilen die **Utulus** der Waldinseln die Welt in ein *Reich über Wasser*, beschienen vom Sonnenvater Obaran, und in ein *Reich unter Wasser*, wo die böse Nachtschwarze Herrin und ihre Diener hausen. Die Waldinseln seien die herausragenden, bewachsenen Schädel von riesigen Statuen, die auf dem Meeresgrund stehen.

Die **Ferkinas** und **Trollzacker** kennen ein bergiges Diesseits, an dessen Rand die verachteten 'Blutlosen im Tal' leben. Das Totenreich ist entweder eine *Welt der Qualen* oder aber die Umkehrung des Diesseits: Wer im Leben Entbehrungen und Schmerzen hinnehmen muss, den erwartet ein Paradies – und umgekehrt. Ihre Götter sind wie große Stammesfürsten, die irgendwo in einem weiter entfernten Tal wohnen müssen.

Die **Gjalskerländer** denken sich das feste Land als Werk von Riesen und göttlichen Mammuts, während das Meer das Reich der Toten beherbergt. Ihre entfernten Verwandten, die **Fjarningier** der Nebelzinnen, sehen die Welt der Sterblichen als dünnen Streifen von Inseln (erkaltete Lava) im Meer (geschmolzenes Eis), gelegen zwischen dem Frostreich Frunus und dem ewigen Feuer Angaras.

Für die **Nivesen** dehnt sich ihre Welt *Tuundarar* in Unendlichkeit aus und ist Jagdrevier, Schlachtfeld und Ruhestätte der Himmelswölfe. Unbestimmt jenseitig davon liegen die Geisterwelt *Nivaleiken* sowie die *Ewiggrüne Ebene*, die Totenwelt, in die die Verstorbenen mit dem grauen *Rauch der Totenfeuer* gelangen und die hinter dem Himmelsgewölbe liegt, das am Himmelsturm aufgehängt ist.

Die **Goblins** denken wenig über das große Ganze nach und sehen im Kosmos lediglich einen von der Großen Sau Mailam Rekdai durchwühlten Misthaufen.

Orks unterscheiden streng drei Welten: Die erste Welt, *Tarrakuash*, war einst ihre Heimat, wurde aber zum Totenreich unter Tairachs Herrschaft, als sie von dessen Sohn Brazoragh in eine neue Welt von weiter Steppe und kühlen Bergen geführt wurden, in der die Orks derzeit leben: *Khazarrach*. Vor ihnen liegt, nur auf Eroberung wartend, *Mochthrovak*, die dritte aller Welten, die noch von fremden Göttern und Glatthäuten beherrscht wird. Jede Welt war und ist voller

HOCHKULTUREN FRÜHERER UND HEUTIGER ZEITEN

Wo sich die **Achaz** noch früherer Hochkultur entsinnen, sehen sie den Kosmos als *Großes Gelege*, in dem unzählige Welten als Eier verschiedenster Größe und Struktur liegen. Sie werden von Göttern oder auch Zauberpriestern gelegt, behütet oder zerstört, zerbrechen von selbst oder aber aus ihnen schlüpft ein neuer Gott, womit die betreffende Welt endet. Untereinander sind die Eier durch *H'Thrr*, den *Graudotter* verbunden. Jedes Weltenei besitzt Schichten und Schalen mit besonderen Eigenschaften, wobei die Sterblichen meist nur im 'gelben Dotter' leben können. Diese bei Menschen kaum bekannte Sichtweise deckt sich in einigen Punkten überraschend genau mit der modernen Sphärologie.

Kosmologische Äußerungen sind den heutigen **Elfen** meist fremd, doch kennen sie eine metaphysische Trennung der Wirklichkeit von einer ideellen Welt des Traums und der Wahrheit. Sie erachten nähere Beschäftigung mit der wirklichen Welt als *badoc* und sehnen sich nach dem *Licht*, aus dem sie laut ihrer Legenden einst kamen.

In der alten Sicht der Xorloscher **Zwerge** ist die Welt *Sumu*, ein Gigantenleib, oder die erkaltete Esse von Angroschs Schmiede, in der viele Dinge im Wahn des Feuergottes entstanden sind. Kern der Welt und Wohnstatt aller vernünftigen Sterblichen sind die Höhlen und Kammern in Sumus Schoß, während die Oberfläche nur ein Randgebiet ist, von dem Bedrohungen (Drachen) und Lächerlichkeiten (Menschen, Elfen ...) kommen. Der Himmel selbst ist mit dem blendenden Drachenaugen (Sonne) das Reich des Bösen, in dem nachts die Karfunkel aller Drachen am Firmament tückisch leuchten. Einige Seelen der Ahnen wachen im Diesseits unsichtbar über die Lebenden, verlassen aber, wenn man ihrer nicht gedenkt. Andere sind zu Angrosch gegangen, um ihm beim Schmieden zu helfen, wobei die minderen Seelen Kohlen schleppen und den Blasebalg treten müssen.

Die **Urtulamiden** sahen die Welt als Scheibe, auf der in drei, sieben oder zwölf durch Wasser getrennten Ringen die verschiedenen Gefilde liegen: im Zentrum *Al'Veran*, das Land der Götter, auf einem äußeren Ring *Vasarstan*, das Land der Toten (wobei noch ein Dutzend weiterer Ahnen-, Geister- und Mumienreiche bekannt sind). Die Tulamiden selbst leben auf einem Ring, dessen eigenen Abschnitt sie als *Tulamidistan* bezeichnen, während nordöstlich *Rakshazastan* liegt, das Land der Riesen, und südlich *Zulneddistan*, das Land der Echsen. Demzufolge benennen sie auch ein Äußeres Meer (Ifirns Ozean, Meer der Sieben Winde, Südmeer) und ein Inneres Meer (Perlenmeer). Das

Dschejjhennach, die rostrote Hölle, liegt unterhalb der Weltscheibe, die von den Dämonen an einigen Stellen durchlöchert wurde. Diese Weltsicht wurde im Laufe von Jahrhunderten im Kontakt mit den Güldenländern erweitert, ist in ihrer Grundstruktur jedoch noch immer bei vielen Tulamiden zu finden.

Manche **Norbarden** sehen in der Welt einen großen, geschäftigen Bienenstock, um den die Schlange *Hesinde* gewunden ist. Niemand sollte dauerhaft ein Heim nehmen, alle müssen arbeiten, handeln und umherziehen, um den Stock und die Königin *Mokoscha* am Leben zu erhalten. Bedroht wird der Bienenstock von faulen Untermietern (sesshafte Völker) und angreifenden Raubinsekten (Ungeheuer und Dämonen).

Für die **Maraskaner** ist der Kosmos ein fliegender Diskus, auf dessen Oberseite die bekannte Welt liegt. Die Weltscheibe ist das schöne und rätselhafte Geschenk der zwittrigen Gottheit *Rur* an seine Bruderschwester *Gror*. Aufgrund des strikten Dualismus glauben einige Sekten, dass auf der Unterseite des Diskus eine entsprechende Zwillingswelt oder aber das *Reich der Abwesenden* liegen muss. Sonne, Mond und Zwölfgeschwister sind direkt an den Diskus gebunden, auf den *Rur* und *Gror* selbst keinen Einfluss mehr haben. Alles jenseits davon ist der unendliche *Äthrajän*, aus dem die weltverderbenden Dämonen stammen.

Einige angesehene *Mawdliyat* (Gelehrte des **Rastullah-Glaubens**) vermuten, die Welt müsse neun Lagen haben. Oben (oder, wenn man die Welt für kugelförmig hält, außen) ist *Rastullahs* Himmelszelt, darunter die Welt der Sterblichen, darunter sieben zunehmend schlimme Niederhöhlen. Schauermärchen darüber, was die Ungläubigen in den einzelnen Niederhöhlen erwarten, gehören zum Repertoire jedes guten Geschichtenerzählers.

DER ZWÖLFGÖTTERGLAUBE

Die verschiedenen Kulte des Zwölfgötterglaubens beschreiben die einzelnen Aspekte der Weltbilder jeweils leicht unterschiedlich, sind sich jedoch in dem einig, was auch die meisten zwölfgöttergläubigen Aventurier annehmen. Vereinfacht ausgedrückt: Die Welt – ob Scheibe, Kugel, fülliger Frauenkörper *Sumus* oder *Ikosader* – ist dreigeteilt in die *Gefilde der Sterblichen* (Aventurien bzw. *Dere*), die *Gefilde der Toten* (*Borons Reich*) und die *Gefilde der Götter* (*Alveran*). Getrennt sind sie entweder rein räumlich als unterschiedliche Lande oder aber in abstrakter Weise durch das graue *Nirgendmeer*, in dem die verlorenen Seelen landen. Über diesem Kosmos leuchtet das *Firmament* der Sterne, zu seinen Füßen liegen die *Niederhöhlen* der Dämonen und des *Namenlosen*. Bedeutend ist auch die wohl schon aus frühbosparanischer Zeit stammende strikte Unterscheidung zwischen dem *Kosmos*, der geschaffenen Welt, und dem jenseits davon liegenden *Chaos* der Dämonen, dem jede Ordnung fremd sein soll. Eine intellektuelle Zusammenfassung vieler Einzelsagen versuchte die *Hesinde-Kirche*, die auch Erkenntnisse des Elementarismus und Sieben-Sphären-Modells (siehe unten) verwendete, womit die *Niederhöhlen* in der Darstellung nach 'oben' wanderten. In den *Annalen des Götteralters* heißt es über die Ordnung der Welt nach der *Gigantenschlacht*:

»So kamen die Götter und Giganten in der Sechsten Sphäre zusammen, die Sterne und Kraft heißt, Rat zu halten und einen Vertrag zu schließen.

Ingerimm und *Efferd*, *Firun*, *Peraine* und *Tsa Atuara* hielten mit ihrem Gefolge *Einzug in die Gefilde von Alveran*, und ihre alten Reiche überließen sie jenen sechs, die man als *Elementarherren* kennt. Auch den zwölf großen Drachen wurde bestimmt, dass sechs von ihnen als *Wächter Alverans* einziehen mögen und sechs sich als *Wächter in der Dritten Sphäre* niederlassen sollten. Das ergrimmte die überlebenden Riesen, hatten die Drachen doch kaum Anteil am Kampf gehabt. Zudem kam es zum Streit zwischen zweien der Drachen. Erst nach einem Kampf, der die Dritte Sphäre verwüstete und den wir den *Ersten Drachenkrieg* nennen, konnte sich der löwenhäuptige *Famerlor* mit seinen Gefährten, den *Hohen Drachen*, vor den Toren *Alverans* niederlassen, während die anderen, die *Alten Drachen*, in ihre irdischen Domänen einzogen – bis auf den gestürzten *Pyrdaqor*, der Rache schwor. Rache schworen aber auch die Riesen, die sich von ihren drachischen jüngeren Brüdern verraten fühlten.

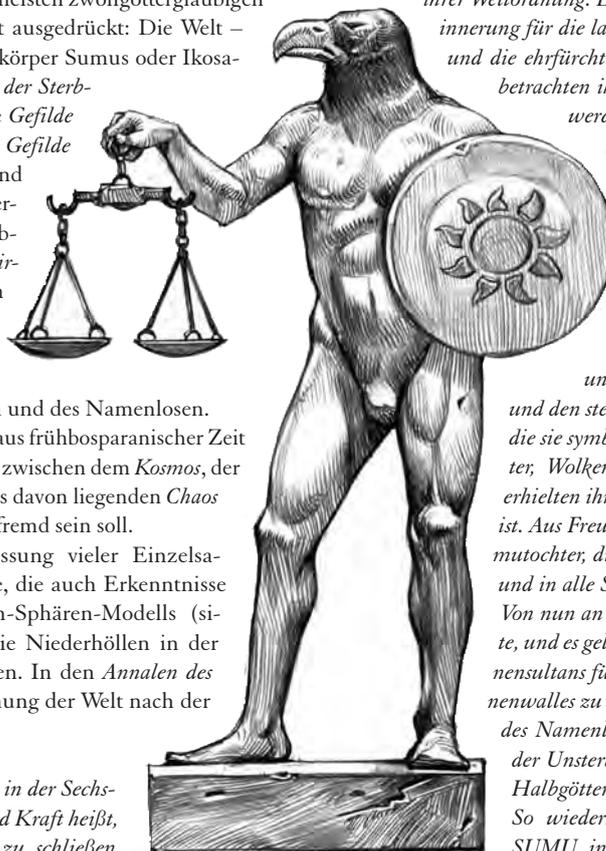
Die *Unsterblichen* schrieben den *Pakt der Götter für alle Zeit* fest, in dem sie das *Mysterium von Kha* errichteten. In der *Ersten Sphäre* liegt dieses *Bollwerk aus reinem Diamant*, in dem das *Weltengesetz* ruht. Ringsherum erheben sich sieben Festungen, deren Fundament die *Erste Sphäre* ist, deren Türme und Mauern aber in die *Dritte Sphäre* ragen. Jede dieser sieben Festungen wird regiert von einem der unbezwingbaren *Wächter der sieben Kristalle*, in denen die Herrschaft niedergeschrieben ist – den *Elementarherren*: Der *Erzherr* bewahrt das Gesetz der Götter über *Deres feste Materie*, der *Wasserherr* das Gesetz über den Fluss der *Energien*. Der *Luft Herr* bewahrt das Gesetz über den *Weltenraum*, der *Eisherr* das Gesetz über die *gefrorene Zeit*. Der *Erdherr* bewahrt das Gesetz über das *Leben*, und der *Feuerherr* das Gesetz über den *Geist*. Der *siebte Wächter* jedoch, der *Herr der Kraft*, wurde später von der *Hesindetochter Mada* überlistet und sein *Kristall zerstört*. Seither haben die Götter keine festgeschriebene Macht mehr über die *Magie*, und *Sterbliche wie Unsterbliche* können sich ihrer nach *Belieben und Vermögen* bedienen.

Als *Gegenstück zum Mysterium von Kha* setzten die *Unsterblichen* in der *Sechsten Sphäre* den *Nordstern* an das *Firmament*. Er ist der hellste aller Sterne, als einziger unbeweglich, um den *Sonne, Mond, Zwölfkreis, Sternbilder* und *Sterne* ihre Bahnen ziehen – die *Symbole der Götter* und ihrer *Weltordnung*. Der *Polarstern* ist *Fanal*, *Leuchtfeuer* und *Erinnerung* für die *lauernden Dämonen*, die *wetteifernden Götter* und die *ehrfürchtigen Sterblichen* gleichermaßen. Alle Völker betrachten ihn als *Zeichen der Hoffnung*. Auf *Maraskan* werden *Nordstern* und *Mysterium* in Gestalt der *Zweigötter Rur* und *Gror* verehrt.

Rings um die *Weltenachse* richteten die Götter die *ewigen Kreisläufe des Tages, des Jahres* und des *Menschenlebens* ein: die *Wiederkehr der Sonne*, den *Ablauf der zweimal zwölf Stunden, Sommer, Herbst, Winter* und *Frühling*, die *Abfolge der zwölf Monate, von Ebbe und Flut, Geburt, Jugend, Alter* und *Tod* und den *stetigen Lauf der Sterne* und der *Mächte*, die sie *symbolisieren*. Auch *Regen, Sturm, Gewitter, Wolken, Nebel, Hochwasser* und *Erdbeben* erhielten ihre *Ordnung*, die nur den *Göttern* bekannt ist. Aus *Freude über den Frieden* soll *Tsa*, die *jüngste Sumutochter*, die *ersten Blumen vom Himmel* regnen lassen und in *alle Sphären* gesät haben.

Von nun an *kämpften Götter und Giganten Seite an Seite*, und es gelang ihnen, die *unheiligen Horden des Dämonensultans für Äonen* in die *Niederhöhlen* jenseits des *Sternenwalles* zu *vertreiben* – bis sie durch die *Machenschaften des Namenlosen Gottes* zurückkehren konnten. Manche der *Unsterblichen* verbanden sich in *Liebe* und zeugten *Halbgötter* miteinander.

So wiederholte sich der *Kampf* zwischen *LOS* und *SUMU* in ihren Kindern. Es ist der *Kinder ewiges*



Schicksal, zu kämpfen und zu bereuen. Und ebenso sind wir, die sterblichen Kindeskinde der beiden, verdammt für alle Zeit, Streit zu führen um des Streites Willen, Weisheit daraus zu gewinnen und in gemeinsamem Bemühen Besseres zu schaffen.»

DIE JÜNGER DES PANDÄMONIUMS

»Der Baum des Pandämoniums wuchs prächtig und gedieh. Doch einige aus der Horde des Chaos wollten die Ernte für sich alleine, verrieten das Reich des Chaos und fuhren in viele Früchte des Baumes. Vertrocknet und umgestalt wurden die Früchte, Schimmel und Flechten überwucherten die

Baumrinde. Sie offenbarten sich ihren Madenvölkern in ihren Früchten als wohlgestaltete 'Götter' und brandmarkten diejenigen, die sie selbst verraten hatten, als 'Dämonen' und warfen Schleier über die Sinne der sterblichen Maden, damit ihnen die Wesen des Chaos als widerwärtig und böse erschienen. Seit diesen Tagen des Verrats versucht das Chaos, den Baum des Pandämoniums gesunden zu lassen, die faulen Früchte – von denen Dere eine ist – abzuwerfen und die falschen Götter zu vernichten. Bald ist die Nacht dieses Sieges gekommen.«

—Litanei eines Agrimoth-Priesters in Yol-Ghurmak, ähnlich auch in anderen Dämonenkulten der Schwarzen Lande, ursprünglich als Sage dem Arcanum entnommen

DAS SPHÄRENMODELL

»^{III} Und Er trennte die Sphäre der Lebenden von der Sphäre der Toten, und Er trennte die Sphäre der Ordnung von der Sphäre des Chaos und die Sphäre der Sterne von Deres Sphäre. ^{IV} Und Er wies Seinen Erstgeborenen eine Sphäre zu. ^V Und Er nannte die erste Sphäre Ordnung und Stillstand und die zweite Dere und Feste und die dritte Leben und Fruchtbarkeit und die vierte Tod und Vergehen. ^{VI} Die fünfte Sphäre ward den Göttern vorbehalten, auf dass die Lebenden sie nur nach ihrem Gang durch das Totenreich schauen könnten. Und die sechste Sphäre hieß Er Sterne und Kraft und die siebte Chaos und Brodem, ^{VII} denn wie die erste Sphäre Eins war und ohne Ausdehnung, so war die siebte Sphäre alles und ohne Grenze. ^{IX} Und Er hieß sie, getrennt zu sein, eine von der anderen. ^X Und als Er sah, dass es geraten war, da ward Er Zeit und Ewigkeit, ^{XI} und Er ward das Gleichgewicht und alle Sphären zugleich, ^{XII} auf dass Er ward und doch nicht ward und ^{XIII} auf dass Er ist und sein wird ...«

—aus Offenbarung des Nayrakis – Kunde von den Sphären, Originalversion, um 600 BF, VII 3–13

Rohal der Weise, auf den viele Erkenntnisse aventurischen Wissens zurückgehen, sammelte einzelne Gedankenansätze früherer Weltbilder, denen für die Erklärung des Kosmos die sichtbare Welt nicht ausreichte, und postulierte über seine komplexeren Schriften eine konsequente Kosmologie.

Die Welt dehnt sich in sieben Dimensionen aus: Die drei Raumachsen, die Zeitachse, die Sphärenachse, die Globulenachse und die Achse paralleler Welten (auch Kausalitätsachse). Letztere beide sind ab Seite 361 bzw. 363 erläutert, während der Gedanke der Sphären (aus dem Aureliani: Kugelgewölbe) hier näher erläutert wird.

Nach Rohals sogenanntem Zwiebelchalen-Modell besteht der ganze Kosmos aus mehr oder minder konzentrisch übereinander gestülpten Schalen: den Sphären. Jede Schale bildet eine Weltenebene mit spezifischen Eigenarten, die von der Ersten Sphäre (dem Herz des Weltengesetzes) bis zur Sechsten Sphäre (dem Sternenwall) reicht. Der Sternenwall bildet das Bollwerk gegen das unendliche Außen der Niederhöllen, oft auch als Siebte Sphäre bezeichnet.

Wie erwähnt, handelt es sich bei den anschaulichen Vorstellungen der 'Zwiebelchalen' um ein Modell: Man kann von Dere aus nicht in die nächsthöhere oder nächsttiefere Sphäre gelangen, indem man mit Dschinn oder Fluggerät immer höher fliegt respektive durch Zwergenstollen immer tiefer wühlt. Nur der Limbus und Sphärentore ermöglichen einen Sphärenwechsel.

DIE ERSTE SPHÄRE: DAS WELTENHERZ

Über den Weltenkern gibt es viele Spekulationen. Die Erste Sphäre soll ohne jede Ausdehnung sein und doch das Weltengesetz, in manchen Überlieferungen als *Mysterium von Kha* bekannt, beherbergen. Die Mythologie versetzt das Schiff der Zeit und den gefangenen Satinav hierher. Der *Urgrund der Welt* (Geweichte) wird auch als *Thesis-*

kern des Kosmos (Gildenmagier) oder gar als *Quell des Nayrakis* (Philosophen) bezeichnet. Die primären Eigenschaften dieser Sphäre sind die (göttlichen) Weltenordnungen und die Trennung von Sein und Nicht-Sein, die sich in der Existenz der Materie manifestiert.

Das Weltenherz, ohne das das Chaos herrschen würde, wurde angeblich noch von keinem Gott oder Dämon angetastet und lässt sich durch keine Sphärenmanipulation erreichen.

DIE ZWEITE SPHÄRE: DAS WERDEN DER ELEMENTE

Die Zweite Sphäre, manchmal missverständlich als *Sumus Leib* oder *Sumus Inneres* bezeichnet, soll aus einem rohen Urelement (dem 'Sumuryl') bestehen, das die sechs Elemente und ihre Zitadellen ausformt. Hier entspringt auch 'Sumus Griff', die Schwerkraft, die alles, was aus Sumu stammt, an sie bindet. Manche sehen hier den Ort, aus dem das Sikaryan oder das Leben selbst stammt. Auch der *Dämonenbaum* wurzelt hier, eine gigantische und verzweigte Sphärenverwerfung, die einst von Dämonen gepflanzt wurde und gemäß vieler Endzeitvisionen dereinst die Sphären sprengen soll. Bis an die Peripherie der Vierten Sphäre ist diese Ruptur bereits vorgedrungen. Die Zweite Sphäre gilt ebenfalls als unerforscht, aber wegen des Eingriffs der Dämonen als erreichbar.

DIE DRITTE SPHÄRE: HEIMAT DER ELEMENTE UND STERBLICHEN

Sie gilt als die diesseitige Welt, die durch die Wechselwirkung der Elemente gebildet wird. Es heißt, hier sollen alle Wesen wohnen, denen eine gewisse Lebenszeit zur Reifung ihrer Seelen eingeräumt wurde. Manche halten die Dritte Sphäre für die wertvollste Ebene für den Kosmos, doch das mag auch Überschätzung der eigenen Bedeutung sein. Die Elemente sind das prägende Zeichen Deres, und man sagt, dass jedes der Elemente eine eigene 'Untersphäre' innerhalb der Dritten besäße. In diesen Untersphären sollen sich die Zitadellen der Elemente befinden, deren Fundamente bis zur Ersten Sphäre hinabragen und deren höchste Türme auch im derischen Diesseits zu erkennen sind.

DIE VIERTE SPHÄRE: DAS REICH DER TOTEN

Diese Schale ist allgemein als *Totenreich* bekannt, beim Zwölfgötterkult als *Borons Hallen*. Sicher scheint, dass fast alle Seelen Sterblicher nach dem Tod hierhin gelangen und in verschiedenen Schattenzuständen verweilen. In Borons Hallen soll die Waage *Rethon* unerbittlich über das endgültige Schicksal jeder Seele entscheiden. Manche Sphärenreisenden berichten jedoch von Bereichen in dieser Sphäre, die überhaupt nicht den gängigen Vorstellungen von Borons

ALTERNATIVE SPHÄROLOGIEN

Obwohl das Modell der Sphären vermutlich schon älter ist, finden sich die Kernteile der Sieben-Sphären-Theorie im (meist Rohal zugeschriebenen) Werk *Offenbarung des Nayrakis*, das von der Praios-Kirche auf den Index gesetzt wurde.

Somit hielt die Theorie kaum in die Weltbilder des Zwölfgötterglaubens Einzug, ebenso wenig erreichte sie ob ihrer Abstraktheit den gemeinen Aventurier: Ein Hesinde-Geweihter meinte einst mit vollem Ernst, dass die Sphärologie neben der ucurianischen Scholastik und der Beilunker Bodengerichtsbarkeit die komplizierteste aller aventurischen Geisteswissenschaften sei. Sehr wohl beeinflusste Rohal aber die Kosmologien der Gelehrtschaft, die auch abgewandelte Modelle formulierten:

 Der Magier *Durthan von Erkenstein* sah noch vor Rohal statt getrennter Sphärenschalen eine einzige *Weltenspirale*, die vom Schiff der Zeit über die Elementarzitadellen, die Welt der Sterblichen, das Götter- und Totenreich sowie die Sternensuppe bis in die Niederhöllen reicht. Man kann also auf überaus langem Weg auch 'zu Fuß' alle Welten erreichen, der Limbus dient jedoch als Abkürzungsmöglichkeit zwischen den Spiralebenen.

 Wer den Lehren *Rashman Alis* und seinen *Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes* folgt, glaubt, dass alle Welten in Leib und Seele des Menschen verborgen sind: Wünsche und Hoffnungen zeugen Götter, Hass und Verzweiflung gebären Dämonen. Eine anatomische Schule versucht, Rohals Sphären und bekannte Globulen in einzelnen Körperteilen zu finden.

 *Aleya Ambareth*, selbst anerkannter Sphärenreisender, postuliert in seinem Buch *Tractatus Septelementaricum*, dass sich die beobachteten Eigenschaften von Limbus und Sphären, Globulen und Nebenwelten auch durch ein *Blasenmodell* erklären lassen, in dem die Sphären nicht konzentrisch, sondern meist 'nebeneinander', teilweise aber auch überlappend im Limbus vorliegen und ihre unterschiedliche Erreichbarkeit aus verschiedenen Niveaus des Nayrakis resultiert. (Er verwendet jedoch zur Veranschaulichung weiterhin das leicht modifizierte Sphärenmodell.)

Hallen entsprechen oder gar anderen Göttern und Wesen unterstehen sollen. Der Eingang zu den Totenreichen wird von mächtigen Gestalten bewacht, von denen der Boron-Glaube *Uthar* und *Golgari* nennt. Offensichtlich sehen es diese Wächter gar nicht sonderlich gerne, wenn jemand diese Sphäre betreten will, ohne von ihnen explizit eingeladen zu sein. Und wer eingeladen ist, hat in der Regel keine Möglichkeit zurückzukehren.

DIE FÜNFTE SPHÄRE: DIE ZITADELLE DER GÖTTER

In vielen Visionen gesehen und doch unvorstellbar erscheint *Alveran*, der lichte Palast der Götter. Hier sollen die Götter auf zwölf Thronen herrschen und ihre Paradiese behüten, in die sie die edlen Seelen besonders treuer Diener aufnehmen. Dass die Geweihtenschaft der Zwölf in dieser Sphäre die Wohnstatt ihrer Götter vermutet, ist nur verständlich. Doch interessanterweise lokalisieren auch einige andere Kulte die Zwölfe an diesem Ort in 'Burg Alveran', während die eigene Hauptgottheit an einem anderen Ort sitzt. Alveran ohne Erlaubnis seiner Herren zu betreten gilt als kaum möglich. Als Beschreibung der Fünften Sphäre soll die *Sage von Aves und Dana* dienen:

»Einst verfiel der Halbgott *Aves* in Liebe zu der Sterblichen *Dana*. [...] Als *Aves* sah, dass *Dana* zu altern und zu welken begann, beschloss er, sie nach Alveran zu führen, damit die Götter sie mit dem Wort Immorta-

lis unsterblich machten. [...] Durch die Himmelsmauer traten *Aves* und *Dana* in die Fünfte Sphäre, und vor ihnen und über ihnen lag Alveran in seiner ewigen Pracht. Gleißend führte die Straße der Götter hinan bis zum Tor Mellador. Zwölf Wege sprossen daraus wie die Speichen eines Rades, und jeder Weg führte zu einem der zwölfgöttlichen Paradiese, wo die Götter mit ihren Erwählten residieren, wenn sie ungestört sein wollen. Jenseits des Tores Mellador erhoben sich die sechs Mauern, eine jede mit ihrem Wächter. Hoch oben konnte man die sechste Mauer gleißend sehen, die aus schierem Göttergold ist. Jenseits der ersten Mauer aus siebenfarbigem Feuer aber lag der Hohe Drache *Famerlor*, umgeben von tausend Recken.

Ehrerbietig trat der Marschall der Recken vor das Tor Mellador und grüßte *Aves*, aber streng ruhte sein Blick auf der bebenden *Dana*: "Wise, dass jener, der Hohe Drache *Famerlor*, nur der erste der Wächter Alverans ist. Schon dem dritten mag ich mich selbst nicht nähern, und den Glanz des fünften kann ich nicht ertragen."

Da taumelte *Dana* und floh, und nicht einmal *Aves* konnte sie zur Umkehr bewegen. So kam es, dass die Menschen sterblich blieben.«

DIE SECHSTE SPHÄRE: DER STERNEWALL

Die Außenseite der großen Sechsten Sphäre ist der *Sternenwall*, das Bollwerk gegen die Niederhöllen. Hier leuchten die Sterne, interpretiert als Feuer der rondrianischen Heerscharen gegen den Dämonensultan, als Schätze des Phex, Augen fremder Götter, Karfunkel der großen Drachen oder Risse im Weltenwall. Die Sechste Sphäre gilt vielen als Ursprung der Astralkraft, die diese Schale auch heute noch im Überfluss durchzieht. Von hier aus reichen die Fäden der Kraft von der Siebten bis hinunter zur Zweiten Sphäre. In der Sechsten Sphäre, besser gesagt in vielen Untersphären, sollen die Götterkinder als *Wandelsterne* und Wächter des Gefüges der Sphäre umherziehen, die Sonnenscheibe als Wächter des Lichts, Mada als die ewig Rastlose und einige der Sterbenden Götter als Sternbilder. Diese weite Außensphäre soll viele Götterkriege gesehen haben, manchmal ist auch von fremden Pantheons und machtvollen Gottwesen die Rede, die zwischen den Sternen lauern. Vor Zeitaltern hat der *Gott ohne Namen* in den Sternenwall die titanische *Große Bresche* zu den Niederhöllen geschlagen, in die er selbst anschließend von den Göttern Alverans gekettet wurde.

DIE SIEBTE SPHÄRE: UNENDLICHES CHAOS

Eigentlich keine begrenzte Sphäre mehr, sondern nur das endlose 'Außen' sind die Niederhöllen, das Chaos, das älter als die Welt ist. Nach unterschiedlichen Sphärologien ist die Siebte Sphäre in 13 Domänen oder in 49 Untersphären oder in Myriaden von Splittern aufgeteilt. Hier hausen die Dämonen, deren zwölf mächtigste – die Erzdämonen – ständige Wacht an der Außenseite des Kosmos halten sollen. Die *Seelenmühle* verschlingt alle Seelen, die bis hierhin aus der Dritten Sphäre aufsteigen. Die Dämonen und Kräfte des Chaos, personifiziert als der unfassbare *Dämonensultan*, nagen ständig an der Welt und sollen sie dereinst vernichten.



DER LIMBUS

»Meister, was ist der Limbus?«

»Der Limbus ist das Nichts und das Alles.«

»Wie kann das sein, Meister?«

»Weil es das LOS des Limbus ist. Er ist das Nichts, das das Alles beherbergt, das Nichts, das zwischen dem Alles geborgen ist.«

—aus Die Gespräche Rohals des Weisen, Band XVII, Seite 57

»Die Erkundung der Astralebene ist die größte Aufgabe, die jemals vom Kosmos an die Gildenzauberer gestellt wurde. Der Limbus ist die tiefere Essenz jeder Welt. Nur weil er existiert, können Welten existieren. Er trennt und verbindet zugleich, er eröffnet dem Wagemutigen undenkbar viele Wege und Pfade – wer seine Bedeutung verkennt, ist ein Narr.«

—aus Die Astralebene, Durthan von Erkenstein, um 200 BF, Übertragung ins moderne Garethi

URSPRUNG UND WESEN DES LIMBUS

Die alte Sphärologie bezeichnet *Limbus*, *Äther* oder *Astralebene* als einen Ort hinter der Welt, als Quelle der Zauberkraft. Seit Rohals Sphärensystem gilt der Limbus als zugleich verbindender und trennender Nicht-Raum, der zwischen allen Ebenen des Daseins existiert. Manche Gelehrte hielten das graue Wabern des Limbus für den ungeformten, noch nicht elementaren Urstoff der Welt. Noch heute findet diese 'substanzlose Substanz' in der Alchimie Verwendung.

Manche Schamanenkulte kennen das 'schweigende Grau' als Hort der Totengeister. Die Maraskaner kennen einen *Äthrajin*, die Heimat der Dämonen. In der höheren Mythologie der Zwölfgötterkulte heißt es, dass der Limbus einst dazu diente, die Welten der Sterne, Götter, Toten, Lebenden, der Elemente und der Ordnung voneinander zu scheiden. Doch die Hesinde-Tochter Mada schlug in ihrem Frevel Bahnen zwischen den Welten und den Limbus, so dass der Limbus heutzutage dazu dienen kann, andere Sphären und Welten zu erreichen.

Fest steht, dass man mit manchen Zaubern den Limbus körperlich oder geistig erreichen kann, dass der TRANSVERSALIS einen schnellen Sprung durch den Äther ermöglicht und dass Dämonenbeschwörung aufgrund limbischer Risse und Tunnel im Weltgefüge funktioniert.

BESCHAFFENHEIT

Aussehen: Für das unbewehrte Auge erfüllt ein grauer Nebel den Nichtraum, eine Endlosigkeit zwischen Weiß und Schwarz. Bisweilen entstehen dickere Schwaden, wirbeln umeinander, strömen gemächlich in eine Richtung, die es nicht gibt. Das einzig klar Erkennbare sind Wesen und Gegenstände, die nicht aus dem Limbus stammen: Sie sind als recht scharf abgegrenzte, dunkelgraue Konturen zu erkennen.

Indifferenz: Der Limbus ist ein Raum, der im Sinne der Weltordnung nicht definiert ist. Es gibt in ihm keine echte Konstante, kaum Wirklichkeit: Zeit und Raum sind unsicher und einander so nahe, dass sie fast eins sind. Im Limbus ist dem Willen eines denkenden Wesens keine Grenze durch die Wirklichkeit gesetzt: Jede physische Tätigkeit kann hier nur durch reinen Willen erfolgen, weswegen es sich im Äther auch weit besser zaubert.

Schwereelosigkeit: Als Nichtwelt, die älter als das Sein ist, besitzt der Limbus keine Schwere, die ihn festhält. Er ist von Schwereelosigkeit erfüllt – obwohl der Normalaventurier noch nicht einmal diesen Begriff kennt (und nicht zuletzt deswegen kann ein Unerfahrener hier leicht in Panik geraten, zum Beispiel durch misslungene *Höhenangst*-Proben).

Kälte: Der Limbus scheint von einer konstanten Kälte erfüllt zu sein, die etwas über dem Gefrierpunkt des Wassers liegt.

Stille: Die Essenz des Limbus hat nicht die Fähigkeit, Töne zu übertragen, so dass eine vollkommene Stille herrscht. Das gleichmäßige Rauschen, von dem manche Limbusreisende berichten, ist nichts anderes als das Strömen des eigenen Blutes in ihren Ohren.

Monochromie: Im grauen Limbus existieren keine Farben, es sind nur Helligkeitsstufen zu unterscheiden.

Eine Orientierung im Limbus ist nur mittels magischer Hellsicht wie dem ODEM ARCANUM (ZfW Schritt) oder – am geeignetsten – dem OCULUS ASTRALIS (Sichtweite) möglich. Man erkennt dann sowohl die stark indifferente Kraftfädenstruktur des Limbus selbst, die die einzelnen Sphären miteinander verknüpft, als auch die Astralkörper oder Objektmatrices, die sich im Limbus aufhalten. Vor allem magische Gegenstände und Wesenheiten stechen deutlich aus dem Grau der Umgebung heraus. Man erkennt Geister, die zwischen ihren nächtlichen Spukzeiten hier verweilen, und Kraftlinien, die sich durch den Limbus ziehen. Magische Handlungen innerhalb des Äthers sind noch in weiter Entfernung erkennbar. Ohne die genannte magische Wahrnehmung sind Geister und Gegenstände nur als Schemen im Nebel zu erkennen, Farben und genaue Umrisse werden erst in einem Abstand von wenigen Schritt deutlich.

Ein magisch wahrnehmender Limbusreisender, der nach einem geeigneten Austrittsort sucht, kann durch gelungene *Sinnenschärfe*-Proben gewisse Rückschlüsse darauf ziehen, was für einen Ort einer naheliegenden Sphäre er erreichen würde, wenn er an seinem momentanen Aufenthaltsort einen Durchgang in die besagte Sphäre öffnen würde. Oft ist auch vom *Näheren Limbus* oder *Tieferem Limbus* (die bezugslose Unendlichkeit, in der die Gradienten zu finden sind) die Rede. Manche Gelehrte bezeichnen jedoch auch die ganze Dritte Ebene als *Näheren Limbus*.

STRUKTUR

»Alle Götter! Sie ist voller Sterne!«

—ein verschollener Sphärenreisender beim Erreichen der Letzten Ebene

Verwegene Limbusreisende haben erkannt, dass der Limbus tatsächlich zwischen Welten und Sphären liegt: Zwischen den Sphären befindet sich jeweils eine Schicht (die sogenannte *Ebene*), die an den meisten Stellen undurchlässig ist, in der sich jedoch stellenweise tief in der Ebene Kanäle auf tun, die sogenannten *Gradienten*, die die einzelnen Schichten miteinander verbinden. Des Weiteren gibt es vereinzelt Öffnungen von der darunter liegenden Sphäre in den Limbus (selten einmal direkt in eine andere Sphäre oder eine Globule), die allgemein als *Limbus-Tore* oder *-Pforten* bezeichnet werden.

Die Schicht zwischen Erster und Zweiter Sphäre (die *Erste* oder *Unberührte Ebene*) ist noch vollständig intakt und weist auch keine Pforten in Richtung Ordnung und Stillstand auf, so dass das Herz der Welt weiterhin unerreichbar und unberührt bleibt.

Zwischen Zweiter und Dritter Sphäre liegt die *Ebene der Erdkraft* oder *Zweite Ebene*, die nach unten Pforten aufweist und nach oben durch Gradienten mit der nächsten Ebene verbunden ist. Die Ebene der Erdkraft kann zwar mittels entsprechender Zauber erreicht werden, sie ist jedoch, von einigen ungeklärten Manifestationen der Elemente Fels und Humus abgesehen, nur von den Fäden der Kraft in wohlgeordneten Mustern durchzogen.

Die Ebene zwischen Dritter und Vierter Sphäre besitzt Gradienten sowohl nach oben als auch nach unten und eine Anzahl von Toren, die sich in unsere Welt öffnen. Sie ist vollständig von Kraftfäden durchzogen und eine Heimstatt für allerlei Geistererscheinungen. Vor allem über pervertierten Landen bewegen sich hier auch mächtige Dämonen. Diese *Ebene der Geister* oder *Dritte Ebene* (wohl das

Nirgendmeer der Mythologie) ist es auch, die von den aventurischen Zauberkundigen am besten erkundet ist und durch die man sich auch mittels einiger Zauber (KÖRPERLOSE REISE, TRANSVERSALIS ...) bewegen kann.

Zwischen Totenreich und Alveran liegt die *Vierte Ebene*, die *Mauern Alverans*, die zwar von Gradienten durchzogen ist, aber nur wenige Pforten nach unten und nur eine bekannte nach oben aufweist, die mit dem 'Tor Alverans' zusammenfällt. Hier hausen nur wenige Geister der Verstorbenen, die auf ihrem Weg zu den Paradiesen abgeirrt sind, und einige Dämonen, die vielleicht für dieses Abirren verantwortlich sind.

Die *Fünfte Ebene* wird auch *Ebene des Lichts* genannt und ist von einem für Limbusreisende schmerzhaften Gleißern erfüllt. Viele Gradienten führen zu ihr hin und weiter ins Chaos; sie weist jedoch nur eine bekannte Pforte in die Fünfte Sphäre auf: *Melliador*, das Tor Alverans, und es wird von einem Erzalveranier Rondras und den tapfersten Recken der Langen Tafel bewacht, auf dass keine Ungebetenen sie durchschreiten. Hier wandeln außer den Suchenden nur gottgleiche Entitäten, denn kaum ein Geist oder Dämon würde es wagen, sich in solche Nähe zu den Göttern zu begeben.

Den Wall gegen das Chaos bildet die *Sechste* oder *Letzte Ebene*, auch *Vorhölle* genannt, die eine Unzahl von Gradienten und Pforten nach unten aufweist, in die Niederhöllen unzählige feine Risse und sehr wenige titanische Tore, darunter die *Große Bresche* und den *Eingang zur Seelenmühle*. Hier sind allerorten und fast ausschließlich dämonische Mächte präsent, weswegen sich kaum ein Sphärenreisender hierhin wagt. Um das unendliche Chaos der Siebten Sphäre zu erreichen, ist jedoch der Weg durch diesen letzten Kosmosgürtel notwendig.

BEGEGNUNGEN UND MYSTERIEN

Limbusreisen sind in der letzten Zeit seltener geworden: Die großen Magiergilden sehen eine Gefahr im Öffnen von Limbuspforten und haben deshalb die Verbreitung des Zaubers PLANASTRALE ANDERWELT eingeschränkt.

Manche *Tore*, durch die man den Limbus ohne Zauberei betreten und verlassen kann, sind als leuchtende Wegmarke aus den Tiefen des Limbus zu erkennen, andere absichtlich verborgen: eine einfache

Holztür, die durch das Nichts treibt; die Oberfläche eines kleinen Waldsees, von unten gesehen; ein verwittertes Dämonenmaul aus Stein, über 100 Schritt groß; ein grell glimmendes Silberrund, von dem lautlose Blitze in den Äther zucken.

Die *Dunklen Pforten* dagegen sind ein geschlossenes System von 'Teleporttunneln', das einige uralte tulamische Magierakademien und wenige andere magische Orte verbinden soll.

Aus dem Diesseits stammende Gegenstände können umherschweben – und niemand weiß, wie sie hierher gelangten: ein Schlüsselbund, eine beschlagene Schmuckschatulle, Stiefel in Koboldgröße, *Das Buch der freiwilligen und unfreiwilligen Bewegung*, ein Salzfass, ein riesiger, vieleckiger Gegenstand aus einem verwachsenen, undurchsichtigen Material. Aber auch urtulamische Paläste, Elfenschiffe, echsische Steinkreise, Chitinsarkophage und eine ganze Stadt des Namenlosen sollen im Äther treiben.

Sehr selten trifft man auf andere Sphärenreisende: ein Ring von experimentierenden Puniner Magiern, geflügelte Feen, ein galoppierendes Einhorn, ein Verhüllter Meister, eine amorphe, telepathisch glucksende Wesenheit, die hell pulsiert, ein geschminkter Mächtiger aus einer fremden Welt, reisend auf einem Klauenthron – oder aber ein Bote oder Streiter vom *Orden der Sechs Flügel Menacors*, der hier im Äther hausen soll.

Häufiger sind Begegnungen mit überderischen Wesenheiten: ruhende oder umherirrende *Geistergestalten*, missgestaltete *Dämonen*, die bisweilen in Rudeln auftreten oder von einer Beschwörungsmatrix fortgeschleift werden. Perfide Wächter des Limbus sind die drei Dreiehörnten Abysmaroth, Abysabel und Abysandur (siehe Seite 206), die über die endlosen Wucherungen des *Dämonenbaums* sowie die über den Limbus verbundenen Teilleiber der *Letzten Kreatur* und Bestie des Dämonensultans wachen. Sie weichen nur zurück, wenn *Menacor* selbst, Hoher Drache von Alveran, sechsflügelig durch den Limbus gleitet.

Auch von unerklärlichen Phänomenen berichten Limbusreisende: sphärischer Musikklang, der mit Zauberwirkung die Stille durchdringt, Zeitlöcher und -paradoxa, Schockwellen ferner Sphärenrupturen, in Entstehung begriffene Proto-Welten und Mahlströme, die den wehrlosen Reisenden in fremde Ebenen reißen.

SPIELTECHNIK: LIMBUSREISEN

DARSTELLUNG

Der Limbus ist eine gänzlich fremdartige Umgebung, die jeden unerfahrenen Aventurier durch ihre Fremdartigkeit verstört oder gar in Panik versetzen kann. Er ist nicht einfach eine graue Leere, die man just durchqueren muss, wenn man eine andere Welt erreichen will. In ihm offenbart sich die Dynamik der Sieben Sphären, jede Ebene ist für den Kosmos ebenso wichtig wie die dazugehörige Welt.

Bemühen Sie sich als Spielleiter darum, diese Fremdartigkeit darzustellen. Konfrontieren Sie Ihre Spieler mit unerklärlichen Phänomenen und abstrakten Ereignissen und lassen Sie sie zu jeder Zeit spüren, dass sie nicht einfach in irgendeinem abgelegenen Teil Aventuriens sind, sondern auf einer Ebene der Sphären, die gänzlich anderen kosmischen Gesetzen folgt als die Welt, die ihre Charaktere gewohnt sind.

Einige Beispiele für Begegnungen und Mysterien finden Sie oben. Aber: Übertreiben Sie es nicht! Der Limbus ist ein unfassbar großer Raum, und wenn Sie Ihre Helden alle paar Minuten auf Elfenschiffe oder Weltenwanderer stoßen lassen, kommt schnell das Gefühl auf, der Limbus sei so dicht bevölkert wie der Khunchomer Basar zur Mittagszeit. Widerstehen Sie der Versuchung, den Limbus zu überladen – Abschnitte mit verschiedenen Begegnungen sollten also ebenso

vorkommen wie lange Perioden fast schon schmerzhafter Einsamkeit, Leere und Stille, die den Helden klarmachen sollen, dass sie an einem Ort sind, der nicht für ihresgleichen bestimmt ist.

TÖRE IN DEN ÄTHER

Um willentlich und körperlich in den Limbus zu gelangen, benötigt ein Zauberer die Formel PLANASTRALE ANDERWELT. Es ist jedoch ebenfalls möglich, durch einen AUGE DES LIMBUS oder gar einen verpatzten TRANSVERSALIS dorthin geschleudert zu werden. Die zweite Möglichkeit ist, eine der Pforten zu finden, die in den Limbus führen. Die KÖRPERLOSE REISE erlaubt nur den geistigen Besuch der Dritten Ebene. Der VERSCHWINDIBUS versetzt Gegenstände in den Nahen Limbus.

AUFENTHALT

Der Limbus ist lebensfeindlich: Man muss im Limbus nicht atmen (schließlich gibt es auch keine Luft) und zehrt von der eigenen Lebenskraft und dem Lebenswillen. Während eines Aufenthaltes erleiden die meisten Lebewesen 3W6 SP pro Tag, magisch begabte nur 1W6 SP. (Natürlicher wird dieser Schaden nach und nach fällig, so dass auch ein kürzerer Aufenthalt Lebenspunkte kosten kann.) Regenerati-

on von LeP ist nicht möglich; unbelebte Objekte sind von der Struktur des Limbus nicht betroffen. Ein Leib, der durch die Essenz des Limbus stirbt, löst sich langsam im Grau auf. Die durch den Ätheraufenthalt verlorene Lebensenergie kann seltsamerweise im Limbus nur schwer durch Heilzauberei wiederhergestellt werden (siehe unten).

 Der Limbus ist magiedurchdrungen: Alle Zauber erfordern nur 1/10 ihrer angegebenen Kosten. Sie können jedoch nur auf ein Ziel innerhalb des Limbus gewirkt werden, also nicht z.B. durch eine Ätherpforte in die Dritte Sphäre hinein. Im engen Kontakt mit der Kraft regenerieren alle Zauberer pro Ruhephase 5W6 AsP; eine *Astrale Meditation* wandelt 1 LeP in 1W6 AsP um. Selbst bei voller AE steigt der AsP-Stand täglich um 1W3 Punkte, nicht jedoch permanent. Diese zusätzliche Zauberkraft ist auch noch nach Verlassen des Nichttraums verfügbar.

 *Der Limbus ist ein Nichttraum in einer Nichtzeit:* Im Limbus wird man weder hungrig noch durstig oder müde. Würde jemand hier Jahre verbringen, könnte er auch feststellen, dass er nicht mehr altert.

 Der Limbus ist bewohnt: Gerade seit dem letzten Erscheinen Borbarads und den damit verbundenen Beschwörungen und Beinahe-Sphärendurchbrüchen hausen – speziell auch in der Dritten Ebene – genügend Dämonen, um einem Sphärenreisenden den Auszug zu verleiern. Als Faustregel gilt: Pro Stunde, die sich ein Sphärenreisender im Limbus aufhält, besteht eine fünfprozentige Chance (20 auf 1W20), dass ungebetener Besuch erscheint. In manchen Gebieten mit 'dünnen Sphärenwänden' ist es sogar noch wahrscheinlicher, in entlegenen Regionen des Limbus auch seltener.

ORIENTIERUNG

Um einen bestimmten Ort (z. B. eine geeignete Austrittsstelle) im Limbus zu finden, muss der Suchende unter der Wirkung eines OCULUS *Sinnenschärfe*-Proben ablegen und dabei eine gewisse Menge an TaP* ansammeln (zwischen 10 und 30). In der Dritten Ebene sind die *Sinnenschärfe*-Proben jeweils um 5 Punkte erschwert, in allen anderen Ebenen um 12. Jede derartige Probe dauert eine halbe Stunde.

Wer den OCULUS nicht beherrscht, kann sich im Limbus auch mit Hilfe folgender Mittel (in absteigender Eignung) orientieren:

 Der ODEM ARCANUM ist wegen seiner geringen Reichweite und kurzen Wirkungsdauer nur eingeschränkt anzuwenden. Ein gelungener Zauber verrät daher nur, ob der gesuchte Ort in der direkten Umgebung des Zauberers ist – was den Erfolg zu einem reinen Glücksspiel macht.

 Die Gabe *Magiegespür* ist für unerfahrene Limbusreisende eher hinderlich als hilfreich, da die Umgebung derart von Magie durchdrungen ist, dass die Gabe ständig 'anspringt' – andererseits kostet ihr Einsatz aber auch keinerlei Ausdauer. Wer jedoch Erfahrung mit dem Limbus hat (Meisterentscheidung) und ein sehr feines Gespür (TaW 10 oder mehr), der kann die Gabe nutzen, um bestimmte Rückschlüsse auf seine Umgebung zu ziehen. Anstelle von *Sinnenschärfe*-Proben kann er Proben auf *Magiegespür* ablegen und muss dabei den doppelten Wert an TaP* ansammeln, der durch die *Sinnenschärfe*-Proben nötig wären. Die Proben sind um den gleichen Wert erschwert wie die *Sinnenschärfe* und dauern ebenfalls jeweils eine Stunde.

 Die Wirkung des ANALYS ist mit der des ODEM vergleichbar, nur dauert der Zauber jeweils wesentlich länger.

 Der *Herausragende Sechste Sinn* dient wie üblich nur dazu, magische Wahrnehmung zu erleichtern. Er kann also ohne einen Zauber oder *Magiegespür* nicht weiterhelfen.

BEWEGUNG

In der Zwischenwelt kann man sich wie gewohnt bewegen, sobald man das Angstgefühl abgeschüttelt hat, das aus dem ständigen Gefühl des Fallens resultiert. (Und auch *Platzangst* und *Höhenangst* zeigen in der schwerelosen Weite natürlich Wirkung.)

Die Bewegung entlang eines Gradienten (also von Ebene zu Ebene) erfordert eine gelungene PLANASTRALE-Probe und kostet 7 AsP pro Ebene, wenn sie von der Ordnung zum Chaos (also zu einer höheren Ebene) verläuft, und 17 AsP in umgekehrte Richtung. Der Wechsel von Ebene zu Ebene dauert etwa 1 Stunde. Die Bewegung innerhalb einer Ebene erfordert keinen Aufwand an AE und verläuft (nach aventurischen Maßstäben) mit GS 100. Soll die Bewegung beschleunigt werden (auf GS 1.000), so kostet dies den Anwender 7 AsP pro Stunde.

Um den Limbus an einem anderen Ort als einer bestehenden Pforte zu verlassen, muss der Magier wieder einen PLANASTRALE sprechen.

KAMPF

Der Kampf im Limbus hat ganz andere Grundlagen als auf Dere: Hier zählt nicht die Wucht der Waffe, sondern Wille und Geist des Kämpfers. Körperliche Eigenschaften treten hinter den geistigen zurück. Im Limbus berechnet sich der Basiswert für AT, PA und Fernkampf daher aus (MU+IN+GE):5; alle anderen Regelmodi sind analog, wobei sich der Effekt mancher Manöver natürlich verändert: Aus *Umreißen* wird eher *Umherwirbeln*, aus *Niederwerfen* eher *Fort schleudern*.

Im Limbus gilt jedes Objekt als magisch und kann als solches Dämonen besser verletzen. Allerdings regenerieren viele Dämonen hier auch in rapider Geschwindigkeit verlorene LE (siehe auch *Eigenschaften beschworener Wesen* auf Seite 231ff.).

MAGIE

Wie schon gesagt, kostet jede magische Handlung nur ein Zehntel der AsP-Kosten (echt gerundet, immer mindestens 1 AsP). Eine Ausnahme hiervon bilden Zauber mit dem Merkmal *Heilung* sowie alle Zauber, die LeP zurückbringen (also auch reversalierte Schadenszauber); für diese sind die regulären Kosten aufzubringen, und sie sind zudem um 3 Punkte erschwert. Spruchmagie ist allgemein durch die vollkommene Stille eingeschränkt (Aufwand von 7 ZP zum Ausgleich der fehlenden Komponente *Formel*, siehe 19f.); Erzwingen der Zaubervirkung ist möglich.

Viele Formen der Limbuszauberei sind hier nicht anwendbar: Der NIHILGRAVO ist ebenso wirkungslos wie VERSCHWINDIBUS und TRANSVERSALIS. Mit einem REVERSALIS [VERSCHWINDIBUS] kann allerdings ein umher treibender Gegenstand für kurze Zeit unkontrolliert an einen beliebigen Ort der nächstliegenden Sphäre deponiert werden. Das AUGES DES LIMBUS zeigt keine Wirkung, die reversierte Form reißt allerdings einen Strudel in die benachbarte Welt. Die KÖRPERLOSE REISE funktioniert wie gewöhnlich – nur befindet sich der Leib des Druiden eben im Limbus und nicht auf Dere und kann leicht von Ätherwesenheiten okkupiert werden. Alle Elementaren Herbeirufungen (DSCHINNENRUF, MEISTER DER ELEMENTE ...) sind wirkungslos.

Der KOBOLDOVISION zeigt mitunter Welten, die man besser nicht erblickt hätte. Beim GEISTERRUF in der Dritten Ebene muss man sich vorsehen: Bei Gelingen erscheinen stets 1W6 Geister, die auch noch übel gelaunt sein mögen. Im Limbusbereich, der von Aventurien aus zunächst erreicht wird, ist die *Beschwörung* von Dämonen um 2 Punkte erleichtert, bei Dämonen aus den Domänen von Belhalhar, Charyptoroth, Thargunitoth, Nagrach, Asfaloth, Agrimoth und Belchely (deren Splitter noch auf Dere ruhen) sogar um 6 Punkte. Die Dämonenbeherrschung ist ebenso um 2 Punkte erleichtert.

Die Zauberei ist im Limbus stark chaotisch geprägt. Reichweite und Wirkungsdauer in einer Nichtwelt ohne Zeit und Raum sind nur schwer kontrollierbar. Bestimmen Sie als Meister nach eigenem Ermessen über diese Größen. Überraschen Sie gelegentlich den Elfen mit einem AXCELERATUS, der stundenlang wirkt, schockieren Sie den Magus mit einem IGNIFAXIUS, der bereits nach einer Armeslänge wieder verpufft.

GLOBULEN UND PEBERWELTEN

»Hier ist Weisheit! Mitnichten sind die Sphären so edel, rund und wohlgeformt, wie es uns die Sphärologie weismachen will – wie soll es auch, so sie doch LOS in seiner Gesamtheit sind und sich nicht lassen reduzieren auf einfachste Form, welche dem Menschen und seinem beschränkten Geist gefällig. Denn siehe! Gibt es nicht die Welten der Feen und Kobolde? Heißt es nicht, Pyrdacors Gefolge sei aus der Welt geschleudert worden? Wo aber sind sie, wenn sie doch sind, aber keinen Platz haben im einfachen Gefüge?«

—aus den Chroniken von Ilaris, Schriften einer ketznerischen Hesinde-Sekte, um 810 BF

»Somit können wir sagen, dass das 'Außen' für alle Welten gleich ist, will heißen, dass es also Welten geben kann, die nicht unsere Götter kennen, deren Sternenhimmel gänzlich anders ist oder die ein anderes Totenreich oder gar keines haben. Ewig aber, weil unveränderlich veränderlich, sind die Dämonen!«

—aus dem Asdharia übertragener Kommentar in einem Daimonicon-Exemplar aus dem Himmelsturm

Obige Thesen postulieren die Existenz von Blasen im Sphärengefüge, den sogenannten **Globulen**, deren äußere Sphären gleich jenen der sechs derischen Sphären sind, die sich ab einer gewissen Sphärenebene aber unterscheiden. Allen Globulen ist gemeinsam, dass sie sich die Siebte Sphäre mit den Dämonen als gemeinsames Außen sowie die letzte Ebene des Limbus teilen. Bereits der Sternenhimmel aus der Sechsten Sphäre kann unterschiedlich sein. Es gibt Globulen, in denen dieselben Götter wie auf Dere verehrt werden – *transquintal kongruent* (außen gleich ab der fünften Sphäre) nennen das die Sphärologen –, und solche, die eine andere Göttersphäre besitzen. Die Gesamtzahl der Sphären des jeweiligen Kosmos kann von einer Globule zur anderen differieren. (Zum Sphärenmodell siehe Seite 356f.)

Globulen sind eigene, große Welten und haben jeweils einen eigenen Kosmoskern – eine Erste Sphäre –, in der ihre eigenen Gesetzmäßigkeiten wie der Lauf der Zeit, das Verhältnis der Räume, die Strömung der Kräfte und die Natur der Dinge festgelegt sind. Eine Störung dieses Weltenherzes kann die Globule verändern, verderben oder vernichten.

Globulen können von großer Bedeutung für die ganze Schöpfung sein. Beispiele sind *Dere*, dessen Götter große Teile der Schöpfung dominieren, oder die Hohlwelt *Tharun*, deren Götter gegen die Zwölfe gerichtet sind. Ebenso eigenständig ist die *Lichtwelt*, die einstige Heimat der Elfen, die jedoch über die Feenwelten mit der Dritten Sphäre Deres verbunden ist.

Dass Dere übrigens 'nur' eine Globule im vieldimensionalen Weltengeflecht sein soll, wird von kaum einem Sphärologen Aventuriens akzeptiert: Sie schreiben ihrer Welt stets eine herausragende Bedeutung zu und wollen im Zentrum aller Welten stehen. Anhänger dieser 'dezentralisierenden' Sicht betreffs Aventurien, Dere und Alveran leben hingegen gefährlich: Die Praios-Kirche droht lautstarken Vertretern derartiger 'Ketzerei' mit dem Scheiterhaufen.

»Nimmer magst du Sumus Leib etwas entreißen – auf ewig verbunden wird es mit ihr sein. So es nicht wiederkehrt, so werden sich doch Schlünde aufstern, um dich dort hin zu führen, was der Urmutter aller Elemente zu eigen ist.«

—aus einem Gespräch mit dem Geoden Brandan (unbekannte zwergische Überlieferung)

Von den Globulen unterschieden sind die **Minderglobulen** oder *Nebenwelten*, die unselbständig, weniger stabil und Blasen derselben Ordnung sind wie die Sphäre und Globule, aus der sie einst entstanden. Ihre räumliche Ausdehnung reicht von Haus- bis Weltengröße,

und auch sie enthalten einen Kosmoskern, der ihre Eigenschaften festlegt. So ist etwa das entschwundene *Zze Tha* eine Minderglobule mit starker Beziehung und Ähnlichkeit zu der Dritten Sphäre der Globule, in der Aventurien liegt. Auch viele Feenwelten bestehen oft aus mehreren miteinander verbundenen Minderglobulen. Nebenwelten verfügen oft nur über eine eigene Sphäre.

Einige Globulen und Minderglobulen wie die Feenwelten existieren vermutlich seit Anbeginn der Schöpfung, andere sind durch Madas Frevel oder Ränke des Namenlosen, viele durch die mächtigsten Magier aller Zeitalter und einige durch die Laune der Götter entstanden. Die Echsenkapitale *Zze Tha* wurde mittels des sogenannten *Ritual des Chr'Szes'Aich* entrückt, das in den obskuren *Fünf Arkanen Kapiteln H'Ranga Betreffend* erwähnt wird. Auch die Hochelfen sollen mittels eines ähnlichen Zaubers die *Inseln im Nebel* geschaffen haben. Erreichbar sind andere Welten über direkte Tore und Pforten oder aber über den Limbus, wie etwa mittels des Zaubers PLANASTRALE ANDERWELT.

NATURGESETZE UND STRUKTUR

Viele Globulen oder Minderglobulen besitzen einen eigenen Zeitfluss, der sich erheblich von demjenigen auf Dere unterscheiden kann. In bestimmten Welten mag die Zeit zehnmal so schnell vergehen, in anderen fließt sie erheblich langsamer. Es mag auch vereinzelt Welten geben, in denen sie manchmal schneller, manchmal langsamer vergeht.

Es gibt gelegentlich bizarre Welten, in denen die Naturgesetze deutlich anders sind und die einiges an erzählerischem Aufwand erfordern, falls sie überhaupt sinnvoll darstellbar sind, als da wären: andere Schwerkraft, fehlende Masseträgheit, kühlendes Feuer, strahlende Dunkelheit, Luft von der Dichte des Wassers, scheinbar umgedrehte Kausalität und dergleichen mehr.

Das bekannte Firmament – Sonne, Mond und Sterne – ist nicht immer und überall zu sehen. Insbesondere bei Minderglobulen, die durch das *Ritual des Chr'Szes'Aich* entstanden, sind sie nicht sichtbar. Dennoch kann der Rhythmus von Licht und Dunkelheit derselbe wie auf Dere bleiben (muss aber nicht). Die Ränder von Minderglobulen bestehen meist aus Ozean und Nebel, bisweilen auch direkt aus dem grauen Wabern des Limbus. Vielen Nebenreichen, insbesondere den Feenwelten, die nahe an der Dritten Sphäre des derischen Kosmos liegen, ist gemein, dass sich zu bestimmten Zeiten Tore auftun, durch die man die Welten wechseln kann. Wenn man weiß, wo man zwischen den Sphären nach einer solchen Globule suchen muss, lässt sie sich mittels eines PLANASTRALE oder eines TRANSVERSALIS erreichen. Wenn vorhanden, kann man auch einfach durch ein Tor gehen.

GLOBULEN UND MINDERGLOBULEN

Folgende Globulen und Legenden um Globulen sind als Anregung für eigene Kreationen oder den Einsatz in Szenarien gedacht. Diejenigen, die in offiziellen Publikationen zukünftig nicht tiefer gehend behandelt werden sollen, sind mit einem Sternchen (*) markiert und stehen Ihnen als Spielleiter somit zur freien Verfügung.

ZZE THA

»Und so prallte die Wut des Löwenhäuptigen auf den Zorn der Elemente. Heroen und Heere der Drachen warfen sich aufeinander, während ihre Herren in den Lüften und an den Grenzen der Sphäre fochten. Die größten Zauberer ließen ihr kaltes Blut und warmes Blut ihrer Opfer, um das dem Kampf zu entrücken, was Äonen bestand: *Zze Tha*, *Ziadelle* und



Stadt des Glüdenen. Das Herz seines Reiches und seiner geschuppten Kinder. «

—aus einer undatierten, aber sehr alten Schrift, aufgefunden zu Selem und übersetzt ins moderne Garethi

Das mächtige Reich Zze Tha wurde im Zweiten Drachenkrieg von größter magischer Macht dem diesseitigen Leib Sumus entrissen und in eine Minderglobule entrückt. Der Drache Pyrdacor selbst gab einen Teil seiner Kraft, um seinem Volk die Wiederkehr zu ermöglichen. Doch der Krieg der Alten Drachen war heftig und wurde mit Mitteln geführt, die die Sphären erschütterten. So wurde das einstige Reich von Zze Tha entrückt und doch zerrissen. Niemand weiß, wer oder was sich nach Zze Tha hinüber rettete und ob nicht die Echsenzauberer von einst dort ihre triumphale Rückkehr anstreben und die Globule wieder auf die Khôm stürzen lassen wollen, die durch ihr Verschwinden erst entstand.

Die sechs Kammern von Saz' Pagorel (+)

In diesem Gefängnis jenseits der Zeit sind angeblich die schrecklichsten Kreaturen aller Zeitalter gebannt. Älteste Tafeln der Echsenrassen künden von "den Wesen, die die Schreckechsen schrecken" und der letzten Rache der Vielbeinigen. Jener Schrecken ist hier unsterblich eingesperrt und wartet darauf, dass die Sphären durchlässig werden oder jemand so unvorsichtig ist, die Tore nach Saz' Nagorel zu öffnen.

Das blutige Herz (+)

Blutig glänzende Kavernen, Wände aus zuckenden Muskeln, armdicke Venen mit blauem, rotem und purpurnem Blut, Gänge aus Fleisch und Sehnen bilden hier einen gewaltigen Organismus. Allgegenwärtig ist das langsame Pochen eines enormen Herzens und die fast körperliche Präsenz einer immensen Wesenheit. Der Aufenthalt an diesem Ort ist gefährlich, denn er raubt jedem eindringenden Wesen in kürzester Zeit seine Lebenskraft.

Tharun (+)

Uralte Legenden berichten von einer hohlen Welt in der Welt. Da die verschiedenen Zugänge zu dieser Globule fast alle durch Ingerimms Elemente Feuer und Erz führen, wirkt Tharun so, als läge es im Inneren Deres. Der Erdboden Tharuns ist das Innere einer Hohlkugel. In ihrer Mitte brennt eine vielfarbige Sonne, die an die Stelle einer alten Sonne namens *Glost*, angeblich von Ingerimm geschaffen, gesetzt wurde. Auf großen Inselwelten herrschen und dienen Menschenartige, zähmen wunderliche Tiere und verhütten magische Metalle. Über allem herrscht das *Pantheon der Neun*, auch *Neugötter* genannt, die mit den Zwölfgöttern um diese Welt ringen. In Abenteuern mag Tharun die Herkunft von Kulturen sein, die sich gegen die Zwölfgötter richten,

das Ziel von Questen, die Geheimnisse enthüllen, die auf Aventurien schon lange vergessen sind, oder Teil einer epischen Kampagne, die vom Zwist zweier Pantheons kündet.

Der Mondturm

Traum und Lebensziel des uralten Magus *Taphirel ar'Ralahan*, einer Koryphäe auf dem Gebiet der Sphärologie, ist es, bedrohliche Sphärenrupturen zu versiegeln und somit ein Eindringen der Dämonen zu verhindern. Als die Invasion der Borbaradianer seine Heimstatt bedrohte, gelang es Taphirel, seinen Magierturm bei Vallusa in eine Minderglobule zu entrücken. Heutzutage ist am früheren Standort des Turms nur noch das Kellergeschoss zu finden. Die vielleicht 50 Schritt durchmessende Welt unter dem Schein von drei Monden gleitet entlang eines Limbusgradienten stets zwischen Zweiter und Vierter Ebene des Limbus. Manchmal erscheint der Turm kurzzeitig wieder in der Wirklichkeit, um wenig später erneut zu verschwinden.

Die Lichtwelt

Von dieser traumgleichen und in Licht getauchten Globule wissen wir nur aus den Erzählungen der Elfen. Sie entstammen ursprünglich dieser Welt und können nur noch nach ihrem Tode dorthin gelangen (und selbst dies ist ungewiss). Zwar scheint 'das Licht' eine tiefere Bedeutung für das Wesen der Elfen und die Existenz der ungezählten Feenwelten zu haben, doch weder Sphärenreisende noch Elfen oder Feenkönige wissen mehr dazu zu sagen: Es soll ein 'verschlungener Pfad durch 1.000 Feenreiche zum Schatz des ewigen Lichts' führen, doch ist es wohl noch keinem Aventurier gelungen, bis dorthin vorzudringen.

Der Sphärenkönig

Die Welt des adlerköpfigen Sphärenkönigs Baar ist groß. Seine Sphärenschwingen, gewaltige Adler, die in der Lage sind, durch den Limbus zu segeln, sendet er in alle Globulen aus, um sein Reich zu bevölkern. So trifft man hier auf kürzlich Entführte und auf die Nachfahren von vor Jahrhunderten verschleppten Aventurieren, Glüdenländern, Uthuriern und Riesländern, aber auch Bewohnern ganz anderer Globulen. Uthurische Zitadellenechsen ziehen neben myranischen Zingdurus durch die Steppe, während gavanische Achtaugen sich mit aventurischen Rittern und Luciden beflehen. Riesländer kämpfen zusammen mit Elfen von den Inseln im Nebel gegen tharunische Schwertmeister und die Marukrieger Zze Thas. Über allem schwebt der Titaniumpalast des Herren dieser Welt, der alles aufmerksam beäugt – zum Zeitvertreib oder aufgrund eines tieferen Plans?

Die Inseln im Nebel

Diese gewaltige Inselkette wurde vermutlich von den Hochelfen geschaffen. Die letzten Überlebenden des alten Elfenreiches haben sich auf die einst westlich von Aventurien liegenden Inseln zurückgezogen. Die Inseln gelten als eine Art Paradies der elfischen Mythologie – nach anderer Meinung sind sie ein Käfig aus Illusionen und Träumen. Gestalt und Substanz der Inseln werden durch die Gedanken und Mythen ihrer elfischen Bewohner geformt. Das *Reich unter den Wellen* ist das Totenreich dieser mindestens dreisphärischen Globule. Einzelheiten können im Abenteuerband *Die Phileasson-Saga* und der Spielhilfe *Aus Licht und Traum* nachgelesen werden, in der Anthropologie *Auf Elfenpfaden* können Spielercharaktere dieser Globule einen Besuch abstatten.

Das Schiff in der Flasche (+)

In einem verzauberten Buddelschiff ist eine Minderglobule gefangen, die sich auf ein Schiff, die alte Behausung eines Magiers, erstreckt. Es ist vermutlich eine der wenigen Globulen, die man bequem in den Rucksack stecken kann.

PARALLELWELTEN

»So mag es also sein, dass die Globuli an den Nodices Causali entstehen und sich so Welt für Welt bildet, die fest in der Vergangenheit, aber unbestimmt in der Zukunft ist.«

—ein Niobara-Originalexzit aus den Astralen Geheimnissen, etwa 526 BF

Während Minderglobulen lokal begrenzte Anderswelten mit eventuell unterschiedlicher Eigenzeit darstellen, unterscheiden sich 'echte' Parallelwelten auf einer kausalen Ebene. Sie existieren unabhängig und dennoch parallel nebeneinander, ihnen allen gemeinsam ist die Vergangenheit – bis zum sogenannten *Divergenzpunkt*, wo sie begannen, sich zu unterscheiden. Wie viele Parallelwelten es gibt, weiß kein aventurischer Sphärenkundler zu nennen. Einig ist man sich, dass sich die Zeitlinie bei für die Welt einschneidenden Ereignissen (an den so genannten *karmatischen Kausalknoten*) aufspaltet. Strittig ist natürlich die Frage, wann und wie oft es zu einem solchen Kausalknoten kommt. Es heißt, dass Parallelwelten aus unbedeutenden Knoten meist schnell wieder vergehen.

Parallelwelten können über den Limbus erreicht werden, sind aber meist sehr schwer zu finden, so dass es komplett in Meisterhand liegt, wer oder was von einer Welt in die andere hinüberleitet. Es könnte etwa sein, dass man den Divergenzpunkt nur entlang der Zeitachse, also vermittels eines CHRONONAUTOS, erreicht und von dort aus in die Parallelwelt vordringen muss.

Hier sind einige verschiedene Welten aufgeführt, wie sie sein könnten, sollten oder von den Göttern gewollt oder gefürchtet wären und wie Sie sie als Meister als Handlungsort einer Kampagne ansetzen könnten. Die Jahreszahlen beziehen sich auf das 'heimatliche' Aventurien, denn in Welten, in denen es nie ein Bosparan gab, gibt es auch andere Zeitrechnungen.

DER SIEG DER DÄMONEN

Divergenzpunkt: Da die Götter nicht eingriffen, führte Hela-Horas' Ritual in der Zweiten Dämonenschlacht zu einer verdorbenen, von Dämonen heimgesuchten Endzeitwelt. Auch der Kaiserin erging es nicht besser als ihrem Ahn Fran-Horas, und nach der Zerschlagung der Heere beider Reiche herrschten Chaos und Anarchie.

Welt: Zersplitterte Reiche, unabhängige Stadtstaaten, ein großes Orkreich, das sich von den Grauen Bergen bis zum Ochsenwasser, vom Kvill bis zu den Windhager Bergen erstreckt, sowie die Präsenz zahlreicher Dämonenkulte prägen Aventurien. Städte sind Festungen in gefährlicher Wildnis, in die sich niemand ohne Bedeckung wagt. Zahlreiche Dämoniden und dämonische Kreaturen machen die Lande unsicher und sammeln sich um das große Siegesmonument der Dämonen: das Pandämonium von Brig-Lo. Mit Ausnahme der Beschwörungsmagie liegen magische und technische Forschung brach. Ein organisiertes Gildenwesen ist unbekannt, lediglich einige Naturzauberer (Hexen, Druiden, Schamanen) halten zueinander Kontakt.

DAS REICH DER SIEBEN WİNDE

Divergenzpunkt: Efferds Fluch traf niemals die Gildenländer und der Efferdwall wurde nie errichtet.

Welt: Die gesamte Westküste ist von imperialen Horasiaten bedeckt, deren Horanthes sich jedoch mehr oder weniger offen bekriegen.

DIE FEENWELTEN

»Feen sind Wesenheiten, die bei der Entstehung der Sphären umschlossen, jedoch nicht völlig eingeschlossen wurden. In ihrer Fremdartigkeit mit den Dämonen vergleichbar, sind sie – im Gegensatz zu diesen – am Weiterbestehen der Schöpfung und der Sphärenordnung interessiert, die

Nach der Vertreibung der Hexatéer ins Bornland bildete sich dort ein unabhängiges, den sechs güldenländischen Göttern huldigendes Reich, das auch heute noch Bestand hat. Die Elfen wurden durch ein Missverständnis ausgerottet. Die Waldinseln sind Zentrum eines eigenständigen Imperiums der Amaunir, einer myranischen Katzenrasse, die sich einen Handelskrieg mit den Dschinnenschiffen der Tulamiden liefert. Diese kämpfen wiederum gegen die Übergriffe aus Maraskan, das seit Jahrhunderten von der legendäre 'Schlange von Maraskan' und ihren Echsenchimären regiert wird, die durch güldenländisches Wissen noch mächtiger geworden sind. Die 274 BF in den Raschtulswall verbannten Beni Rurech beten einen myranischen Ravesaran – einen Hermaphroditen – als Erscheinung Rurs an, und die unter dem 'Geisterjaguar' vereinten Waldmenschen beherrschen den Süden und liefern sich Kämpfe mit den löwenähnlichen Leonir. Chimärologie und Beschwörung sind weit fortgeschritten, und grolmische Magotechnik steht jedem zur Verfügung, der ihren horrenden Preis zu zahlen bereit ist. Ihr gegenüber stehen die mit den Horasiaten erbittert verfeindeten Zwerge, deren mechanische Entwicklungen fortschrittlicher als im bekannten Aventurien sind und ohne magisches Beiwerk auskommen.

KALIF ANSTELLE DES KALIFEN

Divergenzpunkt: Der Zweite Drachenkrieg wurde erheblich heftiger geführt und 'die Große Wüste' dehnt sich bis zum Barun-Ulah aus.

Welt: Da Pyrdacor niemals die Landbrücke nach Maraskan zerstörte, ging auch ein dort lebendes frühes Menschenvolk, das unter dem Schutz der Riesin Chalwen stand, nicht zugrunde. Nach dem Niedergang der Echsenrassen dehnte es sich schnell über Aventurien aus. Nachdem die anlandenden Güldenländer von Echsenrassen und Orks hinweggefegt worden waren, dehnte sich die tulamidische Kultur über den ganzen Kontinent aus. Ein tulamidisches Großreich unter einem Großsultan in Khunchom prägte lange Zeit Aventurien. Erst das Erscheinen Rastullahs im Jahr 760 BF führte zum Zusammenbruch des Reiches, so dass heute ein Kalif in Khunchom, ein Sultan in El'Burum und die Allianzen verschiedener Stadtstaaten die Politik beherrschen. Hinzu kommen gelegentliche Kontakte zu einer tulamidischen Kolonie in Rakshazastan (im Riesland), dem Reich der Magiermogule. Eine hoch entwickelte Herbeirufungs- und Artefaktmagie sorgen für einen Hauch aus 1001 Nacht.

WELTEN JÜNGERER ABSPLÜTTUNGEN

Es kann einige Welten geben, in denen sich wichtige Ereignisse vergangener Jahrzehnte anders zugetragen haben und so auch den Helden bekannte lebende Personen in einem ganz neuen Licht erscheinen:

Mag sein, dass Kaiser Hal niemals verschwand, heldenhaft den Orkensturm zurückschlug, sogar die Heimat der Orks bezwang und seit einer Dekade in ganz Mittelaventurien Orks als Sklaven gehalten werden. Umgekehrt mag es sein, dass den Orks 1012 BF die Plünderung Gareths und Auflösung des Mittelreichs gelang, so dass Zentral-Aventurien ein wildes Land ist, in dem eine Räuberfrau namens Rohaja nicht weiß, dass sie die Erbin eines einst mächtigen Kaiserthrons ist. Mag sein, dass eine Heldin in einer Parallelwelt als Gemahlin Amir Honaks über Al'Anfa herrscht, oder aber, dass sie eine finstere Dienerin eines Heptarchen ist.

ihre eigenen Welten ermöglicht. Die Tatsache, dass sie in einem eigenen Kontinuum – meist Feenzeit genannt – existieren, zeigt, dass sie älter als die Fesselung Satinavs sind. [...] Andere Weise sprechen ihnen dagegen als Existenzgrund nur eine Abhängigkeit von unserer Welt zu: Feenwelten

sind Verwirbelungen, die im Limbus am Rande unseres Diesseits entstehen, darum sind viele Feenwelten in vielen Punkten den aventurischen Landen auch trotz aller wilder Magie so ähnlich.«

—aus dem Codex Dimensionis, Exemplar des Arcanen Institutes Punin

Als Feenwelten bezeichnet man verschiedene Minderglobulen, die wie Schaumblasen im Limbus 'zwischen' Dere und der Lichtwelt, einer eigenständigen Globule (s.o.), liegen. Viele dieser zauberhaften Kleinwelten sind von Dere, der Lichtwelt oder beiden zugleich abhängig. Mal mehr, mal weniger groß durchdringen sich einige von ihnen, andere wiederum sind gänzlich von den anderen abgeschlossen, und so manche Minderglobule löste sich auf oder trieb fort. Je weiter entfernt von den derischen Sphären und je näher an der Lichtwelt eine Globule liegt, desto fremdartiger ist sie.

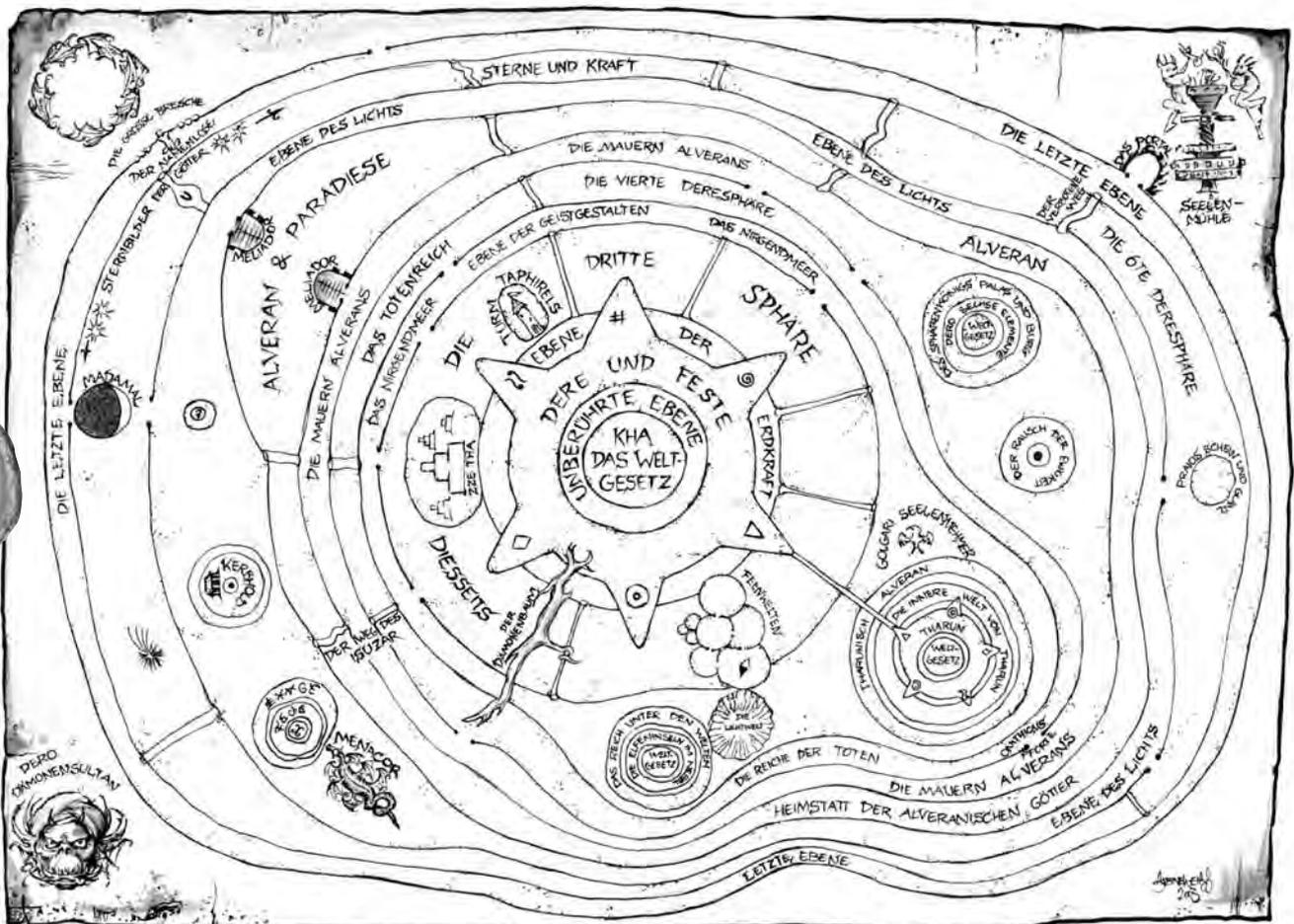
Die Feenzeit scheint relativ unabhängig vom derischen Zeitstrom und nimmt meist keinen regelmäßigen Verlauf, somit kann in Feenwelten ein Tag für die dortigen Wesen mal schneller, mal langsamer vorbei sein.

Die Feenwelten bilden ein geheimnisvolles Gesamtreich, das noch kein Sterblicher in seiner ganzen Länge und Breite durchstreift hat – es scheint sogar, als könne man es gegen den Willen seiner Bewohner allenfalls von Zeit zu Zeit betrachten, nicht aber dorthin eindringen, wenn man nicht gerufen wird. Auf viele Beobachter wirkt die Feenwelt wie eine schönere, wärmere und reichere Örtlichkeit als Aventurien: Hier liegen prächtige Schlösser, die in hellen Vollmondnächten unvermittelt auf tauglänzenden Wiesen erscheinen und aus denen blitzende Ritter auf stolzen Rössern zum Turnier reiten. Zugleich aber ist etwas Überirdisches an ihnen; ihre Panzer sind nicht aus Eisen, sondern aus Perlmutter, ihren Rücken zieren Flügel, ihre Pferde scheinen dahinzutraben, ohne den Boden zu berühren. Sagt der Betrachter aber etwas, bewegt er sich, blinzelt er nur einmal, ist die ganze Ge-

DAS PERGAMENT DES REISENDEN

Untenstehende Zeichnung von Sphären und einigen Globulen stammt aus dem Besitz eines bleichen Mannes, der vor 1025 BF unweit der Trollpfote plötzlich erschien und zusammenbrach. Er sprach einige Fetzen Garethi, starb aber wenig später an einer seltsamen Krankheit, die seinen Körper in grauen Nebel verwandelte. Die *Academia der Hohen Magie zu Punin* erstand dieses Pergament von einem Bauern und vermutet, dass es sich bei dem Mann um einen erfahrenen Sphärenreisenden gehandelt haben muss, möglicherweise aus der seltsamen Gemeinschaft der Menacoriten stammend, einem angeblich im Limbus hausenden Orden. Es heißt auch, dass es sich bei dem hier Abgebildeten nur um eine bereits redigierte Kopie handelt und das Original aus Punin bereits wieder auf mysteriöse Weise verschwunden sei. Zu erkennen sind Dere mit seinen dazugehörigen Sphären, dazu weitere Globulenkonglomerate, von denen einige von den Puniner Zauberern identifiziert werden konnten. Umschlossen wird das Sphärenmodell von den Niederhöhlen. Offensichtlich ist die Karte jüngerer Datums, da sie den erst vor einigen Jahren in den Limbus entrückten Turm des Magiers Taphirel aufweist. Andererseits zeugt sie auch von uraltem Wissen: Der Name 'Isuzar' wird bereits in den aus dem Guldland stammenden *Manuskripten von Tqelin-Ra'id* erwähnt. Sofern die Limbuskarte an anderen Stellen ebenso präzise ist, so lauern große Entdeckungen, aber auch Gefahren jenseits Deres.

sellschaft jäh verschwunden. Andere Bereiche der Feenwelt scheinen dagegen eher von Düsternis erfüllt zu sein, zu ihnen zählen auch die Bereiche dunklen Schreckens, zu denen es manche Druiden zieht.



SPIELLEITERTIPPS: KOSMOLOGIE UND SPHÄRENREISEN

DAS WELTENKONSTRUKT

Die im bisherigen Text beschriebenen Weltbilder und Ausführungen über die Gestalt der Welt sind unterschiedlich zutreffend und können vor allem als Hintergrund für die Weltsicht aventurischer Personen dienen. In vielen Modellen steckt ein Körnchen Wahrheit, doch das Sieben-Sphären-Modell bildet – in Verbindung mit den Dimensionen der Globulen und Parallelwelten – in vielen Punkten die Wirklichkeit am genauesten ab.

Ein siebendimensionales Weltengefüge voller Götter, Dämonen, Zauberkräfte und unberechenbarer Phänomene ist nur mit Mühe vorstellbar, soll aber die Möglichkeit zu zahllosen Abenteuern mit Sphärenreisen, fremden Welten und Dimensionsverstrickungen liefern. Der Meister kann sich darum auf ausgewählte Weltenmechanismen und -dimensionen beschränken und andere ignorieren, wenn dadurch die erdachte Handlung besser zur Geltung kommt. Niemand weiß wirklich genau, wie sich das Weltengleichgewicht in höherer Kosmologie verhält – es ist ganz in der Hand des Spielleiters: Er kann Pfade, Tore und Barrieren bauen, wo nötig.

VERWENDUNG FREMDER WELTEN IM SPIEL

Der *Limbus* soll vor allem als eher unangenehmer Zwischenraum dienen, der oft zwangsläufig besucht werden muss, um andere Welten zu erreichen. Er ist mehr mysteriöses und chaotisches Transportmedium als eigene Welt. Andere *Sphären* sind erklärtermaßen auch andere Daseinsebenen mit einem kosmologisch gänzlich anderem Zweck als das vertraute Dere: Eine Reise ins Totenreich oder gar nach Alveran hat ihren Grund stets in der Dritten Sphäre. Jenseitige Sphären sind mit Handlungen und Hintergrund Deres meist stärker verbunden als andere Globulen und Parallelwelten. *Globulen* sind geeignet, wenn eine Welt aufgrund ihrer Fremdartigkeit faszinieren soll oder weil ein Szenario etwa eine Welt benötigt, die nur drei Reichtmeilen groß ist. *Parallelwelten* haben ihren Wert im erzählerischen Spannungsfeld von Ähnlichkeiten und Unterschieden zum bekannten Aventurien, die erhellend, belustigend oder erschreckend sein können.

Man kann mit dem Konzept der Limbusreisen, der Parallelwelten und Globulen vorgefertigte Universalabenteuer oder Module anderer Spielsysteme verwenden, ohne sich Sorgen machen zu müssen, dass all die jenseitigen Ereignisse auch irgendwie in das eigene Aventurienbild eingearbeitet werden müssen. Komplett unpassend scheinende Welten müssen nicht innerhalb des Sphärengefüges angesiedelt werden, sondern können auch als eigene Kosmen und Sphärenzwiebeln irgendwo in den Weiten 'hinter den Dämonen' betrachtet werden.

GESTALTUNG VON GLOBULEN UND PARALLELWELTEN

Folgenden Fragenkatalog sollten Sie beantworten können, wenn Sie eine eigene Welt entwickeln wollen. Dies wird Ihnen helfen, eine schlüssige und gleichzeitig interessante Welt zu gestalten.

 Welches Abenteuer soll in der Welt stattfinden? Jede Welt sollte immer auf die Geschichte abgestimmt sein, die Sie hier mit Ihrer Gruppe erleben wollen. Ein Intrigenplot mit verschachtelten Mächtigkeitsgruppen benötigt eine stark belebte Globule, ein Wildnisabenteuer eine Welt mit üppiger Natur etc.

 Welche Naturgesetze sollen gelten? Auch wenn Sie es gerne fremdartig haben, genügt es meist, sich auf die Veränderung von ein oder zwei Konstanten zu beschränken. Allein die Konsequenzen, die sich daraus ergeben, geben der Welt ein derart exotisches Bild, dass Ihre Helden Mühe haben werden, alles zu verstehen – und Sie es nicht leicht haben, alle logischen Folgerungen durchzudenken. Wenn Flüsse den Berggipfeln anstatt dem Meer zustreben, muss ihr Wasser von dort aus irgendwohin gelangen. Weiterhin stellt sich die Frage, wo das Wasser herkommt? Gibt es Regen, und wie sieht er aus? Was bedeutet das für Bewässerung, Schifffahrt und letztlich sogar Redewendungen der Einheimischen? Wenn Sie erfinderisch sind und eine sehr exotische und verrückte Welt präsentieren möchten, können Sie aus dem Vollen schöpfen. Meist aber gilt: Weniger ist mehr.

 Welche Spielregeln sollen gelten? Gibt es andere Götter in dieser Welt? Funktionieren Zauberei und Wunderwirken hier noch, und wenn ja, dann vielleicht verändert? Lassen sich Gegenstände, zum Beispiel magische oder göttliche Artefakte, aber auch Wertsachen oder in Aventurien unbekannt technische Neuerungen, von einer Welt in die andere transportieren? Wie reagieren die Helden auf einen 'Kulturschock', wenn sie in eine Welt mit weit fortgeschrittener Technologie geraten?

 Bei der Ausgestaltung von Parallelwelten ist die Verwendung bekannter Figuren in anderem Kontext reizvoll. So kann der Leiter der KGIA, Dexter Nemrod, in einer anderen Welt der Anführer einer zwölgöttlichen Widerstandorganisation gegen den Kalifen von Al'Mada sein – oder auch der Bote des Lichts. Je weiter der Divergenzpunkt jedoch in der aventurischen Vergangenheit liegt, umso unwahrscheinlicher ist es, bekannte Gesichter zu treffen (ein Divergenzpunkt, der etwa drei Generationen in der Vergangenheit liegt, wird vermutlich zu einem vollständig anderen Personenregister führen). Besondere und weitreichende Ereignisse wie das Erscheinen Rastullahs, der Untergang Elems, die ewige Wiederkehr des Bruderpaares Rohal und Borbarad scheinen jedoch fast als kosmologische Konstante. Sie sind in vielen Parallelwelten eingetreten, auch wenn sich die Geschichte bis dahin und danach anders entwickelte. Daraus resultierten wiederum vollkommen andere Geschichtsmomente als in Aventurien. Es mag jedoch auch sein, dass sich der Fortgang der Geschichte verblüffend 'korrigiert' und dem bekannten Aventurien wieder angenähert hat.

 Beliebigkeit: Je nach Aventurienbild und Spielstil kann Aventurien gerade bei einem üppigen Angebot von Parallelwelten als 'eine Welt unter vielen' erscheinen oder aber als letztlich einzig 'wahre' Welt zwischen vielen 'wirklichen'. Wenn sich die Spieler Ihrer Runde also noch Sorgen um das Wohl des echten Aventurien machen sollen, sollten sie sich nicht zu sehr in Nebenwelten verirren und aber wenigstens immer wieder an die eigentliche Heimat erinnert werden, die dann kosmologisch von tragender Bedeutung ist.



Von den wenigen Gelehrten, die sich mit ihnen beschäftigen, haben die Feenwelten die unterschiedlichsten Namen erhalten: *Anderswelt*, *Nebelwelt*, *Traumwelt*, *Grenzland*, *das Land Jenseits* und andere mehr. Mehr zu den Feen und ihren Welten erfahren Sie in der Spielhilfe **Am Großen Fluss** ab Seite 146.

Es gibt etliche Feenwelten aller Größen, von denen wir ihnen hier einige vorstellen wollen:

DER WALD DER BIESTINGER (+)

Viele Biestinger und Blütenjungfern, aber kaum höhere Feenwesen bevölkern diesen endlosen, lichtdurchfluteten Wald. Blütenmeere laden zum Verweilen ein, keine Gefahr droht von Wild oder anderen Wesen. Diese friedliche Welt bietet die Gefahr des angenehmen Nichtstuns, des Gefühls, sich hier ewig ausruhen zu können. Und so vergeht unbemerkt die Zeit im Flug. Während man aus Blütenjungferkelchen Nektar schlürft, vergisst man sein Menschsein und wird selbst zur *Schlaraffe*, einem faulen, tierhaften Wesen dieser Welt.

DER KRIEG DER KÖNIGE

Wahre Meister der Magie sind jene Wesen, die man auch als Aristokratie des Feenvolkes bezeichnen kann: die Holden oder Lichtelfen. Sie neigen dazu, das Treiben der Menschen nachzuahmen, und so haben sich in den letzten Jahrhunderten zwei 'verfeindete' Königshöfe gebildet, die von einem 'bösen' König *Sinistar* und einer 'guten' Königin *Malvina* geleitet werden – nicht aufgrund irgendwelcher Streitigkeiten, sondern weil die Feen das interessante menschliche Spiel von Macht, Politik, Intrigen und Kämpfen nachahmen wollen. Manche Dunkelfeem können als weitaus gefährlicher und bedrohlicher gelten, gerade weil ihnen – wie einem neugierigen Kleinkind – jeder Sinn für Gut und Böse fehlt.

DIE KRISTALLSEE (+)

Diese Welt ist über Quellenwege, vom Großen Fluss und von anderen Gewässern zu erreichen. Ein jedes Wesen vermag hier, in den kristallklaren Tiefen, unter Wasser zu atmen. Ein türkisblaues Licht, dem sich niemand zu nähern vermag und das einer gewaltigen Perle entstammt, in der die legendäre Anemonenkönigin lebt, steht im Zentrum der Wasserwelt. Necker und Wasserwesen reiten auf haigroßen Regenbogenforellen, Gesandte des albernischen Flusskönigs werden in Muschelsänften von Goldfischen gezogen, und die stummen feenhaften Gesandten der Anemonenkönigin senden tapfere Helden zum Nachtschwarzen Grund, einem Strudel, der sich vor kurzem aufgetan hat und die See zu verschlingen scheint.

DAS TAL DER SI'IANNA

In diesem von unbezwingbaren Bergen eingerahmten Tal, das durch Regenbogentore erreicht werden kann, leben die Si'anna, Verwandte von Blütenfeen, die sich während des Zweiten Drachenkrieges aus der wirklichen Welt zurückzogen. Im Zentrum des Tals erhebt sich der Tulpenturm der Hohen Wächterin, am Himmel kann man ein Abbild des derischen Mondes und der Sonne sehen, die hier Feuerblüte genannt wird. Gelangt ein Si'anna nach Aventurien und findet nicht den Rückweg, so wird er zu einer Schwarzfee, einer vampirischen Dunkelfee. Mehr Informationen zu den Si'anna und ihrer Welt finden Sie im Abenteuerband **Feenflügel**.

DER VERLORENE HAIR (+)

Seit Gmurgan, der Herr der Dunkelheit, die Prinzessin Livina in sein Unterwelreich gesperrt hat, herrscht Düsternis in diesem einstmals lichtdurchfluteten Feenheim: Quellen versiegen, Bäume verdorren und die Feenkinder haben vergessen, wie man lacht. Nur ein starker Held kann Livina wieder befreien und dem Land seinen Lebensborn zurückgeben.

EXPERTE: KRAFTLINIEN UND PODICES

»Floßleute gesichtet, die in den Winterstürmen eigentlich untergegangen sein müssten. Sie haben mitten im Ozean weder Küste noch Dreikreuz und legen ihre Routen doch so, als würden sie unsichtbaren Linien folgen. Lasse Kurs NO zu N setzen.«

—Logbuch der Seeadler von Beilunk, 3. Tsa 1022 BF

»Zur rundvollen Madafrau stelen sich die Hexfrauen in finstren Waldt an magisch Ort, die sie da nennen Hexenknohten, geknüpft zu der Altvorderen Zeiten und behütet mit deme Tzauber, den sie item so nennen.

Undt auch der Druid kenneht unheymliche Linien der Macht, festgehalten und in Bahn gezwängt durch Tzauber-Ulme, -Steyn und -Hain.«

—aus Druidentum und Hexenkult, *Alhonso di Bethana*, 627 BF, p. 172

»Item der totalen Pancreatio prolongiert das Astralliniennetz – in der Mythologia apostrophiert als 'Madas Haare', bei Trobenius als 'Allmatrix' – im heptadimensionalen Continuum (drei Axes Spatiales, Vector Temporalis, Axes Orthosphäricus, Transglobulis et Nodicocausalum), und ward darob in allen Äonen exploitiert als universale porta aitherica und itinere astralis zum Detriment der sphäroiden Consistenz.«

—aus Rohals Systeme der Magie, gelesen in dem in Khezzara verstaubenden Exemplar des Hofmagus zu Andergast

Aventurien kennt viele Orte, die von großer magischer Macht durchdrungen sind, seien es die Heimstatt vieler Zauberkundiger, Zeichen im Getreidefeld, Drachenhorte, Steinkreise oder Lagerstätten magischer Metalle. Diese Orte sind untereinander durch ein dichtes

Geflecht magischer Kraftlinien verflochten, die wie Spinnweben Verbindungen zwischen den astralen Stätten schlagen.

EIGENSCHAFTEN

»Unter Aufglühen des Rubinauges wandelte sich die Welt in ein skuriles Geflecht von warmen roten und schwarzen Fäden. Mitten durch die 1000jährige Eiche von Baliho bohrte sich ein mächtiger Strahl astraler Kraft, umspielt von fluktuierenden Matrices und Fibrillen, einen flackernden Widerschein im Grau hinterlassend.«

—Bericht des sogenannten 'Ersten Gezeichneten', Boron 1016 BF

Kraftlinien können mittels einschlägiger Hellsichtzauber (ODEM, ANALYS, OCULUS, Weisung des Dolches) erkannt werden, ihr Verlauf lässt sich mit dem weiter reichenden und länger wirkenden OCULUS ASTRALIS verfolgen. *Magiegespür* (als Gabe oder als Tier sinn einer Hexenkroße) schlägt an, ebenso unter bestimmten Bedingungen die Knochenkeule eines Schamanen. Nachtwinde scheinen einerseits Nodices zu meiden, andererseits aber entlang der Linien höhere Geschwindigkeiten zu erreichen. Etliche magische Pflanzen – namentlich natürlich Blutblatt – wachsen gerne auf Linien und Knoten.

Fast alle Linien sind schnurgerade oder harmonisch gebogen, so dass man mit einiger Verlässlichkeit unter Zuhilfenahme genauer Landkarten (was das viel größere Problem ist) auf die Lage magischer Orte schließen kann. Manche Arkanologen wollen jedoch auch schon stark gebogene Kraftadern gesehen haben und unterscheiden zwischen sogenannten *Loslinien* (gerade) und *Sumulinien* (gebogen). Letztere,

wie auch zerfaserte oder chaotisch krumme Linien mögen aber auch ein Phänomen der vergangenen turbulenten Jahre sein.

Die Stärke von Kraftsträngen reicht von den sehr häufigen, lokalen, dünnen Linien (die nahtlos in den Spielraum von Kraftfäden der Zauber, Artefakte und Magiekundigen übergehen) bis hin zu kontinentdurchplügenden Sphärenspalten. Unter magischer Hellsicht ist zu erkennen, dass sie – unterschiedlich scharf von der Umgebung abgegrenzt – mal nur einen Spann dick sind, mal ein Dutzend Schritt durchmessen und selten auch eine Breite von einer ganzen Meile aufweisen.

Kraftlinien sind zunächst scheinbar statisch, können jedoch ihre Intensität verändern, sich verzweigen und aufspalten, zerfasern oder ganz zerreißen, abrupt entspringen oder langsam verlöschen, sich zeitweilig oder permanent verschieben oder auch nur zu Vollmond erscheinen. In ihrer Nähe ist Zauberei meist ungebundener, chaotischer. Astralwesenheiten bewegen sich oft entlang der Linien, Blutblatt richtet sich parallel zu den Linien aus, die Wege hinter *Dunklen Pforten* und die fabulösen *Trollpfade* folgen angeblich ihrem Verlauf, Greifen überfliegen sie nur mit Widerwillen. Die Vorliebe von Magiern für Türme resultiert vielleicht daraus, dass viele Kraftströme überirdisch verlaufen.

Orthosphärische ('senkrecht auf der Sphäre stehende', konkret: in eine andere Sphäre weisende, entlang der Achse Ordnung–Chaos verlaufende) Linien können zu *Pforten des Grauens* oder *Dämonentunneln* pervertieren, in der Mythologie auch als 'Äste und Zweige des Dämonenbaums' bezeichnet.

Dass Kraftlinien jedoch Einfluss auf Meeresströmungen, Winde oder sogar Flussverläufe haben, ist eher unwahrscheinlich.

Kundige nutzen die Kraftlinien vor allem, um Magica Moventia, Clarobservantia und Communicatia (Bewegungs-, Hellsichts- und Verständigungszauberei) zu potenzieren. Viele Astrallinien sollen sogar eine Affinität zu bestimmter Zauberei haben.

PODICES

Einen Ort, an dem sich Kraftlinien schneiden oder konvergieren, bezeichnet man als *Nodix* (Mz.: Nodices) oder *Hexenknoten*; die seltenen Kreuzungspunkte von vier oder mehr Linien bisweilen auch als *Nexus*. Hier sprudeln die astralen Kräfte ungehindert hervor und wurden und werden von Hexenzirkeln, Magierakademien oder Echsenzikkuraten intuitiv oder gezielt genutzt. Feentore, Portale in fremde Welten und Sphärenrupturen sind hier bisweilen ebenso zu finden wie Mindergeister, alte Monolithen, Ruinen archaischer Völker oder auch Gelege von Drachen und Harpyien. Angeblich meiden größere Menschenmengen alle Orte, die viel Kraft aufweisen, während manche Schnittpunkte sogar Menschenmassen unbewusst anziehen sollen.

Rituale, die die Grenzen traditioneller Magie sprengen, können oft nur an diesen ausgezeichneten Punkten gewirkt werden. Die Frage, ob Nodices entstehen, weil sich dort Kraftlinien schneiden, oder ob Kraftlinien existieren, weil sie Orte magischer Eruptionen verbinden, ist nur für jeden Knoten individuell zu beantworten.

Zu den mächtigsten Nodices zählt man mehrere Orte in der *Gorischen Wüste*, die *Elfenwiege Sala Mandra* und die monströse *Dämonenzitadelle*, die sich im Schnittpunkt der *zwölfseitigen Götterharfe*, so die Sammelbezeichnung für deren Linien, befinden soll.

»Wir ahnen endlich, warum Borbarad, der Öffner der Tore, ausgerechnet das wilde Tobrien als Hauptziel seiner Invasion wählte: Kaum ein anderes Land kennt so viele – teils verloschene – Schnittpunkte von Kraftlinien und mythische Stätten der Magie. Jedes Land kennt Plätze, die ehemals für die Magie ausgezeichnet waren und heute ohne jede Besonderheit sind. Doch dass Borbarad gezielt auf Veränderungen und Verschiebungen des Essenznetzes hinarbeitete, indem er magische Stätten zerstörte und neue erschuf, war eine der erschreckendsten Erkenntnisse der letzten Jahre. Die Dritte Dämonenschlacht erschütterte das Essenznetz so gravierend und

multipel, dass es aventurienweit Verlagerungen gab, die teilweise noch anzudauern scheinen und deren Auswirkungen noch gar nicht abzusehen sind. Grundlagenforschung und lokale Evidenzen lassen uns nur vermuten, welche katastrophale Macht ein Dirigent der Kraftlinien hätte: Austrocknung, pulsende Astralstürme, Rupturen, Elementarkollaps. Und wenn der Dämonenmeister das Wissen um dieses Magnum Opus seinen Erben hinterlassen hat, mag diese Grauensvision noch vor uns liegen.«

—Internes Cirkular des Rates der Grauen Magiergilde, 1022 BF

SPIELLEITERTIPP: KRAFTLINIEN

Das Wissen um dieses kosmische Netz und seine Nutzbarmachung für hoch-magische Rituale hüten nur wenige Meister der Magie und ursprüngliche Völker, auch wenn die Ereignisse um Borbarads Rückkehr allerhand Spekulationen und Forschungen zu diesem Thema ausgelöst haben. Am besten behandeln Sie die hier dargelegten Informationen darum so lange als **Meisterinformationen**, bis die Helden auf das uralte Geheimnis der Kraftlinien gestoßen sind.

Es gibt in Aventurien kaum eine Stelle, die mehr als 100 Meilen von einer bedeutenden Linie entfernt liegt. Kraftlinien können Sie in Szenarien als Leitfaden verwenden, um die Helden zu magischen Orten zu führen, deren Natur Sie mit Hilfe der Stärke und Art der Kraftlinie bestimmen.

Wenn in Ihrer Runde die Nutzung von Kraftlinien und Nodices überstrapaziert wird, können Sie deren Nutzbarkeit wirksam beschränken: Linien sind an einer Stelle 'versandet', fluktuieren stark in der Intensität, haben eine der gewünschten Magie entgegengesetzte 'Flussrichtung' oder lösen die Spruchmatrix einfach auf. Zudem werden große Bereiche dieses kosmischen Magiegeflechts bereits seit langen Zeiten von anderen Wesenheiten genutzt: Zauberkreise, Geister, Kobolde und selbst Dämonen könnten aufgescheucht werden, wenn an 'ihrer Kraftlinie' herumgepfuscht wird.

BEDEUTENDE, VERMUTETE ODER SAGENHAFTE LINIEN

Die folgende Auflistung soll Ihnen (als Meister oder Nodicologe) als Hintergrundwissen für Szenarien und Andeutungen dienen. Vieles hiervon ist (zumindest in diesem Zusammenhang) verstreutes Geheimwissen, für das selbst ein Spezialist mit *Kraftlinienwissen II* Jahre bräuchte, um es zusammenzutragen – von genauen Kraftlinienstärken ganz zu schweigen. Anderes ist nur Legende: Die Liste erhebt weder Anspruch auf Vollständigkeit, noch ist die Richtigkeit der Angaben gewährleistet.

Elementares Hexagramm: Die letzten Jahre haben ein mächtiges Zeichen elementaren Schutzes aufgedeckt, das das Herzstück Aventuriens umschließt. Bisweilen durch unregelmäßig fluktuierende Kraftlinien verbunden, wird es von sechs Eckpunkten begrenzt, über die die Linien auch hinauslaufen: Der *Unsichtbare Turm Rohezals* im Amboss (Luft), das Kloster *Tarf El'Hazaqur Mor* im Raschtulswall (Feuer), das *Erdheiligtum bei Altzoll* (Erde), der *Neblige Turm* bei Auen (Wasser), das Kloster *Arras de Mott* (Eis) und *Domaris' Turm* im Kosch (Erz).

Satinavs Ketten: zwei Linien, die sich vom äußersten Süden bis in den Bereich des ewigen Eises ziehen und denen eine Affinität zur Zeitmagie nachgesagt wird. An ihrem Schnittpunkt kam der Dämonenmeister zurück in diese Welt und doch konnte er sein dunkles Reich nur östlich dieser Ketten errichten.

Strick des Schwarzen Mannes: eine Linie der Macht, die Beherrschungen und Beeinflussungen erleichtert und schon viele Kaiser, Verräter und Rachsüchtige gesehen hat. Sie schneidet unter anderem Kuslik und die Garether Dämonenbrache und reicht bis ins Eherne Schwert.

Hexenband: Es heißt, dass viele Satuariatöchter auf Besen über dieser Linie gesehen werden. Die Linie, die von Salza bis zu den Walbergen verläuft, soll mit Matrices von Telekinese und Verständigung korrespondieren.

Sternentreppe: Alle paar Jahre soll in Anchopal ein gewaltiger, himmelwärtiger Kraftstrom erscheinen, der in einem urtulamidischen Portal entspringt.

Aus Märchen, Mythen und Manuskripten lassen sich weitere mögliche Kraftlinien mit obskuren Bezeichnungen erschließen, die auf verlorene Geheimnisse weisen. So etwa **Firuns Pfeil**, der **Sphingenstreif**, das **Spinnennetz**, die **Titaniumnadel** und **Iribaars Angelschnur**.

SPIELTECHNISCHE AUSWIRKUNGEN

Jede Astrallinie hat eine bestimmte Linienstärke (LS): Der Wert 1 bezeichnet hierbei eine dünne, lokale Linie, 2 und 3 einen überregionalen Kraftstrang (selten), 4 und mehr einen oft weltumspannenden Astralstrom (extrem selten).

Die Stärke eines Kraftknotens (KS) ergibt sich aus der Addition der LS aller zusammentreffender Linien. Es zählen alle in diesem Punkt ein- oder durchgehenden Linien je einmal (also nicht 'jede Seite einmal').

ERKEPPEP

Druiden finden nahe Kraftlinien mit der *Weisung des Dolches*. Schamanistische Knochenkeulen rasseln, wenn sich der Schamane bereits auf Linie oder Knoten befindet und sich kurz auf die Magie der Umgebung konzentriert. Ein Kröten-Vertrauter einer Hexe erspürt eine Kraftlinie oder einen Nodix automatisch, kann aber nichts über die Stärke aussagen.

Ungeübte können mit klassischer Hellsichtmagie nur schwer die Umgebung auf das Phänomen der magischen Linien untersuchen: mit einem ODEM ARCANUM oder der Gabe *Magiegespür* oder dem *BLICK DER WEBERIN*, jeweils erschwert um +10, oder einem OCULUS ASTRALIS erschwert um +7, jeweils erleichtert um die LS/KS. Um die LS/KS zu bestimmen, müssen bei der entsprechenden Probe mindestens 3 Punkte übrig bleiben.

ZAUBEREI MIT DEM ESSENZNETZ

Zauberei mit Kraftlinien ist kaum berechenbar. Sehen Sie daher die folgenden Regeln nur als flexibles Grundgerüst an.

Bei der astralen Regeneration auf einer Linie wird die halbe LS aufgeschlagen, in Nodices die halbe KS. Bei der Astralen Meditation gelten diese Zuschläge für jede halbe Stunde, die der Zauberer meditierend verbringt.

Die folgenden Vorteile sind nur nutzbar, wenn der Zaubernde die **Sonderfertigkeit Kraftlinienmagie I** beherrscht; anderen Magiekundigen, die an 'magischen Orten' zaubern, können Sie nach Gutdünken geringe Erleichterungen geben und **Zauberhandlungen 1 AsP weniger kosten lassen**:

Wer sich mindestens eine Viertelstunde auf die Astralsignatur einer Linie einstimmt (gelungene IN-Probe +3, erleichtert um halbe LS/KS; bei Misslingen wiederholen der Einstimmung), kann übereinstimmende Merkmale eines Zaubers und Affinität(en) einer Linie harmonisieren: In Richtung der Linie gilt automatisch der gleiche Effekt wie bei einer *Spontanen Modifikation der Reichweite* eines Zaubers (also üblicherweise die Vergrößerung der Reichweite um eine Kategorie); weitere Modifikationen der Reichweite kosten nur 3 anstatt 5 ZfP. Bei Reichweiten, die über den ZfW bzw. die ZfP* geregelt sind, kann der entsprechende Wert mit der halben LS/KS (SF *Kraftlinienmagie II*: mit LS/KS) multipliziert werden. Alle anderen

spontanen Modifikationen 'harmonischer' Zauber sind um 1 Punkt (*Kraftlinienmagie II*: 2 Punkte) erleichtert.

Alle Zauber kosten 1 AsP weniger (SF *Kraftlinienmagie II*: (LS/KS)/2 AsP), mindestens jedoch 1 AsP.

In einem Nodix sind *Beschwörungsproben* für Geister und Dämonen um KS/2 erleichtert (ist eine orthosphärische Linie vorhanden, sogar um KS), *Beschwörung* von Elementarwesen um KS/4.

Würfeln Sie aufgrund der Unberechenbarkeit der Magie bei jeder Zauberhandlung für je 4 KS mit einem W6: Gerade Ergebnisse werden von den AsP-Kosten abgezogen, ungerade addiert.

KRITISCHE ESSENZ

Zaubern auf einer Linie oder in einem Knoten bringt stets unwägbare Risiken mit sich. Würfeln Sie bei *jedem* auf einer Kraftlinie gewirkten Spruch mit dem W20. Würfeln Sie eine 19 oder 20 (nur 20 bei Kenntnis von *Kraftlinienmagie I*), so müssen Sie erneut würfeln und das Ergebnis zu dem vorherigen Ergebnis addieren. Dies kann durchaus mehrere Male geschehen. Anschließend addieren Sie die LS bzw. KS, schlagen Sie einen Punkt pro 10 eingesetzter AsP und zusätzlich bis zu 10 Punkte bei wirklich einschneidenden Großritualen auf. Bei Kenntnis von *Kraftlinienmagie I/II* werden 5 bzw. 10 Punkte von dem Wurf abgezogen. Vergleichen Sie das Endergebnis mit folgender Tabelle. Als Kritische Essenz bezeichnen Gildenmagier ein Übermaß an Astralkraft, das zu zerstörerischen und chaotischen Phänomenen führt.

- bis 25: keine Nebenwirkungen
- 26–31: Kopfschmerzen plagen den Zauberer 1W6 Stunden lang (KL und IN je –1W6, Verlust von 2W6 AuP, 1W6 Punkte Erschöpfung).
- 32–35: Die Fähigkeit des Zaubernden, Astralenergie zu halten, wurde beschädigt: Er verliert so lange jede SR 1W6 AsP, bis er eine 6 würfelt (die ebenfalls noch abgezogen wird).
- 36–40: Der Zauber gilt als gepatzt (siehe Seite 15).
- 41–44: Der Zauber dreht seine Wirkung um (es entsteht also eine Wirkung, wie sie bei den einzelnen Sprüchen im LCD jeweils unter *Reversalis* angegeben ist).
- 45–50: Erscheinen von Mindergeistern (1–9 auf 1W20), einem Geist (10–12), Elementar (13–14), W6 Nachtwinden (15–16), einem Kobold oder Feenwesen (17–18), Niederen Dämon (19) oder Gehörnten (20).
- 51: Der Zaubernde wird mit der *Schlafkrankheit* (siehe WdS 157) infiziert.
- 52–55: Der Zaubernde erleidet ein astrales Trauma, durch das er für 1W6 Monate magische Nachteile (siehe WdH 259ff.) im Wert von 3W6 GP erleidet. Geeignet sind insbesondere *Animalische Magie*, *Astraler Block*, *Lästige Mindergeister*, *Rückschlag*, *Schwache Aura*, *Spruchhemmung*, *Unverträglichkeit mit Eisen*, *Wilde Magie*.
- 56–60: Eine Spontanteleportation wirft den Zaubernden in 1W20 x 1W20 Schritt Entfernung: 1W6 SP plus eventuelle negative Effekte je nach Ort des Erscheinens (nicht in Materie).
- 61–65: Der Schatten des Zaubernden löst sich auf und wächst erst binnen 1W20 Wochen nach.
- 66–70: Ein Weltentor tut sich auf und schleudert den Zaubernden für 1W6 Stunden in die Feenwelt oder eine andere benachbarte Globule.
- 71–75: Im Boden reißt das Sphärengefüge auf und ein Effekt ähnlich einem AUGE DES LIMBUS, nur ungleich größer, beginnt, was nicht niet- und nagelfest ist, aus der Umgebung anzusaugen.
- 76–80: Der Zaubernde altert oder verjüngt körperlich um 1W20 Jahre.
- 81 und mehr: Überschreitung der *Kritischen Essenz*: ein Chaos mit Vortexwirbeln, astralem Sog, Kollaps des örtlichen Sphärengefüges und Zeitparadoxa. Jeder Anwesende wird zerrissen, neu zusammengesetzt und erleidet dadurch enormen Schaden; wer überlebt, ist meist ein Fall für die Noioniten.

SATINAV UND DAS WESEN DER ZEIT

»Sei der Zeit einen Schritt voraus, sonst holt sie dich ein.«
—druidisches Sprichwort

Weniger tief ergründet und erforscht als Aventurien, die Weiten Deres und selbst die Tiefen des Kosmos ist wohl das Phänomen Zeit. Sie

allein zieht sich – so scheint es – einem roten Faden gleich vom Anbeginn der Welt bis zu ihrem Ende.

ZEITEMPFINDEN UND ZEITSTRÖMUNGEN

DIE MENSCHEN

Der einfache Aventurier empfindet den Zeitfluss weniger linear, sondern nimmt ihn aufgrund des immer gleichen Rhythmus der Natur (Tag- und Nachtwechsel, das Kommen und Gehen der Jahreszeiten) oder immer wiederkehrender, kultureller und familiärer Feste zyklisch wahr. Zwar ist die Sonnenuhr in den zivilisierten Ländern seit langem bekannt, in der Schifffahrt, bei der Tjoste oder zum Messen von Redezeiten vor Gericht behilft man sich mit Sanduhren, der Praios-Tempel schlägt den Gong zur vollen Stunde und in Vinsalt ist die mechanische Räderuhr in höheren Kreisen sehr schnell in Mode gekommen. Doch insgesamt ist die Zeit wenig strukturiert, und genauere Zeitangaben als die Stunde sind nur in den Zentren der Zivilisation bekannt.

Auch ein Blick in die Vergangenheit, sei es mittels lehrreicher Bücher oder eines Zaubers, bestätigt jedem aufmerksamen Gelehrten, dass es so etwas wie steten Fortschritt nicht gibt. Technische, kulturelle und gesellschaftliche Entwicklungen befinden sich in einem ständigen Auf und Ab, Relikte vom hunderttürmigen Bosparan oder der Zeit der Magiermogule künden gleichermaßen von Aufstieg und Fall glorioser Reiche.

Als einzelner Sterblicher gehört man keiner neuen Generation an, sondern lebt vielmehr in gleichem Maße wie die Eltern und Großeltern.

ANDERE RASSEN

Natürlich gibt es in anderen Rassen eklatante Unterschiede zum Zeitempfinden des Menschen. **Zwerge** sind ihrer kulturellen Tradition tief verhaftet und betrachten den Fortlauf der Zeit zumeist als Niedergang, was sie pessimistisch stimmt und die 'gute alte Zeit' oder das 'Damals' in höchsten Tönen loben lässt. Noch tiefer in der Vergangenheit verwurzelt sind die archaischen **Achaz**, da sie den Nie-

dergang eines kompletten Zeitalters erleben mussten. Die Gegenwart empfinden sie als trostlos und sich endlos wiederholend, so dass nur ehrgeizige Visionäre unter ihnen optimistisch in die Zukunft blicken. Die meisten anderen Achaz aber haben ihre Vergangenheit ganz vergessen, weshalb sie sehr in der Gegenwart verwurzelt sind. **Orks** und **Goblins** erwartet dagegen im einzelnen eine kürzere Lebensspanne als Menschen, was sich in einer vermehrten Unbeständigkeit und dem ständigen Drang, den täglichen Überlebenskampf zu meistern, bemerkbar macht. Noch drastischer ist der kurze Lebenszyklus der **Grolme**, die hastig ihr Tagwerk vollbringen und bei denen größere Aufgaben ganze Generationen umfassen. **Elfen** haben so gut wie gar kein Zeitempfinden, da sie selbst die jeden Morgen wieder erwachende Sonnenscheibe als ursprüngliches und einmaliges Ereignis betrachten, für das es keinen Vergleich in Vergangenheit oder Zukunft geben kann. Einige **Drachen** sollen glauben, dass einer von ihnen einst die Zeit besiegt und gefressen habe. Wie sie diese Idee mit ihrer eigenen Sterblichkeit in Einklang bringen, ist jedoch nicht bekannt.

ALTERN UND JUNG BLEIBEN

Selbst wenn die erholsame Luft Aventuriens den einen oder anderen Recken auch noch im Herbst seines Lebens frisch und vital erscheinen lässt, bleiben ein Trank oder ein Zauber der Jugend eines der unstillbarsten Verlangen der Menschen. Nur wenige, wie die Elfen oder die Verhüllten Meister, haben Zugriff auf ein ungewöhnlich langes Leben – und dass es tatsächlich existiert, macht die Qual der 'normal Sterblichen' nur um so größer.

Hinzu kommt auch noch der Kontakt verschiedener intelligenter Geschöpfen untereinander, die jeweils – einfach aus dem Glück bzw. dem Pech, einer anderen Rasse anzugehören – wesentlich älter oder weniger alt werden.

(Regelungen zum Altern finden Sie im Band **Wege des Schwerts** auf Seite 192.)

VON SATINAVS FREVEL

»Das große Geheimnis, an dem jeder teilhat – das wollt ihr ergründet haben? Ich weiß, ich weiß, dass die Gegenwart zukünftig Vergangenheit sein wird. Ich weiß es doch! Wieso wundert niemanden dieses Geheimnis? Jeder nimmt es hin, aber was, wenn jemand Macht darüber erlangen wird? Oder einst erlangt hat? Muss es mir notieren, damit ich es nicht vergesse ... So viel, was mir entfällt ... Wie könntet ihr es ergründen, wenn es auf immer präsent ist und doch ständig fehlt? Ähm ... Was sagt ihr? Fehlte es euch etwa nicht, dieses Geheimnis ... dieses Wesen ... diese Zeit!«

—gurmelte Selbstgespräche des Raqorium Muntagonus während seiner Studien des Liber Zhammorcam per Satinav, das Ende 1015 BF aus der Weidener Wüstenei geborgen worden war.

Gedankentheoretische oder gar wissenschaftliche Erkenntnisse zum Wesen der Zeit gibt es in Aventurien kaum. Die Philosophenschule zu Warunk definierte Zeit einst als die "apriorische Phase jeden Welten-

laufs", einige theoretisierende Sphärenkundler beschreiben Zeit als den "Bernstein, der das menschliche Leben einschließt", und auf Maraskan gilt der Zeitenfluss als Folge der Bewegung des Weltendiskus' und des von Rur geplanten Kreislaufes ständigen Werdens und Vergehens. Davon abgesehen haben dennoch Dichter, Magier und Heilige in den vielen tausend Jahren der aventurischen Geschichte zahlreiche Versuche unternommen, in gehaltvollen und obskuren Werken gleichermaßen Geheimnis und Ursprung der Zeit auf die Spur zu kommen.

»In der Ersten Sphäre, die Ordnung und Stillstand heißt, ist der Lauf der Welt festgeschrieben. Dort, am Urgrund der Welt fahrend, steht, einem eisigen Berge gleich, das Schiff der Zeit. Seine Segel, die es vorantreiben, sind die Träume und Wünsche der Menschheit, an seinen Riemen sitzen Zwang und Not, Pflicht und Mühe. Sein Bugspriet, der in die Zukunft

weist, heißt Hoffnung, seine Decksplanken heißen Gegenwart, und an seinem Ruder stehen Klugheit und Weisheit, die die Vergangenheit kennen. Kein Mensch, kein Tier, kein Gott setzte je einen Fuß auf das Schiff, nur die Seelen der Träumenden umschwirren es wie Sturmvögel und Blaumöwen.

Der Kapitän des Schiffes aber, daran gekettet mit Fesseln, die aus dem Urstoff der Ersten Sphäre selbst sind, ist der dreizehngehörnte Satinav. Einst war der Unheimliche ein mächtiger Halbgott und Zauberer, dem kein Geheimnis der Welt fremd war. Doch in seinem Hochmut wagte er, was selbst den Göttern verboten ist, und schwang sich auf das Deck des Schiffes der Zeit, das Steuer zu ergreifen.

Der Ewige LOS, dessen Auge alles sieht, doch dessen Hand niemals sich rührt, sprach ein einziges Wort, und das Wort war: "Frevell!" Fortan war Satinav an das Schiff der Zeit gebunden, das zu gewinnen er gehofft hatte. Seine Ketten lassen nicht zu, dass er das Steuer berührt, aber auch nicht, dass er den Blick vom fernen Horizont nimmt. Unsterblich ist er, denn wie sollte seine Zeit kommen, und niemals ruhen darf er, denn wann fände er die Zeit dazu?

Nur eine Linderung gewährte der Ewige LOS dem Frevler: zu verstehen, was er getan, und zu verhindern, dass es ein anderer wieder tut. So führt Satinav das Logbuch auf dem Schiff der Zeit, in dem das Streben der ganzen Welt auf weißen und schwarzen Seiten niedergeschrieben ist. Und zwei Helfer gewährte der Ewige LOS dem Frevler: Ymra und Fatas, Satinavs Töchter. Aus dem Stoff, aus dem auch die Segel des Schiffes sind, nämlich aus den Träumen und Wünschen, formen sie die Seiten des Schicksalsbuches. Ymra bildet aus den Erinnerungen der Menschen die Vergangenheit, und jede Nacht vollendet sie eine schwarze Seite. Fatas formt aus den Hoffnungen der Menschen die Zukunft, und jeden Tag vollendet sie eine weiße Seite.

Auf ewig liest Satinav vom Streben der Welt. Wenn der Unheimliche eine weiße Seite blättert, dann wird es Tag, wenn er eine schwarze blättert, dann wird es Nacht. Sein immer müdes, immer waches Auge sucht nach einem Frevel, zu verhindern, was ihm, Satinav, widerfuhr.

Und darum kennt Satinav allein die Träume und Wünsche der Menschen, denn die Götter, zu denen wir beten, betreten das Schiff der Zeit ebenso wenig wie wir. Der Unheimliche aber hat keine Zeit zu hören, denn er ist der Wächter der Zeit.»

—Abschrift und ins moderne Garethi transkribiertes erstes Kapitels



des Naranda Ulthagi – Auf der Suche nach der gefrorenen Zeit, Rohals-Zeit, Bibliothek des Hesinde-Tempels von Kuslik; fast einziger erhaltener Hinweis auf das sagenumwobene verschollene Buch der Zeitmagie

Die Sage vom unheimlichen Zeitgott (-dämon, -meister, -zauberer) Satinav, der um alle Geheimnisse und Mächte der Sphären zu wissen schien und noch vor den Tagen, als die Götter, Drachen und Giganten um Alveran kämpften, hochmütig und doch voller Pläne zum Urgrund hinabgestiegen war, um das Naranda Ulthagi, das Schiff der Zeit, zurück an den Anbeginn aller Tage zu steuern und dort den Urkampf zu verhindern, ist unter den wenigen Gelehrten allerdings nur die bekannteste Legende um Wesen und Ursprung der Zeit.

Während die Novadis von ihrem Eingott Rastullah erzählen, er sei das älteste Wesen überhaupt (und damit Begründer der Zeit), berichten alte echsische Schriften über die Wesenheiten Ssad'Navv und Ssad'Huarr. Den geketteten Wächter der Zeit Ssad'Navv erwähnen sie dabei nicht selten im Zusammenhang mit arkanen Anrufungs- und Beschwörungsritualen. Laut dem Codex Sauris soll sein heiliges Tier die Hornechse sein, deren Hörner (Nasen- und Stirnhörner eingeschlossen) tatsächlich dreizehn an der Zahl sind.

In Selem (und an einigen anderen Orten) existiert ein Tempel, der Satinav und Satuaria geweiht ist und an dem der Zahn der Zeit keinerlei Spuren hinterlassen hat. Die Anhänger Satinavs sind ob seiner gefesselten Macht allerdings Beschwörer und keine Priester, wengleich mitunter auch von einem unheimlichen Satinav- oder Ssad'Navv-Geweihten gemunkelt wird.

In einigen sehr alten Lehrbüchern wird die Geschichte von dem äußerst mächtigen (echsischen) Magier Satinav erzählt, der an den Anfang der Zeit zurückging, um Sumu zu retten, während sich seine Schwester oder Geliebte Satuaria ans Ende der Zeit begab, um dort Gleiches zu versuchen. Die Schönheit des Zeitenflusses aber fesselte den Zauberer so sehr, dass er auf ewig bewundernd dort blieb, während Satuaria fortan dessen Anknft am Ende aller Zeit sehnsüchtig erwartete.

Als letztes sei noch erwähnt, dass in alten Aufzeichnungen zwei Kraftlinien erwähnt werden (zu Kraftlinien siehe 366f.), die Temporalmagie unterstützen sollen und Satinavs Ketten genannt werden.

Als letztes sei noch erwähnt, dass in alten Aufzeichnungen zwei Kraftlinien erwähnt werden (zu Kraftlinien siehe 366f.), die Temporalmagie unterstützen sollen und Satinavs Ketten genannt werden.

GESTERN, HEUTE, MORGEN – ZEITREISEN IN AVENTURIEN

Das folgende Kapitel soll mit den kosmologischen Gesetzen der Zeit in der Welt des Schwarzen Auges vertraut machen und gleichzeitig Tipps und Hinweise geben, wie man das Medium 'Zeit' am Rollenspieltisch einsetzen kann.

VON DEN ZEITGESETZEN AVENTURISCHER KosMOLOGIE

Für gewöhnlich treiben alle Wesen mit dem Fluss der Zeit, können sich also nicht aktiv innerhalb dieses Stromes bewegen. Blicke zurück sind Erinnerungen, bei Blicken voraus (die nur wenigen gegeben

sind) handelt es sich um mehr oder weniger detaillierte Vermutungen oder Ahnungen, die man Prophezeiungen nennt. Einzig und allein Satinav als Wächter der Zeit kann die Gesetze der Zeit brechen, sonst niemand – weder Götter noch Erzdämonen oder der Namenlose. Angeblich soll es jedoch möglich sein, den 'Dreizehngehörnten' anzurufen, um ihn dazu zu bringen, den Lauf der Dinge zumindest geringfügig zu beeinflussen. Doch selbst solche Zauberer, die man zu den größten ihres Zeitalters zählen würde, sind bereits an derartigen Unterfangen gescheitert.

DAS WESEN DER ZUKUNFT

Durch sehr machtvolle Magie oder die Hilfe der Götter, aber auch durch überragende Intuition oder analytische Fähigkeiten mag es tatsächlich möglich sein, einen Blick in die Zukunft zu erhaschen. Doch dieser wird stets nur ein Blick auf *wahrscheinlich* eintretende Geschehnisse sein, denn das Wissen um eine Prophezeiung ändert stets die Gegenwart. Da die Zukunft aber immer eine Folge der Gegenwart ist, kann eine durch eine Prophezeiung veränderte Gegenwart sehr leicht auch eine veränderte Zukunft nach sich ziehen – in der dann die vorhergesehenen Ereignisse eben doch nicht eintreten. Die bekannte Seherin Niobara formulierte dies in ihrer *Unschärfethesis*: „Je genauer eine Prophezeiung ist, desto ungenauer wird die Gegenwart.“ Selbst ein Alter Drache verfügt 'lediglich' über die Fähigkeit der nahezu akkuraten Vorhersage. Wenn sich bestimmte Seher vergangener Jahrhunderte exakt und zutreffend zu zukünftigen Ereignissen geäußert haben, so mögen diese Prophezeiungen bereits im Fluss der Zeit festgeschrieben worden sein. Oder es handelte sich womöglich um eine der selbsterfüllenden Prophezeiungen.

Eine Reise in die Zukunft ist dagegen fast unmöglich, weil es keine (eindeutige) Zukunft gibt. Ein solche Reise wäre immer nur ein Ausflug in eine Parallelwelt (siehe Seite 363), und Erkenntnisse, die man aus der Zukunft mitbringt, können nur begrenzte Aussagekraft haben – schließlich kann die 'wirkliche' Zukunft immer noch eine ganz andere sein. (Auch hier ist Niobaras These anwendbar: Durch die Rückkehr aus der Zukunft wird die Gegenwart verändert.)

Dennoch bestehen indirekte Möglichkeiten, in die Zukunft zu gelangen. Die erste wäre, dass ein Zauberkundiger in der Zukunft die gegenwärtige Person mittels CHRONOKLASSIS herbeizaubert, die zweite ist die Erschaffung eines Artefakts, das bei erfüllten Bedingungen eben jenen CHRONOKLASSIS auslöst. Und wieder stellt sich die Frage, in *welcher* Zukunft der Reisende durch diesen Zauber geholt wird.

Mitunter wird auch die Rückkehr von einer Reise in die Vergangenheit als 'Reise in die Zukunft' bezeichnet. Aus der Perspektive des ursprünglichen Zielortes (der Vergangenheit) ist das zwar richtig, aus der Perspektive des Reisenden jedoch nicht – er kehrt eben nur in seine Gegenwart zurück.

Daraus ergibt sich jedoch auch, dass Besuche *aus* der Zukunft sehr wohl möglich sind. Allerdings kann niemand feststellen, aus welcher der vielen möglichen Zukunftswelten dieser Zeitreisende stammt – denn ein solcher Besuch könnte jederzeit auch ein Besuch aus einer Parallelwelt sein.

DAS WESEN DER VERGANGENHEIT

Für die Vergangenheit gilt, dass sie – einmal geschrieben – für alle Zeiten feststeht. Dies erleichtert es, mittels Magie (BLICK IN DIE VERGANGENHEIT, besonderen Schwarzen Augen, dem mystischen Spiegel Satinavs), karmalem Wirken (EINE SEITE AUS SATINAVS BUCH) oder anderen Mitteln (Satuarias Rosenquarz) auf vergangene Ereignisse zurückzublicken. In einschlägigen Werken werden unter den *Sieben Formeln der Zeit* (echsische) Rituale erwähnt, mit denen man Gegenstände oder Lebewesen aus der Vergangenheit in die Gegenwart holen kann. Mit anderen wiederum ist es Zaubernern möglich, in die Vergangenheit zu reisen. (Hier sei der legendäre CHRONONAUTOS ZEITENFAHRT erwähnt, den Satinav einst selbst für seinen Frevel benutzt haben soll.)

Reisen in die Vergangenheit steuern nicht unbedingt einen bestimmten Zeitpunkt im Sinne einer bestimmten Jahreszahl an. Ihr Ziel kann ebenso ein bestimmtes Ereignis sein. Da bedeutende Ereignisse sogenannte 'karmatische Kausalknoten' bilden, an denen man 'hängen bleiben' kann, treten Zeitreisende häufig auch direkt vor dem Höhepunkt wichtiger Ereignisse auf (mehr zu karmatischen Kausalknoten siehe Seite 363).

Für die Rückkehr von einer Reise in die Vergangenheit gibt es unterschiedliche Auslöser. Dies hängt in erster Linie davon ab, ob die

Magie, die die Zeitreise ermöglicht hat, auf den Zeitreisenden selbst oder auf den Zielort wirkt. So ist es zum Beispiel denkbar, dass ein Tor existiert, zu dem man zurückkehren muss. Dieses Tor kann beständig geöffnet sein oder aber erst durch einen Auslöser aktiviert werden, eventuell öffnet es sich aber auch nur zu einem bestimmten Zeitpunkt. Möglicherweise wird der Reisende aber auch zu einem bestimmten Zeitpunkt einfach wieder in seine Gegenwart zurückgerissen, egal wo er sich gerade befindet. Einzelheiten liegen in der Hand des Spielleiters.

Üblicherweise wirkt Zeitmagie einzig und allein auf Lebewesen, das Mitführen von Gegenständen beliebiger Art ist also nicht möglich. Entweder bleiben Dinge, die der Zeitreisende mit sich führt, einfach am Ort seines Reisebeginns zurück, oder aber sie verschwinden unwiederbringlich auf der Reise im Zeitstrudel. In Ausnahmefällen soll es vorgekommen sein, dass Zeitreisende besondere Besitztümer in die Vergangenheit mitnehmen konnten, und solche Gegenstände können sie dann auch bei ihrer Rückkehr in die Gegenwart mitnehmen. Es ist jedoch kein einziger Fall bekannt, in dem ein Reisender einen Gegenstand mitbringen konnte, der eigentlich in die Vergangenheit gehört.

DIE ZEIT HEILT ALLE WUNDEN – AUCH IHRE EIGENEN

Reisen in die Vergangenheit sind kein willkürlicher Eingriff, sondern bereits Teil der Vergangenheit. Sie finden also nicht statt, sondern haben bereits stattgefunden. Alle Taten in der Vergangenheit sind also Erklärung dafür, wie die Gegenwart jetzt ist. Daher ist es nicht möglich, durch eine Tat in der Vergangenheit die Zukunft zu ändern. Das in diesem Zusammenhang häufig genannte Beispiel des Zeitreisenden, der seinen eigenen Vater umbringt, funktioniert also nicht: Entweder der Mord gelingt einfach nicht und der Vater lebt genau so weiter, wie es der Zeitreisende kennt (zum Beispiel weil im entscheidenden Moment die Armbrust klemmt, der Mörder aufgehalten wird und seinen Vater 'zufällig' verpasst, oder aber weil ein herbeieilender Heiler hervorragende Arbeit leistet und den Schwerverletzten doch noch rettet), oder aber eine andere Person tritt an die Stelle des Vaters – und damit muss der Zeitreisende im Nachhinein feststellen, dass er durch seine Tat die Gegenwart erst ermöglicht hat. Hätte er denjenigen, den er für seinen Vater hielt, nicht umgebracht, dann wäre die andere Person nicht an dessen Stelle getreten und wäre nicht zu seinem wirklichen Vater geworden.

Dennoch ist Satinavs Macht als Kontrollinstanz nicht grenzenlos, und so mag es in ganz besonderen Ausnahmefällen oder bei drastischen Eingriffen doch zu einer Änderung des Zeitlaufs kommen. Dies gilt aber als schwerer Frevel, und solche Frevel aufzuspüren, zu ahnden und zu revidieren ist die wahre Aufgabe des gehörnten Satinav.

ZEITMAGIE – DIE SIEBEN FORMELN DER ZEIT

Für die Wesen der sieben Sphären gibt es nur zwei Möglichkeiten, Zeit zu manipulieren: mittels stärkster Temporalmagie, oder aber, indem man sich mit dem unerbittlichen Wächter persönlich auseinandersetzt.

Einen Höhepunkt erreichte die Satinav-Verehrung zur Zeit der Echsenreiche, als *Ssad'Navv* mit magischen Ritualen angerufen wurde. Aus dieser Zeit dürfte es neben den *Sieben Formeln der Zeit*, die Rohal der Weise lediglich als theoretische Sortierung möglicher Zeitbeeinflussungen aufstellte, noch kompliziertere Rituale der Satinav-Beschwörung geben. Die einst fast komplett vergessene Temporalmagie erlebte vor allem im Zuge der Borbarad-Invasion neuen Aufschwung. Erste Erfolge bei der Erkenntnissicherung zu Zaubern wie dem EISENROST oder UNBERÜHRT VON SATINAV täuschen jedoch noch nicht darüber hinweg, dass die so fieberhaft gesuchten Thesen zum IMMORTALIS, zum INFINITUM oder zum CHRONONAUTOS weiterhin im Dunkel der Geschichte verborgen bleiben.

ZEITPHÄNOMENE ERLEBEN UND ERFORSCHEN

In der nahen Gegenwart sind Zeitmanipulationen, Blicke in die Vergangenheit und langlebige Magier weitaus besser und somit auch zahlreicher dokumentiert. Für Helden sind solche Zeitphänomene – teilweise sehr persönlicher, teilweise welterschütternder Natur – in etlichen Abenteuern nachzuerleben. Dem Aventurier empfiehlt sich hingegen die Lektüre so wunderbarer Schriften wie dem *Liber Zhamorricam per Satinav*, dem *Naranda Ulthagi – Auf der Suche nach der gefrorenen Zeit*, dem *Codex Dimensiones*, den *Annalen des Götteralters*, *Von den Auswirkungen extraderischer Beschwörungen*, den *Astralen Geheimnissen* von Niobara und den *Systemen der Magie* von Rohal, den *Schriftrollen von Zse Tha*, dem *Codex Sauris*, den *Chroniken von Ilaris*, den *Fünff Archänen Capitel Hranga betreffend* oder zum Studium der Prophetie *Am 50. Tor – Von der Problematik weytreichender Prophezeyungen*, dem *Etherischen Geflüster* oder dem *Blick in den Regenbogen*. Mehr zu diesen Büchern ist auf den Seiten 83ff. zu finden. Es sei allerdings darauf hingewiesen, dass viele dieser Bücher verboten sind oder sie sogar als verschollen gelten. Sollte dies nicht genügen, könnte der geneigte Held noch mit Persönlichkeiten einen Plausch halten, die offenkundig oder im Verborgenen so manches Wissen über Zeitmagie und die Verjüngung des Körpers besitzen. Namentlich sei da die möglicherweise 400 Jahre alte Nahema ai Tamerlein erwähnt. Außerdem fühlen sich neben Satinav auch der Alte Drache Teclador für das Gleichgewicht der Welt und das mysteriöse Feenwesen Alfadriel Sphärensang als Wächter der Harmonie der Sieben Sphären für Eingriffe in die Geschichte verantwortlich. Als dämonische Konkurrentin Satinavs gilt die vielfach gehörnte Heskate.

Das größte Problem bei Einwirkungen in den Zeitstrom ist der starke Widerstand, den der Zauberer überwinden muss: sowohl durch die hohe 'Aktivierungsenergie', die er aufbringen muss, um den Zeitstrom manipulieren zu können, als auch das aktive Gegenwirken von Satinav als dem Wächter über die Zeit. Es ist mittels klassischer Magie deutlich einfacher, räumlich auf der Achse der Sphären, Globulen und Parallelwelten zu reisen als auf der Zeitachse. Näheres zu den einzelnen Temporalzaubern finden Sie im *Liber Cantiones Deluxe*.

EINE KURZE HISTORIE DER ZEIT

In der aventurischen Wissenschaft sind keine 'harten Fakten' über Satinav und sein Wirken bekannt, die über mythologische Berichte hinausgehen. Immerhin gibt es unter den wenigen Fachleuten dieses Wissensbereiches Vermutungen darüber, dass der Frevel des Dreizehngehörnten im Zweiten Zeitalter stattfand und dass er die Globulen der Feen und Lichtwesen unberührt ließ. Dies wird als Grund dafür herangezogen, dass die 'Feenzeit' seit irdenklischen Zeiten anderen Gesetzen folgt.

In geheimen Schriften einer Hesinde-Sekte heißt es, dass sich vor unglaublich langer Zeit eine nicht mehr zu fassende Katastrophe im derischen Kosmos ereignet haben müsse. Dies sei lange nach Madas Frevel und der Fesselung des Namenlosen geschehen, nachdem selbst solche Wesenheiten wie die Gryphonen und einige unaussprechliche

Insektenrassen längst untergegangen waren. Das komplette Achte Zeitalter sei daher von Satinav aus der Welt und somit aus den Erinnerungen der nachfolgenden Generationen getilgt worden.

Im Zeitalter der Echsen wurde das uralte Geschwisterpaar *Ssad'Navv* und *Ssad'Huarr* angebetet, und im Rahmen dieses Kultes soll es zahlreiche Rituale und Beschwörungen zur Zeitmagie gegeben haben, die jedoch für die Nachwelt hinter Satinavs Schleiern verschwunden sind. Als begnadete Zeitmanipulatoren gelten Eingeweihten dabei insbesondere die Jhrarhra, deren Gestalt aufrecht gehenden Hornechsen geglichen haben soll. Als die Hochelfen schließlich im Elften Zeitalter 'aus dem Licht traten', gelang es ihnen, zumindest einige Bereiche der Zeitmagie zu erforschen.

Im Jahr **3000 v.BF** raubten Trolle das Erste Schwarze Auge, das Blicke in Vergangenheit und Zukunft ermöglichte, aus dem Hort des *Goldenen Drachen* und verbargen es in den unzugänglichen Gegenden im Ewigen Eis. Etwa 900 Jahre später versank das mystische Reich A'Tall im Südmeer. Tulamidische Märchen berichten von zwei vier Schritt großen Eisenmagiern, die sich in die Zukunft gerettet haben sollen. Etwa um **2000 v.BF** erreichte der Tulamide Rashtul-al-Sheik angeblich dank echsischer Magie ein Alter von 306 Jahren. **500 v.BF** soll Sultan Sheranbil V. dank echsischer Rituale seine Lebensspanne auf über 100 Jahre ausgedehnt haben.

AVENTURISCHE ZEITEINHEITEN

»Epochen ehelichen und zeugen Zeitalter, Äonen altern und erschaffen Ewigkeiten, Unendlichkeiten überbieten sich und kreieren Weltkaskaden.«

—Fuldigor zur niobarischen Gesandtschaft des Rohal, 511 BF

- Sonntag (*allgemein*; von einem Sonnenaufgang zum nächsten)
- Umlauf des Elfensterns (*Elfen*; etwas unter 4 Tage)
- echsische Woche (*Echsen*; 5 Tage)
- Mondphase / Woche (*allgemein*; 7 Tage)
- Gottesnamen (*Rastullah-Gläubige*; 9 Tage)
- Mondmonat / Mond* (*allgemein, nur unter Zauberern üblich*; 28 Tage)
- Monat / Mond* / Göttername (*Zwölfgöttergläubige*; 30 Tage)
- echsischer Monat (*Echsen*; 33 Tage)
- Sonnenjahr (*allgemein*; 365 Tage)
- Götterlauf (*Zwölfgöttergläubige*; entspricht dem Sonnenjahr)
- Drachenzklus, nach dem Umlauf des Sternbild Drache (*allgemein, nicht sehr üblich*; ca. 7 Jahre)
- Großer Madazyklus, bis sich die Phasen wieder mit dem Sonnenjahr decken (*allgemein, nicht sehr üblich*; 7 Jahre)
- Großes Jahr der Orks / Jahr des Tairach (*Orks*; 240 Mondmonate = 6720 Tage = ca. 18 1/3 Jahre)
- Ehnh (*Echsen*; 500 Jahre)
- Barrad'ashtra, tulamidischer Astralkraftzyklus (*Tulamiden*; alle vier bis sechs Jahrhunderte)
- Heldenzeit, mythologische Einheit (*vor allem Zwölfgöttergläubige, nicht sehr üblich*; etwa alle 1.000 Jahre)
- Tulamidisches Äon, bis alle Sternbilder wieder dieselbe Stellung haben (*Menschen*; 2.808 Jahre)
- Flug des Weltendiskus (*Maraskaner*; 8.192 Jahre)
- Tsiina (*Echsen*; 33 Ehnh = 16.500 Jahre)

* Bei Zwölfgöttergläubigen wird die Einheit aus 30 Tagen auch oft als 'Mond' bezeichnet, obwohl er nicht mit der 28-tägigen Mondphase übereinstimmt. Dies führt mitunter zu Missverständnissen. Um sie zu vermeiden, wird gerne auch von Mondphase oder "der Zeit von Vollmond bis Vollmond" gesprochen, um dies von dem Monat unterscheidbarer zu machen.



Aus der Zeit der Magierkriege sind wiederum mehrere Zeitfrel überliefert, von denen der bekannteste mit dem legendären *Ring des Satinav* in Verbindung stehen soll: einem Artefakt, das angeblich Symbol und Quelle der Macht Satinavs ist und das der Vielgehörnte während der Dunklen Zeiten verloren haben soll.

Im Jahr 1015 BF beging der Magier Liscom von Fasar den jüngsten Zeitfrel der Geschichte Aventuriens, als er mittels eines echsischen Rituals die Zeit eines ganzen Landstriches nutzte, um Borbarads Geist in die Gegenwart zu holen, und dabei die *Wüstenei von Dragenfeld* entstand.

ZEIT FÜR EIN PAAR SPIELLEITER-TIPPS

Bewahre das Mysterium! Dieser Satz gilt insbesondere auch für den schwierigen Einsatz von *Zeit* in Abenteuern. Ist göttliches Auftreten schon selten, dann bedenken Sie, wie schwierig es sein muss, Satinav ins Steuer zu greifen, wo doch noch nicht einmal die Götter und Erzdämonen ihm gebieten können.

Andererseits können alle Arten von Elementen der Zeit das Rollenspiel maßgeblich bereichern. Das mag bei der Suche nach dem Trank der Jugend oder der Entdeckung eines alten echsischen Zaubers beginnen.

ZEIT-EFFEKTE GENERELL

Lange Zeitabläufe und -abstände können den Helden näher gebracht werden, wenn sich im Abenteuer die Möglichkeit ergibt, in weit entfernte Teile der Vergangenheit zu blicken. Träume und Visionen sind ein mögliches Mittel, wirken aber eventuell nicht so anschaulich und eindrücklich wie es konkrete Hilfsmittel sein können: Der **BLICK IN DIE VERGANGENHEIT** ist eine Möglichkeit, mächtige Meisterpersonen oder ein geheimnisvolles Schwarzes Auge sind andere. Sollen die Helden einen Eindruck von Jahrtausenden erlangen – eine für Menschen kaum vorstellbare Zeitspanne –, so sind vor allem Zeitraffer-Eindrücke der Vergangenheit und besondere Details, deren Spuren die Helden in der Gegenwart entdecken können, sehr stimmigvoll ("Schaut, diese verwachsene Inschrift hier! Ich habe gesehen, wie die Priesterin sie vor tausend Jahren angefertigt hat!").

Weiterhin sind indirekte Konfrontationen der Helden mit dem Phänomen Zeit – sei es durch die Begegnung mit Zeitreisenden, durch temporale Effekte oder Legenden über Zeitmanipulationen – jedem direkten Teilhaben vorzuziehen. Sollen die Helden also einem echsischen Ssad'Navv-Hohepriester begegnen, dann ist es dramaturgisch sinnvoller, diesen aus der Vergangenheit auftauchen zu lassen, anstatt die Helden selbst in die Vergangenheit zu schicken. Dann kommt man nicht in die Verlegenheit, Satinavs Zorn an den Helden auszuleben, sondern kann diesen die Strafe anhand von Meisterpersonen demonstrieren lassen.

ZEITREISE-ABENTEUER

Wenn die Helden in eine andere Zeit geschickt werden, dann natürlich vor allem aus einem Grund: den Spielern soll eine vollkommen neue Welt präsentiert werden, die dennoch zu der Spielwelt des Schwarzen Auges passt. Auch denkbar ist: Sie sollen an historischen Ereignissen teilhaben, die das Aventurien von heute entscheidend geprägt haben. Der Preis dafür ist, dass Zeitreise-Abenteuer für den Spielleiter immer um eine Dimension komplizierter sind. Die Helden sind in solchen Abenteuern immer Gestrandete und Eindringlinge zugleich. Alles, was sie erleben und beobachten können, ist fremdartig – aber gleichzeitig immer wieder versetzt mit Details, die sie wiedererkennen können. Es beginnt mit der Sprache: Schon das Garethi hat sich in den letz-

ten fünfhundert Jahren deutlich verändert, entsprechend stärker ist der Unterschied zu der Sprache vor 1.000 oder 2.000 Jahren. Doch auch andere Dinge ändern sich: die verehrten Götter unterscheiden sich von dem heutigen Bild, die Kleidung und Bewaffnung ist anders, auch das Verhältnis zu anderen Völkern und Rassen unterscheidet sich. Orientieren Sie sich an den historischen Daten, die Sie beispielsweise der *Geographia Aventurica* entnehmen können, und gestalten Sie die entsprechende Welt passend zu diesen Fakten.

Das Zeitalter der Drachenkriege und Echsenherrschaften, die Landung der Güldenländer, die Herrschaft der Priesterkaiser oder die Magierkriege bieten Stoff für ganze Abenteuerleben. Wenn Sie wollen, können Sie sogar eine Heldengruppe ganz in einer solchen vergangenen Epoche ansiedeln, dann umgehen Sie sogar das Zeitreiseproblem.

Wichtig ist, dass die Welt, die die Helden erleben, einzigartig und anders ist – eben nicht nur ein identisches Aventurien, in dem gerade ein anderer Kaiser lebt, sondern ein *anderes* Aventurien.

"HILFE, ICH HABE MEINEN URGROßVATER UMGEBRACHT!"

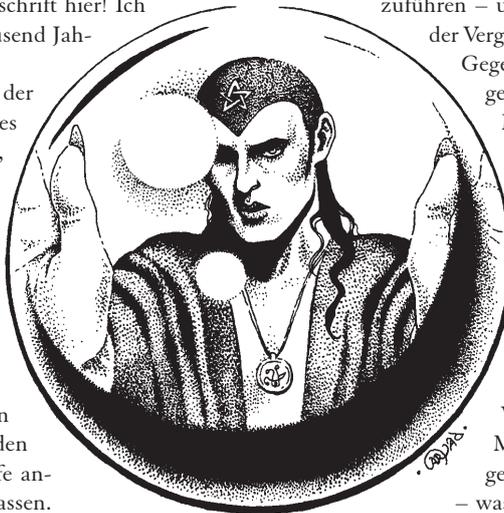
Entscheidend bei Zeitreise-Abenteuern ist die innere Logik. Es ist für Spieler äußerst verführerisch, Logikbrüche und Zeitparadoxa herbeizuführen – um zu schauen, was geschieht (Personen in der Vergangenheit töten oder ihnen das Leben retten, Gegenstände oder Wissen aus der eigenen Gegenwart in die Vergangenheit einbringen usw.). Mit dem aventurischen Modell und den oben genannten Mechanismen sind solche Paradoxa an sich unmöglich.

Andererseits können diese Paradoxa aber auch als Aufhänger für Abenteuer genommen werden. Denn auf welche Art sie verhindert werden, steht nicht fest – möglicherweise sind es die Helden selbst, die den Zeitenfluss wieder in die richtige Bahn bringen.

Wird also beispielsweise ein wichtiges Mitglied der Ahnenkette eines Helden getötet, so droht ihm die Nicht-Existenz – was vermutlich darin resultieren würde, dass er sich einfach auflöst. Dass diese Auflösung

ein Paradoxon ist, das von der Zeit nicht zugelassen wird, muss der Held selbst nicht wissen. Die Angst vor diesem Ende seines Seins sollte Antrieb genug sein, um von sich aus zu versuchen, diesen Missetand wieder auszumergen. So könnte er zum Beispiel selbst mit seiner Urgroßmutter anbandeln und zum eigenen Urgroßvater werden, oder er spielt Ehevermittler und verkuppelt die Witwe mit einem anderen Mann. Vielleicht reist er sogar so weit zurück, dass er den vermeintlichen Tod seines Ahnen vermeiden kann – etwa indem er ihn veranlasst, ein dickes Kettenhemd unter seinen Mantel zu ziehen und damit dem tödlichen Stich zu entgehen.

Gehen Sie davon aus, dass es den Helden nicht gelingt, Zeitparadoxa zu erzeugen. Sollten sie es gezielt auf ein solches Paradoxon anlegen, so wird früher oder später Satinav persönlich auf sie aufmerksam.



Und der Dreizehngehörnte ist nicht für seine Gnade bekannt: Jeder Frevel fällt auf die eine oder andere Weise auf ihren Erzeuger zurück. Dies wird kaum in einer Begegnung mit dem Herren der Zeit hinauslaufen (der ja das Schiff der Zeit nicht verlassen kann), aber es wird zu 'Zufällen' kommen, die auf sein Wirken zurückzuführen sind – und denen ein Sterblicher nichts entgegenzusetzen hat.

Das weiter oben beschriebene Auf und Ab der aventurischen Entwicklung kann grundsätzlich jegliches in die Vergangenheit gebrachte 'Zukunftswissen' wieder ausgleichen – denn Aventurien hat mitunter weitaus glorreichere Zeiten erlebt, als es die heutigen sind.

Auch sollte darauf geachtet werden, dass sich Personen nicht *unerwartet* selbst in der Vergangenheit begegnen können. Beim Konstru-

ieren von zeitnahen Zeitreisen (nur wenige Tage oder Wochen in die Vergangenheit) ist also darauf zu achten, dass niemand sich selbst vor etwas warnen kann – denn diese Warnung wäre für ihn selbst bereits Vergangenheit, würde also seine Vergangenheit und damit auch seine Gegenwart verändern.

Generell könnten Spieler auch darauf hinarbeiten, große Katastrophen der Vergangenheit verhindern zu wollen. Hier bietet sich die Möglichkeit, dass sie selbst erkennen, dass der Zeitenlauf so, wie er abgelaufen ist, schon seine Richtigkeit hatte – beispielsweise weil alle Alternativen noch fürchterlicher wären. Oder aber sie tragen aus Versehen letzten Endes sogar dazu bei, dass das, was sie vormals zu verhindern wünschten, nun doch eintritt.

ÜBER DIE EDLEN STEINE UND IHRE ARKANE BEDEUTUNG

Die Kristallomantie oder Edelsteinmagie gehörte einst im Diamantenen Sultanat zu den vornehmsten arkanen Disziplinen und wurde in einem Atemzuge mit Hoher Alchimie und Metamagie genannt. Doch schon zu Bosparans Zeiten geriet die Kunst langsam in Vergessenheit, Zauber aus den immanenten Kräften von Edelsteinen zu formen. Als letzter menschlicher Kristallomant gilt Isfaleon von Rommils, der vor über 300 Jahren seine Erkenntnisse in dem legendären Werk *De Lithis – Kompendium der wunderwirkenden Steine* niederlegte. Dieses ist allerdings seit Jahrzehnten verschollen, und seitdem ist das Wissen über diese Spielart der Magie auf die Überlieferungen von Alaar Zhavinos *Codex Emeraldus* beschränkt.

Während die eigentliche oder ursprüngliche Kristallomantie der Echsen im Kapitel zur entsprechenden magischen Tradition näher beleuchtet wird (siehe 322ff.), widmet sich dieses Kapitel der Nutzung von Edelsteinen in menschlicher Hand. Die hier getroffenen Aussagen stellen eine Zusammenfassung verschiedenster aventurischer Sichtweisen dar, vor allem der Heilkunst, des Volksglaubens und der göttergefälligen Magie, und sind demzufolge 'philosophisch vorbelastet' – manches mag erprobt oder gar auf altheitsches Wissen zurückzuführen sein, dazwischen findet sich aber viel Aberglaube, Vermutung und Halbwahrheit.

Zu der Lehre über die Steine nach Zhavino gehört es, dass jede der wunderwirkenden Gemmen einem Sternbild im Zwölfkreis oder Wandelstern und damit einem (Halb-)Gott zugehörig ist, dessen Tugenden und Kraft der Edelstein verkörpert. Es mag anfangs freilich verwundern, warum die echsische Merkmalszuordnung (siehe Seite 325) so wenig mit den Ansichten Zhavinos gemein hat, doch ist die Umsetzung der Kristalleigenschaften in beiden Kulturen grundverschieden: Während sich menschliche Edelsteinmagie der Anregung und indirekten Nutzung der den Steinen innewohnenden Kräfte sowie der Erzielung sympathetischer Effekte bei Artefakten und Elixieren widmet, erlauben die Kristallomanten der Achaz ihren Edelsteinen keine eigene Kraftentfaltung, sondern nutzen deren Strukturen streng kontrolliert als formgebendes Muster ihrer Zauber. Das kristallomantische System ist dadurch viel abstrakter und eindeutiger, aber auch weniger kreativ in nichtmagischen Anwendungsgebieten.

»Oft wird den edlen Steinen aber zu wenig Augenmerk gewidmet, ist doch die Kenntnis von ihren Kräften im Laufe der vielen Generationen, seit den Tagen, da die großen Weisen sich damit beschäftigten, zu großen Teilen verlorengegangen. Wiewohl doch ihre nicht unerhebliche Wirkung auf arkane Handlungen hinreichend bekannt sein sollte, und ihnen von allen Dingen der hiesigen Sphäre, gleich nach den Metallen, der größte Einfluss

auf das Wirken von Zaubersprüchen und Ritualen eigen ist. Unbestritten ist ihre Kraft im Umgang mit den Wesenheiten fremder Dimensionen, in der Hellsicht, der Beschwörung, als Fokus arkaner Kräfte oder Schutz in Großen wie Kleinen Ritualen, in Reinform oder als ungefasste, aber geschliffene Gemme, in die man zauberkräftige Zeichen, Göttersymbole oder arkane Bilder geschnitten hat ... Ach, ich vermag bei weitem nicht alles in einem Satz zu nennen, was diese edlen Steine zu bewirken vermögen.

Auch weiß man, dass kaum ein anderes Material Deres in solch trefflicher Art und Weise dazu geeignet ist, arkane Macht in sich aufzunehmen und widerzuspiegeln (man denke allein an jene berühmten Edelsteine, die, mit bösem Fluche belegt, ihren Trägern allein Unbill, Leid und Tod einbringen, und das über Generationen!), und selbst Adepten geringerer Reputation vermögen Edelsteine mit einem Zauber zu belegen, um sie für ihre Zwecke dienlich zu machen, was ihnen mit Artefakten anderen Ursprungs kaum gelingen mag. Es ist wohl die einzigartige arkane Struktur der edlen Steine, die in ihrer genialen Einfachheit zwar leicht zu erfassen und somit zu ergründen ist, und dennoch in ihren Mustern so ungeahnte Möglichkeiten bietet, sie in der angewandten Magie zu nutzen.

Doch immer noch vermeint so mancher Magus, darauf verzichten zu können, seine Scholaren in die Geheimnisse um die Kraft der edlen und machtvollen Steine einzuweihen, oder er begnügt sich gar mit der simplen Verwendung der machtvollen Kleinode in "Liebestränken und Zaubermuletten", gleich jenen jämmerlichen 'Zauber Künstlern' und 'weisen Weibern', wie man sie auf jedem Jahrmarkt zur Belustigung der Bauerntölpel finden kann.

Als Wissender aber solcherart die Macht der Edelsteine zu missbrauchen, heißt, ihre arkane Kraft zu entehren. Von solchem Frevel aber nehme jeder Abstand, der nach Höherem Wissen strebt, dem die göttliche Gabe, die ihm gegeben, heilig ist.

So du dem Pfad der Lehre folgen willst, wisse, dass es viele Steine gibt, denen arkane Kräfte zu eigen sind. Nicht alle aber sind von Bedeutung für den Magus, ein Großteil verfügt über nur so geringe Kräfte, dass er zwar in der Heilkunst wie der Volksmagie Verwendung findet, für den Magier aber nur von peripherem Interesse ist.

Im Folgenden wollen wir uns den wichtigsten dieser Kleinode widmen sowie dem Interessierten in einer kurzen Einführung vermitteln, auf welche Weise man die Kraft des Edelsteines zu wecken und für sich zu nutzen vermag.«

—Einleitung zum *Codex Emeraldus* von Isllailla 'Rai Ishafar'; Punin, 873 BF

Der folgende Auszug aus dem *Codex Emeraldus* mag als Anregung dienen, Edelsteine auch ohne Achaz-Kristallomanten in ihren Kampagnen zu verwenden oder auch in passende Ritualbeschreibungen,

Elixierrezepte und ähnliches einzubauen, um damit kleinere spieltechnische Effekte zu erzielen. Wir präsentieren hier bewusst keinen Regeltext, sondern eine (zudem nicht einmal unumstrittene) aventurische Quelle – es steht Ihnen als Meister natürlich frei, die erwähnten Wirkungen zuzulassen oder nicht.

Edelsteine können vor allem gut im Zusammenhang mit Artefakten eingesetzt werden und können dort die ARCANOVI-Probe und/oder die Proben auf wirkende Sprüche erleichtern (siehe SRD 15). Hier und da können Sie Ihrem Spielermagier sogar gestatten, durch einen geeigneten Edelstein eine unvollkommene Voraussetzung für eine Zauberei auszugleichen oder den Zuschlag für eine passende Modifikation zu verringern – normalerweise verbraucht sich der Stein aber während des Zaubers.

Edelsteine eignen sich zudem besonders gut als materielle Komponente beim Wirken eines Zauberspruchs; hierbei können Sie sich an den spieltechnischen Auswirkungen der kristallomantischen Tradition orientieren: Verbrauch einer genügend großen, passenden Edelsteinsenkt die ASP-Kosten des Zaubers um bis zu 20 %.

Auch bei der Anwendung anderer Tätigkeiten können passend angewandte Steine die jeweiligen Proben um bis zu 3 Punkte erleichtern oder gegnerische Proben erschweren.

»Um aber einen der edlen Steine mit einem Zauber zu belegen, muss man sich in seine Struktur vertiefen, auf dass man sie erkenne, und das arkane Geflecht des Zaubers mit dem des Steines verbinden. Alsdann ist die Wahl des Steines für die Art des Zaubers von großem Belange, denn nicht jeder Edelstein vermag eine jede Form der Magie auf gleiche Weise zu speichern, ja, manche dem Steine innewohnende Kraft mag dem Wirken des Zaubers entgegenlaufen oder ihn gar abstoßen. Man hüte sich davor, einem Steine eine Kraft aufzuzwingen, die ihm zuwider ist, will man nicht Gefahr laufen, dass sich die gewobene Magie gegen einen selbst wendet, zu eigenem Schaden [...]

[...] wobei es von der Kraft und Gabe des Magus abhängt, ob und wie lange es gelingen mag, dass ein Stein mit einem Zauber behaftet bleibt, wie auch von der Art des Steines und des Spruches [...]

Wenig Sinn macht es, sich allzu viele Amulette anzueignen, entfalten die meisten ihre Wirkung doch allein durch ständiges Tragen. Allzu viel aber bewirkt nicht viel, wie der gelehrte Geist weiß, und zwei Amulette oder Steine bei sich zu tragen, deren Kraft einander aufhebt oder sich gar bekämpft, mag mehr Schaden anrichten als Gutes tun.

Auch sei sich der Träger eines Amulettes bewusst, dass es seinen Schutz in zweierlei Richtungen entfaltet, also sowohl feindliche Zauber als auch eigene behindern kann, wenn die Art des Zaubers der Struktur des Steines entgegensteht. Ein Amulett von Bernstein mag demnach seinen Träger vor allerlei schwarzmagischem Unbill schützen, doch vereitelt es zugleich unter Umständen, dass der Magus selbst einen Spruch zur Völlendung bringt, der ihm, dem Menschen, zwar dienlich sein könnte, dem Wesen des Steines aber zuwiderläuft.

Wohl am weitesten verbreitet ist es, sich der Kräfte eines Edelsteins als Amulett oder Ring (sehr beliebt in der Laienmagie, aber auch in der Heilkunst) zu bedienen, wo allein die rohe, natürliche Kraft des jeweiligen Steines seine Wirkung zeigt.

Indem man ihn zur Gemme formt, ihn mit den Symbolen und Namen der Götter versieht, ihn segnen lässt oder, um den anderen Weg noch einmal aufzuzeigen, ihn mit einem Spruch belegt und dessen Wirken in Schriftzeichen manifestiert,

die man in den Stein schneidet, weckt man die tiefere Kraft des Steines, verbindet sie mit einer zweiten, der göttlichen oder arkanen Kraft oder gar beiden, um ungleich stärkere Wirkung zu erzielen.

Ganz anders bedient man sich der Kraft der Steine bei der Fertigung magischer Tränke, Salben und Tinkturen wie auch in der Heilkunde:

Ein Edelstein im Trinkgefäß mag schon genug Kraft ausstrahlen, um eine gewünschte Wirkung zu zeitigen, so beim Amethysten, um Trunkenheit zu vereiteln. In der Heilkunde allerdings bedarf es oft stärkeren Wirkens. So ist es üblich, den Edelstein in Wasser oder Essig zu kochen, um seine Essenz zu gewinnen, oder man setzt den Stein in gutem Quellwasser über mehrere Tage dem Schein von Praios Antlitz aus, welcher bestens dafür geeignet ist, die relevanten Stoffe des Steines aus selbigem herauszulösen, um sie an das Wasser abzugeben, das alsdann zum heilwirkenden Elixier geworden ist.

Vor allem im Dienste der Heilkunde ist es Usus, den edlen Stein in einem Mörser zu pulverisieren und ihn dann mit entsprechenden Ingredienzen zu einer heilkräftigen Salbe oder einem Tranke zu mischen. Bisweilen ist es aber auch der Stein in seiner Reinform, auf die leidende Stelle aufgelegt, der rasche Wirkung verspricht. Doch muss der interessierte Leser an entsprechende Werke der Heilkunde verwiesen werden, um das genaue Vorgehen für bestimmte Leiden zu erfahren, würde eine umfassende Abhandlung doch den Rahmen dieses Bändchens sprengen. Im Folgenden will ich nun aufzeigen, welchem Stein welche Kräfte zugeordnet werden.

Bernstein: Er ist das Symbol der Sonne und steht für den ersten Mond im Jahr. Er ist der Stein des Praios, Sinnbild für Wahrhaftigkeit, Strenge und Gerechtigkeit. [...] Kein Falsch kann in seinem Schein bestehen, ebenso wenig wie jedwede Arglist. Unter seinem Einfluss gesteht ein Schuldiger seine Taten. Ist er mit dem heiligen Symbol des Praios gezeichnet und trägt

die Zeichen der Macht, vermag er seinen Träger vor unheiliger Magie zu beschirmen [...]. Auch in der Hellsicht und Weissagekunst entfaltet sich sein Wirken. [...] In der Heilkunst nimmt man ihn, um Fieber zu kurieren, auch hilft er gegen Erkrankungen des Halses, wenn man ihn unter der Zunge trägt oder ihn pulverisiert zu sich nimmt. [...] Besessene werden Heilung finden, wenn man ihr Haupt an jedem dritten Tage zur höchsten Praiosstunde mit Bernsteinpulver bestreut und sie einen Bernstein des nachts im Kopfkissen bergen. [...]

Smaragd: Der Stein der Kriegsgöttin Rondra steht für Mut, Hoffnung und Treue. In ihm ruht die Kraft der Löwin, mit ihm beschwört man das Schlachtenglück. Unter seinem Schimmer wird der Feigling zum Helden, der Held aber erfährt ungeahnten Mut und die Nähe zur Göttin. Man fertigt aus ihm Amulette, die den Träger vor schweren Wunden bewahren oder ihn vor Angriffen aus dem Hinterhalt warnen. Ein geweihtes Rondra-Amulett aus Smaragd vermag den Träger durch seine Färbung vor schädlicher Kampfszauberei warnen [...].

In Tränken vermag er das Wundfieber zu lindern [...].

Aquamarin: Dies ist der Stein Efferds, er symbolisiert die Kraft des Wassers und behütet den Seemann auf Fahrt. Ein Amulett aus Aquamarin mag Stürme besänftigen oder auch seinen Träger vor dem Ertrinken bewahren. Er ist der Stein der Harmonie und Freundschaft, Gefährten schenken sich Amulette aus Aquamarin mit dem Symbol der Travia als Zeichen unverbrüchlicher Treue. [...] Er ist auch der Stein der Wahrheit, der dem Kundigen Hellsicht verleiht, die Schleier vor dem, was war, und vor dem, was sein wird, lüftet. Man fertigt aus ihm Amulette und Tränke, die den Blick in die Zukunft erleichtern [...]. Den Heilkundigen dient er, um Leiden der Organe zu erkennen. [...]



Saphir: Der Stein der Travia, das Sinnbild der Reinheit und Beständigkeit, der Stein der Liebenden, die zueinander gefunden haben. [...] Er schützt vor der Macht übler Geister und Dämonen, wenn man ihn mit den Symbolen der Hesinde und der Mada versehen, mit dem Symbol des Praios bewahrt er vor Missgunst und Neid. [...]

In der Volksmagie fertigt man aus dem Saphir Amulette, um Jungfräulichkeit und Keuschheit zu wahren, aber auch solche, die eine Liebe ewig wahren lassen. Er vermag zu bewirken, dass ein Mensch in Liebe zu einem findet [oder er hilft,] wenn man die Liebe eines Mannes oder einer Frau nicht wünscht. So man ihn in einer Nacht, da sich Madas Mal nicht am Firmament zeigt, unter der Schwelle desjenigen vergräbt, dessen Liebe man nicht wünscht, so wird jegliche Glut binnen sieben Tagen von ihm abgefallen sein. [...] Wer ein Amulett aus Saphir trägt, wird an keine Tür vergebens klopfen, er ist als Gast wohl willkommen. Dem Leidenden kuriert er Schmerzen in der Stirn, zu welchem Behufe man ihn auf entsprechende Stelle auflegen muss. [...]

Karneol, auch Blutachat genannt: Dies ist der Stein Borons. Er ist das Sinnbild für Ruhe, Vergessen, innere Kraft, aber auch für das unwiderstehliche Ende. Er geleitet die Seelen sicher in die Hallen des Schweigens. [...] Ihm ist die Kraft inne, fremde Wesenheiten zu bannen und Tore in die Anderswelt zu schließen. Dem Beschwörer dient ein Amulett aus Karneol, mit den Namen der Herrin Hesinde und der Mada, unheilige Wesenheiten fernzuhalten und seine Beschwörungszauber zu stärken. Es verhindert Besessenheit und Einflüsterung durch böse Geister und Dämonen [...]. Ein Karneol mit dem Namen des Bishdaniel lässt dich Wahrträume haben, mit dem Zeichen Borons schenkt er dir sanften Schlaf. Heilkundige nutzen ihn, um Blutungen zu stillen und Schmerzen zu lindern. [...]

Onyx: Er ist der Stein der Hesinde. Er hat Macht über Dämonen und Geister und über die Gefilde, in denen die Toten wandeln. [...] Ein Amulett aus Onyx eröffnet dem Wissenden Quellen der arkanen Macht und baut Brücken in die Anderswelt. Mit dem Zeichen der Mada versehen, vermag er dem Träger Erleuchtung zu geben über verschlungene arkane Muster. Den Jüngern des dunklen Pfades nützt ein Amulett aus Onyxstein, [...] er öffnet Tore in die anderen Sphären und hilft, dämonische Wesenheiten in unsere Sphäre herabzurufen.

Vorsehen mit den Zeichen des Boron und der Marbo, erlaubt er es, mit den Toten zu reden und seine Seele auf die Reise durch ihre düsteren Gefilde zu senden. [...]

Bergkristall oder Quarz: Er ist der Stein des Firun, zu Stein gewordenes Eis, so hart, dass er nimmermehr schmelzen wird. Mit dem Zeichen der Rondra versehen, kann man mit ihm Stürme vom Himmel herabbeschwören und den Winden befehlen. Mit dem Zeichen des Efferd hilft er gegen Dürre. Man sagt, er mache das Auge des Trägers sicher, aber sein Herz so kalt wie Eis. Er stillt den Durst, wenn man ihn im Munde hält. So man ihn ins Feuer legt und erwärmt, wird er geschwollene Glieder lindern.

Opal: Er ist der Stein der Tsa. In ihm zeigen sich alle Farben, er ist das Sinnbild der Vielfalt. Er hat die Macht, dir die Jugend zurückzugeben. [...] Das Zeichen der Tsa weckt in ihm die Kraft, dem Träger ewige Jugend zu erhalten, aber auch, neues Leben zu schaffen. Man trägt ihn, wenn man sich sehlichst ein Kind erbittet. Zu Pulver zerstoßen und dem Vieh unter das Futter gemischt, macht er die Tiere im kommenden Götterlauf fruchtbar und den Nachwuchs kräftig. Neugeborenen legt man einen Opal in die Wiege, auf dass das Kind wohl gerate.

Dem Kundigen zeigt er, ob ein Kranker sterben muss, verliert er doch jegliche Farbe, wenn man ihn einem Todgeweihten auf die Stirne legt.

Türkis: Er ist der Stein des Phex, zugleich Glücksbringer und Sinnbild für Unbeständigkeit. Er lässt Herzenswünsche wahr werden. Er ist der Freund des Spielers, verleiht den Händen magische Flinkheit. [...] Der Türkis zieht das Gold an und bringt seinem Träger Reichtum. [...] Den Heilern gilt er als Mittel, die Rekonvaleszenz eines Kranken zu verkürzen, er weckt die Lebensgeister aufs Neue und gibt dem Kranken frischen Mut.

Achat: Er ist der Stein der Peraine, Sinnbild für Emsigkeit und Fleiß, aber auch für Güte. Er vermag verwirrte Sinne zu heilen, aber auch Me-

lancholie. Mit dem Symbol des Boron und der Hesinde versehen, vermag er den Magus vor Hypnosis und beeinflussender Magie zu bewahren. [...] Er findet Anwendung bei Ernte- und Fruchtbarkeitszaubern. Er kuriert Aussatz und lindert Krankheiten der Seele. [...] Die weisen Frauen nutzen den Achat, um der werdenden Mutter die Geburt zu erleichtern.

Rubin: Er ist der Stein des Ingerimm, in ihm findet sich die Kraft des Feuers. Mit ihm kann man die Flammen beherrschen, er kann aber auch den lodernen Zorn in der Brust eines Kriegers wecken. [...] Man wirkt mit ihm Flammen- und Feuerzauber.

Dem Kranken schenkt er Stärke und frischen Mut. Er stärkt das Herz und reinigt das Blut von schädlichen Säften.

Amethyst: Er ist der Stein der Rahja. Er vermag ein Herz in flammende Leidenschaft zu versetzen. Sein Schimmer schenkt seinem Träger Schönheit, auch weckt er die Sinne für rahjagefälliges Treiben. Mit dem Symbol des Praios, der Mada und der Hesinde versehen, behütet der Amethyst vor allerlei Arten schädlicher Magie. Dem Neugeborenen gibt man einen Amethyst in die Wiege, um zu verhindern, dass Kobolde oder Feen es vertauschen. Mit dem Zeichen des Phex versehen, hilft er, Zauber zu wirken, die einem ein anderes Anlitz verleihen.

Man benutzt den Stein für Liebeszauber, um das Herz eines Menschen zu entzünden. [...]

Eine Frau, die einen Amethyst mit dem Zeichen der Tsa in ihrem Gürtel trägt, wird besonders schöne Kinder gebären. [...] Sein Elixier hilft, die Schönheit zu erhalten, er lässt Hautflecken und Pusteln verschwinden und macht die Haut glatt und zart.

Diamant: Er ist das Sinnbild für den Zwölfkreis der Götter, die Bindung an die Zwölfe, das Symbol für Vollkommenheit und Einheit. Er verkörpert die Einheit der Zwölfe. Er steht für Demut, Lauterkeit, Bescheidenheit und göttliche Liebe; den Novadis aber gilt er als Sinnbild für die Allmacht Rastullahs. In ihm liegen die Kräfte der Schöpfung wie des Verfalls, mit seiner Macht kann Neues entstehen, aber auch Altes zerstört werden. Man wirkt mit ihm machtvolle Zauber der Veränderung und vermag mittels seiner Kraft, starke Magie zu brechen. Er ist am schwersten von allen edlen Steinen mit einem Zauber zu belegen, und bewahrt ihn doch am längsten.

Den Fürsten gilt er als Heilsstein, in der Krone getragen, behütet er sie vor falschen Einflüsterungen, Besessenheit und wirrem Geiste. Sein klarer Schein birgt die Tugend der Weisheit, die sich in seinem Träger widerspiegelt.

Topas: Dies ist der Stein der Mada, in ihm spiegelt sich das Kommen und Gehen der Hesindetochter wider, denn mit dem Lauf der Mada verändert sich die Farbe des Topas. Mit den Zeichen Hesindes und Madas versehen, birgt er große Macht gegen dunkle Magie [...].

In der Heilkunde verwendet man ihn, um Krankheiten magischen Ursprungs zu heilen, er nimmt die dunkle Kraft des Zaubers in sich auf, so dass sie dem Kranken nicht mehr zum Verderben gereichen kann.

Granat: Dies ist der Stein der Marbo, der sanftmütigen Tochter des Boron. Sein Wirken bewahrt vor den Einflüssen schädlicher Dämonen und stärkt die Kräfte der Sterblichen, sich wider unnatürliche Wesenheiten zu behaupten. [...] Seinem Träger offenbart er in den Träumen nahende Gefahren, er behütet ihn vor dem Alpdruck. [...] Er schenkt dem Kranken erholsamen Schlaf und lässt ihn dadurch neue Kraft schöpfen.

Rosenquarz: Dies ist der Stein der Satuarua, voller ursprünglicher Kraft, gegeben durch die Erdmutter Sumu. Die Dienerinnen Stauarias nutzen den Rosenquarz für die Magie der Hellsicht, er gibt Einblick in Dinge, die waren, die sind, und die sein werden. Durch ihn vermag man den wachsamem Satinav zu überlisten, dass man Kunde bekommt von anderer Zeit. [...] Im Namen der Hesinde vermag er seinem Träger die Pforte in die astralen Sphären zu eröffnen, auch hilft er, die Gedanken anderer zu durchschauen.

In der Volksmagie weiß man, dass der Rosenquarz das Haus vor Blitzschlag schützt, wenn man ihn unter dem Giebel bewahrt. [...] Mit dem Zeichen der Ifirm versehen, vermag der Rosenquarz, dem Kranken unter die Zunge gelegt, Fieber zu lindern.

Lapislazuli: Er ist der Stein des Aves. Er ist der Schutzstein der Seeleute und Abenteurer, er weist dem Reisenden den Weg und vermag durch seine Kraft Unglücksfälle zu verhüten. Mit dem Zeichen der Travia versehen, kann er vor Streit und Zank schützen.

In der Heilkunde verwendet man sein Elixier, um Augenleiden zu heilen, sein Pulver wirkt heilsam bei Aufstoßen, Seufzern und anderen kleineren Unwohlheiten.

Chrysoberyll: Der Stein des Ucuri. Ordnung verleiht er und dieser kann er dem verwirrten Geist die zurückgeben. Dazu muss er täglich mit etwas Quellwasser vermischt getrunken werden. [...] Mit dem Zeichen der Pe-raine richtet er Knochenbrüche. [...]

Schwarzer Topas: Der Stein des Kor. Wilde Kraft und Stärke verleiht er dem Träger, vermag aber auch Blutdurst zu wecken. Mit dem Zeichen Bo-

rons versehen, bündigt er Berserker und Lykanthropen. [...] Er verleiht dem Kundigen Macht über den fremden Körper. [...]

Mondstein: Der Stein des Nandus. Er führt zur Einsicht und klarem Denken. [...] Mit dem Zeichen Hesindes schärft er den Geist und das Auge. Als Amulett mit dem Zeichen des Phex, kann man Listen durchschauen. [...] Als Fokus kann er den fremden Geist bezaubern.

Jaspis: Ifirns Stein verleiht dem Frierenden Wärme, dem Verlassenen Hoffnung. Ein Amulett mit Jaspis und dem Zeichen der Travia lässt den Wanderer immer zurückfinden. [...] Mit dem Zeichen der Rahja lässt er jedes Herz schmelzen. [...] Einem Heilkundigen hilft der Stein die Krankheiten zu verzögern. [...]

—Alaar Zhavino, Codex Emeraldus, in einer Abschrift der Magistra Is-lailla 'Rai Ishafar; Punin, 873 BF

DIE MAGIE DER NAMEN

»Vor Anbeginn der Zeiten, als nichts und niemand einen Namen besaß, streifte LOS, der Allgott, durch die Unendlichkeit und erblickte Sumu. [...]«

—aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, Ausgabe von 960 BF

»Oh wie gut, dass niemand weiß, dass ich Vergopochtelt heiß!«

—aus Die Nichtwelt, neuerliche Ausgabe, Märchen von der Koboldhochzeit

»Dschadir, der Sohn der Kühnheit, trat hin vor den Schwarzen Drachen und sprach: "Nun lasse ab von den Schätzen des Sultans, den 77 geraubten Jungfrauen und dem Stern der Nacht. Sonst wirst du Harm und Unbill erfahren müssen, Schwarzgeschuppter!" Wie es Sitte war, spie er vor dem Ungeheuer aus. Der Drache aber höhnte: "Du drohst mir, Menschling? Womit?" Und Dschadir der Kühne entgegnete: "Mit deinem Namen, Kurungur." Beim Klang des Namens erstarrte der Wurm.«

—aus dem Märchen von Dschadir dem Kühnen, wie es in Khunchom erzählt wird

»Von den Namen: Tragen zwei Mitglieder einer Familie denselben Vornamen, muss einer bald sterben. Ein Kind vor Empfang des Geburtssegens beim Namen zu nennen, lockt die diebischen Kobolde herbei. Benennt man ein Kind nach einem Verstorbenen, lebt dieser im Kinde weiter. Träumt man, dass man von einem Verstorbenen beim Namen gerufen wird, muss man bald sterben. Verschluckt ein Siecher einen Zettel mit seinem Namen, gesundet er schneller. Bösen Leuten darf man nicht die Namen lieber Menschen nennen. Nennt man sich selbst gegenüber anderen mit falschem Namen, verliert man nach und nach seine Erinnerung. Wenn man die Namen von Geistern, Dämonen, Elfen und Einhörnern kennt, kann man sie herbeirufen. Kennt man den Namen eines Kobolds, kann man über ihn gebieten.«

—Freifrau Gilda von Honingen-Salpeitin, Almanach des Volksglaubens, 921 BF

»Der dritte Name – obwohl dieser Ausdruck kaum angebracht ist – scheint der Geheime oder Wahre Name des Elfen zu sein, der nur ihm alleine bekannt ist. Der Elf erfährt ihn angeblich in einem Weistraum oder im Augenblick erster Lebensgefahr, vielleicht auch, wenn er zu einem besonders mystischen Zeitpunkt danach sucht. Es heißt, dass der Elf plötzlich erkennt, dass dieser Name die vollkommene Beschreibung seines Wesens ist. Manch ein Elf wartet aber auch sein ganzes Leben auf die Erkenntnis. Viele Auelfen und Halbelfen halten den Wahren Namen eines Elfen gar für ein Waldelfenmärchen. Naturgemäß zeigen die Elfen besonderen Widerwillen, über dieses Thema insbesondere einem Menschen genaue Angaben zu machen. Seinen Wahren Namen zu teilen, bedeutet sich völlig auszuliefern.

Nur in einigen wenigen Liebesliedern wird davon berichtet, dass ein Paar wechselseitig den Wahren Namen teilt, eine 'Seelenhochzeit', die auch bei den Elfen nur alle hundert Jahre vorkommt. Alle derartigen Lieder erzählen denn auch von einem gleichzeitigen Tod der Liebenden, selbst wenn Hunderte von Meilen zwischen ihnen liegen.«

—aus Menschen und Nichtmenschen – ein phänotypischer Vergleich, Hesinde-Geweiheter Strathus, um 513 BF, Donnerbacher Ausgabe

»Die Existenz eines Wahren Namens kennen Kundige der Beherrschungsmagie auch von Kobolden, Geistern und Dämonen, die ja allesamt Wesen zweier Welten sind, einer Wirklichen und einer Wahren. Und bräuchte es noch einen Beweis für die überirdische Herkunft der Elben, dies wäre er. Unser Wahrer Name ist also Grund für das Fehlen einer Religion der Elben, der letzte Funke jenes Lichtes, aus dem wir alle gekommen sind. Bei der Astralen Meditation, beim Singen der Alten Lieder, insbesondere bei der Erschaffung persönlicher magischer Artefakte, und in intimsten Augenblicken wie der größten Trauer, der Todesstunde oder der Selbstentlebung ist der Wahre Name Leuchtfener, Kristallisationskern oder Anker für jenen filigranen Augenblick zwischen den beiden Welten von Sein und Traum. [...]

Alles, was ist, ist nur Teil eines allumfassenden Weltenliedes oder -verses: Des Panylems, geschrieben von unfassbaren Wesen: So, wie wir uns unsere Götter nur erdenken, werden wir erdacht und sind nichts weiter denn Lettern in einem Buch. Jeder Wahre Name trägt zu diesem Weltenlied bei und ist ein Ton in seiner Melodie.«

—übersetzt aus den verbotenen Schriften der Philosophia Magica, Elon Carhelan, um 0 BF

Die Magie der Namen ist in Aventurien allgegenwärtig: Hier vermischen sich die Bräuche und Ängste der einfachen Menschen mit den Theorien der Gelehrten, Erkenntnissen der Zauberer und der Wirklichkeit.

Gewitzte Helden aus Sagen gaben sich ihren Gegnern nicht zu erkennen, damit diese sie nicht verfluchen konnten. Diverse Erzschorken waren dagegen ohne Namen und konnten dadurch von keinem Zauber belangt werden. Manche Stämme und Sippen der Waldmenschen, Fjarninger und anderer primitiver Völker nennen Fremden furchtsam nie ihren Namen oder wählen eine Umschreibung. Die Erzzwerge berechnen die Zahlenwerte von Namen und suchen so die 'Weltenzahl'. Gewisse Begriffe (wie etwa Karma) erscheinen in vielen Sprachen nur leicht verfremdet und nähren die These von einer metaphysischen Ursprache. Etliche Zauber können nur als gesprochene Formeln gewirkt werden. Die Rashduler hüteten Jahrhunderte lang als Geheimnis den Namen der Schutzgottheit ihrer Stadt, auf dass er nie den Feinden in die Hände fiel. Der Namenlose Gott wurde seines Namens beraubt, damit ihn nie jemand mehr

anrufen könne. Wird der Name eines Erzdämonen ausgesprochen, erfüllt oft ein Hauch von Finsternis und Verderben die Umgebung. Die Namensmagie wirkt jedoch nicht bei jedem Wesen oder Namen gleich stark. Zu unterscheiden ist zwischen dem gewöhnlichen Rufnamen – der mal mehr, mal weniger das wahre Wesen des Bezeichneten beschreibt – und dem geheimen Wahren Namen, bei dem Bezeichnung und Bezeichnetes eins sind: Kennt man den Wahren Namen von etwas oder jemanden, so kann man über seine tief inwohnenden Wesensmerkmale und Kräfte verfügen.

Es heißt, dass jedes Wesen, jedes Ding und jeder Ort einen Wahren Namen besitzt, was aber nur eine von vielen Hypothesen und Legenden zu diesem Thema ist. Sicher ist jedoch, dass nur wenige Wesen sich ihres eigenen Wahren Namens bewusst sind oder aber für die Namensmagie anfälliger sind als andere. Vor allem Zauberwesen wie Elfen, Kobolde, Drachen, Einhörner, Werwölfe und vor allem die Dämonen der Niederhöhlen sind stark mit ihrem Wahren Namen verbunden.

Die Bezeichnung Wahrer Name wirkt irre führend, denn offenbar ist dieser nicht immer ein aussprechbares Wort. Man raunt auch von unmöglich verschlungenen Symbolen, komplexen thesähnlichen Strukturen und berausenden sphärenharmonischen Schwingungen (womit die Namensmagie in die Bild- und Liedmagie übergeht).

WAHRER NAME

Spielercharaktere oder Meisterpersonen, die den Nachteil *Wahrer Name* besitzen, sind diesem mit ihrem Schicksal weit enger verbunden. Für sie gelten folgende Regeln.

Erkennen: Der Wahre Name kann mittels mächtiger Magie erkannt werden, wenn der Zaubernde tief in den Geist oder das Unterbewusstsein des Namensträgers eindringt: Geeignet sind etwa (in absteigender Reihenfolge) SEELENTIER ERKENNEN, TRAUMGESTALT (Traumreise nach Spielleiterentscheid; der Zaubernde muss durch die Traumwelt bis zum wohlgehüteten 'Hort des Wahren Namens' vordringen), BLICK IN DIE GEDANKEN (nur mit Modifikation *Tiefentelepathie*), BLICK AUFS WESEN und SENSIBAR. Die Probenaufschläge betragen zwischen +7 und +12. Manch mächtige Liturgien und Beherrschungsdämonen sollen ebenfalls dazu in der Lage sein.

Beherrschen: Kennt ein Zaubernder den Wahren Namen eines Opfers, besitzt dieses gegenüber dessen Magie nur noch eine Magieresistenz von 0. Zauber mit den Merkmalen *Einfluss*, *Herrschaft*, *Hellsicht* und *Verständigung*, die auf das Opfer gesprochen werden, kosten nur drei Viertel der üblicherweise benötigten AsP. Charisma-Proben sind um 3 Punkte erleichtert, Proben auf *Überreden* und *Überzeugen* zusätzlich um 2 Punkte.

Weitere Auswirkungen nach Spielleiterentscheid. Möglich wären etwa: Ruft jemand den Wahren Namen seines Freundes, so hat der Träger des Namens kurz dessen Bild vor Augen. Spricht ihn dagegen ein Feind aus, zuckt der Namensträger kurz vor Schmerzen zusammen. Druidenrituale und Hexenflüche können ihre Wirkung verstärken. Ein Geist, der den Wahren Namen eines Lebenden kennt, kann in seinen Körper einfahren und darin wieder zum Leben erwachen. Ein Gehörnter Dämon, der ihn kennt, soll den Träger jedoch jederzeit in die Siebte Sphäre reißen können.

Die Magie der Wahren Namen beruht auf den Merkmalen *Herrschaft* und *Einfluss*, vor allem aber *Hellsicht* und *Verständigung*. Unter Umständen können entsprechende antimagische Zauber und Rituale die Auswirkungen abschwächen oder unterdrücken.

Die Kenntnis der nur sehr selten offenbar werdenden Wahren Namen von Orten oder Dingen (insbesondere: Artefaktseelen) ist vergleichbar mit einer guten Matrixkenntnis und -einführung: Objektzauber oder Umgebungszauber können nach Maßgabe des Spielers erleichtert sein.

DARSTELLUNGSTIPP: WAHRE NAMEN

Wahre Namen sollten stets ungewöhnlich, magisch und mächtig klingen: Sei es besonders lang und komplex, wie etwa bei den Kobolden, oder aber überraschend kurz – bis hin zu nur einem Laut.

Sollten Sie sich nicht auf den Wortlaut eines Wahren Namens festlegen wollen, können Sie auch zu einer erzählerischen Variante greifen: Am Spieltisch hat es sich bewährt, ein Mysterium wie den Wahren Namen verschleiert darzustellen. Legen Sie nicht fest, wie der Wahre Name denn nun lautet oder geschrieben wird, sondern umschreiben Sie stets nur: "Der Wahre Name durchströmt deinen Geist und du weißt: Er ist wahrhaftig, groß und älter als alles, was von Menschenzungen ausgesprochen wurde." "Du nennst mit zitternder Stimme den Wahren Namen, nur unvollständig wiedergegeben von deiner schwachen Kehle." In den Publikationen des Schwarzen Auges sind nur in Ausnahmefällen Wahre Namen genannt (wie z.B. bei manchen Kobolden). Auch bei exotischen Namen von Dämonen (Je-Chrizlayk-Ura, Mhek'Thagor), Drachen (Rhazzazor, Malgorzzata, Agapyr) und Riesen (Glantuban, Ishyatralin) können Sie davon ausgehen, dass es sich nur um 'Rufnamen' handelt, wenn nicht explizit Gegenteiliges behauptet wird.

 Besitzt das Opfer nicht den Nachteil *Wahrer Name*, gelten die obigen Ausführungen nur stark eingeschränkt. Bereits das Erkennen des Wahren Namens ist nahezu unmöglich.

MAGISCHE WESEN (AUSWAHL)

Die Kenntnis des Wahren Namens magischer Wesen kann unterschiedliche Auswirkungen haben. Details sind dem Spielleiter überlassen. Wer den Wahren Namen einer Zauber Kreatur kennt, wird als deren Namensmeister bezeichnet.

Kobolde: müssen ihren Wahren Namen oft als Lösung eines Rätsels anbieten; wird er offenbar, können sie nicht mehr direkt gegen den Namensmeister vorgehen und sie müssen ihm sieben Dienste erweisen.

Einhörner: müssen ihren Wahren Namen meist einem Sterblichen anvertrauen, dessen Blut sie auch teilen; Namensmeister können das Einhorn jederzeit auch aus großer Entfernung gedanklich herbeirufen, dessen Sinne mitbenutzen und sogar erlittene Schadenspunkte auf das Zauberwesen übertragen (selbst bis es stirbt). Es heißt, dass man den Wahren Namen eines Einhorns erkennen kann, wenn man von diesem geheilt wird.

Gargyle: besitzen angeblich ihren Wahren Namen als feinste Arkanal-Schriftzeichen irgendwo auf ihrem Körper; wird er genannt, erstarren sie bis zum nächsten Sonnenuntergang zu Stein.

Feen, Biestinger und andere Andersweltliche: individuell (vom Vertreiben, Herbeirufen oder Tod des Namensträgers über Dienste und langfristige Verklavung bis hin zur Verwandlung in grässliche Finsterwesen oder hübsche Prinzen).

Riesen: Es heißt, dass Riesen ihrem Namensmeister 7 mal 7 Wochen dienen müssen, diesen dann jedoch hasserfüllt bis zum Tode jagen. Andere Sagen sprechen davon, dass eine Seelenwanderung zwischen dem Riesen und dem Namensmeister erfolgt, sobald Letzterer den Wahren Namen des Ungetüms ausspricht.

Drachen: verwahren ihren Wahren Namen tief im Karfunkel, so dass es bislang kaum einem Zweibeiner gelungen ist, dieses Geheimnis zu entschlüsseln. Der Namensmeister kann dem Drachen beschränkt gebieten und ist mit seinem Leben verbunden: Jeden Schaden, den der Namensmeister erleidet, muss auch der Drache erleiden. Stirbt der Namensmeister, ist auch das Leben des Drachen beendet.

DER WAHRE NAME BESCHWÖRBARER WESEN

Das, was wir im Kapitel **Die Kunst der Invokation** Wahrer Name genannt haben, stimmt in der Intensität seiner Wirkung, wenn er bei der Beschwörung genutzt wird, in etwa mit dem zuvor gesagten überein. Die Kenntnis des 'Wahren Namens' erleichtert die Beschwörung

DIE MACHT DER ELEMENTE

»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 Mada nahm dem Siebten die Kraft, die er bewahren sollte, und ließ sie in die Sphären fließen. Die Sechse aber sind Feuer und Wasser, Erz und Luft und Humus und Eis. Und ihre Zitadellen erheben sich vom Urgrund des Weltgesetzes bis hoch in die dritte – welche ist unsere – Sphäre, zum Zeichen, dass ihnen Macht gegeben über die Elemente und Macht über die Welt – denn was wären wir, wären nicht die Elemente?«
—aus den Chroniken von Ilaris

Diese Aussagen der Ilaristen fassen recht gut etliche Thesen und Theorien zusammen, die unter den kundigsten aventurischen Gelehrten und Zauberer über das Mysterium der Elemente bekannt sind. In der Tat besteht die Dritte Sphäre (siehe auch Seite 356) aus den verschiedenen Erscheinungsformen und Mischungen der drei Gegensatzpaare Feuer und Wasser, Erz und Luft und Humus und Eis. Während dabei allen Elementen solch fundamentale Eigenschaften wie Schwere, Ausdehnung und Gestalt, die ihren Ursprung in der zweiten Sphäre haben, in verschiedenem Ausmaß zukommen, stellen die sechs Elemente die Kräfte dar, die Aventurien maßgeblich formen. Zwar gibt es nachweislich auch andere Kräfte, die bisweilen als Ele-

und die Kontrolle des Wesens enorm. Jedoch handelt es sich nicht (zwangsweise) um einen Wahren Namen im Sinne des vorherigen Abschnitts, sondern eher um eine regeltechnische Hilfe. Um was es sich bei diesen dort behandelten Wahren Namen handelt, wird in den Abschnitten zur Beschwörung dieser Wesen behandelt.

mente bezeichnet werden – die geheimnisvolle Kraft der Blitze ist so ein Beispiel –, aber nur von diesen Sechs sind reine Manifestationen, ja sogar eigenständige und beschwörbare Wesenheiten wie Elementargeister und Dschinne bekannt. Auch ist es noch keiner alchimistischen Analyse gelungen, aus Proben anderes als diese Elemente in Reinform zu extrahieren. So verwundert es nicht, dass sich in vielen magischen Traditionen Zauberer der Erforschung und Manipulation der elementaren Kräfte verschrieben haben.

Eine besondere Stellung nimmt allerdings die *Sternenkraft*, *Erdkraft* oder auch einfach *Magie* ein. In vielen Mythen ist überliefert, dass sie einstmals ein Element gewesen ist, dann aber durch das Wirken Madas in den Sphären verstreut wurde. Zwar zeigt die Magie auch heute noch manche Eigenschaften, die auch Elementen zugeschrieben werden, doch da bislang von keiner gelungenen Beschwörung eines Elementars der Magie oder einer rein magischen Substanz berichtet wurde (lässt man einmal die Erzählungen des Tarlisin von Borbra außer Acht) und sie anders als die sechs Elemente sogar den Limbus durchströmt, weigern sich die meisten, der Magie den Status eines Elementes zuzuerkennen; insbesondere von den Geoden wird dies sogar strikt abgelehnt. Mehr zur Rolle der Elemente und der Magie in der Kosmologie und zu ihrem Verhältnis zu den 'Urprinzipien' Sika-ryan und Nayrakis finden Sie in der Publikation **Wege der Götter**.



FEUER

»Rasende Glut, verzehrend wie eine Grille der Jugend, und doch wärmend und nährend wie der Busen einer Mutter.«
—Spektabilität Pyriander di Ariarchos über das Wesen des Feuers, neuzeitlich

Die primäre Eigenschaft und Essenz des Feuers ist *Wärme*, manifestiert in den Flammen einer Kerze ebenso wie in denen eines Waldbrandes oder dem inneren Feuer der Drachen. Daneben steht das Feuer auch für gewaltsame Veränderung und Vernichtung, aber auch für Erneuerung und für Licht. Deshalb werden ihm neben der destruktiven Zauberei – die sich häufig des Feuers bedient – auch der schöpferisch-brennende Geist, die Sprache und der aktive, nach außen drängende Wille zugeordnet.

Außer in den offenen Flammen zeigt sich die Macht des Feuers in der Gluthitze der Khôm, der wärmenden Kraft des Lichtes oder auch den heftigen Fieberschüben des Wundfiebers.

WASSER

»Ob als Tropfen, als Fluss oder als grenzenloses Meer, das Wasser ist wandelbar, stets fließend und strömend, teilbar und unteilbar zugleich.«
—Hüterin des Zirkels Larona Seeträumerin während einer Predigt in Havena, 1014 BF

Das Wesen des Wassers ist die *Veränderung*, stetige *Verwandlung*, aber auch die *Kontinuität*. Dies zeigt sich in den tiefen Ozeanen ebenso wie im strömenden Regen, oder auch im dauerhaft dahinfließenden Strom. Darüber hinaus repräsentiert Wasser auch Tiefe und Grenzenlosigkeit; aber auch unergründlichen Geist, biswei-

len Melancholie oder gar Wahnsinn; Eleganz und Verwandlungs- und Veränderungszauberei werden mit dem Wasser assoziiert. Die Kraft des Wassers ist natürlich besonders stark in den Meeren, aber sie ist ebenso in Seen, Flüssen und Quellen allgegenwärtig. Doch auch Regen und Grundwasser gelten als Erscheinungsformen des Wassers, ja bisweilen wird sogar der Nebel als solche gezählt.

ERZ, FELS

»Wie der Fels werde ich dir nicht weichen, Drache, wie das Erz dir widerstehen, wie die Gebeine Sumus dich überdauern!«

—der Erz-Geode Thukalox um 2400 v.BF nahe Aradolosch

Beharrungsvermögen, Beständigkeit, Festigkeit, Härte und (kristallene) Ordnung sind die charakteristischen Eigenschaften von Erz und Fels. Wenig verwunderlich ist es da, dass daher auch Starrsinn und Willenskraft, Unbeugsamkeit und Stärke, aber auch geistige Trägheit mit diesem Element verbunden sind.

Ausformungen des Erzes sind Edelsteine und einfacher Staub, Metalle und Sand, ein Salzkorn aber auch ein mächtiges Gebirge, kurz die gesamte feste, unbelebte Natur soweit sie nicht wie totes Holz dem Humus entstammt.

LUFT

»Ergo ist die Essentia der Luft die permanente Perturbatio, die beständige Fugazität – und wieder finden wir Attribute der Heptessenz.«

—Magister Magnus Aleya Ambareth, Tractatus Septelementarium, Khunchom, 1014 BF

Vor allem *Bewegung* ist es, die das Wesen der elementaren Luft ausmacht. Dieses zeigt sich im andauernden Wind und den Stürmen, die über das Land peitschen. Weiterhin werden mit der Luft noch die Flüchtigkeit und Unbeständigkeit, die Rastlosigkeit und Geschicklichkeit verbunden. Auf magischem Gebiet spricht man ihr die Hellsichts- und Verständigungsmagie, vor allem aber die Bewegungsmagie zu. Nicht nur die Luft zum Atmen, auch ekeleregende Faulgase und die betörenden Düfte frisch erblühter Blumen sind Ausprägungen der Luft, deren bekannteste Manifestationen sicherlich die von der Mythologie so genannten 'Zwölf Winde' sind.

HUMUS, ERDE

»Spüre, wie dich Sumus Lebenskraft erfüllt, wie es knospt und rankt, wie es drängt und wächst!«

—der Druide Boreslaus zu seinem Schüler Gerward, Andergast, neuzeitlich

Die bestimmenden Attribute des Humus sind *Lebenskraft* und *Wachstum*, wie man sie in einer mächtigen Steineiche sehen kann. Als Verkörperung alles Lebendigen ist dem Humus die Heilzauberei zugeordnet, aber auch die Einsicht in den Kreislauf des Lebens, der

neben Sprießen und Gebären auch Verschlingen und Verdauen und letztlich auch das Welken und Verrotten beinhaltet.

Würmer und Käfer, Kräuter und Bäume, Mäuse und Löwen und die kulturschaffenden Rassen, sie alle sind Ausprägungen des Humus, doch auch alles, was einst aus lebendem Humus entstanden ist, gehört zu den Manifestationen dieses Elementes. Und so sind auch totes Holz, welkes Laub, zähes Leder und morsche Knochen, aber auch die lebensspendende Ackerkrume, Teil dieses Elementes.



EIS, SCHNEE

»Dein sinnloses Streben endet nun in der allumfassenden Kälte des Welteneises.«

—der Eis-Geode Kubax Krähenfirn zu einem Erfrierenden, bei Leskari, neuzeitlich

Kälte ist Essenz des Eises in allen seinen Erscheinungsformen. Doch auch Dunkelheit und Tod, kalte Rationalität und Gefühllosigkeit, Zeitlosigkeit und Erstarrung werden dem Eis zugeschrieben. Auf dem Gebiet der Magie wird ihm die Temporalzauberei zugeordnet.

Besonders präsent ist die Macht des Eises in Nordaventurien; mit den unbezwingbaren Eisflächen jenseits von Grimmfrostöde und Yetiland und den mächtigen Gletschern von Eis- und Nebelzinnen befindet sich ein großer Teil des Landes im Griff des Eises. Doch auch in jedem Winter und in jeder einzelnen Schneeflocke manifestiert sich dieses Element.

DIE ZITADELLEN DER ELEMENTE

Die Schöpfungsmythen mancher Völker berichten, dass jedes der Elemente über Zitadellen verfügt, Zwingburgen, in denen die Essenz des Elementes vor den Gefahren der Dämonen und dem Zugriff der Sterblichen behütet wird. Zugleich aber heißt es, dass, wer in diese Zitadellen vordringt, vollkommene Macht und endgültiges Wissen über das Element gewinnt. Und so haben sich immer wieder Zauberer aller Rassen und Völker auf die Suche nach ihnen gemacht – und viele Legenden wollen wissen, wo sich einzelne Zitadellen befinden.

Während die Überlieferungen für die *Zitadelle des Feuers* meist einen Vulkan in der Bergkette des südöstlichen Rieslandes nennen (aber auch der sagenhafte Kontinent Uthuria wird genannt), soll die *Zitadelle des Wassers* nach einer Quelle auf dem Grund des Meeres der Sieben Winde, nach einer anderen im Neunaugensee liegen. Die *Zitadelle des Erzes* hingegen wird meist in großer Tiefe unter dem Raschtulswall lokalisiert (siehe *Raschtuls Atem 146*), während sich die der *Luft* wahlweise als gigantische, treibende Wolkenfestung manifestieren oder auf dem höchsten Gipfel – ausgerechnet – des Eherenen Schwertes befinden soll. Lediglich bei den *Zitadellen von Humus und Eis* sind sich die meisten Überlieferungen recht einig: Die des Humus soll sich in einem gigantischen Wald im südlichen Güldenland, die des Eises inmitten des ewigen Eises im Norden direkt unter dem Polarstern, dem Zeichen des Mysteriums von Kha, erheben. An dieser Stelle soll auch nicht verschwiegen werden, dass manche Kosmologen den verwüsteten Tafelberg der Gor als die Überreste der zerschlagenen Zitadelle der Magie ansehen.

AFFINITÄTEN

»Beachte nun, dass die Elemente nicht sind eyns wie das andere und sich gleich in ihrer Vielfalsh, sondern dass sie auch sind beygeordnet und aehnlich oder contrair und vizversaal. Wenn du aber sagest: Meyn sey das Feuer! so sagest du auch: Das Wasser sey mir fern!«

—aus der Puniner Zweitschrift des Großen Elementariums

»Höret! Ihr glaubt, alles sei Kampf? Mitnichten! Die Konkurrenz der Elemente ist nun nicht so zu verstehen wie der Streit der Götter über ihre Anhänger und wann sie sich präsentieren und wer mehr von der Macht hat oder haben soll; oder wie die Blutschlachten der Dämonen um ihre Domänen, denn sie kennen nur Hader; oder wie der Kampf der Beni No-

vad gegen das Reich. Mitnichten! Mitnichten! Die Elemente können zwar nicht beisammen sein: das Eis beim Humus, denn dann vergeht das Leben und der Keim und Same bricht das Eis und verschlingt es; das Feuer beim Wasser, denn die Flamme erlischt, und das Wasser wird zu Luft und flüchtigem Dampf; das Erz bei der Luft, denn der Wind zermahlt das Erz und macht es brüchig, und das Erz schließt den Wind ein, auf dass er unbeweglich wird und vergehen muss, aber sie können auch nicht ohne einander sein, denn dann wäre Stillstand und Nichts.»

—aus den Chroniken von Ilaris

Die wohl bekanntesten Beziehungen oder Affinitäten unter den Elementen sind die der drei Gegensatzpaare, so wie sie oben dargestellt wurden. Doch hat dies weitreichende Konsequenzen: Wer sich vollständig einem Element verschreibt, wird in Zukunft Probleme mit den Aspekten des konträren haben und dieses in all seinen Erscheinungsformen möglichst zu meiden suchen. Dies gilt insbesondere auch für Zauber, die auf elementaren Prinzipien beruhen. Wer sich dem Humus verschreibt, der wird beispielsweise die Prinzipien des HASELBUSCH leichter begreifen, doch wird ihm eine GLETSCHERWAND nur schwer von der Hand gehen. In gildenmagischen Kreisen nutzt man zur Darstellung dieser Beziehungen häufig ein elementares Hexagramm.

Auf Seite 380 finden Sie das Siegel der Elemente aus der Puniner Abschrift des *Groszen Elementariums*, aus dem Sie die konträren Elemente einfach ablesen können.

Insbesondere unter den tulamidischen Zahlenmystikern und Elementarbeschwörern wurde vielfach über die Anordnung der Elemente im elementaren Hexagramm und über weitere Affinitäten oder auch über Zuordnungen zu den ersten sechs Zahlen philosophiert und disputiert. Als ein Beispiel sei das Verhältnis von Luft und Feuer genannt. Allgemein bekannt ist, dass sich Wasser unter Einwirkung des Feuers in Luft verwandelt. Doch bedeutet das nicht, dass Luft

und Feuer einem gemeinsamen, umfassenderen Prinzip verpflichtet sind?

Während wir uns über diese Fragen hier kein Urteil erlauben wollen, hat der Gegensatz zwischen einem Element und seinem sogenannten Gegenelement auch unmittelbare regeltechnische Konsequenzen: Mit dem Vorteil *Begabung für ein spezielles elementares Merkmal* und mit der *Merkmalskenntnis Elementar (spezielles Element)* ist nicht nur eine verbesserte Beherrschung des gewählten Elementes verbunden, gleichzeitig erleidet der Zauberer dadurch auch Nachteile in allen Zaubern, die das Merkmal des Gegenelementes tragen. Während die Zauber des eigenen Elementes um eine Spalte leichter aktiviert und gesteigert werden können, muss für die Zauber des Gegenelementes die nächst höhere Spalte benutzt werden. Unberührt davon bleibt eine Merkmalskenntnis oder Begabung in *Elementar (gesamt)*, die voll genutzt werden kann, jedoch nicht alle sechs speziellen Merkmalskenntnisse umfasst. Eine Merkmalskenntnis oder Begabung sowohl in einem Element und seinem Gegenelement zu erwerben ist nicht möglich.

Experte: Nun, diese letzte Behauptung ist nicht ganz richtig. Zwar könnte man eine Merkmalskenntnis in einem Element und in seinem Gegenelement erwerben, doch würde man daraus keinerlei Nutzen ziehen, hätte aber die vollen Nachteile zu ertragen: Beide Elemente gälten als Gegenelemente.

In der tulamidischen Sagenwelt gibt es jedoch den sogenannten 'Sahib-al-Sitta', den 'Meister der Sechse', der alle Elemente gleich gut beherrschen soll. Und in der Tat ist es durch rigorose Fastentechniken und eine mindestens sechsmonatige Meditation möglich, die Sonderfertigkeit *Elementarharmonisierte Aura* (siehe Seite 187) zu erwerben, die es erlaubt, die Merkmalskenntnis in seinem Gegenelement zu erwerben und, anstatt die Nachteile zu erleiden, die Vorteile voll nutzen zu können: Beide Elemente sind für den Zauberer leichter zu manipulieren.

DIE ELEMENTE AUS SICHT DER TRADITIONEN

Die Erfahrungen mit der Macht der Elemente sind bei den Achaz von Gelege zu Gelege weitergegeben worden und stammen zumeist noch aus der Zeit ihres Gottdrachen Ppyrr und dessen Elementarbeschwörern. Dabei meisterten die Achaz nur einige Elemente. Neben dem wärmenden Feuer und dem ordnenden Erz hatten sie vor allem ein besonders tiefes Verständnis des lebensspendenden Humus erreicht. Eis hingegen sahen die wechselwarmen Echsischen als die Inkarnation von Tod und Vernichtung an. Zwar sind über die Jahrtausende und durch den Zusammenbruch der Echsreiche nach dem Großen Drachenkrieg viele Kenntnisse verloren gegangen, jedoch gelten obige Aussagen im Wesentlichen auch noch für die heutigen Achaz.

Die **Hochelfen** waren Meister der elementaren Magie und verfügten über ein zum Teil unerreichtes Verständnis aller sechs Elemente, ja sie haben sogar sechs den jeweiligen Elementen gewidmete Städte gebaut, die jedoch sämtlich untergegangen sind. Letzte Überreste des einstigen Wissens finden sich in den Zaubern der **Elfenvölker**, die sich oftmals intuitiv der elementaren Kräfte bedienen, wie beispielsweise in den Sprüchen der *Hexalogie der Elementaren Leiber* und der *Elementaren Bewegung*. Ansonsten interessieren sich die heutigen Elfen höchst selten für die theoretischen Aspekte der Elemente und ihrer Kräfte, wie sie auch sonst keine magische Wissenschaft mehr betreiben.

Von den zwergischen **Geoden** fühlen sich die meisten zu Hütern der Elemente berufen. Daher wird nun schon seit über 5.000 Jahren das Wissen der Altvorderen ungebrochen weitergegeben; die allgemein verwendeten Symbole der Elemente stammen aus ihren Überlieferungen. Aus geodischer Sicht repräsentieren die Elemente nicht nur Substanz und Materie, sie stehen auch für die sechs grundlegenden Prinzipien, von denen immer je zwei in immerwährenden Widerstreit

gesetzt sind. Das *Paar des Willens*, die aktive Kraft und das passive Gefühl, bilden dabei Feuer und Wasser, während Erz und Luft, das Feste und das Flüchtige, das *Paar der Masse* darstellen. 'Erde' und 'Kälte' (also Humus und Eis), Lebenszyklus und Stillstand, sind das *Paar des Lebens*, dessen Widerstreit und Gegensatz von den meisten Geoden als der Wichtigste von allen betrachtet wird. Dabei kommt dem Eis als lebensvernichtendem Element eine besondere Rolle zu, und außer den finstersten und gefühlskältesten Herren der Erde verschreibt sich kein Geode alleine der Macht des Eises.

Den menschlichen **Druiden**, die viel ihres Wissens über die Elemente von den Geoden übernommen haben, gelten alle sechs Elemente als Erscheinungsformen der lebenden Erdmutter und Schöpferin. Anders als die Geoden sehen sie die Elemente aber weniger als widerstrebende Kräfte, sondern eher als Teile eines harmonischen Ganzen. Unter ihnen widmen sich vor allem die sogenannten **Haindruiden** intensiv den Kräften der Elemente, wohingegen sich Mehrere der Macht meist stärker mit dem Geist beschäftigen – und diesen bisweilen auch als Element bezeichnen.

Die **Hexen** hingegen beschäftigen sich selten näher mit den Kräften der Elemente, doch wenn, dann sind es meist Humus oder Wind, die ihrem Charakter entsprechen. Durch den bekannten Hexenbesen nutzen sie zumindest die Macht der Luft regelmäßig. Andererseits wenden sie sich gelegentlich dem Eis zu, wenn sie Tod und Verderben über Mensch, Tier oder Pflanze bringen wollen – falls sie dazu nicht einfach dämonische Mächte bemühen.

In der großen und vielfältigen Gemeinde der **Gildenmagier** finden sich zum Teil sehr unterschiedliche Einstellungen zu den Elementen. Dies reicht von der eher mystisch-druidischen Verehrung durch die

Magier des Konzils der Elemente über die analytische Strenge der Puniner bis hin zur praxisnahen Nutzung durch die Olporter oder Rashduler Elementarbeschwörer. Darüber hinaus kursieren mit dem Aufschwung, den der Elementarismus im Laufe der letzten Jahre vor allem wegen des Borbarad-Krieges erlebte, gerade unter den Magiern – insbesondere den tulamidischen – Dutzende teils ebenso intelligente wie falsche Theorien über die Elemente und ihre Eigenschaften. Bei deren Erforschung helfen ihnen mitunter **Alchimisten**, denen allerdings meist die magische Macht fehlt, um sich an die anspruchsvolleren Zauber heranwagen zu können.

Alle anderen Traditionen betreiben keine systematische Erforschung der elementaren Kräfte. Zwar soll hier nicht verschwiegen werden, dass viele **Schamanen** durchaus Kontakt zu Elementaren aufnehmen können, doch beschränkt sich dies in der Regel auf Elemente, die in ihrer unmittelbaren Umgebung besonders präsent sind. Außerdem ist der Schamane üblicherweise mehr am Geister- als am elementaren Aspekt einer entsprechenden Herbeirufung interessiert.

Schelmen schließlich sind derart kopflastige Überlegungen gänzlich fremd. Anstatt einen Dschinn zu beschwören, werden sie eher versu-

chen, ihn an passenden Plätzen in Dere oder der Feenwelt zu suchen und zu einem guten Plausch unter Freunden zu bewegen.

Entsprechend den unterschiedlichen Sichtweisen der einzelnen Traditionen gestaltet sich auch die Bindung an ein bestimmtes Element sehr unterschiedlich. Viele **Geoden** und **Druiden** erfahren ihren ersten Einblick in das Wesen ihres Elementes im Rahmen einer fast schon religiösen Queste: an dem Element geweihten Orten, verbunden mit langen Meditationen. Die meisten **Gildenmagier** bevorzugen es dagegen, durch ausdauerndes Studium ein besonderes Verständnis für ihr Element aufzubauen, während sich **Achaz** dieses im Laufe eines geistigen Kampfes unterwerfen. Sie sehen also, dass das, was regeltechnisch so schnöde als Erwerb der Merkmalskenntnis in einem speziellen Element abgehandelt wird, sich je nach Tradition durchaus unterschiedlich abspielen kann. Eines aber gilt für alle Traditionen: Je länger und intensiver sich ein Zauberer nur mit seinem Element beschäftigt, desto mehr übernimmt er die seiner Vorstellung nach zum Element passenden Charakterzüge. Und so ist es kein Wunder, dass die meisten Eis-Geoden sehr finstere und lebensverachtende Gesellen sind, während viele Lufilementaristen von steter Reiselust gepackt sind.

ΑΠΑΛΟΓΙΕΝ

Viele Alchimisten, aber auch manche Zauberer und Philosophen, postulieren *Sympathien* oder *Analogien* der Elemente mit Sternbildern, Planeten, Edelsteinen, bisweilen auch Göttern oder gar Dämonen. Da die aventurischen Alchimisten mit diesen sympathischen Beziehungen bei den von ihnen gewünschten Effekten von Tränken und Elixieren immer wieder verblüffende Erfolge erzielen, kann es sein, dass diese Versuche in der Tat

auf tieferen Wahrheiten beruhen. Leider herrscht in der großen Gemeinde der Kundigen und Forschenden keineswegs Einigkeit darüber, welche Analogien nun die richtigen sind. Aus gut einem Dutzend solcher allein unter Alchimisten kursierenden Tabellen präsentieren

ELEMENTÄRE ΑΠΑΛΟΓΙΕΝ ΠΑΧ ΠΑΡΑΜΑΝΘΥΣ

Element	Erz/Fels	Feuer	Wasser	Luft	Eis	Humus	Kraft
Farbe	Orange	Rot	Blau	Gelb	Violett	Grün	Schwarz
Planet	Levthan	Kor	Nandus	Aves	Marbo	Simia	Mada
Sternbild	Gehörn	Held	Nachen	Pfeil	Uthar	Kelch	Nordstern
Edelstein	Diamant	Rubin	Aquamarin	Lapislazuli	Bergkristall	Achat	Onyx
Wochentag	Markttag	Feuertag	Wassertag	Windstag	Rohalstag	Erdtag	Praiostag

wir hier die aus Paramanthus' *Lexikon der Alchimie* – ohne Gewähr für ihre Richtigkeit übernehmen zu können. Weitere mögliche Zuordnungen von Edelsteinen finden Sie im Kristallomantie-Artikel auf Seite 325 sowie bei den Kristallomantien in **WdH 171f.**

ΦΟΡΜΕΝ ΕΛΕΜΕΝΤΑΡΕΡ ΡΕΙΠΗΕΙΤ

Die Alchimie befasst sich neben vielem anderen auch mit den verschiedenen Graden der Reinheit eines Elementes. So gilt z.B. ein Diamant als eine besonders reine und edle Ausprägung des Elementes Erz, zeigt er doch dessen Widerstandsfähigkeit und Härte in ganz besonderer Weise. Diese lassen sich im Staub nicht finden, und so gilt

Staub als eine besonders unedle Form des Erzes – vom pekuniären

Wert einmal ganz abgesehen. Auch wenn die Übergänge von den besonders edlen – oder elementartheoretisch ausgedrückt: *konzentrierten* – zu den besonders unedlen – oder *geminderten* – Formen eines Elementes eigentlich fließend sind, teilen wir die Erscheinungsformen der Elemente grob in sieben Stufen ein:

besonders unedel – unedel – gemindert – rein – konzentriert – edel – besonders edel.

Dabei ist die Zuordnung von bestimmten Stoffen zu diesen Klassen nicht immer einfach. Sie können sich dabei allerdings durchaus am monetären Wert einer Substanz orientieren. Als Faustregel gilt: Je wertvoller eine Substanz ist, desto konzentrierter ist das Element.

Bei dem Element *Erz* sind die unteren Stufe Staub, Sand und Kies, dann folgen die meisten Erze und Gesteine. Metalle und Kristalle sind dann bereits die höheren Formen des Erzes, angeordnet nach ihrem Wert. So ist Gold bereits recht edel, während reine Edelsteine schon besonders edele Formen des Erzes sind. Die Reinheit des *Humus* ist durch die Stärke des vorkommenen Lebens gekennzeichnet.

Während altes Holzmehl und sterbliche Überreste von Lebewesen sehr unedel sind, steigert sich die elementare Reinheit über frisch gepflückte Pflanzen zu den reinen Formen wie lebende Pflanzen. Heil- und Giftpflanzen sind je nach ihrer Stärke bereits konzentrierte oder edle Formen, während die besonders edlen Formen vor allem durch alle höheren Tiere gekennzeichnet sind.

Für die Elemente *Feuer* und *Eis* zeigen sich diese Stufen vor allem in der Temperatur des Materials. Dabei variiert das Feuer zwischen dem kalten Leuchten eines Algentepichs bis hin zur extremen, selbst Mondsilber schmelzenden Hitze in einem sehr gut angefachten Schmelzofen. Reines Feuer hat in etwa die Temperatur einer Kerzenflamme.

Beim Eis geht die Bandbreite von der Kälte eines Luftzuges bis hin zu einer extremen, luftverfestigenden Kälte (die zwar bisweilen 'niederhöllische' Kälte genannt wird, jedoch durchaus elementaren Ursprungs ist). Reines Eis hat Temperaturen deutlich unterhalb des Gefrierpunktes. Zudem kann man hier über die Reinheit der Eiskristalle und die Formbarkeit des Eises Unterscheidungen machen.

Bei *Luft* und *Wasser* kommen insbesondere die edlen Formen kaum natürlich vor. Während mit der Feuchte in der Luft besonders unedles Wasser noch fassbar ist und frisches Quellwasser zu den reinen Formen gehört, finden sich die besonders edlen Ausprägungen, die sich durch ihre ständige Verformung und Durchwirbelung auszeichnen, wohl nur in der Nähe der Elementaren Zitadelle. Ähnliches kann

man über die Luft sagen. Hier gelten erstickende und träge Formen als minderwertig, frische Luft findet man dagegen meist auf hoher See. Während man leicht flüchtige und starke Gerüche noch biswei-

len antrifft, sind die edleren Formen der Luft, die sich durch ihr hohes Potenzial zur Bewegung auszeichnen, extrem selten in natura anzutreffen.

ELEMENTARE ZAUBER

Im Kapitel **Die Kunst der Invokation** wurde beschrieben, wie Elementarwesen mittels der Formeln **ELEMENTARER DIENER**, **DSCHINNENRUF** und **MEISTER DER ELEMENTE** herbeigerufen werden, während Mindergeister über den **MEISTER MINDERER GEISTER** erschaffen werden. Daneben sind mit dem **ZORN DER ELEMENTE** und dem **MANIFESTO** noch weitere elementare Herbeirufungen bekannt. All diesen ist gemeinsam, dass erst zum Zeitpunkt des Zaubers das gewünschte Element festgelegt werden muss. Mit Ausnahme der einfachsten Herbeirufungen, des **MANIFESTO** und des **MEISTER MINDER GEISTER**, muss dem Zauberer zumindest eine kleine Menge des gewünschten Elementes zur Verfügung stehen, um eine Kontaktaufnahme überhaupt zu ermöglichen.

Eine weitere große Gruppe von Zaubern lässt sich in Hexalogien aufteilen. Zwar kann man sich viele dieser Zauber am einfachsten als festgelegte Dienste von Elementaren vorstellen – oder zumindest sind die Effekte häufig auch mit Elementaren reproduzierbar –, die entsprechenden Zauber sind jedoch für jedes Element eigenständig und lassen sich nicht einfach auf die anderen Elemente übertragen. Außerdem benötigt man für diese Formeln üblicherweise keine vorhandene Menge des Elementes, und es erscheinen auch keine eigenständigen Wesen. Wir werden die Hexalogien im Folgenden ausführlich besprechen.

Zuvor sei aber noch kurz auf die Zauber eingegangen, die zwar ein elementares Merkmal tragen, aber weder unter den Herbeirufungen noch unter den Hexalogien genannt werden. Bei diesen Zaubern handelt es sich häufig um spezielle Effekte, die entweder nicht in einfacher Weise auf die anderen fünf Elemente übertragbar sind (z.B. wirkt ein **PARALYSIS** als 'Versteinerungszauber' sicherlich nur mit der Kraft des Erzes wirklich gut) oder deren Wirkung sehr spezifisch für ein bestimmtes Element ist (z.B. ließe sich der **SUMUS ELIXIERE** mit kaum einem anderen Element als Humus sinnvoll nachbilden). Das heißt nicht, dass es nicht auch für diese Gruppe von Zaubern noch elementare Analoga geben könnte, nur liegen diese eben ferner als die vorgestellten Hexalogien, so dass aventurische Zauberer darüber bisher erst sehr wenige Untersuchungen angestellt haben.

HEXALOGIEN

Die Affinitäten unter den Elementen legen nahe, dass sich Zaubereffekte, die sich durch die Macht eines Elements erreichen lassen, vielleicht auch durch die eines oder gar aller anderen verwirklichen lassen. Eine Gruppe von Zaubern, für die es Entsprechungen in allen sechs Elementen gibt, nennen wir *Hexalogie*. Da schon in der Wirkungsmatrix das Element, dessen Kräfte genutzt werden, fest verankert ist, müssen die Zauber einer Hexalogie separat erlernt und gesteigert werden. Zwar wird gerade in Magierkreisen oftmals über sogenannte Kernformeln von Hexalogien spekuliert, die es erlauben sollen, alle Elemente in einem Zauber zu vereinigen, doch sind die Ergebnisse dazu bisher spärlich. Offenbar lassen sich nur die einfachsten Effekte wie im **MANIFESTO** zu einem Spruch zusammenfassen, ohne ein Elementarwesen bemühen zu müssen. Überdies scheint die größere Allgemeinheit damit erkauft zu werden, dass man auf die Techniken einer Herbeirufung zurückgreifen muss. Wie man am Beispiel des **ZORN DER ELEMENTE** sieht, benötigt man dann meist – wie für alle etwas komplizierteren Herbeirufungen – eine bestimmte Menge des Elementes für den Zauber.

Ein weiteres Ziel auf diesem Gebiet ist, aus einer bekannten Formel, die für den Teil einer Hexalogie gehalten wird, die fehlenden, häufig unbekannt oder verschollenen Formeln der Hexalogie herzuleiten. Als Mittel dazu bieten sich der **REVERSALIS** (unter dessen Wirkung der Zauber einer Hexalogie mitunter in den des konträren Elementes verwandelt wird, siehe **LCD 219**) und die elementaren Transitionen an. Beides sind Mittel der Zauberwerkstatt, die Sie auf Seite 38ff. näher erläutert finden.

Die Zauber einer Hexalogie sind einander eng verwandt, stimmen doch wesentliche Teile der Wirkungsmatrix überein.

Daher gilt folgende Regel:

Der Zauber einer Hexalogie mit dem höchsten ZiW wird normal gesteigert, alle anderen werden eine Spalte leichter aktiviert und bis zu diesem Wert auch leichter gesteigert.

Ähnlich wie bei den Herbeirufungen haben auch hier Begabungen für und Merkmalskenntnisse in einem Element besondere Folgen. Während die Boni voll angerechnet werden, definiert sich darüber auch gleichzeitig das Gegenelement gemäß dem *Siegel der Elemente*, mit dem der Zauberer größere Schwierigkeiten hat:

Die Zauber einer Hexalogie, die einem Gegenelement des Zauberers zugeordnet sind, profitieren nicht von der obigen Steigerungserleichterung aus der Hexalogie und werden weiterhin eine Spalte schwerer gesteigert.



ELEMENTÄRE SEKUNDÄRSCHÄDEN

Einige Schadenszauber-Hexalogien (-FAXIUS, -SPHAERO, ZORN DER ELEMENTE) und die körperlichen Angriffe von Elementaren haben neben den einfachen Wirkungen aus der Höhe der Trefferpunkte (und den daraus möglicherweise resultierenden Wunden) noch gesonderte folgende Auswirkungen:

Eis: Das Opfer erleidet nicht nur Schaden, sondern ihm wird auch Körperwärme entzogen, was sich darin äußert, dass es zusätzlich für je 10 angerichtete TP einen Punkt Erschöpfung erleidet. Der Bruchfaktor getroffener hölzerner Waffen oder hölzerner und lederner Schilde steigt für die Dauer von (TP in KR) um 10, der metallener Waffen/Schilde um 2 Punkte. Bei Objekten ohne BF kann man entsprechende Verminderungen des Strukturwerts ansetzen: um 10 Punkte bei hölzernen oder ledernen Objekten, um 5 Punkten bei steinernen Objekten, um 2 Punkte bei metallenen Objekten. Flaschen mit Flüssigkeiten können platzen, schockgefragene Flüssigkeiten allgemein verderben. Elementarer Eis-Schaden wirkt in halber Höhe als Strukturschaden an Gegenständen, muss jedoch auch nur die Hälfte der Härte überwinden.

Erz: Das Opfer erleidet einen Angriff zum *Niederwerfen* (KK-Probe erschwert um 1 Punkt pro 5 angerichteten TP) und hat eine verringerte Wundschwelle, d.h. der Angriff richtet bereits bei SP in Höhe von KO/2–2 eine erste Wunde an (siehe **WdS 57**). Elementarer Erz-Schaden wirkt in voller Höhe als Strukturschaden an Gegenständen; er muss zwar die volle Härte überwinden, macht jedoch sofort eine Struktur-Probe erforderlich.

Feuer: Je 10 angerichteter TP sinkt der RS einer (Gesamt-)Rüstung um 1 Punkt (bei Zonenrüstungen wird die Rüstung einer Zone abgebaut), die BE bleibt jedoch gleich. Feuerschaden kann leicht entzündliche Materialien entflammen. Elementarer

Feuerschaden wirkt in halber Höhe als Strukturschaden an Gegenständen, muss jedoch auch nur die Hälfte der Härte überwinden.

Humus: Die Vielgestaltigkeit des Humus erlaubt hier nur sehr wenig konkrete Aussagen, aber üblicherweise werden die körperlichen Eigenschaften eines betroffenen Lebewesens um 1 Punkt pro 10 angerichteten TP in Mitleidenschaft gezogen werden. Diese Auswirkungen halten jeweils etwa $ZfP^* SR$ an. Elementarer Humusschaden wirkt in Höhe eines Viertels der angerichteten TP als Strukturschaden an Gegenständen und muss die halbe Härte überwinden.

Luft: Das Opfer erleidet einen Angriff zum *Niederwerfen* (KK-Probe erschwert um 1 pro 10 angerichtete TP). Bei Misslingen der KK-Probe wird er pro 10 TP einen Schritt von der Quelle des Schadens weggeschleudert. Außerdem erleidet das Opfer durch die plötzlichen Luftdruckunterschiede einen Punkt Erschöpfung pro 10 angerichteten TP. Ein elementarer Luftstoß kann kleinere Flammen auslöschen und größere Feuer anfachen. Zudem kann er Gegenstände umherwirbeln, wobei die Einzelheiten Meisterentscheid sind: je höher die TP, desto höher auch hierbei die Auswirkungen. Elementarer Luft-Schaden wirkt in Höhe eines Viertels der angerichteten TP als Strukturschaden an Gegenständen und muss die volle Härte überwinden.

Wasser: Das Opfer erleidet einen Angriff zum *Niederwerfen* (KK-Probe erschwert um 1 pro 10 angerichtete TP) und muss zudem eine KO-Probe ablegen, die pro 10 TP um 1 erschwert ist: Bei Misslingen hat das Opfer Wasser in der Lunge und ist $ZfP^* KR$ lang kampfunfähig und verliert ebenso viele AuP wie LeP durch diesen Zauber. Elementarer Wasserschaden wirkt in halber Höhe als Strukturschaden an Gegenständen und muss die komplette Härte überwinden, außerdem löscht Wasserschaden je nach Stärke Feuer aus.

Beispiel: Rafik, ein tulamidischer Dschinnenbeschwörer beherrscht den WAND AUS FEUER (ZfW 9). Er besitzt zudem eine Merkmalskenntnis im Element Erz. Dies bedeutet, dass er den WAND AUS FEUER normal nach Spalte D steigert, während er den WAND AUS ERZ (ZfW 3) nach Spalte B steigert und den WAND AUS LUFT nach Spalte E erlernen müsste. Die WAND AUS DORNEN, die WASSERWAND und die GLETSCHERWAND würden nach Spalte C erlernt und gesteigert.

BEKANNTE HEXALOGIEN

Die wohl bekanntesten Hexalogien sind die der *Elementaren Bewegung* und der *Elementaren Leiber*. Von ersterer sind immerhin drei Sprüche gut dokumentiert (FIRNLAUF, WELLENLAUF und WIPFELLAUF), von der zweiten sind sechs zumindest vorhanden und in Anwendung, wenn auch allesamt sehr selten. Der schelmische DURCH MARMORSTEIN ist ebenso eine Variante des LEIB DES ERZES zu sein, wie der satuarische FEUERBANN dem LEIB DES FEUERS entspringt. Siehe dazu die Zauberbeschreibungen im **Liber Cantiones Deluxe**.

Ebenfalls gesichert ist die Existenz einer Hexalogie der *elementaren Geschosse* von denen jedoch allein der IGNIFAXIUS (siehe **LCD 122**) weit verbreitet ist. Die anderen Mitglieder dieser Hexalogie, ORCANOFAXIUS (Luft), ARCHOFAXIUS (Erz), FRIGIFAXIUS (Eis), AQUAFAXIUS (Wasser) und HUMOFAXIUS (Humus), sind nur wenigen Zauberern bekannt, wobei den Magiern vom Konzil der Elementaren Gewalten hier weitreichende Kenntnisse nachgesagt werden.

Auch von der Hexalogie der *elementaren Explosionen* ist nur der IGNISPHAERO (**LCD 124**) gut bekannt, wohingegen der FRIGOSPHAERO (Eis) und der ORKANOSPHAERO (Wind) nur wenigen Zauberern – Geoden und Konzilsmagiern – geläufig ist, der ARCHOSPHAERO (Erz) wie AQUASPHAERO (Wasser) lediglich durch einen Augenzeugenbericht belegt sind und der HUMOSPHAERO (Humus) schließlich bloß vermutet wird.

Dagegen ist die Kenntnis um die Hexalogie der *elementaren Wände* vor allem unter Geoden und Druiden recht verbreitet. Die WAND AUS DORNEN ist im **Liber Cantiones Deluxe** auf Seite 275 ausführlich beschrieben.

Eine WAND AUS FLAMMEN erzeugt $ZfP^* TP$ pro KR Feuerschaden, ist mindestens 3 Schritt hoch, $ZfP^*/2$ Spann breit und entzündet möglicherweise selbst Lederkleidung. Sie zu über- oder zu durchspringen erfordert mindestens eine MU-Probe + $ZfP^*/2$. Eine ORKANWAND setzt sich aus ZfP^* Schritt hohen und ZfP^* Spann breiten Wirbelstürmen zusammen. Sie zu durchqueren erfordert eine KK-Probe + $ZfP^*/2$ und richtet dabei $ZfP^*/2 TP(A)$ pro KR an. Gegenstände, die nicht wenigstens ZfP^* Unzen wiegen, werden von der Sturmbarriere einfach zurückgeschleudert, andere erheblich abgelenkt. Daher kann der Einsatz von Fernkampfwaffen gegen eine solche Sturmbarriere sehr gefährlich sein – für den Schützen. Da die Luftwirbel sich meist mit Staub füllen, ist eine ORKANWAND auch ein guter Sichtschutz. Die GLETSCHERWAND ist ebenfalls mindestens 3 Schritt hoch und verfügt über einen RS von $ZfP^*/2$, mindestens aber 4. Im unmittelbaren Kontakt mit dem Eis erleiden Lebewesen

ZfP* TP Kälteschaden pro KR. Das glatte Eis bietet zum Überklettern keinen Ansatzpunkt. In den ZfP* Spann breiten Eiswall einen schmalen Durchbruch zu schlagen erfordert $2 \times \text{ZfP}^* \times \text{ZfP}^*$ Punkte Strukturschaden gegen den RS. Eine WAND AUS ERZ zeichnet sich durch ihren RS von ZfP* Punkten, mindestens aber 8, aus. Die drei Schritt hohe und ZfP* Spann breite Wand ist spiegelglatt und lässt sich selbst mit Hilfsmitteln kaum erklettern. Sie auf einer Länge von einem halben Schritt zu durchbrechen erfordert einen Strukturschaden von $4 \times \text{ZfP}^* \times \text{ZfP}^*$ Punkten gegen den RS. Die WASSERWAND hat ebenfalls eine Höhe von 3 Schritt bei einer Breite von ZfP* Spann. Sie zu durchqueren erfordert eine KK-Probe + ZfP*. Bei Misslingen verbleibt man innerhalb der tobenden Strudel. Zudem muss jede KR eine KO-Probe + ZfP*/2 abgelegt werden, um zu verhindern, dass Wasser in die Lunge eindringt (siehe **Elementare Sekundärschäden**). Zumindest in Teilen gut bekannt und in allen Varianten wenigstens belegt ist die Hexalogie *elementarer Verzauberungen eines Geschosses*, die Sie im LCD auf Seite 208 ausführlich beschrieben finden.

Aus der Hexalogie der *elementaren Wirbel* erfreuen sich der MAHLSTROM (Wasser) und die WINDHOSE (Luft) vor allem in druidischen Kreisen höherer Bekanntheit, während von den restlichen vier Formeln nur gemunkelt wird, dass sie einige mächtige Druiden oder erfahrene Geoden beherrschten. Somit müssen SUMPFSTRUDEL (Humus), EISWIRBEL (Eis), FEUERSTURM (Feuer) und MALMKREIS (Erz) sämtlich als verschollen oder vermutet gelten.

Von einer Hexalogie der *elementaren Verformungen* ist hingegen nur der METAMORPHO GLETSCHERFORM (Eis) insbesondere bei Firnelven weit verbreitet. Die Existenz des METAMORPHO FELSENFORM (Erz) wird mittlerweile von mehreren Augenzeugen bestätigt, wohingegen es nur einen Bericht über den Einsatz eines AQUAMORPHO (Wasser) gibt. Die weiteren Sprüche dieser Hexalogie, METAMORPHO EISENHOLZ (Humus), AEROMORPHO (Luft) und IGNIMORPHO (Feuer) sind hingegen bisher nur vermutet. Auch wenn oftmals darüber spekuliert wird, scheinen weder der HASELBUSCH noch der AEROGELO in diesen Kanon zu gehören.

Die Hexalogie der *elementaren Selbstverwandlung* ist nur in einer Variante bekannt, dem WEISHEIT DER BÄUME (Humus). Unter Druiden kursieren allerdings Sagen, nach denen es Varianten für alle Elemente gab. Ob unter den heute lebenden Zauberern aber noch einer den WEISHEIT DER STEINE (Erz), WEISHEIT DES EISES (Eis), WEISHEIT DER FLAMMEN (Feuer), WEISHEIT DES TEICHES (Wasser) oder WEISHEIT DER WOLKEN (Luft) beherrscht, darf bezweifelt werden.

In Gänze nur vermutet, aber höchwahrscheinlich in Anbetracht der Fähigkeiten der Elementare, ist eine Hexalogie der *elementaren Hellsicht*.

VERMUTETE HEXALOGIEN

Neben diesen gibt es noch eine Reihe von möglichen Hexalogien, über die noch viel kontroverser als über die oben vorgestellten gestritten wird.

MINDERGEISTER

»Nicht Wesen oder Geist, aber auch nicht Element oder Kraft sind die Mindergeister, welche sind Elemente im Übergang, beseelt durch die Kraft, wie H'Racon sie in der Nichtwelt bezeichnet. Verwandt sollen sie wohl sein mit den Kobolden auf der einen Seite (welche ja auch die ungebundene Kraft verkörpern) und den Elementaren auf der anderen (die ja die Elemente im Reinen verkörpern). Sie tun niemandem Harm außer jenen, die wirr im Geiste oder von schwachem Willen sind, und sie sind gebannt mit einem Wink, was wohl auch daran liegen mag, dass sie nur so viel Verstand besitzen wie ein toter Hund.«

— Orian von Llanqa in den Bemerkungen zu den Elementen, einer Kurzzusammenfassung zu verschiedenen elementaren Erscheinungen

Der finstere Zauber GRANIT UND MARMOR legt eine Hexalogie der *elementaren Verwandlung* nahe, doch sieht man einmal von hin und wieder im ewigen Eis des Nordens gefundenen lebensechten Eisstatuen ab, gibt es keine weiteren Hinweise auf mögliche weitere Zauber einer Hexalogie. Ob der Ursprung dieser Berichte ein unter den Eis-Geoden angeblich bekannter Zauber namens NIEDERHÖLLEN EISGESTALT ist, konnte bisher nicht geklärt werden. Aufgrund des Namens dieses Zaubers ist aber nicht auszuschließen, dass hier die Macht Nagrachs auf skrupellose Art und Weise eingesetzt wird.

Mit dem unter Elfen verbreiteten HASELBUSCH meinen manche einen Vertreter der Hexalogie des *elementaren Wachstums* entdeckt zu haben. Zu dieser könnte auch ein angeblich unter den Echsichen verbreiteter KRISTALLWACHSTUM gehören.

Mit der Entdeckung des AEROFUGO und den folgenden Berichten über den AEROGELO wurden Spekulationen über eine Hexalogie des *elementaren Bannes* und eine der *elementaren Zusammenballung* laut, ohne dass sich dazu bisher weiterführende Ergebnisse gezeitigt hätten.

Die Effekte eines KRAFT DES ERZES könnten in Anbetracht der Fähigkeiten von Elementaren auf eine Hexalogie der *elementaren Konzentration* hinweisen, doch selbst ob der KRAFT DES ERZES in einer solchen Hexalogie richtig untergebracht wäre, ist Gegenstand der Diskussion.

Die spektakuläre Entwicklung des STAUB WANDLE durch Sultan Hasrabal von Gorien gab sofort Vermutungen Nahrung, es könne golemide Konstruktionen auch für andere Elemente geben. Doch da der STAUB WANDLE bisher wenig verbreitet ist, kann über mögliche elementare Transitionen des Zaubers noch nichts ausgesagt werden.

HEXALOGIEN IM SPIEL

Falls Sie eine der hier vorgestellten oder angedeuteten Hexalogien für Ihr Spiel übernehmen wollen, jedoch keine Ausarbeitung der elementaren Varianten im **Liber Cantiones Deluxe** finden, empfehlen wir folgendes Vorgehen:

Übertragen Sie zunächst die Wirkung des bekannten Zaubers auf das gewünschte andere Element. Dabei sollte der spieltechnische Effekt in etwa erhalten bleiben, d.h. Zauberdauer, Wirkungsdauer, Kosten und Modifikationen sollten vergleichbar bleiben. Überlegen Sie dann, in wie weit der Effekt des Zaubers dem Charakter des Elementes entspricht, so wie es auf Seite 379f. beschrieben ist. Nutzen Sie auch die Abschnitte über die Affinitäten der Elemente und über die Analogien. Ist der Effekt dem Element sympathisch, sollten Sie die Kosten leicht senken oder die Wirkungsdauer leicht erhöhen oder ähnliche leichte Veränderungen am Zauber vornehmen. Passt der Effekt nicht zum Element, dann sollte der Zauber weniger effektiv werden, ja bisweilen sogar nicht realisierbar sein. Zum Schluss sollten Sie noch kontrollieren, ob in der alten Probe nicht eine oder zwei Eigenschaften ersetzt werden sollten. Bei all dem können Sie sich gut an den von uns vorgestellten Zaubern aus Hexalogien orientieren.

Mindergeister sind keine Elementare im eigentlichen Sinne, denn sie bestehen immer aus zwei Elementen, die sich mit ungebundener Astralenergie zu einem halb magischen, halb stofflichen Wesen verbunden haben.

Zwar können sie überall entstehen, doch kommen sie bevorzugt an Orten vor, an denen Stoffe von einem elementaren Zustand in den anderen übergehen, wie zum Beispiel Wasserdampf und Rauch. Sie bilden sich ebenfalls dort, wo Elemente auf einander prallen oder sich vermischen, wie in starker Brandung oder einer Schmiedeesse. Dabei scheinen sie um so häufiger aufzutreten, je reiner und stärker die elementare Macht an diesen Orten ist. Mindergeister können durchaus

Wer einen Mindergeist überraschend erblickt und die schlechte Eigenschaft *Aberglauben* oder eine *Angst* besitzt, dem muss eine MU-Probe erschwert um seinen höchsten Wert in einer passenden schlechten Eigenschaft gelingen, um nicht für eine Spielrunde so erschüttert zu sein, dass er mit dem halben MU-Wert auskommen muss.

Mindergeister besitzen 2W6 LeP und können nur von magischen Waffen oder Zaubern mit dem Merkmal *Schaden* verletzt werden, sie gelten nicht als belebt. Sie können jederzeit mit einem der Elemente, aus dem sie entstanden sind, verschmelzen oder sich kurzfristig unsichtbar machen. Dies ist auch die einzige Parade-möglichkeit (mit einem PA-Wert von 18), die einem Mindergeist zur Verfügung steht. Unsichtbare Mindergeister sind nur durch einen ODEM oder einen OCULUS, nicht aber durch einen EXPOSAMI zu erkennen. Ein ANALYS oder genauere Betrachtungen mit dem OCULUS zeigen, aus welchen Elementen sie zusammengesetzt sind.

mehrere Tage, ja Wochen existieren, ehe sie sich auflösen, und sofern sie sich in der Nähe einer astralen Kraftquelle befinden, mitunter sogar noch länger überdauern. Diejenigen, die aus einer Kombination von konträren Elementen entstanden sind, scheinen dabei eine deutlich geringere Zeit überstehen zu können.

Da zur Formation dieser Wesen immer auch ungebundene Astralenergie benötigt wird, wirken sich starke Kraftlinien und andere Ausbrüche unkontrollierter magische Macht wie misslungene Zauber oder gar Zauberputzer förderlich auf ihre Entstehung aus. Und dass sie sich bisweilen bei Ausbrüchen starken Lebenswillens zeigen, mag damit durchaus auch etwas zu tun haben.

DIE WELT DER GEISTER

»Geister für ihre Taten zur Verantwortung zwingen? Sie sind doch in vollstem Maße Nicht-Leben. Man muss sie akzeptieren, wie man auch Feuer akzeptiert – als ein gewöhnlicheres, aber ebenso geheimnisvolles Phänomen. Was ist Feuer? Kein Grundbegriff der Bewegung, kein lebendes Wesen – und nicht einmal eine Krankheit, obwohl es das Haus des Nachbarn anstecken kann. Es ist mehr ein Ereignis. Auf ähnliche Weise scheinen für mich auch Geister eher Ereignisse als Dinge oder Lebewesen zu sein – wenngleich, das muss ich zugeben, fast immer unangenehme Ereignisse.«

—anonymer Randkommentar in Vom Spuke dir's Herze steht, einer folkloristischen Sammlung von Weidener Geistergeschichten, 992 BF; Ausgabe der Bibliothek zu Baliho

Was sich dieser anonyme Kommentator hier von der Seele geschrieben hat, hat leider wenig mit einer grundlegenden wissenschaftlichen Analyse über Erscheinungen oder Spukgestalten gemein, doch im Kern trifft die Aussage zu, dass Geister offenbar eine eigenwillige Mischform von Lebendigem und Toten darstellen. Wie kommt das?

Infolge des Todes einer jeden diesseitigen Wesenheit trennt sich seine Seele von Körper und Geist, um in das Totenreich der Vierten oder die alveranischen Gefilde der Fünften Sphäre zu gelangen. Jedoch kann es durch verschiedenste Umstände – sei es durch einen Fluch, seelische Not, die Sühne einer Schuld oder aber auch durch außergewöhnliche magische und sphärische Konstellationen oder gar göttliches oder dämonisches Einwirken – geschehen, dass die Seele eines Verstorbenen daran gehindert wird, ihren Frieden in den höheren Sphären zu finden. Eine solche Seele wird dann mitunter aus Borons Hallen zurückgeschickt oder gelangt zufällig zurück ins Diesseits,

ERSCHEINUNG

Mythologie und Volksglauben kennen diese Wesen unter vielen Namen: *Klopf-*, *Klapper-* und *Poltergeist*, *Quellenmännlein* und *Köhlerweib*, *Schlackenwirrling*, *Feuerwusel*, *Tränling* und *Schneewicht* sind nur einige der bekannteren Namen. Zwar können Mindergeister jede beliebige kleine Form annehmen, doch scheinen sie sich ihre Gestalt nach dem Ebenbild der sie beobachtenden intelligenten Lebewesen zu formen. Dabei sprechen sie häufig auf unterbewusste Ängste eines Beobachters an.

Mehr als gelegentliches Erschrecken hat man von Mindergeistern aber sonst nicht zu befürchten, da sie weder kämpfen noch mit irgendeiner Form von Intelligenz gesegnet sind – sie *sind* einfach. Allerdings haben sie die Tendenz, sich zu Orten zu bewegen, die ihren Elementen besonders affin sind, und ein Feuerwusel ist z.B. durchaus in der Lage, leicht entflammbare Substanzen zu entzünden. Vor diesem Hintergrund kann ein misslungener Zauber in der Nähe eines Topfes mit magischem Brandöl eine ganz besondere Dramatik entfalten.

BESCHWÖRUNG

Mindergeister lassen sich mit dem Zauber MEISTER MINDERER GEISTER herbeirufen, aber weder beherrschen noch sonst irgendwie beeinflussen. Und so sind es allein die Schelme, die diesen Zauber auch heute noch häufig anwenden, denn für ihre Zwecke genügt das alle Mal. Eine Formel, um sie zu bannen, ist der ELEMENTARBANN; ein REVERSALIS des MEISTERS MINDERER GEISTER kann, mangels einschlägiger Kenntnisse, nur von wenigen Zaubern gesprochen werden.

oder aber sie ist durch eigene, ungewöhnlich starke Willenskraft nach ihrem Tode geblieben, um eine letzte Aufgabe, ein letztes Vorhaben zu vollenden – letztendlich dazu verdammt, ohne Ruhe zwischen dem Reich der Toten und dem Reich der Lebenden auf unbestimmte Zeit zu wandeln.

Ausgesprochen viele Geistererscheinungen finden sich zwischen den Sphären in der Dritten Ebene des Limbus (die 'Ebene der Geister', das mythologische *Nirgendmeer*), wenige noch in der Vierten Ebene, den Mauern Alverans. (Zur Struktur der Sphären und des Limbus siehe die Texte ab Seite 356.)

»Ach, mein Junge, was ist bloß aus dir geworden ... So blass und dünn siehst du aus, dass man meinen könnte, dir ginge es gar nicht gut, wo du nun bist.«

—der erste Kommentar der Witwe Kunlika im Angesicht des Geistes ihres Sohns, der ihr den Namen seines Mörders nennen wollte

Geister sind überaus feinstofflich und bestehen nach der Trennung vom toten Körper nur noch aus den restlichen Teilen des Astralleibs, den Erinnerungen, dem Wesen und dem Bewusstsein sowie der eigentlichen Seele des Verstorbenen. Diese 'Geistleiber' stellen erstaunlich starke Kristallisationspunkte für freie und ungebundene Astralenergie dar, so dass Geister grundsätzlich als *magische Wesen* existieren. Aus diesem Grunde können sie auch nur mittels Magie oder göttlichem Wirken beeinflusst werden, und auch nur magische oder geweihte Waffen, Schadenszauber oder übernatürliche Wesenheiten können sie verletzen. Gerade dies ist mitunter ein schwieriges Unterfangen, denn Geister besitzen nicht selten gar keine physische Präsenz.

GESCHICHTEN ÜBER DAS AVENTURISCHE GEISTERWESEN

»Die Geister der Toten sind die wahren Eigentümer der Dinge und Güter der Welt. Mit ihnen ist der Handel und Austausch am wichtigsten und der Nichttausch am gefährlichsten. Man gibt ihnen die Opfergaben und erhält im Gegenzug ihre Gaben und ihre Macht. Wer ihr Holz schlagen oder ihre Erde umgraben will, muss die Geister bezahlen. Denn sie sind überall und in allem. So jedenfalls erklärte es der Schamane meinem Gefährten, nachdem er ihm die Perlenschnüre und einen kleinen Finger abgeschnitten hatte. Ich war heilfroh, dass wir so unsere Schulden bei den Geistern des Dschungels – insbesondere denen des Floßholzes – hatten bezahlen können, denn danach blieben wir auf unserer Reise von weiteren spukhaften Erscheinungen weitestgehend verschont.«

—der berühmte Derograph der Neuzeit, Bastan Munter, in Die dampfenden Waelder – Von den mittäglichen Eilanden, ca. 645 BF; übertragen ins moderne Garethi

Geschichten zu Geistern werden seit allen Zeiten und in fast allen Kulturen erzählt, meist hinter vorgehaltener Hand und im ehrfürchtigen Flüsterton, als würde man möglichst nicht selbst einen der 'Wandelnden' aufschrecken wollen.

In den mittelaventurischen Breitengraden werden Geister, Gespenster und Spukgestalten sehr häufig mit alten Gemäuern, dunklen Burgen und verlassenen Landhäusern, aber auch mit rituellen Plätzen, Steinkreisen oder folkloristisch bedeutenden Waldlichtungen in Verbindung gebracht. Das Volk erzählt sich Geschichten von gemarterten Seelen, die ihre heulenden Klagelieder mittnächtlich in die Dunkelheit entlassen. Vieles davon ist Aberglaube oder in Wahrheit ein anderes (mitunter ebenso unheimliches) Phänomen, doch weiß niemand so recht zu sagen, was eine **hilfesuchende Seele** und was ein **böser Nachtalp** ist – und so hält man sich besser von allem fern.

Ebenso lernt jedes Kind, sich von den klagenden **Irrlichtern** und lockenden **Jammererscheinungen** in den Stümpfen fernzuhalten, die einen mit ihrem Anblick und ihrem Säuseln nur in den tödlichen Morast locken wollen – allein, bis heute geht so mancher Wanderer in den Mooren Aventuriens verloren. Auch von widerwärtig umher-schleichenden **Phantomen** und **dunklen Schatten** ist die Rede, stets auf der Suche nach dem Puls des Herzens, das ihre schwarzen Klauen zu umschließen versuchen. Auch vom mächtigen **Seelensammler** wird ähnliches (und noch viel schlimmeres) berichtet.

Wohl auf für den, der einen **Schutzgeist** über sich zu wachen weiß. Oft sind andere Mächte oder Zufälle für die plötzliche Errettung aus einer Gefahr oder die sanfte Lenkung des Lebenswegs in die richtige Richtung verantwortlich, doch einige verlorene Seelen sind nur noch deshalb in der Dritten Sphäre, um wenn schon nicht ihr eigenes, so wenigstens das Schicksal ihrer Nachkommen oder Anvertrauten zum Guten wenden zu können.

Aventurische Seeleute berichten nicht selten von sogenannten **Geisterschiffen**, die sich durch dunstige Nebelbänke über die Meere schleppen und nächtens so nahe an unglückliche Schiffe herankommen,

dass denen von nun an Pech und Unheil anhafte. **Geisterkapitäne** wie der *Fliegende Bornländer* oder *Norrasch der Nebelbart* sollen ganze Geister-Mannschaften befehligen, und auch Schiffe wie das uralte Piratenschiff *Blutmesser*, die seit über einem Jahrhundert verschollene *Dekapus* oder die erst kürzlich vernichtete *Reichsforst* wurden immer wieder am Horizont gesichtet. Mehr zu Geisterschiffen erfahren Sie in der Spielhilfe *Efferds Wogen* ab Seite 183.

UMGANG MIT GEISTERN

Angesichts all dieser beunruhigenden Schrecknisse wäre die Nähe eines **Geisterjägers** sicherlich angenehm – allein, diese sind meist noch geheimnisvoller und schwerer zu finden als die Geister selbst. Zwar ist allgemein bekannt, dass die **Geweihnten Borons** bemüht sind, verlorenen Seelen den ewigen Frieden zu schenken und ihnen die Reise ins Totenreich zu erleichtern, doch können sich sie meist nur in ihrem lokalen Umfeld um berichtete Einzelfälle sorgen. Aber allein in die Welt zu ziehen und an unzugänglichen und gefährlichen Orten jene Seelen aufzuspüren, die Unheil und Verderben stiften, erfordert Wagemut und eine Motivation, die nur diese mysteriösen Einzelgänger wirklich besitzen sollen.

Fast alle Rassen und Kulturen sind sich der möglichen Präsenz der Seelen ihrer Verstorbenen bewusst, wengleich sich der Umgang mit ihnen doch erheblich unterscheidet. Während in den 'zivilisierten' Landen, vom Bornland bis zum Horasreich, Geistererscheinungen meist wegen ihres

unerwarteten, gequälten und unheimlichen Auftretens mit Angst und Schrecken quittiert werden und sich mit ihnen nur vereinzelte Magier und vor allem die Druiden näher auseinander setzen, ist bei anderen Völkern und Rassen das Verhältnis zu den Geistern ein gänzlich anderes.

Eine interessante Beobachtung dabei mag sein, dass insbesondere im Süden Aventuriens das Geistervorkommen ausgesprochen hoch zu sein scheint. Warum dem so ist, kann nur wild spekuliert werden – wenn sich überhaupt darüber Gedanken gemacht wird. Recht überheblich und religiös gefärbt scheint dabei die These, dass "die dort im Süden" aufgrund der vielen Krankheitserreger, der Dekadenz und dem anhaltenden Götzentum wesentlich schneller das Zeitliche segneten. So würde die Schlange vor Rethon, der Seelenwaage, immer länger und die Seelen der Toten müssten derweil noch eine zeitlang im Diesseits umherirren. Andere bringen wiederum die mysteriöse Zitadelle der Geister ins Spiel, die sich irgendwo im Regengebirge befinden soll, aber wie auch die Dämonenzitadelle oder die Zitadelle der Magie ob ihrer Unauffindbarkeit von aventurischen Gelehrten ins Reich der Fabel gewiesen werden sollte. Genauso hypothetisch ist die Erklärung des Erzmagus Rakorium Muntagonus, der seit seinen Expeditionen in die Echsensümpfe und H'Rabaals von großen Plänen der Achaz zur Eroberung Aventuriens schwadroniert und auch dabei andeutet, die Kaltblütler



© Arjan . 00

wären womöglich in der Lage, ganze Geisterarmeen zu kontrollieren, die sich seit nunmehr Jahrhunderten stetig weiter nach Norden kämpfen würden. Aber auch eine Vermutung ist bekannt, wonach vor Jahrtausenden eine schreckliche Katastrophe die Seelen der Ur- einwohner der Waldinseln und Dschungelwälder so zerrüttet haben müsse, dass sie größtenteils bis heute nicht den Weg in die Vierte Sphäre gefunden hätten.

Mit Ausnahme der Elfen, deren Weltbild keine Geister kennt oder zumindest nicht stören will, sehen insbesondere die Schamanen der Waldmenschen, Fjarningier, Trollzacker und Gjalskerländer sowie der Orks, Goblins und Achaz in den Geistern die Seelen ihrer verstorbenen Urahnen, die ihnen besondere Kräfte, Macht und Ansehen sowie Einblicke in jenseitige Sphären ermöglichen können. Ähnlich wie die Nivesen Dutzende Bezeichnungen für Schnee kennen, so haben sich in den archaischen Kulturen und Völkern ebenso differenzierte Geisterarten entwickelt, die der Mittelreicher allesamt unter "gräulicher Spuknebel" zusammenfassen würde – vom persönlichen Seelenbegleiter und Schutzgeist über Götter (oder Götzen) begleitende oder zur Seite stehende Geist-Individuen bis hin zu vermodernden Seelen, die sich nicht von ihrem Körper trennen konnten und mit

ihm gleichermaßen zu verrotten drohen. Selbst eine *Geisterspinne* mit Namen *Takehe* soll irgendwo im Regengebirge ihr Unwesen treiben. Bei vielen alten oder 'zivilisatorisch weniger fortgeschrittenen' Rassen und Kulturen besitzt der Glaube an Geister stark religiösen Charakter, der seit Urzeiten auch diverse Naturgeister einschließt und neben dem Lauf des eigenen Seelenlebens auch Phänomene wie Feuer, Blitz und Donner, Magie oder der belebten und unbelebten Natur im allgemeinen erklären soll. In diese Kategorie fallen zum Beispiel *Baumgeister* oder der *Geist des Berges*, *personifizierte Winde* oder die *Kraft der Erde*. Sie sind jedoch strikt von den in diesem Kapitel beschriebenen Geistern als individuelle Seelen, die in der Dritten Sphäre gefangen sind, zu trennen. Ebenso nicht in diese Kategorie fallen *Elementargeister* (z.B. der Lampengeist) und *Mindere Geister*, die als feinstoffliche Produkte elementaren bzw. astralen Wirkens auf den Seiten 385f. beschrieben werden.

Auch werden vielerorts Geister mit *Dämonen* (Incubus, Succubus, Larijan), *Untoten* (Zombie, Ghul) oder *visionären Heiligengestalten* verwechselt oder gleichgesetzt, so dass im wahrsten Sinn des Wortes nur ausgesprochene Kenner der Materie wahre Geister deuten und sie auf die ein oder andere Art und Weise sogar beeinflussen können.

CHAOS UND UNENDLICHKEIT – DIE MACHT DER DÄMONEN UND PAKTIERER

»Die Siebte Sphäre ist belebt von Wesenheiten, so außerordentlich in ihrer Fremdartigkeit, dass wir nicht den kleinsten ihrer Beweggründe zu verstehen vermögen, viel weniger, warum sie sich dazu herablassen, ihre Macht in unserer Welt zu zeigen. Sei es das Streben nach Macht, der Wunsch, unsere Sphäre der ihren anzugleichen oder eine perverse Art von Spiel – es geschieht häufig genug, dass sie sich manifestieren, um Furcht und Entsetzen zu verbreiten.

Dabei mag man ihnen nicht einmal bösen Willen unterstellen. Es scheint vielmehr, dass ihre Art des Lebens so grundverschieden von der unseren (und der aller anderen Lebewesen) ist, dass wir ihre Taten, die ihnen vielleicht nichts bedeuten, als so ungleich widerwärtig und voller Brutalität empfinden. Doch schert sich der Mensch um den Wurm, den er zertritt, oder die Fliege, die er erschlägt?«

—aus einer neuzeitlichen Übersetzung des Arcanum, des ältesten und noch immer grundlegendsten Werkes aventurischer Dämonologie

Das folgende Kapitel widmet sich all jenen Kräften, die in Aventurien als das Gegenstück göttlichen Wirkens, ja als das Böse schlechthin gelten: den Bewohnern der sogenannten Siebten Sphäre oder der Niederhöhlen, den jenseitigen Mächten, die allgemein als *Dämonen* bekannt sind.

Besondere Berücksichtigung finden das Wesen des Chaos und die Struktur, die der begrenzte Verstand der Sterblichen ihm

Eine leider notwendige Erklärung: Die folgenden Ausführungen über Dämonen sind reine Phantasieprodukte. Die Redaktion geht davon aus, dass Sie, geehrter Leser, ebenso wenig an derartige Wesenheiten glauben wie die Autoren und dass Ihnen die Vorlieben der Dämonen genauso widerwärtig sind wie uns. Die Beschreibungen dieser Wesen und der Rituale, sie zu rufen, dienen ausschließlich der Schaffung einer stimmungsvollen, unheimlichen und bedrohlichen Spiel-Atmosphäre. Auf der Erde wirken sie nicht, ganz gleich, was verdrehte Möchtegern-Beschwörer und religiöse Eiferer Ihnen auch erzählen wollen.

aufrägt (siehe unten), die Arten und Klassen der Dämonen und ihre Hierarchie (Seite 394). Gefolgt wird dieser Abschnitt von einer Kurzbeschreibung aller bekannten Dämonen mit ihren spieltechnischen Werten (*Pandämonium*, Seite 205ff.). Die regeltechnischen Anleitungen zur Beschwörung von Dämonen finden Sie auf im Kapitel **Die Kunst der Invokation** ab Seite 175.

Schlussendlich finden sich Tipps für Spielleiter und Spieler, wie dämonisches Wirken stimmungsvoll ins Spiel eingebracht werden kann, ohne ins Lächerliche oder ins für das Spiel Unerfreuliche abzugleiten (Seite 403ff.).

SECHS FRAGEN AN DIE SIEBTE SPHÄRE

Einleitend sollen hier einige grundsätzliche Fragen zum Wesen der Dämonen und zum Umgang mit ihnen aufgeworfen und aventurisch wie auch irdisch beantwortet werden. Beachten Sie jedoch, dass vieles, was hier präsentiert wird, in Aventurien das weit verstreute Wissen weniger Spezialisten ist.

WAS IST DIE SIEBTE SPHÄRE?

»Hier ist Weisheit: Die 7te umfasst alle anderen der Sphären, wie die Schale die Nusz umfasst. Und sie drehet sich immerdar um eine Axis,

gegeben durch das Mystherium von Kha. Und wo da ist Rethon in der 4ten Sphaire und Alveraan in der 5ten und der Nord-Stern in der 6ten, da ist also die Seelenmuehle in der 7ten.

Denn wer verfluchet und musz in die Nieder-Hoellen (was eyn gaentzlich falscher Begriff, wo sie doch nicht unten, sondern wohl oben seyen), der gehet durch die Muehl und wird vermahlen fuer ein Aion, auf dasz nichts bley-



bet von seynem goettlichen Funcken, welcher ist in uns allen. Da wird ihm geraubt das Leben und der Tod, denn sie sind Geschenke der Goetter. Und zugewiesen wird ihm eyn Platz in eyner der Demisphairen (welches wiederum eyn falsches Wort, wo es doch sind jeweyls eyn Zwölfttheyl und nicht die Haelfft), so man auch heyszet Domainen der Erz-Fuersten der Niederhoellen ...«

—aus dem Arcanum, um 800 v.BF, in einer Übersetzung ins früheste Garethi

»Ist es nicht sonderbar? Nimmt man von den Elementen das Feuer, so wird ihm die Kraft der ungelenkten Veränderung zugesprochen, eine Veränderung, die zerstört und neu formt, so wie es auch das Wesen des Chaos ist. Wenn wir aber die siebte Sphäre betrachten, die ja die Heimstatt des Chaos sein soll, so finden wir nicht Feuer, sondern Kälte (man sagt ja auch: "eine fürwahr niederhöllische Kälte"). Kälte aber steht gemeinhin für Stillstand. Mag es gar sein, dass sich die siebte Sphäre nicht mehr ändert, dass sie festgefroren in ihrer Art – und all das Chaos aus früheren Zeiten stammt?«

—aus dem Codex Dimensionis, dem Basiswerk über die jenseitigen Sphären und ihre Bewohner; übersetzt ins neue Garethi

»^{CLXII}LOS ist die Sphären und die Trennung, welche man den Limbus nennt. ^{CLXIII}Ist ER also auch der Herr der Dämonen? Hat ER sie gar geschaffen? ^{CLXIV}Nein! Nein! Nein! ^{CLXV}So man die Sphären und den Limbus von innen betrachtet, mag man erkennen, dass das, was wir die Siebte nennen, gar keine Sphäre ist, sondern all jenes, was außerhalb der Sphären. ^{CLXVI}Heißt es nicht: Denn wie die erste Sphäre Eins war und ohne Ausdehnung, so war die siebte Sphäre alles und ohne Grenze?

^{CLXVII}Also ist es: Die Siebente kennt keine Ausdehnung und kein Maß, nicht in Raum und nicht in Zeit, ^{CLXVIII}denn sie war vor LOS, und es ist SEIN Werk, dass es der Sphären sechs gibt, welche uns beschützen vor der Siebenten.

^{CLXIX}Denn SEIN ist die Ordnung und die Zeit.«

—aus der Offenbarung des Nayrakis, auch bekannt als Sphairologia oder Kunde von den Sphären, um 380 v.H. angeblich von Rohal selbst verfasst, Kapitel 9, 152–158

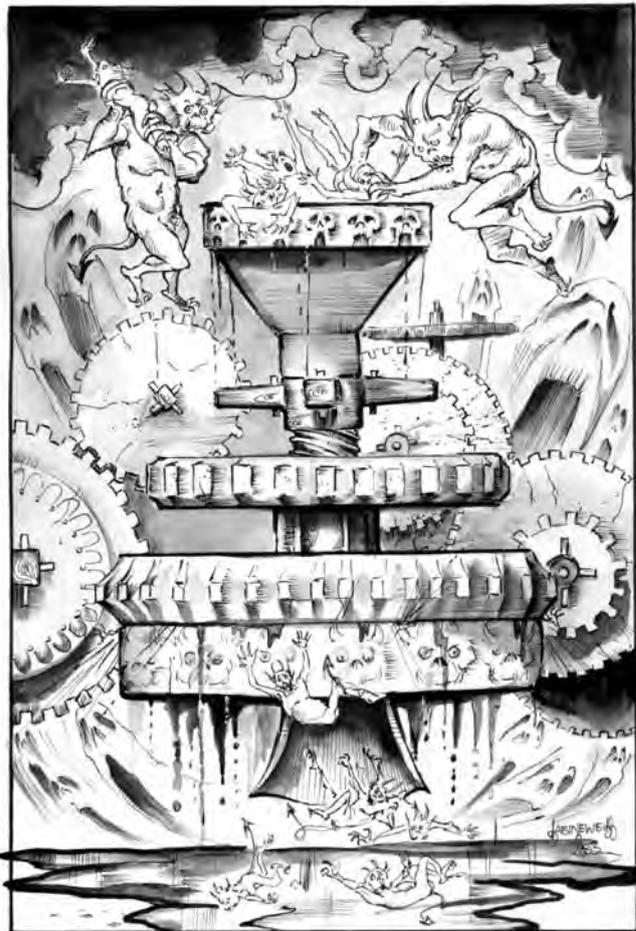
Die eingangs gestellte Frage, was die Siebte Sphäre eigentlich ist, kann nicht mit letzter Sicherheit beantwortet werden. Tatsache ist, dass die herausragende Eigenschaft der Siebten Sphäre das Chaos ist. Somit bildet sie einen Gegensatz zur Ordnung des sechssphärischen Kosmos (siehe hierzu auch die Ausführungen zu Sphären und Limbus auf den Seiten 356ff.). Alle hier präsentierten Modelle und Hierarchien beruhen auf dem Unvermögen der Sterblichen, das Wesen des Chaos zu erfassen, und ihrer Notwendigkeit, ein gewisses Maß an Ordnung zu sehen, selbst wo vielleicht keines ist. Andererseits ist es im Chaos natürlich durchaus möglich, dass sich – zumindest zeitweilig – bestimmte Strukturen herausformen und so das Chaos mindern. Zwar ist es denkbar, dass die Eigenheiten der Siebten Sphäre ihre Unbestimmtheit, Substanzlosigkeit und der ständige Wandel sind. Dennoch sind machtvolle Wesen wie die Erzdämonen durchaus konkrete und mächtige Wesen, die jedoch das Chaos als Quelle ihrer Kraft benötigen.

Mehr zur von aventurischen Gelehrten so gesehenen **Hierarchie der Niederhöhlen** finden Sie auf den Seiten 394ff.

WIE VIELE DÄMONEN GIBT ES?

»Der Geweihte sagt: Der Erzdämonen gibt es zwölf, denn sie sind die Feinde der Götter. Ihrer Hohen Diener sind zwölfmal zwölf, und jedem von ihnen dienen wiederum zwölf.

Der Dämonologe, der dem Namenlosen anhängt, aber sagt: Der Dämonen sind dreihundert und fünf und sechzig, denn das sind die Tage des Jahres, und der Dämon des ersten Tages ist schwach, denn es ist der Tag



des Praios, und der Dämon am dreihundertfünfundsechzigsten Tage ist gottgleich, denn sie alle dienen dem, dessen Namen man nicht nennt, was ist der Namenlose, und es ist der fünfte und höchste seiner Tage.

Ich aber sage euch: Der Dämonen sind so viele, dass selbst die tulamidische Zahlenmystik sie nicht erfassen kann, denn im Al'Gebra findet sich keine Zahl, die so groß ist, sie zur Beschreibung heranzuziehen. Dies mag daher kommen, dass all jene unendlich viele Dämonen, die wir kennen, prinzipiell nur als Klasse unendlich vieler Wesenheiten existieren.

Was aber ist unendlich mal unendlich?«

—aus der Einleitung zu Borbarads Testament, einem besonders für die Nachwelt editierten und herausgegebenen Werk des Dämonenmeisters, in ähnlicher, aber weitaus detaillierterer Form auch in Borbarads Hauptwerk Metaspekulative Dämonologie

Fest steht, dass es weit mehr Dämonen gibt als sich bisher offenbart haben (oder besser: offenbart wurden, denn es gilt, dass sie üblicherweise nur kommen, wenn sie beschworen werden). Jedoch sind viele von ihnen so über alle Maßen fremdartig, dass selbst der Geist eines verrückten Beschwörers sie nicht zu erfassen vermag.

Der aventurischen Dämonologie sind etwa 500 Dämonen (oder besser: Arten von Dämonen) bekannt, von denen vielleicht 100 bereits beschworen wurden. Von allen anderen kennt man den einen oder anderen Namen, assoziiert ein Prinzip oder einen Frevel mit ihnen, weiß ein Paraphernalium oder hat sie einem der Herzöge der Hölle zugeordnet. Vor allem aber dienen viele dem Zweck, als sogenannte 'Tages-' oder 'Monatsherrscher' angerufen zu werden, um die Beschwörung eines 'artverwandten' Dämons zu erleichtern, um in ihrem Namen zu fluchen oder sie bei der Schaffung von Artefakten und Elixieren zu bannen und außen vor zu halten.

Ein aventurischer Beschwörer muss schon als sehr gelehrt gelten,

EXPERTE: SCHLEICHENDER VERFALL

Der Umgang mit den chaotischen Mächten der Siebten Sphäre birgt nicht nur die Gefahr für den Beschwörer, sein Seelenheil einzubüßen, nein, bei vielen Dämonologen bleibt auch der Leib nicht verschont. Hervortretende Adern und unnatürliche Blässe sind noch die geringsten Auswirkungen. Altersflecken, haarige Warzen, Narbengewebe, Blutergüsse, zuckende Muskeln, große Hautschuppen und Haarausfall sind schon fast die Regel und großflächige schwarze oder rote Male, nässende Wunden, Eiterbeulen oder ein aufgeschwemmter Leib nicht selten.

Diese Auswirkungen sind meist keine offensichtlichen Stigmata (siehe **WdH 270**), sondern lassen sich durchaus auch durch Alter, Krankheit, Vergiftungen oder Verwundungen erklären. Bei der abergläubischen Bevölkerung kann eine solche Ansammlung von Verfallserscheinungen aber durchaus die gleichen Effekte nach sich ziehen. Und einem übereifrigen Bannstrahler reichen die Altersflecken eines 25-jährigen Beschwörers womöglich durchaus aus, um ihn als 'Paktierer' zu 'entlarven'.

Regeltechnisch bedeutet dies, dass der Beschwörer – und auch Mit-Zelebranten bei Beschwörungen – sogenannte *Verfallspunkte* ansammelt, wann immer er durch Fehlschläge bei der Invokation (in seltenen Fällen auch bei Gelingen der Beschwörung) in engen körperlichen oder geistigen Kontakt mit der Essenz des siebtsphärischen Chaos kommt. Opfer von Beschwörungen oder Dämonenattacken können ebenfalls Verfallspunkte erhalten (z.B. als Nachwirkung eines *Folgeschaden: Mutation*). Jedoch ist dies eher selten. Bei lang andauernden Besessenheiten oder bei längerem Aufenthalt in dämonisch verseuchtem Gebiet können jedoch auch gesunde Nicht-Beschwörer Schaden durch Verfall erleiden. Hinweise hierzu finden Sie in den Abschnitten **Misslungene Beschwörungen** (Seite 191), **Misslungene Beherrschungen** (Seite 191f.), bei einzelnen Dämonen im **Pandämonium** (ab Seite 205ff.) sowie im Kapitel **Im Bund mit den Niederhöhlen** (ab 236).

Wie sich die Verfalls-Effekte optisch genau äußern, soll der Phantasia von Meistern und Spielern überlassen bleiben. Jedoch sinkt jedes Mal, wenn der Beschwörer 50 *Gesamt-Verfallspunkte* (s.u.) angesammelt hat, sein Aussehen auf der Skala herausragend-gutaussehend-normal-unansehnlich-widerwärtig um eine Stufe. (Natürlich ist der Verfall kontinuierlich; die angegebenen Grenzen gelten nur als Schwellenwerte für die regeltechnischen Auswirkungen.) Dieser Abbau ist unumkehrbar, wenn auch in gewissem Rahmen durch Schminke und Verkleidung zu kaschieren oder durch Zauberei (den **TRANSMUTARE, LCD 261**) teilweise abzumildern.

Über kurz oder lang ist also die Beschwörung der Weg in den körperlichen Ruin. Einzig einschlägige Liturgien (ab dem III. Grad), vor allem der *Tsa-Geweihtenschaft*, sind in der Lage, den Verfallsschaden wieder aufzuheben. Da der Verfall sich jedoch schlussendlich auf die Seele auswirkt und der Beschwörer ab 50 Verfallspunkten als *Eidbrecher* (siehe **Wege der Götter**) gilt, ist auch eine solche Heilung nicht leicht zu bewerkstelligen.

Dazu kommen jedoch Auswirkungen, die über das Aussehen hinausgehen. Bei bestimmten Schwellenwerten des Schleichenden Verfalls erhält der Beschwörer neue (körperliche) Nachteile, wobei die nebenstehende Tabelle zu Rate gezogen wird. Sämtliche hier präsentierten Auswirkungen sollen als Faustregel zur Orientierung für den Spielleiter dienen. Natürlich ist nicht jeder Beschwörer mit 80 Verfallspunkten fettleibig, sondern kann z.B. stattdessen auch spindeldürr sein – die Tabelle dient lediglich als Anregung.

Der Spieler des Verfallenden führt also zwei separate Konten über die aktuellen und die Gesamt-Verfallspunkte. Sobald die aktuellen Verfallspunkte den Schwellenwert erreichen, muss der Spieler eine Konstitutions-Probe ablegen, die um je 1 Punkt für 10 angehäuften *aktuelle Verfallspunkte* erschwert ist. Misslingt diese Probe, so erhält der

VERFALLSPUNKTE

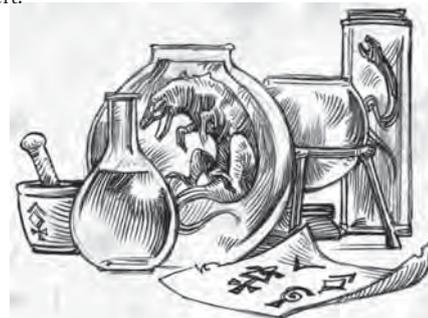
VERFALLSPUNKTE	NACHTEIL
5	Kurzatmig (-1 AuP)
10	Schneller Alternd
15	Niedrige Lebenskraft (-1 LeP)
20	Übler Geruch
25	Eingeschränkter Sinn (jeweils für einen der fünf Sinne)
30	Einäugig*, Krankheitsanfällig
35	Albino, Glasknochen, Schlafstörungen
40	Lichtscheu
45	Schlechte Regeneration (regeneriert 1 LeP weniger pro Phase)
50	Verlust eines Eigenschaftspunktes (nur körperliche Eigenschaften, beliebig oft)
55	Einhändig*, Lahm
60	Sprachfehler, Nachtblind
75	Lichtempfindlich
80	Fettleibig, Schmerzempfindlich**
85	Einarmig*
90	Einbeinig*
95	Taub
100	Blind, Gelähmt, Duglumpst

* Verlust von Gliedmaßen: bedeutet in diesem Sinne nur, dass der Verfallende das entsprechende Glied nicht mehr einsetzen kann, weil es verwachsen ist, seine Benutzung unsäglich Schmerzen bereitet und dergleichen.

** Das Opfer erleidet durch Wunden die doppelten Abzüge auf seine Werte. *Selbstbeherrschungs*-Proben, um Schmerzen zu widerstehen, sind um den jeweils doppelten Betrag erschwert.

Charakter einen bei diesem Schwellenwert genannten (körperlichen) Nachteil. Zusätzlich wird das Konto um so viele Verfallspunkte (gemäß der Tabelle) vermindert, wie der Nachteil 'einbringt' – sprich: der aktuelle Wert wird auf Null reduziert, während die *Gesamt-Verfallspunkte* auf ihrem Wert bleiben. Gelingt die Probe oder hat der Charakter bereits alle Nachteile erhalten, die der Schwellenwert mit sich bringen kann, darf er weitere Verfallspunkte ansammeln, bis er den nächsten Schwellenwert erreicht. Der Verfall des Aussehens kann jedoch nicht mit einer Konstitutions-Probe aufgehalten werden.

Es ist für Dämonenpaktierer möglich, Pakt-GP (siehe Seite 239) auszugeben, um den Verfall zu bremsen: Für jeweils halb so viele Pakt-GP, wie der Nachteil an Verfallspunkten wert ist, kann der Nachteil ignoriert und können weitere Verfallspunkte angesammelt werden (es muss also erst beim nächsten Schwellenwert wieder gewürfelt werden). Auch die Zahl der Gesamt-Verfallspunkte (also die regeltechnischen Auswirkungen der Aussehens-Verluste) kann separat durch aufzubringende Pakt-GP reduziert werden. Da dadurch allerdings das Dämonenmal wächst, ist ein solcher Handel von eher zweifelhaftem Wert.



wenn er die Namen von 200 dieser Wesen kennt, die – in unterschiedlicher Qualität – in verschiedenen Zauberbüchern und verschollenen Manuskripten, teilweise sogar nur in den persönlichen Aufzeichnungen von Dämonologen zu finden sind. Als Meister können Sie eine *Magiekunde*-Probe verlangen (eventuell mit der Spezialisierung *Dämonologie*), um festzustellen, ob einem Dämonologen ein bestimmter Dämonenname oder seine Eigenschaften bekannt sind.

WIE SIND DÄMONE BESCHAFFEN?

»Ihr fragt: Was ist die Form der Ungeschaffenen? Was ist ihr Fleisch? Sind sie nicht unterscheidbar an ihren Hörnern? Haben sie nicht viele Arme? Ist ihr Blut nicht Säure? Welches Haus baut man aus Rache? Wie schwer ist der Mühlstein der Seelenmühle? Ich aber sage: Die Form, die ihr ihnen zuschreibt, ist nicht. Denn wo ihr sagt, sie seien, da ist keine Form. Was wir sehen, fühlen, riechen, ist Schleier und Verhüllung. Und wo ein Wille ist, da ist auch ein Blick hinter den Schleier. Begreift, dass es Wille ist, der Ungeschaffene zur Existenz ruft, der das primordiale Nichts in eine Gussform gibt. Die Beschränkung der Form ist daher nichts denn eine Beschränkung des Willens.«

—aus *Metaspekulative Dämonologie*; Borbarad, um 600 BF

Gerufen oder geschaffen – das ist eine Frage, die sich Dämonologen schon seit den Zeiten des *Arcanums* stellen. Sind Dämonen Wesen und Bewohner der Siebten Sphäre, die man durch die Beschwörung in die Dritte Sphäre zwingt? Oder wird nur ungeformtes Chaos herabgerufen, dem dann der Beschwörer durch die Variationen der Beschwörung und die Qualität des Wahren Namens Form und Zweck aufprägt? Die Beschwörungskunst spricht daher auch meist vorsichtig davon, dass sie einen 'Zantoiden' ruft. Und sie erklärt es mit der unzählbaren Zahl der Dämonen, dass stets leicht unterschiedliche Wesen erscheinen (das sogenannte Wesensmodell). Das erstmals von Borbarad formulierte 'konstruktivistische' oder Matrizen-Modell geht davon aus, dass die magische Matrix der Beschwörung einen Dämonen zu dem macht, was er ist.

Die Tatsache, dass Dämonen durch den Beschwörungsprozess und auch nachträglich geformt werden können (siehe Seite 178) und man ihnen Eigenschaften geben kann, die ihrer 'gewöhnlichen' Form nicht zu eigen sind, lässt auf das Matrizenmodell schließen, ihre erwiesene Bösartigkeit und Hinterlist eher wieder auf das Wesensmodell. Andererseits kann man natürlich sagen: Wenn man ein Wesen formt, dem niederste Triebe zugesprochen werden, muss man mit eben jenen Trieben in der endgültigen Form rechnen. Ordnen Prinzipien eines Gemeinwesens sind ein Teil der kosmischen *Ordnung*. Und so kann man sie nicht dem Chaos aufprägen, um einen salutierenden "Herrjawoll-Herr-Dämonen" zu rufen oder zu erschaffen.

Einige 'individuelle Charakterzüge' zeigen nur die Erzdämonen und die mächtigsten der Gehörnten. Aber auch hier kann kein Aventurier mit Gewissheit sagen, ob sich die 'Verschmutzung des Chaos durch Nayrakis und Sikaryan' in echten Wesenheiten 'kondensiert' hat, oder ob hier nur die archetypischen Schrecknisse der Sterblichen gemeinsame Bilder gefunden haben. Borbarad zumindest nimmt die mächtigsten der Ungeschaffenen aus, wenn er von Formbarkeit spricht – und zumindest er müsste es gewusst haben.

Hier sei auch noch einmal erwähnt, dass auch nach dem Wesensmodell (zumindest Niedere und Gehörnte) Dämonen nicht freiwillig in die Gefilde der Sterblichen gelangen können. Denn es ist ihnen nicht nur 'widerlich' (oder ihr äquivalentes Gefühl), sondern sie leiden auch unter einer massiven Einschränkung ihrer Fähigkeiten. Wo also ein Dämon auftaucht, ist fast immer ein Beschwörer nicht weit.

DÄMONE IM DIESSEITS

Typisch für die diesseitige Gestalt der Dämonen – gleich, wie sie nun entstanden – ist ihre Unbestimmtheit im Aussehen und in ihren Ei-

genschaften. Zwar kann man sagen, dass die meisten Irrhalken (Seite 209) schwarzen Greifenparodien ähneln. Es wurden aber schon genügend dieser Dämonen beobachtet, dass man sagen kann, dass sie auch sechsbeinig oder mit Fledermausflügeln vorkommen oder dass sie ihr inneres Feuer nicht nur ausscheiden, sondern auch speien können. Ganz gleich, ob Dämonen nun 'Wesen' oder 'Matrizen' sind: Zwei Dinge sind ihrer derischen Gestalt gemein. Zum einen ist ihrer Form stets die Herkunft aus dem Chaos anzusehen (eine eingesetzte Fähigkeit zur Tarnung einmal ausgenommen). Hierbei sind chimärenähnliche Misskonstruktionen aus verschiedenen (dazu noch verdrehten) Tierarten noch die harmloseste Form. Schatten umgeben sie, ihre Haut wirft Blasen, sie sondern Teile ihrer Substanz als Rauch, Schleim oder Gestank ab, stetiges Zucken unter ihrer Oberfläche lässt sie dem Blick verschwimmen. Wenn sie sich schnell bewegen, scheinen sie gleichzeitig auf der gesamten Strecke anwesend zu sein, um sich dann pulsierend wieder zu ihrer Form zusammenzuziehen. Sie sind stets von einer Aura der Furcht umgeben, die die Ängste der Betrachter vor dem Chaos als seine Ur-Ängste aufsteigen lässt.

Zum anderen gilt: Wo sie gehen und stehen, verbreiten sie die Essenz des Chaos. Das Gras unter ihren Füßen verdorrt, die Luft wird beißend, das Wasser brackig. Sie ziehen den Verfall an wie der Dung die Fliegen, sie hinterlassen eine Spur der Unreinheit, die sich nur langsam regenerieren kann. Ausgenommen von dieser schleichenden Verwüstung sind nur gesegnete oder mit spezieller Zauberei geschützte Plätze. Besonders betroffen sind jedoch diejenigen, die steten Umgang mit ihnen haben.

WIE STEHEN DÄMONE UND GÖTTER ZUEINANDER?

»Wahrlich, ich sage euch: Wo Rache vor strafender Gerechtigkeit ist, Heimtücke vor Ehre, Verrat vor Treue, Gier vor Streben, da sind die Herzöge der Niederhöllen nicht weit. Ist nicht jedem der Zwölfe – gepriesen! – ein Widersacher beigeordnet, der sich aus dem Frevel nähret, der Gottheit wider Willen zu sein? Ist nicht damit jede Abkehr vom Göttlichen ein Hinwendung zum Niederhöllischen?«

—aus den *Commentarioli zur Kosmogonika der Illumnestra*; mehrere Autoren, datiert um 970 BF

Das Wesen der Götter ist die Ordnung, das Wesen der Dämonen ist das Chaos. Das ist, vereinfacht gesagt, der Gegensatz zwischen Göttern und Dämonen. Dieser offenbart sich nicht nur in den Zielen und Motivationen der mächtigen jenseitigen Wesenheiten. Er manifestiert sich auch in dem unüberbrückbaren Gegensatz zwischen Kosmos (also geschaffener Welt, Existenz und Sein) und Chaos (Nicht-Sein und der Abwesenheit der Möglichkeit des Seins). Der Kosmos entstammt der Schöpfung. Er bestimmt sich aus dem Wechselspiel aus Kraft und Materie (Sikaryan) und kosmischer Ordnung, der Möglichkeit zur Entwicklung (Nayrakis). Beides – Sikaryan und Nayrakis – fehlt jedoch in der Siebten Sphäre. Und genau dies mag der Grund sein, warum die dämonischen Wesenheiten so sehr nach (astraler) Kraft und nach Seelen gieren: Einmal aus einer Laune des Chaos entstanden, benötigen sie die Zufuhr dieser kosmischen Kräfte, um ihre schiere Existenz zu bewahren.

Die Götter dagegen sind die höchsten Ausprägungen der kosmischen Ordnung. Ihre Aufgabe ist es, den Kosmos zu bewahren. Dies heißt vor allem, dass sie dafür sorgen, dass möglichst keine Kraft und keine Seelen aus dem Kosmos entweichen und damit die Dämonen stärken. Die Ränke des Namenlosen und 'Madas Frevel' (wie auch immer dieser aventurisch gedeutet wird) haben jedoch die Festigkeit des Weltgefüges erschüttert und bieten die Möglichkeit, dass zwischen Chaos und Kosmos Kräfte fließen können. Dazu haben einige Seelen sich durch frevelhafte Taten oder durch Allianzen mit den Ungeschaffenen so weit von der kosmischen Harmonie entfernt, dass sie nicht mehr

DUGLUMSPEST (20)

Dies ist die erschreckendste und seltsamste, aber glücklicherweise auch seltenste Krankheit, die den Aventuriern bekannt ist.

Dauer: 1 Woche / sieben Stadien von jeweils 1 Woche Dauer

Verlauf / Schaden und Folgen: Im *ersten Stadium* wird dem Opfer übel; es muss sich übergeben und bekommt eine leichenblasse Gesichtsfarbe. Im anschließenden *zweiten Stadium* bilden sich überall auf dem Körper grüngraue bis braune Beulen, die so grässlich aussehen, dass man sie mit Worten nicht beschreiben kann. Die Beulen jucken fürchterlich, doch schon eine kurze Berührung reicht aus, um einen stechenden Schmerz im ganzen Körper auszulösen. Das Opfer leidet zudem unter Schüttelfrost und Selbstekel. Im *dritten Stadium* brechen die Beulen eiternd auf, der Kranke wird von Krämpfen geplagt und leidet unter Erstickungsanfällen und Todesangst. Zum Abschluss dieser Phase fällt das Opfer in Tiefschlaf. In diesem, dem *vierten Stadium*, heilen die Beulen vollkommen ab. Wenn der Kranke am Ende der vierten Woche aufwacht, fühlt er sich gestärkt und scheint von der Krankheit vollkommen genesen. Dieser Zustand stellt das *fünfte Stadium* der Duglumpesst dar: Das Opfer ist guter Dinge, fühlt sich besonders lebenslustig und stets wohl in seiner Haut. Nach einer Woche fällt der Betroffene dann plötzlich in Ohnmacht und das *sechste Stadium* beginnt: Die Haut des Opfers schält sich ab und gibt die neue äußere Hülle des Kranken frei – eine graugrüne bis schwarzbraune schuppige 'Haut', die über und über mit Flecken in verschiedensten ekelerregenden Farben bedeckt ist. Während dieser Phase erhält der Kranke Einblick in das Wesen des Chaos, was ihm meist den Verstand raubt. Wenn er wieder erwacht, ist er zunächst apathisch, fällt aber schnell in Zustände der Raserei, in denen er auf alles losgeht, was sich bewegt – das *siebte Stadium* der Krankheit ist erreicht. Von Selbstekel getrieben, geben sich diejenigen, die einen Rest von Verstand und Menschlichkeit bewahrt haben, meist selbst den Tod. Ansonsten zerfällt ihr Körper nach Ablauf der letzten Woche in ein Häufchen stinkender, schwarzer Asche und ihre Seele fährt – bereits zu einem neuen Dämon geworden, heißt es – in die Niederhöhlen.

Wenn Sie es für nötig erachten, können Sie als Meister den verschiedenen Stadien entsprechende Werteveränderungen zuordnen.

Ursachen: magisch-dämonische Krankheit; durch hohe Grade *Schleichenden Verfalls*, durch misslungene Beschwörungen und Beherrschungen

Besonderheiten: Während das Opfer unter Duglumpesst leidet, ist es gegen alle anderen Krankheiten und Gifte immun.

Behandlung / Gegenmittel: nur magische oder karmale Behandlung möglich (kirchliche Exorzismen oder REVERSALIS [INVOCATIO MAIOR] gegen einen Modifikator von +20); Aufenthalt in einer Zone des DÄMONENBANNs (gegen Thargunitoth,

Asfaloth oder Belzhorash; Probe +20) stoppt die Wirkung der Krankheit für die Wirkungsdauer des Zaubers. Auch ein REVERSALIS FLUCH DER PESTILENZ ist möglich.

Stufe: 20

ROTE KEUCHE (15)

Diese sehr seltene Krankheit hat keinen natürlichen Ursprung, sondern kann nur durch niederhöllische Mächte nach Dere gebracht werden. Um an das Wissen zu gelangen, wie man die Rote Keuche hervorrufen kann, sind finstere Rituale zu Ehren Mishkharas oder ein Pakt mit der Erzdämonin notwendig.

Verlauf: Die Symptome gleichen denen der Zorgan-Pocken, die Krankheit verläuft jedoch wesentlich schneller und tödlicher. Zunächst erleidet das Opfer starke Schmerzen, Husten- und Schwindelanfälle. Blut rinnt aus allen Poren, rote Flecken bilden sich und brennen auf dem ganzen Körper. Den Kranken befällt ein hohes Fieber, die Flecken werden zu erbsen- und schließlich zu wachteleigroßen Pocken, die sich mit Eiter füllen. Am letzten Tag brechen sie während eines Fieberschubs, der den Kranken meist das Leben kostet, auf.

Dauer: 1W6 Tage/ 2W6 Tage

Schaden und Folgen: täglich 1W6+6 SP, der Fieberschub verursacht noch einmal 2W20+10 SP. Sollte der Kranke den Fieberschub und die Krankheit überleben, so wird er durch die aufgebrochenen Narben verunziert. Die zurückbleibenden Narben entstellen den Überlebenden dergestalt, dass das Aussehen um eine Stufe sinkt (aus *Herausragendem Aussehen* wird *Gut Aussehend*, aus normalem Aussehen *Unansehnlich* usw.)

Ursachen: Pflege oder längerer Kontakt mit einem Kranken (25 %), kurzem Kontakt mit einem Kranken (10 %), Aufenthalt in einem Haus, in dem der Kranke gepflegt wird (5 %)

Besonderheiten: Wer die Krankheit überlebt ist fortan gegen die Rote Keuche und die Zorgan-Pocken immun.

Behandlung: nur magische oder karmale Behandlung möglich (kirchliche Exorzismen oder REVERSALIS [INVOCATIO MAIOR] gegen einen Modifikator von +15); Aufenthalt in einer Zone des DÄMONENBANNs (gegen Mishkharas; Probe +15) stoppt die Wirkung der Krankheit für die Wirkungsdauer des Zaubers. Die Anwendung des Talents *Heilkunde Krankheiten* kann dem Patienten LeP zurückgeben, die Krankheit aber nicht stoppen. Auch ein REVERSALIS FLUCH DER PESTILENZ ist möglich, genauso wie die Austreibung des Hektabeli mittels PENTAGRAMMA.

Gegenmittel: Die Benutzung von 'Essigschnäbeln' und die Veräucherung mit Harzen und Ölen verringert die Gefahr der Ansteckung um die Hälfte.

Stufe: 15

in die Ordnung der Welt eingebunden werden können und der kosmischen Ordnung endgültig verloren sind – ein Schicksal, das angeblich selbst Göttern widerfahren kann.

Sind Dämonen per se böse? Nein, denn schon die Entscheidung zwischen guten und bösen Taten erfordert moralische Kategorien, die jedoch nur im Kosmos existieren. Die Bewohner der Niederhöhlen sind also 'lediglich' absolut anders und vollständig unmenschlich. Der Wille zur Bosheit jedoch ist nicht Teil ihres Wesens. Dass sterbliche Beschwörer böse Taten begehen, um sich der Macht der Dämonen zu versichern und dass es – über unmenschliches Verhalten, Mord, Folter und Vergewaltigung hinaus – eine erzböse Tat ist, den Dämonen den ungehinderten Zugang zum Kosmos zu verschaffen, steht auf einem anderen Blatt.

Dämonen handeln chaotisch. Das heißt, dass sie in ihren Entscheidungen oft sprunghaft und selten geplant vorgehen. (Bestimmte hö-

here Dämonen mögen hier eine Ausnahme bilden.) Das heißt auch, dass sie, wenn ihnen ein Befehl nicht detailliert ihr Handeln vorschreibt, auch 'taktische Fehler' begehen können – die einem Helden dann durchaus das Leben retten können.

WIESO BESCHWÖRE ICH?

Wenn man also davon ausgehen muss, dass man durch eine Beschwörung das eigene Seelenheil und die körperliche Unversehrtheit riskiert, den Urgrund des Kosmos schädigt und andere der Gefahr des Seelenverlustes aussetzt – wer, bei allen Niederhöhlen, beschwört denn dann überhaupt Dämonen?

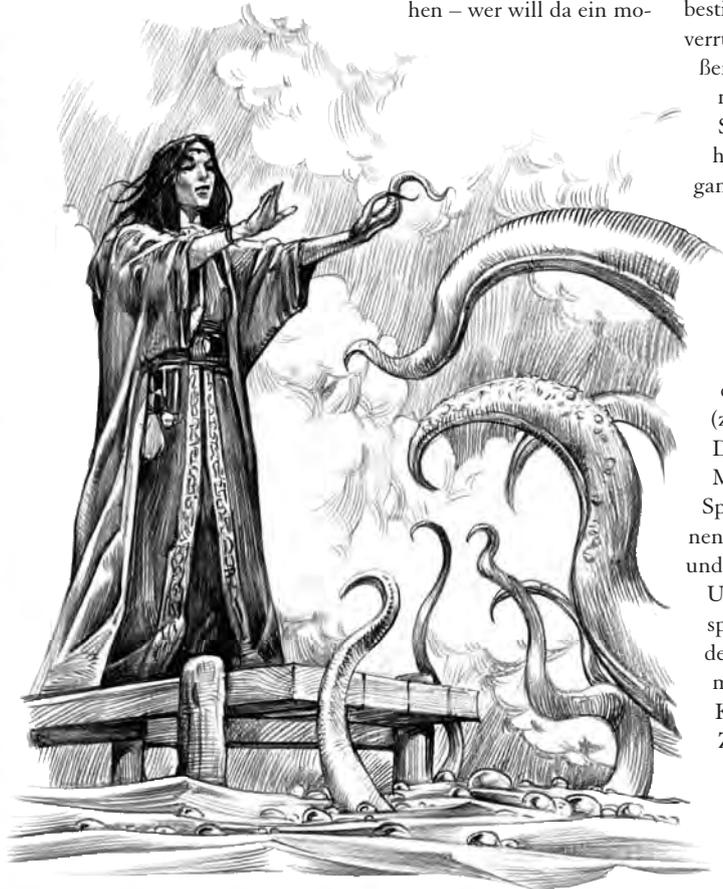
Die Planenden: Viele Beschwörer glauben, die Kräfte die sie rufen, im Griff zu haben. Sie haben auf korrekte Paraphernalia geachtet und den bestmöglichen Wahren Namen zur Verfügung. Sie wissen um

mögliche Versuchungen und haben darum ihren Geist gestählt. Sie sind von den Meistern ihrer Kunst unterwiesen worden – was also kann ihnen und der Welt geschehen? Gerade bei den verbliebenen Beschwörern der Grauen Gilde ist diese 'wissenschaftliche Arroganz' recht verbreitet. In ihren Augen rufen sie Dämonen "ja auch lediglich, um deren besondere Fähigkeiten zu vernünftigen derischen Zwecken zu nutzen".

Die Sorglosen: eine durchaus verbreitete Spezies, die in etwa wie folgt argumentieren würde: "Ja, es gibt ein Restrisiko. Und? Ich kann mich auch am eigenen Schwert verletzen oder bei einem Schiffsuntergang zu Tode kommen. Was ist schon der sogenannte göttliche Funke? Schall, Rauch und Karmalzauberei! Für den Vorteil, den eine Beschwörung bietet, kann ich gut auf dieses Hirngespinnst verzichten. Und der Kosmos ist groß; der wird den einen oder anderen Dämon schon vertragen." Diese Auffassung ist vor allem bei den schwarzmagischen Beschwörern verbreitet.

Die Skrupellosen: Gerade Schwarzmagiern mit einem Hang zur Blutmagie, Borbaradianern oder Möchtegern-Magokraten sind die folgenden Ansichten zu Eigen: "Wer schwach ist, ist rechtlos. Ich bin stark und schaffe mein Recht. Ich unterwerfe die Dämonen, indem ich die Schwachen opfere. Ich festige mein Recht, indem ich Dämonen unterwerfe. Mein Weg schafft höhere Ordnung, auch wenn ich dafür Chaos einsetze. Ich werde sein wie die Götter, und wer hat das Recht, es mir zu verwehren?"

Die Verzweifelten: Schon immer galt: Wer keinen Ausweg mehr weiß, läuft Gefahr, auf die schiefe Bahn zu geraten – und rechtfertigt sein Tun wie folgt: "Wenn ein geliebter Mensch gestorben ist, wenn Gerechtigkeit eine hohle Phrase ist, wenn die Heere des Feindes in großer Zahl vor den Mauern stehen – wer will da ein mo-



DÄMONEPPAMEN

Zhayad (Kürzel)	Zeleya	Typische Beinamen
Tyakra'man (BLK)*	Blakharaz	Herr der Rache
Xarfai (BLH)*	Belhalhar	Jenseitiger Mordbrenner
Gal'k'zuul (CPT)	Charyptoroth	Unbarmherzige Ersäuerin, Herzogin der Nachtblauen Tiefen
Thezzphai (LGM)	Lolgramoth	Die Rastlose, Herrin der Ruhelosigkeit
Tijakool (TGT)	Thargunitoth	Herrin der Untoten
Iribaar (AMZ)	Amazeroth	Vielgestaltiger Blender, Herr des Wahnsinns
Nagrach (BLS)*	Belshirash	Eisiger Jäger
Calijnaar (ASF)	Asfaloth	Herzogin des Wimmelnden Chaos
Zholvar (TSF)	Tasfarelel	Gieriger Feilscher, Herr des Neides
Mishkhara (BLZ)*	Belzhorash	Monarchin des Ewigen Siechtums
Widharcara (AGM)	Agrimoth	Schänder der Elemente
Dar-Klajid (BLL)*	Belkelel	Herrin der Schwarzfaulen Lust

*) Häufig wird auch des 'Bel'-BL zu einer Ligatur verschliffen, so dass BLK (Bel-Akharaz) zu B*KZ wird, BLH zu B*HR, BLS zu B*SR, BLZ zu B*ZH und BLL zu B*KL. Dies hängt jeweils von der persönlichen Form der Invokationsformel (die ja quasi eine separate Thesis darstellt) ab.

ralisches Urteil fällen, dass ich mich für die Ultima Ratio entscheide? Hätte der Kosmos mehr Gnade gezeigt, hätten die Götter nicht geschwiegen, wäre es ja gar nicht nötig. Ich bin frei von Schuld."

Die Paktierer: Wer die Gefahr sucht, kann in ihr umkommen – doch sich diese Gefahr einzugestehen ist eine andere Sache: "Baal-Akharaz ist mein Herr, und er wird meine Feinde zerschmettern – das habe ich Rot auf Weiß. Verträge sind bindend, und was sind schon kleine Opfer gegen das höhere Gut, das mir mein Herr verschafft. Ich kann bestimmen, wann ich den Vertrag ausweite – und ich werde nicht so verrückt sein, mehr zu verlangen, als ich selbst bestimmen kann. Außerdem kenne ich eine geheime Methode, den Pakt zu lösen, die ich meinem Meister nicht verraten habe ..."

Sie sehen, es gibt genügend Gründe, sich der Kräfte der Niederhöhlen zu bedienen – und die verrückten Kultisten und die Propagandisten eines kosmischen Gleichgewichts wurden noch gar nicht genannt.

WAHRE PAMEN UND BESCHWÖRUNGSPAMEN

Die *Beschwörungsnamen* (im Gegensatz zu den *Wahren Namen*, siehe Seite 378) entstammen häufig dem Zeleya (z.B. Amazeroth, Heshtoth, Tuur-Amash, Belzhorash sowie viele der Endungen auf -bel oder -oth), seltener dem Echsischen (z.B. Nephazz, Quitslinga, Azzitai), dem Ur-Tulamida (z.B. Dar-Klajid, Isyahadin) oder dem Aureliani (z. B. Mactans, Morgana, Laraan). Zuweilen wird zwar behauptet, dass die Sprache der Niederhöhlen das Zhayad sei, dem solche Dämonennamen wie Iribaar, Mishkhara oder Calijnaar entstammen, und dass es sich bei diesen Namen um die *Wahren Namen* handle. Und tatsächlich ist auch kein Volk bekannt, das jemals Zhayad gesprochen hätte. Andererseits können sich die meisten Dämonen jederzeit in der Sprache ihres Beschwörers verständlich machen. Also muss davon ausgegangen werden, dass das Zhayad in der Tat eine Kunstsprache ist – allerdings eine, in der sich viele Begriffe der Zauberei, vor allem der Dämonologie, klar formulieren lassen. Es heißt, dass schon die einfache Nennung des *Beschwörungsnamens* eines Erzdämons die Luft spürbar kälter werden, Pflanzen verdorren oder niederes Getier verenden lässt. Dies ist sicherlich übertrieben. Aber da die Anrufung eines Erzdämons zum Abschluss eines Seelenpaktes (siehe Seite 236ff.) auch gelingt,

wenn man den Namen nur inbrünstig genug ausspricht, ist hier sicherlich äußerste Vorsicht geboten*.

Überall außerhalb der Schwarzen Lande sollten Sie allerdings an der Praxis festhalten, die Nennung eines Erzdämonen-Namens mit unheimlichen Effekten wie plötzlichen Luftzügen, fremdartigen Geräuschen und Gerüchen zu begleiten – sei es, weil die Herzöge der Niederhöhlen vielleicht doch ein offenes Ohr für derische Äußerungen haben, oder sei es nur, weil sich der Unwillen und das Entsetzen eventueller Zuhörer in einem spontanen minder-magischen Effekt entlädt. Einmal davon abgesehen, dass jemand, der 'Xarfai! Xarfai!' brüllend über den Marktplatz vom Rommilys springt, Glück hat, wenn die Noioniten ihn eher erreichen als die Bannstrahler – sofern überhaupt jemand der Umstehenden den Namen 'Xarfai' kennt. Gerade letzteres ist nicht einmal sicher, denn der Zwölfgötterkult verwendet ja (in den öffentlichen Predigten und Schriften) nur die Umschreibung der Erzdämonen (die unten genannten Beinamen).

Was die Nennung der (Erz-)Dämonennamen durch Magier angeht, können Sie ein sehr einfaches Stilmittel benutzen: *Weißmagier* benötigen grundsätzlich nur Umschreibungen, da sie glauben, dass wiederholte Nennungen von Dämonennamen zu einer Beschwörung führen können. *Graumagier* beschränken sich aus gleichem Grund auf die mythologischen Namen in Zelemya und Ur-Tulamida. *Schwarzma-*

gier halten diese Vorsicht für gefährlich, für naive Feigheit und für den Grund, warum die anderen Gilden Dämonen und ihren Beschwörern immer wieder hilflos gegenüberstehen. Wer Dämonen bezwingen will, darf sie nicht fürchten. Daher verwenden die meisten Schwarzmagier die Dämonennamen in Zhayad. Die üblichen Beschwörungskürzel, die meist zu einer speziellen Glyphe vereinigt werden, stammen ohnehin aus dem Zhayad-Alphabet – interessanterweise stammen die Laute dazu jedoch aus dem Zelemya oder Ur-Tulamida.

*) Zwar ist es in den Schwarzen Landen üblich, die Namen der Erzdämonen laut zu nennen – eine Praxis, die in den zwölfgöttergefälligen Reichen blankes Entsetzen auslösen würde –, aber selbst hier erscheint nicht bei jedem "Möge Blakharaz dich holen!" der Herr der Rache persönlich. Dennoch wird der Dämonen widernatürliche 'Normalität' in den Köpfen der Untergebenen gefestigt – und zumindest die Magierphilosophie legt nahe, "dass bei einer genügend großen Anzahl individueller Bewusstseinszustände das Bewusstsein das Sein prägt ..." Aus genau dem gleichen Grund ist auch das Nennen der Namen der Götter in vielen Heptarchien unter schwere Strafen gestellt, sind ihre Symbole ausgetilgt, ihre Geweihten erschlagen oder vertrieben worden.

ORDNUNG IM CHAOS – DIE HIERARCHIE DER NIEDERHÖLLEN

Wenn man den gängigen aventurischen Theorien über die Sphärenstruktur sowie über das Wesen der Götter und Dämonen Glauben schenken darf, so finden sich auch im Chaos der Niederhöhlen noch Spuren von Ordnung. Ob dies verzweifelte Versuche des Geistes der Sterblichen sind, Unverständliches begreifbar zu machen, ob es sich um eine nur momentan so vorliegende Struktur oder um eine kosmologische Notwendigkeit handelt, kann und wird hier nicht endgültig geklärt werden. Als Erklärungsmodell für bestimmte jenseitige Phänomene (und damit als Grundlage für die Spielregeln) funktioniert die hier präsentierte Struktur jedoch hinreichend gut.

In eingeweihten Kreisen heißt es, dass die Siebte Sphäre unterteilt in eine Anzahl sogenannter *Domänen* ist. Für die einen sind diese Herrschaftsbereiche einer konkreten, mächtigen Wesenheit, eines Erzdämons, für die anderen ein unscharf abgetrennter Bereich des Chaos, in dem ähnliche Gesetzmäßigkeiten herrschen. Schon bei der konkreten Anzahl der Domänen scheiden sich die Geister: Allgemein geht man von zwölf, den alveranischen Göttern entgegengesetzten Bereichen aus. Ältere Überlegungen aber oder solche aus nicht dem Zwölfgötterkult anhängenden Kulturen nennen hier auch größere

Zahlen (selten weniger). Typisch scheint die Zuordnung der Domänen und ihrer Bewohner zu einem Prinzip, meist einer Perversion des Strebens der Sterblichen (Ur-Frevel wie Rachsucht, Tyrannei, Blutdurst etc.) oder der natürlichen Ordnung (antielementare Prinzipien, Untote). Da die Kraft und der Einfluss der Siebten Sphäre ja auf geraubtem oder erschlichenem Nyrakis und Sikaryan – auf Seelen und Astralkraft – beruhen sollen, ist dies inneraventurisch sicherlich keine grundfalsche Annahme. Die Zuordnung bestimmter Dämonen zu den einzelnen Domänen ist jedoch nicht immer eindeutig, aber es gibt ja auch durchaus Überschneidungen zwischen Rachsucht und Blutdurst oder zerstörerischem Wasser und Untoten.

Die zweite Ordnungsstruktur ist die (derische) Macht der einzelnen dämonischen Wesenheiten. Die Dämonologie und die Theologie unterscheiden hier zwischen den Domänenherrschern oder *Erzdämonen*, ihren höheren Dienern, den *Gehörnten Dämonen*, und ihrem 'Fußvolk', den *Niedereren Dämonen*. Die Macht der Gehörnten Dämonen wird weiter unterschieden nach der Zahl ihrer 'Hörner'. Und in der Tat weist ihre derische Erscheinungsform je nach Macht eine stei-

gende Anzahl hornartiger Auswüchse auf. Außerhalb dieser Klassifizierungen stehen einzelne dämonische Wesenheiten oder Gruppen solcher, die uns noch wesensfremder und deshalb unbekannter sind. Sie erscheinen in den verschiedensten Formen und gelten allgemein als mächtige Gehörnte Dämonen. Einige von ihnen sollen gar den Erzdämonen an Macht gleichkommen. Dies und die Tatsachen, dass sich alle *beschwörbaren* Dämonen (Niedere und Gehörnte) mit einer einzigen Formel (der INVOCATIO MAIOR; LCD 132) rufen lassen und dass ein und dieselbe Klasse von Dämonen mal mehr, mal weniger Machtfülle besitzt, stellt allerdings auch diese Ordnung zumindest in Frage.

Über all dem soll der *Dämonensultan* thronen, ein Wesen unaussprechlicher Macht, das in einigen Mythologien als ebenso 'primordial' (seit Urzeiten, sprich: seit der Schöpfung bestehend) und 'pluripotent' (von größter und vielfacher, jedoch nicht unbeschränkter Macht) angenommen wird wie Los und Sumu. Allerdings hat es sich noch niemals einem Beschwörer offenbart, da es sich angeblich nur aus seinem schrecklichen Wirken erkennen lässt und am Ende der Tage die Heerscharen der Niederhöhlen gegen die Bastionen der Ordnung führen soll.

Woher die einzelnen Erzdämonen stammen, ob sie Schöpfungen des Dämonensultans sind oder aus dem Kosmos verbannte Götter, Ur-Unwesenheiten oder Verdichtungen der Chaosstruktur, ist Gegenstand von Spekulation, Philosophie und Theologie – und allgemein eine Ansammlung an Fragen, die von einem gesunden Geist und einer intakten Seele besser nicht gestellt werden sollten.

Grundsätzlich sind alle Kategorisierungen von Dämonen großzügig zu verstehen. Als Wesen des Chaos, der unkontrollierten Veränderung und der ungehemmten Freiheit sehen keine zwei Dämonen gleich aus oder haben gleiche Kräfte. So kann man für 'Klassen' wie *Zantim* und *Heshotim* nur generelle Merkmale feststellen. Sich aber auf ihre feste Erscheinungsform zu verlassen wie auf Anzahl und Form der Gliedmaßen eines Menschen oder Tieres hieße, die Natur aller Dämonen grundlegend zu verkennen.

Eine weitere Kategorie bilden die Diener des Namenlosen, der von den Zwölfgöttern an den Rand der Dämonensphäre verbannt wurde und dort auf Rache sinnt.

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Übersicht über die Gefilde der Erzdämonen, ihre Dienerschaft und ihren Einfluss auf den schwachen, menschlichen Geist. Zunächst finden Sie jenen, den man dem Chaos der Siebten Sphäre überordnet:

DER DÄMONENSULTAN

**DER FÜRST DER FINSTERNIS,
DER-DESSEN-ПАМЕР-МАР-НИЧТ-ПЕППТ**

Der Dämonensultan ist – so hoffen zumindest selbst unerschrockene aventurische Gelehrte – ein Konstrukt des menschlichen Verstandes, ein Versuch, Ordnung ins Chaos zu bringen (er wird übrigens im *Arcanum* nur äußerst spärlich erwähnt). Denn es kann inneraventurisch nicht gesagt – viel weniger bewiesen – werden, welche Eigenschaften er hat, wie er sich manifestiert, ob er beschworen werden kann, ja, nicht einmal, ob er überhaupt existiert. Demzufolge ist weder sein Wahrer Name noch irgendeiner seiner Namen bekannt. Es heißt aber, dass der Wahre Name alleine bereits ausreicht, um einen Halbgott oder Alveraniar zu zerschmettern. Seine Namenlosigkeit hat natürlich zu der Spekulation geführt, er sei identisch mit dem Namenlosen Gott. Doch auch diese These lässt sich nicht beweisen, zumal der Namenlose Gott ja eigene Dämonen zu seinem Gefolge zählt.

Mal dem Namenlosen, mal dem Dämonensultan zugeordnet wird das Omegatherion, die Letzte Kreatur, eine Ausgeburt kosmischen Grauens. Man spricht von ihm als fleischgewordenem Chaos von kontinentumspannender Größe, das nur in Teilen beobachtet und von den mächtigsten Beschwörern – wenn auch unzureichend – gelenkt werden kann und das in seiner Gänze wohl die Arma Ultima, die Große Waffe zur Zerstörung des Kosmos am Letzten Tag sein soll. Faktisch hat das Omegatherion zumindest eine Affinität zu dämonischem Wirken. Denn während des Borbaradkrieges wurden Teile dieser Kreatur, die in der Dritten Sphäre begraben sein soll, vom Dämonenmeister erweckt (und durch zwölfgöttlichen Bann wieder gebunden).

Die nächsten in der Hierarchie bilden jene zwölf Erzdämonen, die nach menschlicher Vorstellung die Perversion und Verballhornung der Zwölfgötter und ihrer Prinzipien darstellen und die man bisweilen auch die Herzöge der Niederhöllen nennt. Angegeben ist ebenfalls eine Liste ihrer Diener sowie die von ihnen bevorzugten Donaria (Opfergaben bei der Beschwörung).

BLAKHARAZ

**AUCH TYAKRA'MAN GERUFEN,
HERR DER RACHE, ГУВЕРНАТОР ВОН KHOLAK-KAI**

»So du Blakharaz' Reich betrittst, so sei dir sicher, dass jedes Gesetz, das du nicht kennst, neu mit deinem eigenen Blut geschrieben wird. Feie dich gegen Schmerzen und Folter. Lass dir ein drittes Auge wachsen auf der rechten Schulter, denn jeder ist hier ein Verfolger eines jeden, verdammt für die ewige Hatz auf seinesgleichen, vielleicht gar auf sich selbst, die er doch nie zum Erfolge führen kann.

Das Reich des Tyakra'man kennt Gesetze, und die Zeichen des Gesetzes wirst du überall sehen: auf ein Rad aus lebendem Feuer geflochtene Diebe, enthauptete Philosophen, die zu viel gedacht haben, schlangenneibige Richter, schweinsköpfige Vögte und Streckbänke von vielen Meilen Länge, auf denen die Verurteilten nicht nur gedehnt, sondern zu einem Tau geflochten werden ...

So du dich aber einmal – wahrlich, nur einmal! – dem Namenlosen verschrieben hattest, so wirst du ein Äon vor deinem Richter stehen, und deine Folter wird ein Äon Äonen währen.

Das Herz der Domäne ist eine Festung aus unüberwindlichen schwarzen und roten Flammen, und die Fackeln sind die Leiber der Verdammten, und ihre Seele nährt die Flammen. In der gleißenden Halle aber sitzt

ZU DEN DONARIA UND DEN GEGENGÖTTERN

Neben den im Folgenden aufgeführten Gaben bei einer Beschwörung gelten natürlich geweihte Gegenstände und amtierende Priester der Gottheit, die dem Erzdämon entgegengesetzt ist, als potente Donaria, einfache gesegnete liturgische Gerätschaften oder die heiligen Tiere der Gottheit zumindest als mindere Donaria. Eine Beschwörung ist im Monat der entsprechenden Gegen-Gottheit erschwert. Selbiges gilt, wenn Planeten, die als Halbgott einer Gottheit angesehen werden, über dem Horizont stehen.

Mehr zur Verwendung von Donaria und anderen Paraphernalia finden Sie im Kapitel zur Beschwörung ab Seite 175.

Blakharaz auf seinem Richterstuhl, und sein Zeichen ist der Stab der tausend Augen, die noch weit jenseits der Tiefen deiner Seele Geheimnisse ergründen können, die auch dich seinem Richtspruch unterwerfen.«

—Abschrift einer Vision, angeblich aus den Gorischen Fragmenten, vermutlich jedoch eher Yamaz ibn Mhurati, einem Fasarer Seher des Jahres 616 BF zuzuschreiben

Blakharaz, so nennt man den finsternen Herrn der Rache, den die Beschwörer in Zhayad auch Tyakra'man rufen. Blakharaz, der Rächer von der wabernden Lohe, schert sich nicht um Gerechtigkeit. Es ist allein die nie verlöschende Flamme der gnadenlosen Rache, die ihn treibt, und die Rachsucht ist es auch, die Beschwörer dazu bringt, sich diesem finsternen Erzdämonen, dem 'Schwarzen Mann', zu verschreiben. In der menschlichen Vorstellung ist er Ankläger, Folterer, Richter und Henker in einer Person, weswegen auch viele Folterer, Henker und götterlose Meuchler ihn zu ihrem Schutzpatron erwählt haben – aber nicht nur diese. Denn es soll unter seinen Anhängern auch einige geben, die an Praios' Gerechtigkeit verzweifelten und nun einen anderen Weg zu dem suchen, was sie Recht nennen.

Blakharaz' bisweilen angenommene diesseitige Gestalt ist die eines schwarz gekleideten, schwarzhäutigen Mannes mit roter Kapuze, unter der ein graues Nichts wallt, denn seine Rached Gedanken sind unergründlich. In seinen Händen trägt er ein Richtbeil und um den Hals eine Galgenschlinge aus weißen Schlangen.

Seine Gefolgschaft ist klein, aber allen Dienern Tyakra'mans ist gemein, dass sie sich gnadenlos auf die Fährte eines Opfers setzen können und sich von diesem weder erweichen noch bestechen oder beherrschen lassen. Wenn man irgendwelchen chaotischen Wesenheiten ein planvolles und akribisches Vorgehen bescheinigen kann, dann sind es die Dämonen des Blakharaz.

Diener: Tyakra'man wird nur eine kleine Heerschar zugeschrieben, deren Marschall *Iriadhzhal* sein soll, gefolgt von den gehörnten *Asqarathi* oder *Irrhalcken*, grotesken, finsternen Greifenparodien von enormer Macht (Seite 209), und den minderen *Heshthotim*, den in Aventurien wohl bekanntesten Dämonen überhaupt (Seite 213). Eher unbekannt sind die mysteriösen *Gurguli* (Seite 212).

Donaria: Als dem Blakharaz gefällig gelten Bernstein mit darin eingeschlossenen möglichst grotesken Wesen, nachtschwarze und blutrote Edelsteine, benutzte Folterinstrumente und Richtwerkzeuge, die Zungen von Demagogen und Richtern, die Asche verbrannter Rechtskodizes, die abgetrennten Hände von Dieben und dergleichen mehr. Blakharaz-Beschwörungen sind nicht im direkten Sonnenlicht möglich.

BELHALHAR

**XARFAI ΓΕΠΑΠΠΤ, JENSEITIGER MORDBRENNER,
SÖLDNER DER PIEDERHÖLLEN, BLUTDÜRSTIGER
ZERSTÜCKLER, HEERFÜHRER DER LEGION VON YAQ-MONNITH**

»Belhalhars Reich aber ist Schlachtfeld und Beinhaus in einem, wo abgeschlagene Gliedmaßen aus dem Boden ragen, um die Verdammten zu zerreißen, die doch nicht sterben können und Wunde um Wunde erleiden müssen. Vom ewig blut- und flammenroten Himmel, der nach dem öligen Rauch verbrannter Leiber riecht, stoßen fünfköpfige Vögel, um ihnen die Augen auszuhacken, und in den Wassern, die brennendes Pech sind, lauern schwarzgepanzerte Duodekapoden auf ihre Beute [...] Und es ist kein Ort, wo es kein Hauen und Stechen und Morden und Schänden gibt, denn wenn du glaubst, du magst Ruhe gefunden haben, dann wird ein Fels dich zerquetschen oder eine Waberlohe herabfahren, um dich zu verbrennen. Und sie werden dich höhnen ob deiner Feigheit und dir ihre gezackten Lanzen in den Rücken bohren ...

Im Herzen dieses Gemetzels aber, in einem See aus Blut, in dem die nie verwesenden Leiber der Verdammten treiben, um Äon um Äon von Würmern zerfressen zu werden, erhebt sich ein Turm aus Stahl, eine Feste, die in schwindelnde Höhen reicht. Und dort, in den höchsten Höhen, regiert Belhalhar in seiner Pracht, in einem Saal voller glühender Waffen. Und wer ihm treu gedient bis ans Ende seiner Tage, den schlägt er zum Zant, welches ist ein Ritter, oder zum Karmoth, einem gräßlichen General des Blutroten Höllenbanners, auf dass er führt im ewigen Krieg wider Dämon, Gott und Sterbliche.«

—aus Ma'zakaroth Schamaschtu: Das Daimonicon, Seite 26

Xarfai, den man als Belhalhar beschwört, ist als Gegenspieler der Rondra die Inkarnation des gnadenlosen Kampfes – Massaker, Heimtücke, Bluttausch und ungezielte Vernichtung sind seine ständigen Begleiter. Er gilt als der finstere Götze der niedersten Kultisten des Todes und der Heiland der Schänder und Mordbrenner, dem nur Rondra selbst trotzen kann.

Es heißt, Belhalhar sei einer jener Erzdämonen gewesen, die auf Seiten Fran-Horas' in der Ersten Dämonenschlacht fochten. Wenn immer Vernichtung, Blutbad und Massenmord ihr finstere Haupt erheben, kann man sicher sein, dass die Klauen des Blutdürstigen nach Dere greifen. Der Erzdämon erscheint stets in aller widerwärtigen Pracht und Herrlichkeit: Von dunklem Feuer umzingelt, erhebt sich eine acht bis neun Schritt hohe, schwarz geschuppte Echsen-Monstrosität mit sechs sehnenigen Armen, von denen je zwei ein bluttriefendes Schwert, einen vielkugeligen Morgenstern und eine brennende, fünf Schritt lange Peitsche führen. Xarfai liebt es, auch im Diesseits zu fechten, mit seinen Gegnern zu spielen und sie bis aufs Blut zu quälen, um sie schließlich auf unbeschreiblich grausame Weise zu töten. Die Waffen, die Belhalhar trägt, zerschmettern selbst magische Rüstungen, bereiten fürchterliche Schmerzen und hässliche, nie verheilende Wunden, rauben jedoch nur dann Lebensenergie, wenn der Erzdämon dies will.

Ein Schlag mit der Peitsche kann einem Opfer nach Willen des Dämons statt Lebens- auch Astralenergie rauben.

Diener: Das Gefolge Belhalhars kennt weder Gnade noch Anstand noch Kampfesohre. Ob der sechsgehörnte, bullenköpfige *Karmoth* (Seite 216), der viergehörnte, tentakelbewehrte *Shruuf* (Seite 221) oder der tigergestaltige, niedere *Zant* (Seite 225f.): Was für diese Wesenheiten zählt, ist Töten, Zerreißen, Zerfetzen, Verstümmeln ... Gnade ist ihnen fremd, nur der Sieg zählt, und sei es um den Preis der eigenen Vernichtung.

Donaria: Belhalhar will Blut sehen – viel davon, vorzugsweise grausam vergossen, natürlich lieber von beseelten Lebewesen als von Tieren, von Unschuldigen oder – besser noch – von dem Beschwörer nahestehenden Personen. Entweihtes Tempelgut der Kor-Anhänger ist ebenfalls ein potentes Donarium, wohingegen blutrote Edelsteine, abgehauene Gliedmaßen vom Schlachtfeld, benutzte Waffen oder eigenes Blut eher als mindere Geschenke gelten.

CHARYPTOROTH

**AUCH GAL'K'ZUUL, DIE UNBARMHERZIGE ERSÄUFERIN,
TIEFE TOCHTER, HERZOGIN DER NACHTBLAUVEN TIEFEN**

»In den tiefsten Tiefen der Meere aber haust die Tiefe Tochter, denn das schwarze Wasser reicht vom Limbus bis in unsere Welt. Sie gebiert Tag für Tag neue Seeschlangen, um die Reihen ihrer unterseeischen Legionen aufzufüllen, die im ewigen Kampfe mit der Macht der Elemente stehen. Aus schwarzem Golde sind auch die Festungen der Tiefe, in denen ihre vieltentakligen Diener Waffen für den Kampf gegen die Oberen formen. Die Zitadelle aber ist ein Strudel am tiefsten Punkte der Tiefen, wo giftige Muränen die Ammen und die lebende, niemals sterbende Nahrung der Kinder der Tiefen Tochter sind.

So es dich aber nach dort verschlägt, wappne dich gegen das äonenlange Ersaufen und die Qual, nie wieder das Licht zu sehen und doch von ihm zu deinem eigenen Verderben angezogen zu werden.«

—aus dem Daimonicon, p. 29

Die finstere Macht aus den Tiefen ist an fast jeder Küste bekannt und entsprechend in Sagen zu finden. Unheilige Orte gibt es in jedem Meer, doch in der Blutigen See im Perlenmeer hat Charyptoroth den schützenden Wassergott Efferd verdrängt (als dessen Widerpart sie oft gesehen wird) und herrscht über die verdorbenen Wogen. Die Völker der Achaz, Krakonier und Hummerier sollen die Erzdämonin in äonenalten Kulturen anbeten, während sich ihr manche Menschen verschreiben, um vor den Gefahren des Meeres behütet zu werden. Kaum ein Bericht über das Erscheinen Charyptoroths stammt von einer Person, die noch klaren Geistes war. Bisweilen hört man, sie sei als bis zur Unkenntlichkeit aufgedunsene Wasserleiche erschienen, als Tentakelgreifer aus untergegangenen Ruinen oder als finstergesichtige Parodie Efferds.

Unergründlich sind die Wege der Unbarmherzigen Ersäufersin, einer weithin bekannten Erzdämonin, die man auch Globomong nennt, die angeblich auch als Charyb'Yzz bekannt ist, die von den Thorwalern auch als Hranngar identifiziert wird, und die der Legende nach in den tiefsten Tiefen der See einen ständigen Kampf mit Efferd und dem Elementarherrscher des Wassers ausficht. Sie gebietet über Schiffsuntergänge, Sturmfluten und Seeungeheuer, aber auch über viele Dämonen und Daimoniden, die dem Wasser entspringen.

Diener: An Dämonen aus der nachtblauen Tiefe kennt man den Algentepich *Ulchuchu* (Seite 222f), die quallenähnlichen *Scylaphotai* (Seite 220), den Rochen *Amrychoth* (Seite 207), die Spinne *Vhatacheor* (Seite 223), die Jahrhundertwelle *Turgoth* (Seite 222) und *Yo'Nahoh* die Multipode (Seite 225). Allen ist gemein, dass sie nur in der Nähe größerer Wasserflächen beschworen werden können. Zudem soll es in den Meeren der Welt, vor allem in der Blutigen See giftige Fische, Krebsartige, wandelnde Wasserleichen, Seeschlangen und Dämonenbäume geben. Man sagt, die widerlichen, krötenartigen *Gal'kzuulim* seien Kinder oder Anbeter der Erzdämonin.

Donaria: Vorzugsweise spendet man Charyptoroth Wasser, das den Tod bringt: aus den Tümpeln, die nach einer Überflutung zurückbleiben, aus Wasserleichen oder aus den tiefsten Tiefen des Meeres. Gehäutete Delphine sind genauso gerne gesehen wie entweihtes liturgisches Gerät und Diener des Swafnir-Kults. Als mindere Donaria gelten dunkelblaue Edelsteine, Trümmer untergegangener Schiffe sowie einfach verfaultes oder brackiges Wasser.

LOLGRAMOTH

**AUCH THEZZPHAI ΓΕΠΑΠΠΤ,
DER RASTLOSE, GEBIETER DER CHUMAI-KAL**

»So ich auch suchte hinter den Sternen, fand ich doch nicht das Reich des Lolgramoth. Doch sah ich viele seiner huschenden Schatten, wieselnd, wimmelnd, von Ort zu Ort eilend, ganz unbeheimatet, als Bote von Domäne zu Domäne hetzend. Wen ich aber frug, der verriet und belog mich,

wenn ich ihn nicht zwang. Wahrlich, ich sage, unbehaust ist Thezzphai, und darum überall zu finden, und kein Weg ist ihm versperrt.«

—eine ins moderne Garethi übersetzte Randbemerkung in der Kusliker Ausgabe des Arcanum, Fran-Horas zugeschrieben

Ruhelosigkeit und Friedlosigkeit sind der Fluch, den Thezzphai oder Lolgramoth mit sich bringt, so wie sein Segen (so man bei einem Dämon überhaupt von einem solchen sprechen kann) auf der Reise und der schnellen Fortbewegung liegt, denn er ist der Herr der Bewegung. So ruft man ihn, um die Gabe der Bewegung an allen erdenklichen Orten zu nutzen, oder wenn man einen Feind zu ewiger Fried- und Rastlosigkeit verdammen will. Auch paktiert ein Beschwörer mit ihm, um Zwietracht und Verrat zu säen, denn Lolgramoth gilt als der ewige Feind der Treue, des Ehrenworts und der Freundschaft.

Über Lolgramoths Domäne ist so gut wie nichts bekannt. Die immerwährende Bewegung, Treulosigkeit und der ständiger Hader, der ihr zugrunde liegen soll, lassen darauf schließen, dass sie eng mit dem Ugrund des Chaos verbunden ist. Der Rastlose erscheint oft in der Gestalt eines drei Schritt hohen, blutrot gefiederten Geiers mit einem schrecklichen entstellten Menschenhaupt auf dem kahlen Hals. Sein ganzer Körper windet sich dabei in schnellen Zuckungen, und der Stillstand scheint ihm ein Graus zu sein. Für den Beobachter verschwinden manche seiner Bewegungen, die zu schnell für das sterbliche Auge sind.

Die Zweigestaltigkeit seiner Gaben und die Tatsache, dass viele der Travia entgegengesetzte Eigenschaften auch bei Apestadil (siehe 208) zu finden sind, machen Lolgramoth zu einer der mysteriösesten erzdämonischen Wesenheiten mit unklarer Domänenabgrenzung – überaus passend für ein Wesen mit seinen Eigenschaften.

Diener: Die bekanntesten Diener Lolgramoths sind der gehörnte *Dharai*, ein unüberwindlicher Schlepper quaderschwerer Lasten (Seite 211), *Yel'Arizel* der Flüsterer, der Feinden schlechten Rat gibt und sie gegen Gefährten aufhetzt (Seite 225), der Hetzer *Yar'Yuraam*, der in Wesen und Objekte einfährt und ihnen widernatürliche Geschwindigkeit und Ausdauer verleiht (Seite 224), die geflügelte Schlange *Karakil*, die den Beschwörer von einem Ort zum anderen trägt (Seite 215), und schließlich der eilig huschende *Difar*, der Kundschafter und Bote Lolgramoths (Seite 211).

Donaria: Dem Lolgramoth opfert man als mindere Gaben schnell laufende oder fliegende Tiere wie Antilope oder Falke (keinesfalls schnelle Fische) und als mächtige Geschenke natürlich traviaheilige Wildgänse. Auch Aves und Phex gesegnete und dann geschändete liturgische Geräte wie auch die Leiber ihrer Geweihten sind potente Donaria, ebenso wie Schwurhände von Eidbrechern oder die Zungen von Lügnern wie Prais-Geweihten gleichermaßen. An Edelsteinen, wie allgemein an Ausformungen des Erzes scheint Lolgramoth nicht interessiert, ja, es ist eher einem Bann förderlich.

TĪJAKOOL

AUCH THARGUNITOTH GEPAPPT, PRÄZENTORIN DER HEULENDEN FINSTERNIS, MEISTERIN DES YAK-HAI

»Es herrscht jedoch ein stetes Heulen, Kreischen und Zahngeklapper

im Lande der Thargunitoth, wo die verdammten Seelen hausen. Die Nacht ist ewig, und permanenter grauer Nebel umgibt die Unglücklichen mit Pesthauch und dem Geruch von Tod. Überall erahnt man die Schemen der Verfluchten, die mit aufgeblähtem Leibe umherirren. Denn nur hier dürfen sie voller Schmerzen in Bein und Fleisch wandeln, was ihnen auf Dere nicht gewähret. Ihr Hirn ist zerfressen, der Geist unnachtet von tiefstem Wahn, und aus den schwarzen Schatten der Ödnis erhebt sich bisweilen ein Alp, um sie zur Gänze zu quälen, hinabzuziehen ins Nichts, jenseits dessen, was wir uns im Diesseits vorzustellen in der Lage sind. Dies ist der Willen der daimonischen Herrscherin dieses Reiches.

Inmitten der Verdammnis, drohend und von reinster Schwärze, steht die Feste der Nacht. Heimat der Präsentorin und Sitz der Seelenmühle. In dieser werden die gefallenen Seelen ein Äon lang in kleinste Stücke gerissen und zermahlen, um ihr schlussendlich als Daimon zu entsteigen. Wer von den Verfluchten auf Dere wandelte als ein machtvoller Meister der Necromantia und ohne Gnade und Beistand der Meisterin zu erleben vergeht, den erhebt die Pracht der Finsternis zu einem mächtigen Morcanen, dem in Zukunft und alle Zeit eine Hundertschaft der Verwesten Legion zu untertan sein soll.«

— aus dem Daimonicon, p. 31

Die so genannte Herrin der Nekromanten gebietet nicht nur über Heere untoter Kreaturen und über viele, noch nicht in der Seelenmühle verdorbene Seelen in den Niederhöllen, sondern besitzt auch und vor allem die Macht, Alpträume zu schicken. In solcher Form manifestiert sie sich dann auch, wenn sie zu einem Pakt herab beschworen wird. Nur der Beschwörer ist in der Lage, ihr schreckliches Antlitz zu erkennen. Und er allein fällt ihrem Zorn anheim, wenn sein Opfer zu gering war. Es heißt, dass sie auch Macht über Geister hat und das Gespräch mit ihnen ermöglichen, ja gar aus der Vierten Sphäre Seelen entreißen und in verrottende Leiber stecken kann.

Thargunitoth erscheint niemals in fester Gestalt und kann deswegen nicht bekämpft werden.

Diener: Als mächtigster Diener Thargunitoths gilt *Nirraven*, der Seelendieb, ein riesiger schwarzer Vogel mit blutrotem Schnabel, auf dem Tijakool durch ihre Domäne reist (Seite 219). In unserer Sphäre kann er Seelen



aus dem Körper reißen und in Thargunitoths Reich schleudern. Zu den minderen, jedoch zahlreichen Dienern der heulenden Finsternis gehören der recht bekannte *Braggu* (Seite 210), die *Morcanen* (Seite 218) oder Besessenheitsdämonen, die tödliche Alpträume hervorrufen können, und die *Nephazz*, die in tote Leiber fahren und sie zu unheiligem Leben erwecken (Seite 218f.). Allen Dienern (und auch ihrer Herrin) ist gemein, dass sie in unserer Sphäre keine feste Form annehmen.

Donaria: Neben entweihem Gerät und erschlagenen Dienern des Boron-Kultes (ganz gleich, ob Punin oder Al'Anfa) sind es vor allem Knochen und Schädel oder mumifizierte bzw. getrocknete Leichenteile, die Thargunitoth geopfert werden. Staub aus Gräften, Splitter von Särgen, Erde von Hinrichtungsstätten, zerbrochene (ungeweihte) Boronräder oder schwarze Edelsteine und schwarzes Glas, der Schweiß von Alpträumenden und Federn schwarzer Vögel gelten als mindere Donaria.

AMAZEROŦH

**AUCH IRIBAAR, DER PRÄCHTIGE,
DER VIELGESTALTIGE BLENDER,
HERR DES VERBOTENE WISSENS, HERZOG DER DUNKLEN
WEISHEIT, VERSCHLINGER VON GNAP'CAOR**

»Amazeroth ist sein Name. Irrwitz und Täuschung sind sein linker und sein rechter Fuß, seine Hände aber sind *Qoq-Maloth*, die *Hexerei*, und *Xamanoth*, das verbotene Wissen. Und die Hand *Uridabash* führt den Stab und die Hand *Beel'Ymash* das Schwert. Und er hält den Schlüssel zu *Gnaph'Caor*. Und eine Zunge spricht Wahr und eine Zunge spricht Falsch. Und sein Auge heißt *Mhek'Thagor*, und es ist blind und sieht doch alles. Und es ist die dritte Zunge und spricht Tod.«

—aus dem *Daimonicon*, p. 34

»Die bodenlosen Abgründe des Alten Lichts sind ein Tausendzaubereich von unvergleichlicher Pracht und Schönheit. Doch wer die getrüben Augen zu öffnen vermag, sieht hinter den Schein, wo sind Schrecken von Vielzahl, Seelenspiegel, ätherische Masken und Bücher, deren Name allein den Wahn bringt. Fürwahr, es ist eine Domäne von Traum und Alptraum, welche bewohnt wird voll irrsinnigen Selemiten und ihren dämonischen Herren, die sich fürwahr niederhöllisch amüsieren über die Streiche, die sie den Verdammten antun: Da werden die Koschammernzungen im Hals zu kalten Fröschen, da wird lieblicher Elfenklang zur *Kakophonie* des *Gregoroth*.

Und im Herzen all jenen Irrsinns sitzt der Kind-König *Amazeroth* huldvoll lächelnd auf seinem Thron aus *Lotos* in einem Palast, tausendmal größer und goldener als der zu *Bosparan*, und lässt sich aufwarten von *Kurtisanen* und *Spiegelmännern*, von *Lustknaben* und stinkenden *Drachen*. Und er lacht glockenhell, und wer es hört, dem schwinden die Sinne, um nie mehr wiederzukehren.«

—aus dem Nachlass des Zauberers *Murgol*, um 995 BF

Einer der mächtigsten unter den Erzdämonen soll *Iribaar* sein, den die Beschwörer *Amazeroth* nennen. Er ist der Herr des Irrsinns und Wahns und der endgültige Meister der Illusionen und Täuschungen, der selbst andere Erzdämonen mit Tücke bekämpft. Er ist aber auch der Bewahrer verbotenen Wissens, alter Zauberkünste und der Namen vieler dämonischer Wesenheiten.

Der täuschende *Amazeroth* hat nie größere Kulte angestiftet, Landstriche auf *Dere* verdorben oder Unheiligtümer errichtet. Er labt sich am Geist einiger weniger Wissensdurstiger und Zauberer, die sich für dunkle Weisheit tief in den Irrsinn stürzen. Meist gilt *Iribaar* als Widerpart der Göttin *Hesinde*.

Amazeroth kann in Myriaden Formen erscheinen und wählt für die Menschen oft eine ansprechende Gestalt. Man kennt ihn aber auch als mumifizierten Kind-König mit Glockenlachen, als sechsarmigen,

grünen Riesen mit dem Kopf eines Falken und letztlich als in Fetzen von Licht gehüllten Reiter auf dem Geistervogel *Balrygon*. Dessen Zügel, das Schwert *Spiegelklinge*, ist bis zum Heft durch seinen Schädel getrieben.

Diener: Wenig weiß man um die Dämonen *Amazeroths*, und viele scheinen nur seine schwachen Zerrbilder und Gesandte zu sein, die man ruft, um den Seelenpakt zu schließen. Eigenständig sind die *Grimänen* (Seite 210), die verwirrenden *Karungai* (Seite 216) und die glotzenden *Gotongis* (Seite 212). Gehört sind die gestaltwandelnden *Quitslinga* (Seite 220) und der ratgebende Kobold *Nishkakat* (Seite 219).

Donaria: Höhere *Donaria* sind auch Diener und Gerätschaften des *Nandus*, magische Artefakte oder Zauberthesen, aber auch aufgezeichnete, weltliche Geheimnisse, namentlich solche aus dem Leben und den Taten des Beschwörers. An niederen *Donaria* sollen Schlangen wirkmächtig sein, aber ebenso die Augen und Zungen von Wahnsinnigen, Edelsteine perfekter Struktur, Spiegelscherben oder verstörende Kunstwerke.

BELSHIRASH

**AUCH NAGRACH, DER EISIGE JÄGER,
JÄGER DER VERDAMPNIS, VERFÜHRER ZUR
GNADENLOSIGKEIT DER ZUR JAGD VERFALLENEP,
DER-DESSEN-PFEILE-IMMER-TREFFEN**

»Wie auch in *Blakharaz'* Reich, so gilt auch für den Verdammten, der in *Belshirashs* Domäne schmachtet, dass auf ihm allzeit der Fluch ewiger Verfolgung liegt, denn (siehe!) stets scheint ein Pfeil auf seinen Rücken gerichtet, eine Schlinge für ihn ausgelegt – und dies in einem Lande, das kein Entkommen und kein Verstecken kennt: Ewiges Eis herrscht hier, denn es ist jener Teil chaotischer, elementarer Macht, den *Nagrach Widharcal* abgetrotzt hat. Strahlende, weiße Helligkeit schmerzt die Augen und lässt sie erblinden, Kälte kriecht in Gebein und Herz (wo selbige die Knochen lähmt und das Herz verhärten lässt), Hagelschlag zerschmettert den Sphärenwanderer, und seine Überreste finden sich allerorten als groteske Säulen heulenden Eises, über die der *Firnwind* streicht ...

In der Mitte der Domäne erhebt sich eine Feste wie ein großer Kristall, und in ihr hausen der eisige Jäger, sein Hofstaat und seine Meute: Der gehörnte *Umdoreel* ist sein Jagdmeister, *Yash'Natam* sein Ross, die *Usuzorel* und die *Kharmanthi* oder Höllenhunde sind seine Treiber und Hetzer ...«

—aus dem *Daimonicon*, p. 44

Nagrach ist eine jener erzdämonischen Entitäten, deren Anrufung nicht nur Magiern oder anderen Meistern der arkanen Künste, die ihn *Belshirash* nennen, vorbehalten ist. Insbesondere in den Völkern und Kulturen des hohen Nordens sind viele Orte und Rituale bekannt, mit deren Hilfe man einen Pakt mit dem eisigen Jäger eingehen kann. *Nagrach* gilt als einer der 'weniger gefährlichen' Erzdämonen, doch mag man dies vor allem deshalb glauben, weil sich die Widerlichkeit eines *Nagrach*-Paktes wie Eiseskälte nur langsam, aber deshalb nicht weniger unerbittlich um das eigene Seelenheil schließt. *Nagrach* gilt als Antagonist des *Firun* und seiner Tochter *Ifirn*.

Belshirash scheint sich niemals in körperlicher Form zu manifestieren, sondern ist stets nur als eisiger Hauch zu spüren. Er ergreift gerne Besitz vom Körper eines vom Beschwörer bereitgestellten Opfers, sei es Tier oder Mensch, um dann mit dessen Stimme zu sprechen. Bei dieser Rede erfriert Kraut und Strauch, und der Beschwörer erhält ein eisiges Mal auf seiner Haut. Der Gastkörper *Belshirashs* kann natürlich bekämpft werden. Jedoch steht es dem Erzdämonen frei, wenn er einmal gerufen wurde, von einem beliebigen Körper Besitz zu ergreifen. Für gewöhnlich wird er sich mit höhnischem Lachen in seine Sphäre zurückziehen.

Diener: Das *Zitat* aus dem *Daimonicon* gibt tatsächlich einen recht guten Überblick zum Gefolge *Nagrachs*, die genannten Dämonen

finden sich auf den Seiten 215f. (Karmanthi), 223 (Umdoreel), 223 (Usuzoreel), 224 (Yash'Natam). Darüber hinaus sind zum Beispiel das schwarze Wiesel *Thalon* (Seite 221) oder auch Belshirashs eigener Hauch gefürchtet.

Donaria: Angeschossenes, verendetes Wild (aber auch noch lebend und zuckend), gefrorene Leichenteile oder Eis, das ein Lebewesen begraben hat, gelten als typische Beispiele für mindere Donaria, ebenso klare oder milchigweiße Kristalle. Dass auch ifirngeweihte Lebewesen und Gerätschaften gerne genommen werden, versteht sich von selbst.

ASFALOŦH

(UR-TUL.: AS'SEFALOŦH, 'DAS UNBESCHREIBLICHE') AUCH CALIJNAAR, HERZOGIN DES WIMMELNDEN CHAOS, DIE VIELFARBENE MACHT, HERRIN DER CHIMÄREN

»Müßig ist es, Calijnaars Reich zu beschreiben, denn wie ich es gestern gesehen, so wirst du es morgen nicht finden, denn wo einst die Berge aus lebendem, schreiendem Fleisch waren und die Geschöpfe aus schweigendem Steine, da sind sodann die Himmel aus Blut und das unterste zuoberst, denn es ist nichts, das Bestand hat, in ihrer Domäne, nicht einmal sie selbst, wiewohl sie ewig ist und unvergänglich wie das Chaos der Siebten Sphäre selbst.«

—aus dem Arcanum, p. 48

Diese erzdämonische Wesenheit wird meist als weiblich personifiziert. Calijnaar steht für einige der Ureigenschaften des Chaos': das Erschaffen von Monstrositäten aus dem Nichts, ständige Verwandlung, Unberechenbarkeit, Aufheben fester Formen, sinn- und ziellose und unwahrscheinliche Ereignisse. Gegenüber dem kampfstarken Belhalhar oder den schaurigen Heerscharen Thargunitohts mag sie auf den ersten Blick schwach erscheinen, doch als personifiziertes Chaos kommt sie der Machtfülle des Dämonensultans am nächsten. Calijnaar gilt als Antagonistin der Göttin Tsa. Sie hat keine feste, derische Gestalt und könnte doch alle annehmen. Es gibt Augenzeugenberichte über gelungene – oder unbeabsichtigte – Calijnaar-Beschwörungen. Die Herzogin des wimmelnden Chaos wird darin mal als Tentakelmonster auf haarigen Elefantenbeinen beschrieben, mal als ständig die Gestalt wandelnde, doch verführerisch schöne junge Frau mit blutroten Augen und zahlreichen Armen, mal als brodelnde Wolke aus ekligem Schleim und Fleischklumpen. Die meisten Gelehrten halten solche Erscheinungen für gehörnte Diener Calijnaars oder sogar nur für dämonische Materie aus ihrer niederhöllischen Domäne. Sie vermuten, die Erzdämonin selbst könne nicht beschworen werden, ohne dass ganz Dere formlos im Chaos versänke.

Diener: Das ewige Chaos aus Calijnaars Domäne erlaubt jede denkbare Gestalt und doch keine auf Dauer. Auf Dere manifestiert es sich am stabilsten in einer Form, die dort schon einmal vorlag: In den Körpern einstiger Paktierer oder Opfer, deren Seele, Bewusstsein und körperliche Matrix in Calijnaars Reich eingingen. Dass es derartig ausgeformte Diener Calijnaars gibt, ist sogar den meisten Dämonologen unbekannt; Beschwörungsformeln jedenfalls liegen keine vor. Sie treten daher nur als direkte Gesandte ihrer Herrin in der Nähe von Unheiligtümern auf, manchmal bei Paktschlüssen, als Begleiterscheinung eines CHIMAEROFORM-Zaubers oder in Verbindung mit Artefakten, die ihnen zu Lebzeiten gehörten. Betrachten Sie eine solche Kreatur je nach geplanter Wirkung regeltechnisch als niederen oder gehörnten Dämon, und geben Sie ihm in etwa das gleiche Aussehen und die Werte wie zu Lebzeiten (Zauberei inklusive, karmale Fertigkeiten natürlich nicht). Erweitern Sie die Erscheinung eventuell um ein paar zusätzliche Gliedmaßen, schwarze Gaben oder die Eigenheit, dass abgehauene Körperteile sich in etwas Amöbenhaftes verwandeln und zum Körper zurück kriechen, wo sie wieder anwachsen. Sie können dabei unter allen gegenwärtigen und untergegangenen Rassen Aventuriens wählen, vom kürzlich in die Niederhöllen geris-

senen menschlichen Magier bis zur insektoiden Priesterin einer 'Zzah H'Ssf', die nach Art einer Ameisenkönigin ständig Eier voller neuer Scheußlichkeiten zur Welt bringt. Auch in Verhalten und 'Charakter' ähneln diese Dämonen meist ihrem früheren sterblichen Selbst, sind aber in aller Regel sprunghafter, chaotischer, weniger zielstrebig.

Zumeist wird die diffuse Macht des wimmelnden Chaos' genutzt, um *Chimären* (Seite 228f.) und auch häufig *Golems* (Seite 230f.) herzustellen oder den Beschwörer selbst zu verwandeln. Bisweilen heißt es auch, die *Gestaltwandler* seien die niedersten Diener Asfaloths, die so schwach seien, dass sie in der Siebten Sphäre nicht bestehen könnten und darob nach Dere verbannt seien. Andere wiederum sprechen diese Wesen jedoch Amazeroth zu, und einige wenige halten sie für echte Lebewesen aus der Dritten Sphäre (siehe Seite 407f.).

Donaria: Außer Wesen und Objekten, die der Göttin Tsa geweiht sind, gibt es nichts, was die Beschwörer als dauerhaft gültige Donaria anerkennen. Es wurden schon Opale und Riesenamöben geopfert, mit Zeitzaubern konservierte dämonische Substanz und andere Dämonen, Missbildungen und Mutationen jeder Art von verwachsenen Zwillingen hin zu zweiköpfigen Kälbern. Aber ob das Donarium, das heute wirkt, morgen noch wirken wird, darf bezweifelt werden. (Regeltechnisch können Sie beim Einsatz von Donaria in einer Asfaloth-Beschwörung also ohne weiteres einen W6 werfen, wobei die ungeraden Zahlen als Boni, die geraden als Mali angerechnet werden.)

ZHOLVAR

GERUFEN TASFARELEL, DER GIERIGE FEILSCHER, DER SEELEFRESSENDE VERMEHRER DES BLUTBEFLECKTEN GOLDES

»Goldene Pracht ist das Zeichen von Tasfarelles Hallen, denn sie sind zur Gänze erbaut aus geraubten Schätzen, errichtet von verdammten Zwergen und Feilschern und unvergleichlich in ihrer Pracht. Du aber bist nichts und hast nichts, denn du bist der ewig bestohlene Dieb, der betrogene Betrüger. Die Zinadelle Tasfarelles aber braucht keinen Vergleich mit Alveran selbst zu scheuen, denn sie ist zur Gänze errichtet aus Diamant und spiegelndem Kristall, mit Fenstern aus blutigem Rubin und Zinnen aus feinsten Jade. Dort aber residiert Zholvar auf einem Thron, der aus einem einzigen Karfunkel geschnitten ist, und er mag dir eine Gnade gewähren, so dein Angebot ihm genehm ist. Wenn aber nicht, so mag er dich auch in einen Statue aus lauterem Golde oder weißestem Marmor verwandeln. Die eigentliche Schatzkammer unter Zholvars Palast wird bewacht vom dreigehörnten Balkha'bul, der mit Ketten aus Zwergengold an die Pforte aus Mondsilber gekettet ist.«

—aus dem Daimonicon, p. 51

Tasfarelel ist der Herr des Goldes, des Neides, des Geizes, der Goldgier und Habgier. Wer glaubt, Phex würde einem nicht genug Gewinne beschern und den gerechten Anteil verweigern, der fällt gerne auf das Angebot des Zholvar herein, oftmals unwissend, dass sie in ihrer Gier die Grenze bereits überschritten haben.

Der Erzdämon tritt zumeist als unglaublich feister, kahlköpfiger Mann auf, der über und über mit kostbarem Schmuck behängt ist. Er soll aber auch als schwarze Wolke erscheinen, deren Kopf ein riesiger Diamant bildet, aus dem zwei blutrote Augen leuchten. Tasfarelel lässt sich nicht auf einen Kampf ein. Wenn er durch mächtige Magie daran gehindert wird, in seine Sphäre zurückzukehren, wird er versuchen, in seinen Gegnern Habgier und Neid erwecken und sie dann mit echtem oder *Blutbeflecktem Gold* zu kaufen, damit diese untereinander in Streit geraten und von ihm ablassen. Dann wird er einige von seinen Dienern rufen, um seinen Widersachern den Rest zu geben. Allgemein ist Zholvar einer der listenreichsten Dämonen. Und da er seine Ziele meist verfolgt, in dem er Menschen mittels üppiger Versprechungen und reicher Geschenke korrumpiert, hat er schon viele Fortschritte gemacht, wo die auffälligeren und brutaleren Dämonen abgewehrt wurden.

Eine eigenartige Besessenheit hegen viele Paktierer und Tasfarelel-Beschwörer für Drachen, die ihnen als perfekte Verkörperung von Zholvars Idealen gelten – mächtig, ungläubig und unermesslich reich sowie mit gewaltigem ‘Erwerbsdrang’. Angeblich ist ‘Tatzelwurm’ nur eine ahnungslose Verballhornung von ‘Tasfarelel-Wurm’. Zugleich wollen die Paktierer des Täuschers die Drachen natürlich bezwingen und ‘beerben’. Und so gelten Drachenkarfunkel als die edelsten Juwelen und perfekte Paraphernalia und Opfertgaben.

Diener: Tasfarelels Dämonen – namentlich *Uttara’Vha* (Seite 223), *Nurumbaal* (Seite 219), *Khidma’kha’bul* (Seite 216), *Balkha’bul* (Seite 209f.) und *Haqoum* (Seite 213) – sind vor allem Wächter oder Diebe. Die vermuteten minderen Besessenheitsdämonen bringen Geschäftssinn und Geiz, Gerissenheit und Neid – und sind höchstwahrscheinlich eher Dunkle Gaben an den Paktierer als erkennbar eigenständige Wesenheiten.

Donaria: Alles, was der Erzdämon an edlen Kristallen oder Metallen erbeuten kann, ist ihm heilig (aber oft natürlich dem Beschwörer ebenfalls). Dazu zählen natürlich die Leiber von Phex-, Aves- oder Nandus-Dienern und ihre geweihten Geräte und Teile ihrer Tempel. Aber auch falsche Münzen und Wechsel, die schon im Umlauf waren, die Hände von Dieben, falsch geeichte Waagen oder die geraubte Schale von Bettlern gelten als mindere Donaria.

MISHKHARA

AUCH BELZHORASH ГЕПАППТ,
FAULIGE МОНАРХИИ DES EWIGEN SIECHTUMS,
HERRIN DER RATTEN, FLIEGEN UND WÜRMER

»Es herrscht ein wimmelndes, kriechendes und krabbelndes Chaos in Belzhorashs Reich. Leben existiert dort nur in seiner verabscheuungswürdigsten Form: In den Mooren aus Vitriol schwimmen weißbäuchige Maden, hausgroße Aaskäfer stolpern blind umher, um den Verirrten – oder beliebige Opfer – mit ihren Zangen zu zerteilen. Vom Himmel regnet es ständig Eiter und Galle, in der Luft hängt der Geruch von Krankheit und Verwesung. Un genießbare Salzlake tropft von den knorrigen Baumstümpfen, die mit Geschwüren überzogen sind. Und kein Strauch bleibt Strauch, und kein Berg bleibt Berg, denn alles entsteht neu und in Schmerzen, und der Himmel ist grün wie verschimmelter Haferschleim.

Der Herz der Domäne aber ist die Brutstätte aller Pestilenzen, denn dort schlüpfen aus Eiern, deren Schalen Schädelkappen sind, und Hüllen, die aus laugigem blauen Speichel gesponnen wurden, immer neue dämonische Monstrositäten, die keinen Namen kennen außer Siechtum und Verderben. Und es ist Belzhorash selbst, die in ihrer Brutkammer sitzt wie eine Königin der Bienen, und ihre vielfach gespaltenen Augen sehen überall dorthin, wo Pestilenz gedeiht, und dann lächelt sie huldvoll.

Und das Leben wächst und gedeiht, obwohl es keine Wärme hat, denn es ist das Leben der Niederhöhlen, und statt Blut oder Harz fließt nur kalter, niederhöllischer, siechtumbringender Schweiß durch seine Adern ...«

—aus dem Daimonicon, p. 61

Dies ist der Name der erzdämonischen Wesenheit, die Missernten und Unfruchtbarkeit, Pestilenz und Siechtum bringt. Ihr Weg wird übersät von Rost und Säurefraß, Fäulnis und Verderben, Krankheit und Verrottung von lebenden Organismen. Alle ihre Diener gelten als schreckliche Überbringer von Epidemien und Seuchen.

Mishkhara erscheint in unserer Welt häufig als junge Frau von atemberaubender Schönheit, deren Gesicht jedoch so sehr von Krankheit entstellt ist, dass alleine der Anblick Schmerzen bereitet. Zudem ist sie meist umgeben von einem Schwarm schillernder Fliegen, und fette Ratten oder feiste Würmer huschen um ihre Füße.

Wem nicht daran gelegen ist, sich eine todbringende Seuche zuzuziehen, der sollte den Kampf gegen Belzhorash oder einen ihrer höheren Diener tunlichst meiden. Denn jeder Hieb, den sie austeilten, trägt

den Keim von Siechtum in sich. Nach ihrem Belieben mag dies jede Art von Krankheit sein, die den Gelehrten bekannt ist – und alle von ihnen beginnen sofort, Wirkung zu zeigen: Eine Blaue Keuche zur Abschreckung eines übereifrigen Exorzisten mag noch eine harmlose Geste sein. Viel mehr nach Mishkharas Geschmack sind jedoch die Zorgan-Pocken, die Schwarze Wut oder die Duglumspest.

Diener: Die gehörnten *Duglum* (Seite 211) und *Tlaluc* (Seite 222) führen die Parade der Siechenbringer an, und in ihrem Gefolge kriechen, schlurfen und hinken *Sordul* Säurefraß (Seite 221), und *Brukha’Klah* (Seite 210), der Wächter, die *Hektabeli* (Seite 213), krankheitsbringende Besessenheitsdämonen mit Namen Rotz und Keuche, Brabaker Schweiß und Gilbe, zahlreiche *Hirr’Niratim*, Dämonenratten (Seite 214), laufen hin und her, alles umtanzt von Mistkäfern, Würmern und Wanzen. Es heißt, dass auch der Dämon *Eugalp* (Seite 211f.) zu ihrem Gefolge zählt oder zählte.

Donaria: Mishkhara werden als mindere Donaria Schweiß, Blut, Schleim und Eiter von Erkrankten, komplette Seuchenopfer, Heuschrecken und andere Saatschädlinge, große Würmer und Maden, verdorbene Nutzpflanzen (d.h. wurmstichige Äpfel, verfaulte Weintrauben, zerfressenes Korn, etc.) aber auch Storche und Ibissee geopfert.

AGRIMOTH

AUCH WIDHARCAL, SCHÄPDER DER ELEMENTE, КРЕЧТЕР DER WILDNIS, VERDERBER DES HANDWERKS, FÜRST VON YOL-GHURMAK UND TRÄGER DES FLAMMENREIßS

»Das wilde Mhagramak wölbt sich unter dem unendlichen Sturmhimmel, im brandheißen Aschen- und Funkenregen, zwischen allesverschlingenden Rankwäldern und auf schwarzer Erde und rostgeschmiedetem Erzboden. Kein Wasser, kein Dampf, kein Eis. Diese Welt schwelgt in ihrer eigenen Trockenheit. Die Erde aber ist verflucht wie der Wind, der nie weniger ist als Wirbelsturm oder Gluthauch, das Feuer, das nicht wärmt, sondern nur verbrennt, und das Erz, das belebt ist von seinen Kreaturen und aus dem sich nur Tod und Vernichtung schmieden lassen.

Die Berge aber sind nicht Majestät, sondern Drohung und Alptraum, und auf ihren höchsten Spitzen findest du den Weg in Belshirashs Domäne, wie von den tiefsten Tiefen und den vertrockneten Ufern der Weg gen Charyptoroth weist. Ewig hämmern gefangene Seelen an den Städten und Festen von Irrwitz, an Werkzeug und Schreckenskunst, die sich gegen Betrachter, Besucher und Benutzer wenden. Das Herz von Mhagramak ist der Gesplitterte Berg, wo auf dem Baum von Blut, Holz und Eisen der Feuerthron Agrimoths lodert, umtost vom weltenezerrüttelnden Sturm aus dem Nichts.«

—aus dem urtulamidischen Märchenzyklus Azizel el-Dash, vermutlich inspiriert vom Daimonicon

Agrimoth, der auch als Widharc (isd.: *widir arc*; schwarzer Wald) bekannt ist, ist der verdorbene Herr der vier Elemente Feuer, Luft, Erz und Humus. Die übrigen Elemente Wasser und Eis gelten als Domänen von Charyptoroth und Nagrach. Agrimoth und seine Diener werden angerufen, um die vier Elemente zu knechten und zu verderben. Er steht für jenseitig beseltes Handwerk, der ingerimmschen Mechanik trotzen Konstruktionen, verfluchte Pflanzen, niederhöllische Saat sowie dämonische Alchimie und Artefakterstellung. Eine Vorhölle und Schwellenreich zu seiner Domäne konnte Agrimoth in Transsylvanien schaffen, wo seine Macht mal stärker, mal schwächer das Land verdirbt. Weitere pervertierte Wälder, Sümpfe und Gebirge finden sich in ganz Aventurien. In den Schwarzen Landen, namentlich in *Yol-Ghurmak*, das nach der jenseitigen Dämonenschmiede benannt wurde, wird Agrimoth kultisch als Herr des Erdbodens sowie Bringer von Feuer und Handwerk verehrt. In Unheiligtümern wird er oft als gezahnter Berg, flammender Baumriese oder Dornbusch dargestellt. Bauern, Handwerker, aber auch finsterste Hexen und Druiden schließen sich ihm an. Von allen Erzdämonen ist sein Wahrer

Name am bekanntesten. Der Zwölfgötterkult glaubt, dass Agrimoth der Widerpart Ingerimms ist.

Es gibt nur wenige Berichte über erfolgreiche Agrimoth-Beschwörungen, die meisten endeten in verheerenden Katastrophen. Seine fleischliche Form soll stets eine andere, stets aber von monströser Gestalt sein: Sturmgewitter, flüssiger Fels, vermodernder Baumriese oder Feuersbrunst. Er besitzt geradezu göttliche Macht über die vier Elemente, wird jedoch von Wasser und Eis geschwächt.

Diener: Die meisten Diener Agrimoths sind Gehörnte Dämonen, stark genug, um dem Zorn der Elemente im Diesseits zu widerstehen. Sie beherrschen stets ein Element: *Azzitai* (Seite 209) und *Taijelel* (Seite 221) das Feuer, *Arkholbal* (Seite 208f.) und *Tuur-Amash* (Seite 222) den Humus, *Arjunoor* (Seite 208) den Sturm, *Achorhobai* (Seite 206f.) und *Amrifas* (Seite 207) das Erz. *Je-Chrizlayk-Ura* (Seite 215) türmt Bauten auf, *Agribaal* (Seite 207) belebt Zauberdinge. Unabhängiger erscheint der mächtige Nachtdämon *Kah-Thurak-Arfai*, der in Humus und Luft gleichermaßen zuhause ist (Seite 215).

Donaria: Als agrimothgefällig gelten die niederen Formen seiner vier Elemente: Moder, Staub, giftige Gase und Opfer, die lebendig verbrannt werden. Verdorbenes oder zerbrochenes Handwerksgerät, eingeschmolzene Kunstwerke oder Finger von Meisterhandwerkern. Vom Blitz gespaltene oder vom Sturm geknickte Bäume werden häufig als mindere Donaria genannt.

DAR-KLAJID

AUCH BELKELEL GEPANNT, VIELGESCHLECHTLICHER VERSUCHER, HERRIN DER BLUTIGEN EKSTASE, MEISTER DER SCHWARZFAULEN LUST

»Das Reich der Belkelel jedoch ist voller Freude und Zufriedenheit, wie sie noch kein menschliches Auge geschaut hat. Auch gibt es niemals eine alanfanische Orgie, die dies nachvollziehen könnte. Es ist Traum und Rausch und Schönheit und Lust und Gier und der Geschmack von köstlichem Blute. Was du willst, nimm es dir, denn das Leid und der Tod anderer sind deine Freude, und ihnen Gewalt anzutun, sie gegen ihren Willen zu nehmen, dein Vergnügen. Die edelste Ekstase aber ist der Tod, der dich hier oftmals ereilen kann und der keinen Schrecken bringt, sondern nur höchste Lust.

Die Herrin selbst ist von einer Schönheit, die kein Maß hat, und sie herrscht als Fürstin eines immerwährenden Festes, auf dem an nichts Mangel herrscht. Denn alles, was du willst, magst du dir nehmen, wenn du in ihrer Gunst stehst.«

—aus dem Arcanum

Dar-Klajid oder Belkelel steht für egoistische Liebe, Selbstsucht, Vergewaltigung, tödliche Ekstase, blutigste Perversionen und Macht über das andere Geschlecht. Wo Rahjas Freuden – in welcher Form auch immer – stets Geben und Nehmen sind, da ist Belkelels Gunst nur Raub. Sie wird dort verehrt, wo alle Träume Borons und alle Lust Rahjas schal geworden scheinen. Hauptort ihrer Verehrung war bis vor kurzem das Reich Oron am Perlenmeer, wo ihre Diener und Dienerinnen geheime und öffentliche Macht innehatten und noch heute verborgene Belkelel-Kulte existieren. Aber auch an anderen Orten und zu anderen Zeiten wurde Belkelel schon beschworen, um derische Schönheit zu erlangen oder sexuelle Hörigkeit zu erzwingen. Bei einer Beschwörung oder dem Einfordern eines Paktes erscheint Belkelel als höchst verführerisch wirkende Person von dem Beschwörer entgegengesetzten Geschlecht, gekleidet in wallende Roben aus blutiger Menschenhaut und von Hunderten verschiedenster verlockender Düften umgeben. Dar-Klajid versucht, Kämpfen möglichst aus dem Weg zu gehen. Sollte sie doch einmal gezwungen sein, sich mit irdischen Gegnern zu messen, setzt sie ihre überragenden Beherrschungs- und Verführungskräfte ein, um sich derische Sklaven zu schaffen, die sie bisweilen mit in ihre verdammte Heimat nimmt.

Diener: Die vielgestaltigen *Laraanim* in all ihren Erscheinungsformen (Seite 216f.) und ihre Brut, die *Thaz-Laraanji* (Seite 222), sind die Diener Belkelels, und sie werden gerufen, um Rausch und Ekstase zu bringen, die Irrsinn und Tod heißen, oder um durch Schändung Terror zu verbreiten. Die einst mächtige, unabhängige Dämonin *Shaz-Man-Yat* (Seite 220) ist mit ihrem Gefolge, den Dämonen *Hanaestil* (Seite 212f.) und *Isphanil* (Seite 214) der Belkelel verfallen. Finstere Gerüchte sprechen davon, dass auch Levthan, der Sohn Rahjas, auf der Suche nach Rache einst einen Pakt mit der Erzfeindin seiner Mutter eingegangen sei und auch zu Belkelels Gefolge gezählt werden müsse.

Donaria: Neben abgeschlagenen Geschlechtsteilen von Menschen und Tieren sowie abgegener Haut und Haaren gelten starke Rauschgifte als nützliche Donaria, ebenso die ausgesaugten Opfer des Schwarzen Weins und während der Folter oder beim Geschlechtsakt Ermordete. Als Paraphernalia werden gerne misstönende Musikinstrumente, unpassende Farbkombinationen und andere disharmonische Elemente eingesetzt.

DIE UNABHÄNGIGEN MÄCHTE DER NIEDERHÖLLEN

Neben den gerade genannten Erzdämonen und ihren (von menschlicher Vorstellung) zugeordneten Dienern gibt es noch etliche weitere dämonische Wesenheiten, die allgemein als unabhängige Gehörnte Dämonen angesehen werden. Einige von ihnen haben angeblich sogar Untergebene, während die mächtigsten von ihnen gar in der Lage sein sollen, die Erzdämonen herauszufordern. Namentlich bekannt sind die im Limbus beheimateten *Absymaroth*, *Abyssabel* und *Abyssandur* (Seite 206), die katzenartige *Aphasmayra* (Seite 207f.) und ihr Gefolge, die bisweilen Travia entgegengeordnete *Aphesadil* (Seite 208), der Verfolger *Azimir* (Seite 209), die mit Sphären und Zeit assoziierte *Heskatet* (Seite 213), die miteinander stetig kämpfenden *Ilapeth* und *Istapher* (Seite 214), der Irrsinn bringende *Isyahadin* (Seite 214), der spinnengestaltige *Maclans* (Seite 218), der Ernteverderber und Seuchenbringer *Rahastes* (Seite 220), der unbesiegbare Kämpfer *Shihayasad* (Seite 220f.) sowie der enigmatische *Wanderer zwischen den Sphären* (Seite 223f.).

Diese Liste ist sicherlich alles andere als vollständig. Und gewiss steht den Aventurieren in den kommenden Jahren noch die ein oder andere böse Überraschung ins Haus – schließlich forschen in den schwarzen Landen kluge, wenn auch skrupellose Köpfe an der Entschlüsselung der finstersten Geheimnisse der Niederhöhlen.

DIE DIENER DES NAMENLOSEN

»^{XXIX}Siehe! Siehe! Siehe! Groß ist SEine Macht, die deine sein wird, nicht nur über die Würmer des Diesseits, sondern auch über alles Jenseitige, denn ER ist der verstoßene und verratene Herr der 12e, wie auch Meister des Daimonensultans, denn über den Sultan gebietet der Kalif, und ER ist der Kalif der Kalifen, wie ER auch der Kaiser der Kaiser ist.

^{XL}Und ER hat sich erwählt die Besten der Daimonen zu SEinem Gefolge und die mindersten der 'Götter' zu SEinen Sklaven ...

^{XLIV}Willst du aber kein Wurm sein, so folge SEinem Weg, auf dass SEine Kraft bei dir ist, und du über Mächte gebietest, die alleine deinem und SEinem Worte folgen sollen.«

—aus der Ersten Lobpreisung des Namenlosen

Eine weitere Gruppe von Dämonen (oder, je nach Deutung, Dämonenähnlichen) sind die Diener des Gottes ohne Namen. Nur die finstersten Prophezeiungen der verrücktesten Philosophen wagen von der Zeit zu reden, als der Namenlose auf Dere wandelte und sich offenbarte und daraufhin für ein Äon Äonen in die Pforte geschmiedet wurde, die er selbst zu den Niederhöhlen aufgestoßen hatte.

Einige Ungeschaffene sind besonders typisch für die Invokationen der Diener des Namenlosen, und auch nur Geweihte des Namenlosen kennen ihre geheimen Namen – was meist heißt, dass nur sie die folgenden Erscheinungen beschwören können: Da gibt es zum einen den minderen *Ivash*, einen kleinen Feuerteufel, der auf Seiten des Geweihten kämpfen kann (Seite 214f.), zum anderen *Graķvaloth*, den fliegenden, löwenartigen schwarzen Höllenboten, der meist unsichtbar ist (Seite 212). Die mächtigste Beschwörung ist jedoch offensichtlich jene des *Maruk-Methai*, die in den Leib des Geweihten fährt und ihm übermenschliche Kräfte verleiht (Seite 218). Es heißt, dass es noch einige weitere dämonische Diener des Namenlosen gibt, aber auch, dass Geweihte des in der Großen Bresche Angeketteten ausdrücklich nur die Dämonen aus der 'Domäne des Namenlosen' rufen können.

DIE MAGNA OPERA DER ERZDÄMONEN

Nach den Erfahrungen aus dem Jahr des Feuers liegt die Vermutung nahe, dass es neben dem lange Zeit bekannten Magnum Opus der Nekromantie (s.u.) auch weitere Magna Opera weiterer Erzdämonen existieren. Ein Magnum Opus beschwört eine immense Kraft des Erzdämons in die Umgebung, was dort zum massenhaften Erscheinen von dämonischer Substanz führt, die meist von dem oder den ausführenden Paktierern gelenkt werden können.

Neben dem Magnum Opus der Nekromantie wurde bereits ein weiteres Magnum Opus direkt beobachtet, nämlich das Magnum Opus des Weltenbrandes bei der Schlacht um Wehrheim, das dem Erzdämon Agrimoth zugerechnet wird. Weiterhin wird vermutet, dass Glorana oder gar Borbarad selbst in den Jahren 1020 bis 1021 BF ein oder mehrere Magna Opera des Ewigen Winters durchgeführt hat, um das Eisreich zu gründen. Die verheerende Rote Keuche wiederum, die vor einigen Jahren das Horasreich heimsuchte, könnte auf ein Magnum Opus der Pestilenz zurückzuführen sein.

Seitdem haben einige Magier aus Punin die folgende Duodekalogie der Magna Opera vermutet: Magnum Opus der unendlichen Folter (Blakharaz), Magnum Opus des Blutbades (Belhalhar), Magnum Opus der Sturmflut (Charyptoroth), Magnum Opus des immerwährenden Verrats (Lolgramoth), Magnum Opus der Nekromantie (Thargunitoth), Magnum Opus des Irrsinns (Amazeroth), Magnum Opus des Ewigen Winters (Belshirash), Magnum Opus der Chimärologie (Asfaloth), Magnum Opus des tödlichen Reichtums (Tasfarelel), Magnum Opus der Pestilenz (Belzhorash), Magnum Opus des Weltenbrandes (Agrimoth) und das Magnum Opus der grenzenlosen Orgie (Belkelel).

Für all diese Werke gilt, dass sie nur ein Paktierer durchführen kann (siehe die Schwarze Gabe *Magnum Opus des Erzdämons*, Seite 242). Die Vorbereitungen zum Wirken dauern sicherlich mehrere Monate. Auch Zeit und Vorbereitungen, Ort und Paraphernalia müssen genauestens beachtet werden, denn der jeweilige Erzdämon wartet nur auf einen Fehler des Beschwörers, der ihm selbst Macht über dessen Seele gibt und damit letztendlich ein Stück Macht, sich in der Dritten Sphäre zu manifestieren.

DAS MAGNUM OPUS DER NEKROMANTIE

»So hoeret man bisweylen auch von der Erweckung wandelnder Leichname in großer Zahl, was man nennet das Grosse Werck der Necromantia. Gelungen sey es dem dreymal verfluchten (Bey Hesind!) Daimonenkaysen Fran, wie auch der Hela, und hier im Mhanadischen sollen die Necromanten Grab um Grab und Gruft um Gruft fuer ihre schaendlichen Zwecke pluendern.

Grosz unter ihnen ist eyn Magus aus dem Vinsaltschen Herzogtum, Tharsonius von Bethana mit Namen, den sie den Bor-Barad heyszen.«

—aus einem Brief des Hesinde-Geweihten Bredo von Aarklamm, vom Hesinde-Tempel Anchopal an den Garether Tempelvorstand, datiert 572 BF

»ES SEI geschlossen die Pforte Uthar, auf dass kein Alveranier dir dreinfahre und keine Seel von Boron und gen Boron gehe.

ES SEI abwesend das Licht Marbos, denn es ist keine Gnade in dem, was du tust.

ES SEI nicht die Zeit Borons, wo er wacht über Tag und Nacht.

ES SEI dein Name verzeichnet in Tharguns Schwarzem Buche. So dies nicht sei, so sei nicht!

ES SEI zugegen ein Stab aus Blei und ein Kelch aus Blei, denn das ist Ti-Jaakool gefällig, wie auch Glas aus einem Feuerberge, so schwarz wie du es nur findest.

ES SEI recht gezeichnet ein Heptagramma für die Invokation und ein Pentagramma zu deinem Schutze, die Zeichen der Subjugation, der Protektion und der Alteration am rechten Orte und gemäß Stunde, Tag, Mond und Jahr.

ES SEI in der Nähe ein Gebeinfeld, ein Schlachtfeld oder ein Totenturm, denn auch Tharuns Macht mag dir wenig helfen in öder Wüstenei.

ES SEI anwesend Blut von Lebenden in ausreichender Menge und ein entweihter Stein von einem Altar des Raben.

ES SEI mit dir die Kraft!«

—eine gefährlich verkürzte Anleitung zum Magnum Opus der Nekromantie, wie sie in einer tobrischen Ausgabe des Arcanum niedergelegt ist

Es heißt, dass die mächtigsten der Nekromanten in der Lage sind, ganze Heere von Untoten auf einen Streich zu erwecken: Die Erschaffung des Reiches des Schwarzen Drachen und des Untoten Heerwurms ist der beste Beweis hierfür.

Mit dem *Magnum Opus der Nekromantie*, das von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang dauert, und am nächsten Tage noch einmal so lang, kann ein Nekromant sämtliche Toten (in welcher Form sie auch



immer existieren mögen) in 100 Schritt Radius zu unheiligem Nicht-Leben erwecken und unter seine Kontrolle zwingen.

Das Ritual erfordert einen Aufwand von 20W20 AsP (die auch mittels Blutmagie durch LeP ersetzt sein können; mindestens jedoch 1 AsP pro Untoter) und wird deshalb bisweilen von mehreren Nekromanten gleichzeitig durchgeführt.

Es muss eine Probe auf die Schwarze Gabe *Magnum Opus der Nekromantie* abgelegt werden, die um 10 plus ein Zehntel der Anzahl der

zu erhebenden Untoten erschwert und je nach den entsprechenden Thargunitoth-Paraphernalia, Paktgeschenken etc. modifiziert ist. Kenntnis der Sonderfertigkeit *Nekromantie* halbiert die Zuschläge aus der Zahl der Untoten und erlaubt eine vorbereitende *Magiekunde*-Probe, deren TaP* die Probe erleichtern.

Die Regeln zum Erzwingen der Zauberwirkung (Seite 20f.) können, auch unter Einsatz von Blutmagie (Seite 34f.), eingesetzt werden. Blutmagie erschwert die Probe nicht.

SPIELLEITERTIPPS ZU ДАМОНЕН

Eine Welt wie Aventurien, in der Erzdämonen und ihre vielfältige Gefolgschaft zunächst einmal pauschal als Gegenspieler der Götter definiert sind, bietet eine ganze Reihe von interessanten Möglichkeiten und Anreizen, das 'pure Böse', 'den Horror' und 'das Unfassbare' auch langfristig zum belebenden Einsatz im Rollenspiel zu benutzen. Doch während Götter und gottähnliche Wesen im Grunde genommen das übersteigerte Abbild des Menschlichen und Bekannten darstellen und somit wenigstens in Ansätzen von Spielern erfassbar sind (wie Sie im Band *Wege der Götter* zu erfahren reichlich Gelegenheit haben), stellen die Wesen der Siebten Sphäre Spielleiter wie Spieler vor eine weitaus größere Herausforderung.

Wie kann man ein groteskes, verzerrtes Gegenbild dessen, was göttlich und übernatürlich zu nennen ist, glaubhaft beschreiben und präsentieren? Welche Vorstellungen muss man sich vom einbrechenden Chaos innerhalb einer geordneten Welt machen? Wie kann man die mit dem Erfahrungshorizont der Spieler eigentlich nicht zu erfassende Widernatürlichkeit von Dämonen möglichst begreiflich machen? Die folgenden Überlegungen und Ratschläge sollen vor allem Spielleitern dabei helfen, das gleichsam seltene, ungewöhnliche, unbegreifliche und dennoch im Spiel benutzbare Erscheinungsbild von Dämonen zu verdeutlichen und möglichst effektiv einzusetzen.

ВАПП UND WARUM SETZE ICH ДАМОНЕН EIN?

Auch wenn fast jedes Schrecknis und jeder unheimliche Todesfall gern auf das Einwirken von Dämonen zurückgeführt wird, muss doch festgehalten werden, dass Dämonen in der Dritten Sphäre außerordentlich selten anzutreffen sind. Sicherlich ist es in den letzten zehn aventurischen Jahren zu allerlei gehäuftem Auftreten von Dämonen mit oftmals auch verheerenden Auswirkungen gekommen, so dass sich auch eine gehäufte Anzahl von Heldengruppen dem Kampf gegen diese Widerwärtigkeiten hatte stellen müssen. Und auch heutzutage gibt es weitläufige Gebiete, in denen die Präsenz von Dämonen fast schon als alltäglich gelten muss. Dennoch ist die Begegnung mit einer dämonischen Entität stets eine außergewöhnliche Erfahrung, von denen in Aventurien letztendlich nur ein sehr geringer Teil tatsächlich zu berichten in der Lage ist.

Selbst Abenteurer, die schon viel in der Welt herumgekommen sind, können sich nur selten damit rühmen, einem echten Dämon gegenübergestanden zu haben. Und selbst wenn es geschehen ist, ist keine Begegnung wie die andere. Eines ist gewiss: An Dämonen gewöhnt man sich nicht einfach. Neben allen spürbaren Schrecken besteht die vielleicht größte Gefahr darin, dass der Preis für eine schrittweise Gewöhnung an das wimmelnde Chaos stets ein Stück Menschlichkeit ist. Das gilt für Schwarzmagier ebenso wie für Praios-Geweihte.

Die Seltenheit von Dämonen ergibt sich vornehmlich aus der Tatsache, dass diese nicht so ohne weiteres (wie im Volksmund natürlich meist gegenteilig angenommen) ständig beschworen werden. Dies gilt jedenfalls aventurisch für den bekennenden Schwarzmagier und sollte irdisch demnach auch vom Spielleiter beachtet werden. Seltenheit ist generell ein Garant für Spannung und Glaubwürdigkeit – und

im Spiel mit übernatürlichen Wesen gilt das erst recht. Abgesehen von einigen wirren Köpfen, deren einziges Ziel es zu sein scheint, mittels Wesen der Siebten Sphäre Tod und Verderben nach Dere zu bringen, werden Dämonen meist eigentlich nur für eine ganz spezielle Aufgabe oder einen ganz speziellen Dienst beschworen. Dieser sollte für den Beschwörer von so großer Relevanz oder anderweitig unmöglich ausführbar sein, dass er sich trotz der hohen Risiken einer Invokation (mit all ihren möglichen Folgen) auf das Wagnis einlässt.

Wenn man also als Spielleiter zu einer Dämonen-Begegnung greift, sollte diese einen nachvollziehbaren Hintergrund besitzen. Nichts ist frustrierender, als einen Dämonen nur deshalb auftauchen zu lassen, 'damit das Verlies gefährlicher wird' – oder gar als 'Aufwärmmonster'. Im Idealfall bringt ein begründbar platzierter Dämon im Abenteuer nicht nur Gefahr und Spannung, sondern der Heldengruppe gleichzeitig auch einen oder mehrere Hinweise auf die Absichten und Motive seines Beschwörers. Dieser ist ja im Regelfall auch der abenteuerbedingte Gegner, dem auf diese Weise gleich noch ein wenig erzählerische Tiefe eingehaucht werden kann.

Der Einsatz von Dämonen bietet sich am ehesten dann an, wenn die Heldengruppe vor neue Herausforderungen gestellt werden soll. Das besagt, dass eine Dämonen-Begegnung kaum an den Anfang einer Heldenkarriere gestellt werden sollte. Es gibt unzählige derische Gegner, denen ein Held seine Überlegenheit zunächst einmal demonstrieren sollte, bevor er seine Kräfte (und seine Vorstellungskraft) am Un-Derischen misst. Die Schrecken der Siebten Sphäre erhalten ja gerade durch die verzerrte Umkehrung des Wirklichen und Bekannten ihren spielerischen Reiz. Und einem Helden (bzw. Spieler), der die wirkliche Welt noch nicht kennen gelernt hat, wird auch ihr chaotisches Zerrbild nicht den Horror und die Angst unters Hemd kriechen lassen. (Als Lektüre für den Spielleiter sei hierzu Grimms Märchen *Von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen* sehr empfohlen, da es sich exakt mit diesem Thema beschäftigt.)

ДIE GEFÄHRЛИCHKEIT VON ДАМОНЕН

Degradieren Sie einen Dämonen niemals zu einem Standard-Gegner – selbst, wenn spezielle Szenarios oder lange Kampagnen den gehäuftem Auftritt dämonischer Wesen erfordern. Aus allerlei Spielerfahrungen haben sich zumindest einige Grundregeln bewährt, um anhaltendes Interesse (oder besser gesagt: gehörigen Respekt) bei den Spielern zu bewahren oder gar immer wieder noch verstärken zu können.

Als wichtige Regel gilt hierbei: Alle Wesen der Siebten Sphäre sind unberechenbar! Sie repräsentieren das Chaos, sind allein durch eine Hülle in der Dritten Sphäre vorläufig in fassbare, einigermaßen geordnete Gestalt gepresst. Ihr einzige 'Lebensaufgabe' besteht darin, den Keim ihres Seins – das Chaos – möglichst überall zu pflanzen. So kann es immer wieder geschehen, dass sorgsame wissenschaftliche Studien über Natur und Fähigkeiten bestimmter Dämonen, Klassifizierungen und Beherrschungsriten umgeworfen oder vollkommen für nichtig erklärt werden müssen, weil sich jene eben beschworene Entität komplett anders verhält. Der Spielleiter sollte den Helden

dies immer wieder vor Augen führen, indem er Werte leicht variiert, zusätzliche Möglichkeiten aus dem Kapitel **Eigenschaften beschworener Wesen** (Seite 231) hinzufügt, einzelnen Dämonen mehr Handlungsspielraum lässt und dergleichen mehr.

Oft reicht es aber auch, wesentlich subtiler vorzugehen und nur kleinste Änderungen am allgemein Bekannten zu machen. Dies kann den Spielern sogar durchaus bewusst sein – das Wissen um Gefahr erhöht die Spannung immer. So sollten Helden-Beschwörer peinlichst genau auf ihre Wortwahl bei einer Invokation zu achten haben. Denn eine Vielzahl von Dämonen wird alles daran setzen, eine Lücke, eine nicht bedachte Auslassung aufzuspüren und für sich zu nutzen. Wurden Zeit und Ort des Erscheinens genau definiert? Wurden die Befehle präzise und vor allem eindeutig gegeben? Ist sicher, dass man den beschworenen Dämon wirklich beherrscht (verdecktes Würfeln ist hier überaus praktisch) – oder spielt dieser ein falsches Spiel? Wurde in korrekten Worten geklärt, wann sein Dienst beendet ist und er wieder zu verschwinden hat? Einmal in die Dritte Sphäre gerufen, bedarf es immerhin gehöriger magischer Anstrengungen, einen Dämon wieder zu verbannen. Die Geister, die man rief, möchte man schließlich auch wieder loswerden.

Weitere Gefahren sind den Helden möglicherweise nur aus unheimlichen Geschichten oder den Warnungen der Gelehrtschaft bekannt: der schleichende Verfall, dem Beschwörer, teilweise aber auch die Opfer von Dämonenattacken ausgesetzt sind, die Krankheiten, die man sich in der Nähe von Dämonen und Untoten zuziehen kann, und nicht zuletzt die Gefahr des Verlustes der Menschlichkeit, ja, der Seele selbst.

Ihre Gefährlichkeit beweisen Dämonen vor allem in der direkten Auseinandersetzung, im Kampf. Ihnen ist fast ausschließlich mit magischen und geweihten Waffen beizukommen. Viele Dämonen gelten als reine 'Tötungsmaschinen' – und meist sind es auch Kampfdämonen, die sich den Helden in den Weg stellen. Doch es gibt noch viel hinterhältigere und unbekanntere Entitäten, mit denen der Spielleiter seine Spieler vor eine Vielzahl neuen Herausforderungen stellen kann. Plötzlich kann es wichtig werden, neben dem leiblichen auch das seelische Wohl vor dämonischem Zugriff zu schützen. Verführung, Beeinflussung und Täuschung, Intrige, Bespitzelung und Zielstrebigkeit – all diese Dinge können Dämonen mit ihren Fähigkeiten weitaus effizienter, gezielter und konsequenter anwenden, als es menschlichen Gegnern je möglich wäre.

Entsprechend dem geplanten Szenario sollten auch die dämonischen Gefahren im Abenteuer angewandt werden: Geht es um großen Kampf oder reinen Terror? Sollen sich die Helden mit niederhöllischer Zielstrebigkeit oder mit tödlichen Schrecken, gegen das kein Schwertarm geführt werden kann, auseinandersetzen müssen? Um Dämonen und ihre individuellen Fähigkeiten auch im Abenteuer entsprechend gut platziert einzusetzen, lohnt sich ein genauer Blick in die Domänen der einzelnen Erzdämonen ab Seite 395.

WIE STELLE ICH DÄMONEN DAR?

Nun mag der vom Spielleiter ausgewählte Dämon noch so erschreckende Kampf- oder Terrorisierungs-Fähigkeiten besitzen – entscheidend für wirklich erlebtes Grauen ist, die niederhöllische Wesen auch entsprechend zu beschreiben – oder an bestimmten Stellen ganz gezielt widerwärtige Details der Phantasie der Spieler zu überlassen.

Zunächst einmal wird gern vergessen, dass die allermeisten Dämonen (mit wenigen Ausnahmen wie solchen aus der Domäne Belkelels oder Dämonen mit der Eigenschaft *Tarnung*) von einem fürchterlichen Pesthauch umgeben sind, dessen Gestank gleichermaßen süße Fäulnis, scharfer Brandgeruch, beißender Schwefeldampf, dumpfe Säure und modriger Schimmelgestank ist. Der verbreitete Geruch ist derartig übel, dass die meisten Helden wohl nur im Notfall (der aller-

dings sehr oft gegeben sein mag) näher als zehn Schritt herantreten werden wollen. Geruchsempfindliche Helden, hier insbesondere die Elfen, haben noch mit erheblich mehr Einbußen zu kämpfen, raubt ihnen doch die Übelkeit wertvolle Konzentration und körperliche Kräfte (Abzug auf Körperkraft, Gewandtheit usw.). Auch anwesende Tiere der Helden, seien es die Reittiere, treue Hunde oder Vertraute der Hexen, reagieren nahezu panisch auf den Gestank von Dämonen und werden in aller Regel schon recht früh versuchen, die Flucht anzutreten. Hier mögen gutes Zureden (erschwerter Loyalitäts-Proben) oder möglicherweise das Abdecken der Geruchsorgane eine hilfreiche Lösung darstellen. Ähnliches gilt auch für die meisten Wildtiere mit guter Witterung.

Schnell läuft man als Spielleiter Gefahr, durch augenfällige Beschreibungen die Kreaturen der Niederhöhlen zu banalisieren, wenn einfach von einem aufrecht gehendem Krokodil, einer bunten Raubkatze oder einem stinkenden Wirbelwind die Rede ist. Auf den ersten Blick tendiert der Beobachter zwar dazu, die Gestalt eines Dämons mit derischen Aspekten zu vergleichen. Da ist von einem violett gestreiften Säbelzahniger die Rede, von Hühnerbeinen oder einem Vogelschnabel, aber auch von einer Gestalt in einer schwarzen Kutte. Um die Dämonen aber nicht der Lächerlichkeit preiszugeben und den Spielern einen möglichst verstörenden Eindruck zu verschaffen, sollte man solchen Beschreibungen immer auch ungewöhnliche Details im äußeren Erscheinungsbild entgegensetzen. Möglich sind zum Beispiel: unscharfe Konturen, aufgerissene und schwarz gähnenden Körperöffnungen, mit Eiter oder schwarzem Öl bedeckte Haut, an weitere kleine Augen oder Mäuler erinnernde Flecken, sich immer wieder verformende oder anders wachsende Körperteile, fast unmögliche Bewegungen – ruckartig schnell oder extrem verrenkt, selbständig agierende Extremitäten und dergleichen mehr. (Die erschreckenden Phantasien der 'Alien'-Filme bieten einen guten Anhaltspunkt, ebenso Großaufnahmen von Insekten oder medizinische Fachbücher.)

Zu den äußeren Beschreibungen gehört auch die möglichst ungewöhnliche Interaktion der Dämonen mit ihrer Umgebung: Erzittert die Erde bei jedem ihrer Schritte, als wenn ein Troll sich nähern würde? Oder gleiten sie lautlos durch steinerne Wände? Bleibt zäher, stinkender Schleim hinter jedem ihrer Schritte zurück, sind sie umgeben von ungewöhnlichen Luftwirbeln oder wird gar schon bei ihrer Präsenz die Luft stickig und trocken? Ebenso mag sich schwarzer, kaum zu entfernender Staub auf alles setzen, was sie berühren, Pflanzen und Erde mögen in ihrer Nähe verfaulen, kleine Tiere zuckend verenden. Wichtig ist, möglichst viele Sinne der Helden (respektive ihrer Spieler) anzusprechen. Neben dem oben Erwähnten gilt meist auch noch, dass Dämonen sonderbarste Geräusche von sich geben, in denen eine menschliche Sprache meist nur erahnt werden kann – als 'Botschafter der Niederhöhlen' kann Dämonen oft die Qual tausender gemarterter Seelen umgeben, die versuchen, sich Gehör zu verschaffen: Flüstern, Kreischen, Säuseln oder Zischen hat man schon oft gehört. Dazu können diverse unidentifizierbare Geräusche kommen, die der Spielleiter an alles anlehnen kann, was einem irdisch (und den Helden derisch) Schauer über den Rücken schickt: das Brechen von Knochen, das Schleifen von Metall, das Aufplatzen von Haut oder das Reißen von starken Sehnen. Aber auch das tiefe Gurgeln oder Heulen von geifernden, tollwütigen Raubtieren, das Schaben und Knirschen von Zähnen oder das arhythmische Herzpochen vermischt mit dem bedrohlichen Pfeifen eines Sturms usw. ist denkbar – ebenso wie vollkommene, widernatürliche Stille.

Am erschreckendsten ist jedoch sicherlich die Erfahrung, die man machen muss, wenn man die Präsenz eines Dämonen mit dem Tastsinn erfährt. Da wir jedoch davon ausgehen, dass kein Held sich freiwillig einer solchen Erfahrung aussetzt, verzichten wir hier auf eine Detailbeschreibung.

Doch damit muss es noch nicht genug sein, denn der Schrecken manifestiert sich auch im Betrachter selbst. Das beginnt mit Gänsehaut

und sich aufrichtenden Haaren an Arm, Bein und Rücken. Eiskalte Schauer oder heiße, zerrende Gliedmaßen mögen nur kurze Zeit später folgen, wenn der Held eines Dämons ansichtig wird. Plötzlich kann er das Gefühl haben, dass die eigene Haut spröde und die Haare stumpf, die Kehle trocken und der ganze Körper zitterig wird, so dass das Schwert schwer und klobig in der Hand liegt. Genauso ist auch vorstellbar, dass sich ein seltsamer Druck auf die Ohren legt und das Gleichgewicht stört, der Held das Gefühl hat, der Druck in seinen Augen würde sich ständig erhöhen oder sich überall am Körper Schmerzen wie kleine Nadelstiche bemerkbar machen. Die Möglichkeiten variieren natürlich von Dämon zu Dämon und von Domäne zu Domäne, sollten aber mit ein wenig Kreativität angepasst werden können.

VERSUCHUNGEN DURCH ERZDÄMONEN

So wie Motten durch Licht angezogen werden, so gibt es in Aventurien auch zweifelhafte Individuen, die den Schatten der Siebten Sphäre nicht vor Schrecken zu entfliehen versuchen, sondern sich sogar in einer Art von dunklen Hoffnung ihnen zuwenden. Meist in Form von unauflösbaren 'Verträgen' werden diese Paktierer zwar mit Kräften und Fähigkeiten beschenkt, die sie sich vorher kaum zu erträumen gewagt hatten. Doch steht am Ende immer der Sieg des Erzdämons, der sich die verschachtelte Seele des Unglückseligen von diesem Handel verspricht. Die Seelen der Dritten Sphäre sind für Erzdämonen das wertvollste, was sie im Kampf um die Sphären den Göttern in Alveran abtrotzen können. Dementsprechend kann man den einzelnen Domänenherrschern ein gewisses 'Interesse' nicht absprechen, möglichst viele Seelen in der diesseitigen Sphäre einzusammeln. Und dazu sind die wenigen freiwilligen Paktierer bei weitem nicht ausreichend. Erzdämonen gehen mitunter erstaunliche Wege, um unschuldige Seelen in Diesseits zu versuchen.

Die Schwierigkeiten für den Spielleiter sind meist zweierlei: Wie kann ich etwas so Zweifelhafte wie eine erzdämonische Versuchung so überzeugend darstellen, dass selbst ein Spieler (der weiß, dass die Zwölfgötter gut und die Erzdämonen böse sind) ins Abwägen gerät? Und wie erreiche ich dies, ohne dass der Spieler (und damit erst der Held) ahnt, dass es sich um eine erzdämonische Versuchung handelt? Zunächst ist ein entsprechendes Ambiente die Grundvoraussetzung. Dämonen begegnet man wie bereits beschrieben schon sehr selten – umso rarer und ungewöhnlicher ist die Präsenz eines Erzdämonen. Abgesehen davon sollten diese im Spiel möglichst überhaupt nicht in Erscheinung treten. Der Kontakt kann aber dennoch über außergewöhnliche Brücken wie unheimliche, magische Orte, uralte Artefakte oder einzelnen Dämonen aus der entsprechenden Domäne ermöglicht werden (als Gegenspieler der Götter folgen Dämonen dennoch den gleichen dramaturgischen Regeln).

Häufiger jedoch sind die Versuchungen, die ein potentielles Opfer im Traum erreichen – denn fast alle Erzdämonen gelten als Meister der Träume. Oftmals kann man am nächsten Tag gar nicht genau erklären, was man eigentlich geträumt hat und ob man tatsächlich seinen Namen mit Blut in ein schwarzes Buch geschrieben hat.

Eine weitere – häufig genutzte – Möglichkeit ist es, dass die Erzdämonen durch vollkommen harmlose Passanten oder Wirtshausbegegnungen sprechen, die dem Helden nur ein paar gute Ratschläge erteilen (und so seine Moral zerrütten) wollen.

In jedem Fall sollte im Abenteuer glaubhaft gemacht werden können, warum es zu einer erzdämonischen Versuchung kommen soll. Im Idealfall sollten sich diese Gründe aus der Vorgeschichte oder der geplanten Handlung ergeben und sich nur in Ausnahmefällen durch Zufall ereignen. Zu ersterem zählt natürlich auch, wenn ein Held selbst den Kontakt zu einem Erzdämon sucht.

Die einfachste – und offensichtlichste – Methode einer Versuchung ist natürlich das Angebot von großer Macht. Geweihte verbringen

Jahre und Jahrzehnte damit, irgendwann einmal einen kleinen Teil der Macht ihres Gottes auch in sich zu spüren. Ein Erzdämon kann dies sofort ermöglichen. Als Spielleiter sollten Sie dabei nicht nur die Wünsche der Helden, sondern auch Ihrer Spieler gut kennen. Denn eine psychologische Beeinflussung (und das ist nun einmal eine Versuchung) erlangt erst dann Wirkung und Spannung, wenn sie auch den Spieler selbst erreicht. Ohnehin ist ein gewisses Fingerspitzengefühl beim Präsentieren einer Versuchung notwendig, ebenso wie geschicktes Reden oder kreatives Darstellen von Argumenten. Bestenfalls sollte ein Erzdämon Antworten auf dringende Fragen des Helden parat haben – oder zumindest glaubhaft vorgaukeln können, dass er sie hat (und die Reputation eines Erzdämon wird in den seltensten Fällen angezweifelt). Private Ziele, Wünsche, Hoffnungen – die Liste der Angebote kann lang sein und mag nur in wenigen Fällen eine pauschale Machtvergrößerung darstellen.

Schnell geschieht es natürlich, dass der entsprechende Held aufgrund der Offensichtlichkeit des generösen Angebots ablehnt: "Alles, was ich berühre, soll zu Gold werden? Nein, Meister, Ihr verfolgt damit sicher ganz eigene Interessen!" Dem kann entgegengewirkt werden, indem der Erzdämon sich im Vorfeld bereits selbst dieser Argumentation annimmt ("Alles hat seinen Preis – was nicht heißen soll, dass es unmöglich wäre, dir Goldfinger zu verschaffen ...") oder aber später aufgreift und bestätigt ("Natürlich werde ich versuchen, das bessere Geschäft zu machen! Du wirst mir schließlich auch keinen freien Wunsch gewähren, oder?").

Wesentlich hinterhältiger sind langfristig geplante Versuchungen. Geht man davon aus, dass nicht nur die Götter in das Schicksal der Welt und einzelner Individuen eingreifen, sondern auch die Erzdämonen in gewissem Rahmen zumindest Einfluss auf die Dritte Sphäre haben (meist in Form von Mittlern wie Paktierern, Anbetern und manifestierten Präsenzen), dann können Sie versuchen, die Schritte eines ausgewählten Helden (oder gar der ganzen Gruppe?) sukzessive heimlich in die Versuchung zu lenken. Dies stellt auch eine Möglichkeit dar, erzdämonische Verlockungen zunächst ganz und gar unbemerkt zu präsentieren. Den Helden werden großes Glück, positive Erfahrungen oder hilfreiche Unterstützung auf ihrer Queste immer willkommen sein – und aufgrund von gutem Glauben auch schnell als göttliche Hilfe ausgelegt werden. Erst genaueres Hinterfragen von Einzelsituationen ("Sagt, Gefährten, wie kommt es, dass Alrik mitten in der Eiswüste jeden Abend ein verängstigter Wildhase über den Weg läuft?") mag so nach und nach enttarnen, dass es nicht die Götter sind, die die Wege der Helden lenken. Gleiches ist auch möglich, wenn die Helden bestimmte Vorteile zwar aus offensichtlich dunklen Kanälen erhalten (ein Bündnis mit einem Raubritter, die Zusammenarbeit mit einem sinistren Schwarzmagier), aber einfach nicht in Kategorien denken, dass diese womöglich mit den Niederhöllen (oder dem Namenlosenkult oder der Borbaradkirche etc.) im Bunde stehen. So könnten die Helden erst zu spät merken, dass sie weiter vom Pfad abgekommen sind, als sie eigentlich geplant hatten.

Die letzten der hier vorgestellten Möglichkeiten sind Nöte oder ganz besondere Umstände, die einen oder mehrere Helden in die Arme eines Erzdämons treiben könnten. In diesem Zusammenhang stehen oft moralische Entscheidungen, für die es keine allgemeingültigen Lösungen gibt. Was ist, wenn die Geliebte von keiner magischen oder göttlichen Macht geheilt werden kann? Was, wenn man vor die Entscheidung gestellt wird, mit großem Übel noch größeres Übel abwenden zu können? Was, wenn das Schicksal den Helden erpresst und er zwischen dem eigenen Seelenheil und dem Seelenheil eines ihm Anvertrauten wählen muss? Die meisten Aventurier wären vermutlich in der Tat versucht, ein solches Hilfsangebot anzunehmen, und so dürfte dies auch eine 'häufige' Methode zu sein, in einen Pakt abzurutschen. (Die biblische Geschichte von Hiob ist übrigens ein gutes Beispiel für solche Versuchungen.)

Ja, es gibt genug Gründe, einer erzdämonischen Versuchung zu erliegen. Doch genauso, wie sie für die Helden einen riesigen Berg an (guten oder schlechten) Erfahrungen einbringen kann, sollte eben jene auch der Spielleiter besitzen, um diesem Themenkomplex im Spiel auch wirklich gerecht werden zu können. Und er sollte darauf vorbereitet sein, dass seine Spieler mit ihren Helden viel Gutes und viel unerwartet Böses offenbaren werden.

DÄMONOLOGIE IM SPIEGEL DER KULTUREN

Wie bereits mehrfach in diesem Kapitel erwähnt, ist das Beschwören von Dämonen und – schlimmer noch – die Paktiererei an vielen Orten Aventuriens verboten oder strengstens reglementiert. Nun spiegelt diese Sicht der Dinge und diese Rechtspraxis den Stand nach dem Borbaradkrieg wider und ist zudem stark auf die zwölfgöttergefälligmittelreichische Sicht bezogen – also eine nicht für alle Zeiten und Kulturen bindende Perspektive.

Zu bosparanischen Zeiten war die Dämonologie eine angesehene Kunst, wenn auch durch Fran-Horas' Taten bereits in Verruf geraten. Nicht umsonst stammt mit dem *Arcanum* eines der wichtigsten Werke dieser Wissenschaft aus der Siedlerzeit. Gerade während der Dunklen Zeiten muss es jede Menge an dämonischem Einfluss auf die Menschen gegeben haben, aber auch sehr viele unabhängige Beschwörer, die zu Macht kamen. Für Sie als Spielleiter bildet diese Zeit ein quasi unerschöpfliches Reservoir an Spielhintergründen, denn das aventurische Wissen um diese Zeit ist gering. Silem-Horas' Zwölfgötteredikt setzte erstmals Alveranier als unzweifelhaften Gegenpol gegen die Mächte der Siebten Sphäre, und Hela-Horas' Schandtaten taten ein übriges, die Dämonologie zu diskreditieren, so dass Beschwörer seit Bosparans Fall im Neuen Reich stets ein Rand-Dasein pflegen mussten. Interessanterweise hat gerade die Zeit der Priesterkaiser vermutlich zu einem Anstieg des Paktierertums geführt (wenn auch nicht so heftig, wie es uns die Akten der Inquisition Glauben machen wollen). Spätestens die Magierkriege jedoch haben zu einem Ansehensverlust der Zauberei im Allgemeinen und der Dämonologie im Besonderen geführt, so dass Sie als Spielleiter neuere Geheimnisse der Beschwörerkunst am besten erst wieder in die Zeit des Aufstiegs der borbaradianischen Kulte legen sollten.

Zwar hat die breite Masse der Bevölkerung nicht den Schimmer einer Ahnung von den Jenseitssphären, aber mehrere Jahrhunderte Zwölfgötterglauben haben dazu geführt, dass man sich nirgendwo im Mittelreich, Horasreich, Bornland, Andergast oder Nostria als praktizierender Beschwörer zu erkennen geben sollte, will man nicht mindestens soziale Ächtung riskieren. Daher ist auch allein der Vorwurf,

sich mit siebtsphäriigen Mächten zu befassen, ausreichend, um die Reputation gehörig zu schädigen – und daher ein mächtiges Werkzeug der Intrige. (Es sei noch angemerkt, dass in den genannten Landen kein großer Unterschied zwischen dem Beschwören von Dämonen und Elementaren gemacht wird – es gibt schließlich keine ehrenvolle Tradition mittelländischer Dschinnenmeister.)

 In der **tulamidischen Kultur** war lange Zeit der Titel des *Sahib mha Ifritim*, der Meister der (Großen) Dämonen – daher auch Borbarads 'Ehrentitel' – ein erstrebenswertes Ziel. Der Titel zeugte von gehöriger Willensstärke und magischer Meisterschaft, zumal sich mit dem korrekten Einsatz von Bann- und Schutzzeichen die Gefahren in Grenzen halten ließen. Dieses Wissen ist jedoch seit dem Untergang des Diamantenen Sultanats, spätestens aber seit den Magierkriegen in Vergessenheit geraten. Und auch hier ist der Dämonenbeschwörer heutzutage in den Augen der Bevölkerung bestenfalls ein 'schrulliger Sonderling' – auch die althehrwürdige Rashduler Akademie und die Faserer Al'Achami ihr Möglichstes getan haben, die alten Aufzeichnungen und somit eine unabhängige Kultur zu bewahren. Noch heute redet man von Dämonenbeschwörern eher mit (Ehr-)Furcht als mit Abscheu, und es ist auch das ein oder andere Märchen oder die ein oder andere Basargeschichte im Umlauf, wie ein schlauer Prinz sich doch aus der dämonischen Schuldklaverei lösen und mit einem Sack voll Edelsteine von dannen ziehen konnte.

 Die **Novadis** stehen ohnehin aller Zauberei als potentiellem Echsenwerk zumindest skeptisch gegenüber. Allerdings findet sich in den 99 Gesetzen keine klare Aussage zu den Ifritim, außer einer – apokryphen – Erklärung, dass der All-Eine seiner Frau Heschinja das Beschwören der Ifritim untersagte. Zumindest die Selmer Schule ordnet die Dämonen sogar Rastullah unter, was wiederum seitens der Zwölfgöttergläubigen zu dem Vorwurf geführt hat, alle Götzendiener seien auch Dämonenknechte.

 Von den Schwarzen Landen einmal abgesehen, ist in **Südaventurien** (namentlich Al'Anfa, Mengbilla, Brabak und Mirham) die Situation für Beschwörer am 'entspanntesten'. Denn so lange man nicht in den Revieren der herrschenden Mächtigkeitsgruppen oder des Boron-Kultes wildert, geht man davon aus, dass kompetente Beschwörer eine kalkulierbare Gefahr darstellen und unfähige Dämonologen ohnehin vom Schicksal bestraft werden. Da Dämonologie eine erklärte Betätigung der Granden ist, hofft man als Fana einfach, davon unbehelligt zu bleiben, und lässt die Mächtigen ihre Spiele spielen.

 In **Thorwal** sind Dämonen – mit Ausnahme des Hrangnar-Gezüchts – eher unbekannt. Da es aber auch keine thorwalsche Beschwörer-Tradition (und damit eine entsprechende 'Infrastruktur') gibt, kann man hier eigentlich damit rechnen, von solchen Wesen größtenteils unbehelligt zu bleiben. Alles, was jedoch nur den Anschein einer charyptiden Monstrosität hat, wird von den resoluten Nordleuten erbarmungslos gejagt, wie allgemein die 'Monsterjagd' eine lange Historie aufzuweisen hat. Sprich: Thorwaler begegnen dem Problem auf ihre typische Art: Es hat sich feindlich gezeigt, also "hauen wir es platt".

 **Maraskanern** gelten die Dämonen, die Ungeschaffenen, die Wesen des Äthrajin, als außerhalb der Schöpfung stehend – und wer mit ihnen paktiert, wird aus dem Buch der Anwesenden ausgetragen. Dies war schon vor der Besetzung der Insel durch die Borbaradianer so und wird auch nach der Befreiung so bleiben – wer Rurs Geschenk nicht nur nicht erkennt, sondern ablehnt, für den ist auf Rurs Geschenk kein Platz mehr. Die Dämonen selbst mindern die Schönheit der Welt und sind daher zu beseitigen. In dieser Hinsicht dürften die Maraskaner – allen Predigten der Zwölferpriester widersprechend – die schärfsten Gegner von Dämonenbündelerei und Beschwörungstätigkeit sein.

 Den aventurischen 'Wilden', namentlich den verschiedenen Kulturen der **Waldmensen, Goblins und Nivesen**,



sind zwar etliche Dämonen als böse Geister bekannt, aber zum einen gab es nur sehr wenige Schamanen, die sich mit diesen Kräften eingelassen haben, zum anderen kommen die Siebtsphärischen als Gruppe in ihrer Mythologie nicht vor. Und so wird ein Paktierer schlimmstenfalls als von einem bösen Geist Besessener angesehen und ansonsten eher ignoriert, so lange er keine spürbar frevelhaften Taten ausführt.

■ Etwas anders liegt der Fall bei den **Orks**, bei denen die *Ghurruz* Teil von Tairachs Jenseitsreich sind, und es einem mächtigen Schamanen gut ansteht, über ihre Kraft zu gebieten. Bei **Gjalskerländern**, **Trollzackern**, **Ferkinas** und **Fjarningern** vermischen sich dagegen Ur-Erinnerungen an frühere Zeitalter mit obskuren Bildern finsterner Götter und bekannten Dämonen zu einer wüsten Mixtur, die wenig Schwierigkeiten hat, ein 'präsillemisches' Pantheon einzubinden.

■ In der **zwerghischen** Tradition kommen Dämonen nur als Elemente der Bedrohung von außen vor, doch werden hier mehr die Beschwörer als die Sphärenwesen selbst verdammt, deren Chaos selbst den gelehrtesten erzzwerghischen Numerologen unheimlich ist. Angroschim, die sich an Beschwörungen oder Pakten versuchen, gelten schlicht als verrückt. Bei den Brillantzwerghen hat sich nach dem Verlust ihrer Heimat mittlerweile ein unbändiger Hass auf alle Diener Agrimoths festgesetzt.

■ Das Wirken von Dämonen ist auch einer der wenigen Fälle, in denen **Elfen** in Wut geraten. Zwar haben die (modernen) Fey

nur recht wenig leidvolle Erfahrung mit Dämonen sammeln müssen, doch ist ihnen schon allein ihre derische, harmoniestörende Existenz so widerwärtig, dass sie die Siebtsphärischen und ihre Beschwörer jagen, vertreiben und vernichten, wo sie ihrer ansichtig werden. Dass sich dennoch einige wenige Elfen den Mächten der Finsternis zugewandt haben bedeutet nicht nur schlimmstes *badoc*-Sein, sondern Aufgabe des Elf-Seins und Verrat an allen Fey.

■ Bei den **Achaz** sind Dämonen durchaus bekannt, werden aber viel weniger genutzt als Elementarwesen, mit denen sie ungefähr auf einer Stufe stehend gesehen werden. Wenn sie genügend eingeschüchtert sind, gehorchen diese Wesen. Wer Furcht zeigt, muss mit den Konsequenzen leben (bzw. sterben).

■ Bleiben letztlich die **Schwarzen Lande**, wo Dämonen schlicht und ergreifend als Herrschaftsinstrument gesehen werden – von den Tyrannen wie ihren Hörigen gleichermaßen. Zwar lauert auch hier nicht an jeder Ecke ein Gehörnter, aber der Umgang mit den Jenseitigen ist – zumindest für einen Mittelreicher – erschreckend normal geworden: Die Mächtigen setzen Dämonen als Werkzeug, 'Ordnungskraft' oder Terrorinstrument ein, und die Bevölkerung hofft, von Bespitzelung, dämonengelenkter Zwangsarbeit und Disziplinierungsmaßnahmen verschont zu bleiben. Ja, mittlerweile hat es sich eingebürgert, in Dämonentempeln um Verschonung zu beten, so dass sogar die letzten Nester zwölfgöttlichen Widerstandes eher als ruhestörend denn als Licht der Hoffnung gesehen werden.

MAGISCHE KREATUREN

Dieses Kapitel ist all jenen im Volksmund sogenannten 'magischen' Kreaturen gewidmet, die sich ob ihrer Eigenart oder Seltenheit nur schwer in andere Kategorien einordnen lassen. Hier kann oft nur auf die magischen Aspekte der Wesen eingegangen werden, weshalb Sie für weitergehende Informationen die Spielhilfe **Zoo-Botanica Aventurica** heranziehen sollten, auf die jeweils zu Beginn des Abschnitts verwiesen wird.

BASILISK ODER KRÖTEPGEZÜCHT (ZBA 74)

Alle 700 Jahre, wenn eine Kröte ein Hahnenei ausbrütet, entsteht eines dieser widerwärtigen Ungeheuer, das nicht nur dümmert ist als Selemer Sauerbrot, sondern auch unempfindlicher gegen Magie als Koschbasalt: Es genießt absolute Immunität gegen jedwede unmittelbare Auswirkung von Magie außer der seines eigenen Blicks. Der versteinernde Blick des Basilisken (nicht etwa sein Abzickeln, wie viele vermeinen) wirkt ähnlich wie die permanente Variante eines GRANIT UND MARMOR. Gerüchten zufolge wirkt übrigens der INVERCANO auf einen Basilisken in gleicher Art wie ein vorgehaltener Spiegel.

Es mag in ganz Aventurien noch drei dieser Ungeheuer geben, es heißt aber, dass in den Schluchten jenseits des Ehernen Schwerts noch mehrere Dutzend von ihnen hausen.

BORBARADMOSKITOS (ZBA 76)

Ob die Entstehung dieser Monstrositäten (wie Magierlegenden behaupten) auf die Vernichtung einer Chimäre oder ein 'Nebenprodukt' bei der Suche nach dem Großen Schwarm der Magiermogule zurückgeht – jedenfalls wird sie dem Dämonenmeister Borbarad zur Zeit der Magierkriege zugeschrieben, und es soll noch ein Manuskript aus seiner Schwarzen Feste geben, das die Erschaffung aus der gewöhnlichen Selemer Sumpffliege beschreibt. Heute findet man diese äußerlich der gemeinen Stechmücke gleichenden Kreaturen in allen Sumpfgeländen Aventuriens (und bisweilen in besonders hinterhäll-

tigen Fallen, da sie angeblich endlos ohne Nahrung existieren können). Das Gift der Borbaradmoskitos ruft, ähnlich einem mehrfach potenzierten ERINNERUNG VERLASSE DICH, Amnesie und Erinnerungsverlust hervor, im Augenblick ihres Todes sondern sie zudem ein äußerst schmerzhaftes Sekret ab.

GARGYLE ODER WASSERSPEIER (ZBA 99)

Die Entstehung dieser Wesen ist immer noch eines der großen Rätsel der aventurischen Zauberei, denn sie kann weder auf sphärische Entladungen noch Chimärenmagie schlüssig zurückgeführt werden. Zudem scheint es, dass sie eher elementaren denn dämonischen Ursprungs und zudem fortpflanzungsfähig seien, obschon bisher noch kein frisch geborenes oder geschlüpftes Exemplar beobachtet worden ist. Mit dem Alter werden Gargyle immer unbeweglicher, da sie im Laufe eines 150 bis 200 Jahre währenden Lebens langsam zu Stein erstarren.

Der Wasserspeier erweist sich als steinhart und unbezwinglich gegen die meisten Spielarten der Zauberei: Er ist immun gegen Verwandlung und Hellsicht, und bisweilen prallen sogar Schadenszauber an seiner Felshaut ab (da gegen alle Zauber mit Merkmal *Schaden* seine MR zum Tragen kommt). Allein der Beherrschungsmagie können sich Gargylen nicht widersetzen, ja, sind sogar von so schwachem Willen, dass sie häufig von Schwarzmagiern für deren Zwecke eingesetzt werden.

GESTALTWANDLER (ZBA 53, 102)

Wie schon bei den Dämonen erwähnt, ist nicht sicher, ob es sich hierbei um Daimonide, niedere Dämonen aus Asfaloths Gefolge, die zu schwach waren, in der Siebten Sphäre zu überleben, oder doch um eigenständige, intelligente Wesen handelt. Sicher ist, dass Gestaltwandler stets in den Masken anderer Personen und Tiere erscheinen, deren Verhalten sie ausgiebig studieren, bevor sie sie in eine Falle locken und töten, um ihre Gestalt anzunehmen. Die wahre Gestalt eines Gestaltwandlers, die sich nur offenbart, wenn

er sich übermäßig anstrengen muss (z.B. während eines Kampfes, aber auch beim Genuss von Alkohol), ist eine grob menschliche Kreatur, die mit einer wulstigen dunkelroten Haut bedeckt ist. Gestaltwandler ertragen keine Musik, sie verursacht ihnen furchtbare Schmerzen.

GHULE (ZBA 102)

Noch immer ungeklärt ist die Herkunft dieser Kreaturen, die so manchen Boronanger heimsuchen, doch werden sie oft als Geschöpfe des Namenlosen bezeichnet. Manche spekulieren, sie seien aus ungebundenen Untoten entstanden oder eine Form von Vampiren, da sie wie vorgenannte das Praioslicht meiden und gebissene Opfer sich in ihresgleichen verwandeln – andere wiederum sagen, sie seien Daimonide. Ghule sind kaum von Zauberei zu bezwingen, besitzen jedoch aventurischen Lehrmeinungen zufolge keine eigene Zauberei außer dem schrecklichen Gift, das ihrem Speichel innewohnt. Dieses führt binnen Augenblicken zur vollständigen Lähmung und lässt die wenigen, die daraus wieder erwachen, bisweilen selbst binnen dreier Tage zu Ghulen mutieren. Nur die Mistel-Pflanze vermag dies zu verhindern (ZBA 209). Gerüchte, sie verfügten über Schlaf- oder Furcht-Zauberei der einen oder anderen Art, konnten noch von keinem Gelehrten bestätigt werden.

HIPPOGRIFFE (ZBA 109)

Diese geflügelten Rösser mit dem Kopf und den Fängen eines Adlers findet man in den Salamandersteinen und der Roten Sichel, doch auch in Finsterkamm und Ehernem Schwert wurden schon einzelne Exemplare gesichtet. Sie gingen angeblich aus missratenen Greifeneiern hervor und sind fortpflanzungsfähig, bringen aber nicht nur Wesen eigener Art, sondern auch gewöhnliche Adler und Pferde zur Welt. Hippogriffe haben den Leib eines ausgewachsenen Svellttaler Kaltbluts mit grauem oder braunem Fell, gelten aber trotz ihrer Größe als gewandte Flieger und geschickte Jäger. Dies ist wohl auf eine intuitive Flugmagie zurückzuführen, auch scheinen sie über einen Angstzauber zu verfügen, mit dem die fleischfressenden Raubtiere ihre Beute aufscheuchen. Es heißt, man könne sie mit langfristig wirkender Beherrschungsmagie gefügig machen, auch lassen sich eingefangene Fohlenküken zu Reittieren abrichten – von denen das berühmteste wohl *Zeitenflug* war, der sagenhafte Gefährte Athavar Friedenslieds.

İKΑΝΑΡΙΑΣCHMETTERLINGE (ZBA 116)

Die heute frei lebenden Ikanariaschmetterlinge gehen auf eine Zucht der Hochelfen Simyalas zurück. Ihre hypnotische Farbpracht vermag es, einfache Gemüter oft tagelang in ihren Bann zu ziehen – was sie zu einem begehrten Bestandteil alchemistischer Rezepturen macht. Über den Ursprung dieser Fähigkeit streiten sich die Gelehrten aber schon seit geraumer Zeit. Eine (die sogenannte elfische) Schule behauptet, dieses wundersame Wesen sei gänzlich unbegabt der aktiven Zauberei, sondern fasziniere nur durch seinen Tanz (denn *ikanaria* steht im Isdira schlicht für 'hübsche Seltsamkeiten, die man nur bei berauschem Geist sehen kann'), während andere der Meinung sind, der Schmetterling sei dem Borbaradmoskito näher denn allem anderen und beherrsche willentlich Zauberei, die dem BANNBALADIN und der GROSSEN VERWIRRUNG ähnele (ja selbst der Gefolgschaft Iribaars werden sie bisweilen zugeordnet).

İRİBAARSLİLİE (ZBA 218, 241)

Zu den gefährlichsten Pflanzen Aventuriens zählt ohne Frage die Iribaarslilie, die selten in den Sümpfen des ganzen Kontinents vorkommt. Sie erscheint durch eine Illusion Amazeroths als betörend

WIEDERGÄNGER

»Von den wandernden Toten und den Wiedergängern, als da sind Leichnam, Zombie, Skelett und die Mumifizierten: Alle Nicht-Toten sind gar schauerlich anzusehen und vom üblen Geruch umgeben. Wer sie berührt, den rafft die Gilbe dahin. Wer kein magisch oder geweiht Schwert führt, der mag nichts gegen sie auszurichten. Nicht-Tote sind unheilig, denn ihr Dasein ist ein Frevel wider Boron. Bei Tage werfen sie einen Schatten in alle Richtungen, was ihre Schwärze und Verderbtheit anzeigt. Drum schwinget das Schwert in Borons Namen, um sie niederzustrecken, auf das die Seelen vom toten Körper getrennt werden und in Bishdariels Reich eingehen mögen«
—Autor unbekannt, Auszug aus *Des Raben Geleit* für den tapferen Mann und die tapfere Frau, *Wehrheim*, 1000 BF

Wiedergänger sind Lebewesen, die verstorben sind und keine Ruhe finden können, da sie von einer wichtigen Aufgabe beseelt sind, deren Erfüllung ihnen zu Lebzeiten nicht gelang (z.B. die Rache an einem Feind, der letzte Besuch bei der Geliebten, eine nicht überbrachte wichtige Nachricht). Der Wille dieser Seelen ist so stark, dass sie den Körper nicht verlässt und diesen weiterhin kontrolliert, während dieser verwest. Auch kann sich die Seele dem Zugriff aller weiteren Mächte solange entziehen, bis seine Lebensaufgabe erfüllt ist. Dann verlässt die Seele den Körper und geht in Borons Hallen ein.

Ein Wiedergänger hat nichts anderes im Sinn, als die Aufgabe zu erfüllen, die ihn vom Eingang in Borons Hallen, ja, eventuell sogar die Zwölfgöttlichen Paradiese, abhält. Wer sich ihm in den Weg stellt, wird beseitigt. Wer bereit ist zu helfen, ist herzlich willkommen.

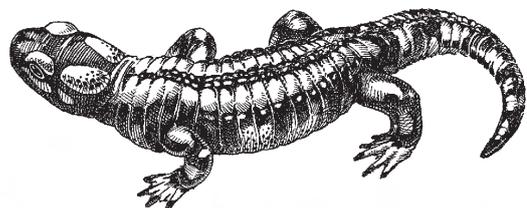
Ein Wiedergänger sollte keine Zufallsbegegnung sein, sondern der Kern eines Abenteuers, das sich um die zu erfüllende Aufgabe dreht.

Bisher wurden nur von Menschen, Elfen, Zwergen und Orks berichtet, die zu Wiedergängern wurden. Magietheoretisch handelt es sich bei einem Wiedergänger um einen Untoten, der von der eigenen Seele (also einem Geist) kontrolliert wird.

Stirbt ein Tier mit seinem Herrn und wird dieser zu einem Wiedergänger, so kann es passieren, dass die Bindung zwischen den beiden so groß ist, dass die Seele des Wiedergängers das Tier zwingen kann, ihn zu begleiten. So kann es vorkommen, dass Ross und Reiter Seite an Seite sterben und anschließend als Wiedergänger ruhelos durch die Lande ziehen.

Die Werte eines Wiedergängers entsprechen in etwa denen, die er als lebende Person besaß.

Ein Wiedergänger hat jedoch eine enorme Ausdauer (+1.000 AuP) und hohe Kraft (KK +5) und Willensstärke (MR +12). Außerdem kann der Wiedergänger den Verfall des Körpers nicht aufhalten; pro Woche nach dem Tod sinken FF, GE und KO um je 2 Punkte und die GS um je 1 Punkt. Außerdem sinkt jede Woche das Aussehen um eine Stufe, so dass Wiedergänger schnell widerwärtig anzusehen sind. Ist die KO auf Null gesunken, ist der Körper vollständig verwest. In diesem Fall verlässt die Seele den Körper und wird zu einer Gefesselten Seele (siehe 204).



schöne, über einen Schritt große Blume mit purpurnen Blättern, die in einem prachtvollen Schauspiel, umschwirrt von Sumpfgeistern und Irrlichtern, atmende Wesen zu sich lockt und dann in einem kaleidoskopartigen Tanz ihre Blütenblätter öffnet, um Herrschaftszauber auf ihre Opfer zu werfen und sie willenlos zu machen. Kommt ein Opfer nahe genug, offenbart die Pflanze ihre ganze modrige, Leichengeruch verströmende Scheußlichkeit, wenn sie mit Tentakeln und Schlingarmen nach dem ahnungslosen Opfer greift und es mit Giftspornen zu lähmen versucht. Verliert ein Opfer den Kampf gegen die Blume – zum Beispiel, weil ihm niemand rechtzeitig helfen konnte –, wird es zum Herz der Pflanze gezogen, einem in widerlichen Totenlicht schimmernden Kokon unter Wasser, wo seine Seele letztendlich in Amazeroths Spiegelhallen einfährt. Die Iribaarslilie ist laut dem *Arcanum* ein Unheiligtum des Amazeroth, das in vielen kleinen Splittern über ganz Aventurien verteilt ist und Seelen für den Blender sammelt. Ihre Vernichtung ist ohne Frage ein Dienst für die Götter und das Gute. Eine Unterart der Iribaarslilie ist die schwarz-gelb gefleckte *Jaguarlilie*, die dem Nachtdämon Kah-Thurak-Arfai (siehe Seite 215) tagtäglich als Heimstatt dient.

KLAMMERMOLOCHE (ZBA 121)

Dieser äußerlich affenähnlichen Art sagt man bisweilen eine Beziehung zu Efferd nach, während andere sie als eine Form von Minderkobolden ansehen. Verschiedenen Legenden zufolge sollen sie entweder dem Reiche Efferds entstammen, aus dem sie ob übler Scherze verbannt wurden, oder durch einen Fluch des Meeresherrn aus der Nordbardsippe der Molokai entstanden sein. Ihre magischen Fähigkeiten scheinen in ihrer Art zu liegen und keine Form aktiver Zauberei zu sein: Sie besitzen eine außergewöhnlich hohe Magieresistenz und sind in der Lage, Schaden, den sie erleiden, an ein anderes Wesen weiterzuleiten, wenn sie es nur fest umklammert halten.

NACHTWIND (ZBA 140)

Diese große, eulenähnliche Vogelart muss auch zu den magischen Kreaturen gezählt werden. Denn sie besitzt nicht nur einen unergründlichen Hass auf alle der Zauberei fähigen Wesen, sondern kann diese mit ihrem angeborenen Magiegespür auch jederzeit erkennen. Da es aus der Zeit vor den Magierkriegen keine Berichte über derartige Vögel gibt, wird vermutet, dass der Nachtwind zu dieser Zeit Opfer eines Fluchs wurde oder gänzlich aus fehlgeleiteter Astralenergie hervorging.

WERWESEN ODER LYKANTHROPE (ZBA 55, 186)

Die Lykanthropie ist eine seit Jahrtausenden bekannte Krankheit, doch ihr Ursprung liegt völlig im Dunkeln. Mal wird sie als Fluch eines Unsterblichen bezeichnet, mal sollen die Paarung eines Tierkönigs mit einem Menschen oder schwarzmagische Experimente sie hervorgerufen haben – sicher ist nur, dass sie eng mit Madas Frevel

verbunden ist und der Mond großen Einfluss auf die Verwandelten hat. Ebenso ungeklärt sind die genauen Ursachen für eine Erkrankung, denn es ist zweifellos nicht nur die Verletzung durch ein anderes Werwesen, die zur Entstehung eines Lykanthropen führt: So gibt es vereinzelte Berichte über misslungene Verwandlungszauber oder -elixiere mit schrecklichen Folgen, während Jägerinnen und Jäger davon munkeln, dass bereits das Tragen blutiger Felle, der Verzehr tierischen Hirns oder das Trinken von Wasser aus der Spur eines Wilds zur Erkrankung führt (was aber eher auf eine Strafe Firuns für Jagdfrevler zurückzuführen sein mag). Außerdem scheint die Kraft von Schamanenritualen verschiedener Völker die Krankheit ebenso hervorrufen zu können wie direktes göttliches oder dämonisches Wirken. Die größte Anzahl von Werwesen findet sich derzeit im Gefolge der Dämonenwölfin Kyrjaka, die mit der Kraft ihres Blutes die sogenannten *Myrķķeijuanu* erschaffen hat.

Wer unter Lykanthropie leidet, nimmt zunehmend tierische Gestalt an. In Vollmondnächten oder bei Wutanfällen bricht jedoch die nur mehr vage menschliche Werkreatur hervor, und der Kranke ist ihren Instinkten ausgeliefert. Roter Drachenschlund, ein äußerst seltenes Kraut Nordaventuriens, kann die Ansteckung nach der Verletzung durch ein Werwesen noch verhindern, wenn es noch vor der ersten Verwandlung auf die offene Wunde gelegt wird. Danach gilt die Krankheit jedoch als unheilbar und wird zu allem Unglück auch noch vererbt.

Werwölfe sind dabei nur die berühmtesten und auch häufigsten Lykanthropen, was vermutlich auf geringste Mengen Wolfsblut zurückzuführen ist, die durch Vermischung mit den eingeborenen Nivesen in den Adern fast jedes (Nord-)Aventuriens fließen – denn einer verbreiteten Sage zufolge weckt die Lykanthropie nur das schlafende Tier in uns. Außerdem wurden, wenn auch vereinzelt, auch Raubkatzen, die meisten Wildtiere, kleinere Bären, Hunde, Dachse, Schlangen, große Raubvögel und selbst Haie als Werwesen beobachtet.

Wiewohl die Lykanthropie eine magische Krankheit ist, so kann sie durch Hellsichtzauberei nicht erkannt werden, und die von ihr betroffenen Wesen sind grundsätzlich nicht magischer, als sie es vor ihrer Verwandlung waren (wobei selbst Zauberer in Wergestalt wegen mangelnder Konzentrationsfähigkeit nur wenige einfache Sprüche und keinerlei Rituale verwenden können). Dass sie dann vor jeglichen Illusionen gefeit zu sein scheinen, ist letztlich wohl auf ihre animalische Natur zurückzuführen. Unerklärlich aber ist ihre erstaunliche Eigenschaft, in Tiergestalt von gewöhnlichen derischen Waffen kaum verletzt zu werden – und selbst von schwersten Wunden sind sie binnen höchstens einer Stunde vollständig genesen. Nur gegen Silber, Zwergen- oder Mondsilber sowie die magischen Metalle sind sie im höchsten Maße empfindlich, diese töten sie meist in wenigen Augenblicken.

ZITTERROCHE (ZBA 161)

Der einzige Fisch, der nachweislich zaubern kann, ist der Zitterrochen, der eine Art FULMINICTUS zu beherrschen scheint, mit dem er Fressfeinde oder Beutetiere lähmen

LEGENDEN DER MAGIE

Keine der magischen Traditionen Aventuriens hat die Kunst der Magie und die sie umgebende astral geprägte Welt vollständig enträtseln können. Jede Antwort gebiert zwei neue Fragen, die arkanen Mysterien bleiben unergründlich. Kaum verwunderlich, dass es etliche Mythen und Legenden in zahlreichen Varianten gibt, die von Generation zu Generation überliefert werden und nach deren Geheimnissen manch Zauberer ein ganzes Leben lang sucht. Wie viel Wahrheit

diese Legenden enthalten, von denen wir nachfolgend nur einige aus einem reichhaltigen Schatz und in allgemeinverständlicher Form präsentieren, sei dahingestellt.

Alle folgenden Legenden mögen Ihnen als Beispiele dienen, um eigene Legenden zu entwerfen. Sie können aber auch die präsentierten Sagen übernehmen und selbst ausgestalten, wobei Sie natürlich das Risiko eingehen, dass wir von Seiten der Redaktion einige Themen

‘offiziell’ aufgreifen werden. Bei Legenden, für die eine solche offizielle Bearbeitung sehr unwahrscheinlich und die offene Verwendung unkritisch ist, haben wir dies mit einem Sternchen (*) vermerkt.

DER DUNKLE BRUNNEN (+)

Verborgen in der unergründlichen Tiefe des von Geheimnissen und violetten Wolken umwitterten Neunaugensees wird eine Quelle vermutet, deren Wasser reine Astralenergie sein soll. Die von ihr ausgehenden astralen Strömungen sind vermutlich auch Ursprung der astralstärkenden Pflanze Kairan. Auch der Kvill nördlich der Salamandersteine zeigt eindeutig ein arkanes Fluidum, und mehrfach wurde aus diesem Gebiet von wundersamen Heilungen und raumzeitlichen Illusionen – stets im Zusammenhang mit dem Wasser des Kvill – berichtet. Die Hochelfen haben seinerzeit die Füllhörner erschaffen (siehe dort), um das Wasser der Salamandersteine zu destillieren, und ziemlich sicher gibt es auch noch einen echten Brunnen im Kvillgebiet, aus dem sich zu bestimmten Zeitpunkten das konzentrierte Wasser schöpfen lässt.

So gilt es als viel wahrscheinlicher, dass die gesamte Region der Salamandersteine von besonderer astraler Macht durchdrungen ist, weil sich hier die Grenze zu jener Lichtwelt verbirgt, der die ersten Elfen angeblich einst entsprungen sind. Nach dem Dunklen Brunnen hat man indes auch an fast jedem mystischen Ort Aventuriens gesucht, bis hin zum ewigen Eis, wo selbst die astralen Strömungen gefrieren sollen.

DAS ERSTE SCHWARZE AUGE

Schon gewöhnliche Schwarze Augen sind als der Inbegriff von Allwissenheit, Geheimnis und Hoher Magie von Mysterien umgeben, doch der allessehende Primoptolith soll Blicke in alle Welten, Sphären und Globulen zu jedem vergangenen oder gegenwärtigen Zeitpunkt gewähren, Schrecken offenbaren und Siegel durchdringen, vor denen selbst die Unsterblichen sich ängstigen. Zumeist wird davon ausgegangen, es sei aus reinem Endurium geschaffen, doch munkeln manche auch vom Auge des nun blinden Alten Drachen Nosulgor. Vor Jahrtausenden hätten Trolle es aus dem Hort des Goldenen Drachen gestohlen und im ewigen Eis bei den Schneeschraten verborgen, und seitdem suchen die Frostwürmer wie besessen nach schwarzen Gegenständen.

DIE VERHÜLLTEN MEISTER

All jene Zauberer, die Satinav trotzten oder einen Pakt mit ihm geschlossen haben, die zurückgezogen von der Welt im Verborgenen agieren und sich nur unter bestimmten Voraussetzungen offenbaren, die teilweise seit Jahrhunderten das Wissen der Vergangenheit bewahren und zu gegebenen Zeiten an Auserwählte weitergeben, nennt man die Verhüllten Meister. Viele magische – auch nichtmenschliche – Traditionen zählen einige der ihren zu diesem Kreis und ein jeder von ihnen ist von eigenen Sagen umgeben (siehe auch den Abschnitt in der *Chronica Magica*, Seite 257).

BRANDANS STEIN

Einem seiner Schüler, Failgram mit Namen, soll Brandan dereinst einen Stein überreicht haben, der nach seinem Tode den würdigsten unter den Geoden küren sollte. Doch nach Brandans Entrückung sei der Stein gestohlen worden und Failgram und Abatrox Sohn des Brandan, stritten um die Nachfolge und spalteten die Gemeinschaft der Seelenhirten immer tiefer. Der letzte allgemein anerkannte Oberste Geode war Darbasch, der finstere Pläne Abatrox’, den Hochkönig zu beherrschen, zunichte machte, doch seit Darbaschs Tod beschul-

digen sich die Diener Sumus und die Herren der Erde gegenseitig des Diebstahls. Während seit kurzer Zeit (will heißen: seit einigen Jahrhunderten) auch die menschlichen Druiden in diesen Streit hineingezogen werden, raunen manche, dass sich der Stein im unentdeckten Hort des Goldenen Drachen befände, der so Rache nahm an Brandan.

MAGISCHE WÜSTEN (+)

Angesichts der Tatsache, dass das Dämonenheer des Fran-Horas die Dämonenbrache bei Gareth hinterließ und die Khömwüste vor dem Zweiten Drachenkrieg von Dschungeln bedeckt gewesen sein soll, muss man sich fragen, welche Katastrophe zur Entstehung der Gorischen Wüste geführt hat, die ja bekanntlich älter ist als Borbarad, der sie als Zentrum seiner Macht erkor, und die auch nach der Schließung eines Sphärenrisses im Firmament über ihr als einer der unwirtlichsten Orte überhaupt gilt; unter anderem heißt es, sie sei die tödliche Wunde, die Los einst Sumu schlug, aber auch, dass hier vor Äonen die Zitadelle der Kraft lag (siehe dort).

Mit der borbaradianischen Invasion sind weitere magische Einöden entstanden, allen voran die von einer unbeschreiblichen Bestie giftigten Toten Lande in der Warunkei und die Weidener Wüstenei, der alle Lebenskraft geraubt wurde. Eine pragmatische Kuriosität ist der Dämonenstieg in Grangorien, eine jüngst auf einer dämonisch verwüsteten Schneise errichtete Straße.

DIE GROßEN WERKE DER ALCHIMIE (+)

Neben der Suche nach dem *Stein der Weisen* (siehe dort) und anderer primordialer Materie lassen sich die Alchimisten in ihrer Arbeit noch von einigen weiteren fabulösen Zielen beflügeln.

Zuvörderst zu nennen ist hier der *Rote Leu*, eine der zahlreichen Bezeichnungen des legendären roten Pulvers, mit dessen Hilfe unedle Metalle in Gold transmutiert werden können und das noch ganz andere Wunderdinge bewerkstelligen soll. Der *Weißer Leu* soll eine Vorstufe sein und unedle Metalle lediglich in Silber verwandeln.

Das *Elixier des Lebens* oder *Aurum potabile* (bosp. Trinkgold; nach anderen Bezeichnungen aber auch *Aour potabile*, wobei aour aus dem Aureliani kommt und Licht bedeutet, ‘trinkbares Licht’ also) soll ein Universalheilmittel sein und Unsterblichkeit verleihen. Man spricht auch vom *Elixier Sumus* oder dem *Theriak*, dem Lebenssaft der Erdmutter, der ihm entspricht oder die Grundlage für ihn bildet.

Bei der *Puligenese* (bosp. Wiederbeleben) handle es sich um einen Vorgang, bei der ein Lebewesen aus seiner eigenen Asche wiedergewonnen werde. Verwandt damit ist die Erzeugung des *Homunkulus*, eines (meist menschlichen) Wesens aus der Retorte. Beide Werke haben allerdings auch große Ähnlichkeit mit dämonischen Praktiken und werden als frevelhaft angesehen.

Als das universelle Lösungsmittel und alles zerfressende Säure wird das *Alkahest* angesehen (auch Kaiserwasser als Steigerung des Königswassers, das selbst Gold auflöst), das jeden Stoff – Edel- und Magische Metalle sowie Glas eingeschlossen – zersetzt und vermutlich einzig in der Schale der Alchimie aufbewahrt werden kann. Informationen und weitere Ideen finden sich in **SRD 108**.

DER CARHELAN-TRANK

Elon Carhelan, der vor 1000 Jahren die Magierphilosophie überlieferte, hat – glaubt man der Legende – seine Thesen nicht allein in einem Werk niedergeschrieben (der *Philosophia Magica*, siehe Seite 97). Angeblich bewies er die Magierphilosophie, indem er sich über Jahrzehnte von einem unterworfenen Volk als Gott anbeten ließ und anschließend für einen Tag göttliche Kräfte demonstrierte: Er heilte Seuchen, spaltete Gebirge, versetzte Gestirne und bannte zu guter

Letzt diese Macht in eine Phiole. Diesen Carhelan-Trank suchen seitdem manche Magierphilosophen, um ihre Theorien zu untermauern oder aber für einen Tag ein Gott sein zu können.

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 sei.

DIE GEFÄßE DES ROHAL (+)

Während seiner über hundert Jahre dauernden Regierungszeit bannte Rohal der Weise insgesamt 77 Dämonen. Um sie unschädlich zu machen, warf er sie nicht in die Sphären zurück, von wo aus sie jederzeit wieder zurückgerufen werden konnten, sondern sperrte sie in Flaschen, Statuen, Höhlen und dergleichen ein. Wer einen solchen Dämonen befreit, darf sich drei Dinge von ihm wünschen. Der Dämon verschwindet dann, ohne den Befreier weiter zu belästigen. Wer's glaubt ...

(Mittlerweile hat sich diese Legende zumindest teilweise als wahr herausgestellt – allein, *wie viele* Dämonen *wo* gebannt wurden, ist unbekannt.)

DAGALS THRON (+)

Eines der größten Elfenlieder erzählt vom wahnsinnigen Barden Dagal, dem die Winde in der Gelben Sichel einen Thron aus Achat erbauten, von dem aus er Aufstieg und Untergang der Hochelfen formte. Manche sehen in dem Lied ein Gleichnis um eine der größten Fragen: Warum müssen wir sterben? Die Suche nach Unsterblichkeit führe in den Wahnsinn, den erst das Verschwinden beende. Von Dagals Thron heißt es, dass der Geist dessen, der sich auf ihn setzt, von den Winden getragen werde, so dass er wohl einige der letzten Antworten biete.



DIE MADAY'KHA

Viele Magietraditionen glauben, dass Mada (oder wer sonst als Bringer der Magie erachtet wird) dereinst als sterbliches Kind wiedergeboren werden soll, die ihr schöpferisches Werk vollenden wird und *jedem* denkenden Lebewesen die Zauberkraft verleiht. Die Zaubertadition, der es gelingt, das übermäßige Talent der Maday'kha auszubilden, soll von ihr als einzig richtige Form der Magie anerkannt werden.

So suchen die Hexen unter ihren Eigeborenen, die Elfen träumen vom Schlosse Madayas und die Derwische unterziehen ihre Zöglinge härtesten Prüfungen. Der Orden vom Pentagramm zu Vinsalt und die Mephaliten konkurrieren um die Suche nach der Heilsträgerin, untersuchen Neugeborene, studieren Stammbäume, verbinden alte astrale Blutlinien und befragen düstere Orakel. Es wird gesagt, die Maday'kha hätte "zwei Mütter und einen Vater" oder habe Sternstaub in den Adern, während wiederum andere glauben, sie wandle längst unter ihnen und heiße Nahema.

DIE DUNKLEN PFORTEN (+)

Es heißt – vor allem außerhalb der Akademiemauern, aber auch unter vielen Eleven –, dass die ältesten Magierakademien und einige besonders heilige oder magische Orte untereinander durch ein Geflecht von Sphärentunneln oder Sphärentoren verbunden seien, die es den Erzmagiern, Verhüllten Meistern und Akademievorständen ermöglichen, ohne Zeit- und Kraftaufwand zwischen diesen Orten zu reisen. Namentlich erwähnt werden vor allem Rashdul, Khunchom und Fassar, aber auch Kuslik, Bethana und Punin. Die Spektabilitäten hüllen sich in Schweigen oder dementieren solche Spekulationen auf Schärfste, und es konnte auch noch nie ein entsprechender Nachweis erbracht werden. Nach einer anderen Überlieferung soll es an vielen weiteren Orten, die von magischer Kraft durchflutet sind (häufig an den Schnittpunkten magischer Kraftlinien, den sogenannten Nodices), weitere solcher Dunklen Pforten geben.

DAS ALDINOR-DIKTAT

Unter Magiern ist der Glaube an eine vom Alten Drachen Aldinor den Gilden aufgezwungene Verpflichtung verbreitet, die bei Eintreten einer bestimmten Situation den Gildensprechern autokratische Befugnisse geben soll, um die Gefahr abwenden zu können. So dieses Diktat tatsächlich existiert, wurde es anscheinend noch nie – nicht einmal bei Borbarads Rückkehr – wirksam. Die Gildensprecher verweigern seit jeher einen Kommentar, auch zu den Gerüchten, eines der drei 'Siegel' der Legitimation sei an Borbarad verloren gegangen.

MAGISCHE PFLANZEN (+)

Die Zahl der Legenden um Pflanzen mit Zaubereffekten ist zu groß, um sie hier nur annähernd wiederzugeben. Ob es sich dabei um die verschiedenen Geschichten um die Ernte der Alraune, um die sagenhaften Fähigkeiten der Sprengwurz oder Gruselgeschichten um den maraskanischen Rachebaum handelt, ihre Verbreitung ist, von wenigen Ausnahmen abgesehen, eher lokal, dafür aber so hartnäckig, dass man etliches davon fast als unerkannte Wahrheiten ansehen muss. Einige dieser Sagen zu magischen Pflanzen finden Sie in der *Zoo-Botanica Aventurica*.

DER SULTAN DER GEISTER (+)

Legenden der Khôm erzählen von einer verhehlten Stadt in der Wüste, über die der zauberkräftige Sultan Nasreddin herrsche, ein mitleidsloser Herr der Geister. Jene, die

sich verirrt hätten oder von Ungeheuern der Khôm verfolgt würden, könnten diese Stadt finden und dort Zuflucht und Hilfe finden, doch als Gegenleistung verlange der Sultan vom Blut des Bittstellers und die Erfüllung einer Aufgabe. Die Derwische sehen in dem Sultan den rastullahgefälligen Begründer ihrer Tradition.

LABYRINTHE UND IRRGÄRTEN (+)

Im Glauben vieler Druiden und mancher anderer Naturzauberkundiger vermögen nach bestimmten Regeln angelegte Labyrinth in ihrem Zentrum Erdkräfte und Kraftlinien zu bündeln und manche Spruchwirkungen zu verstärken, auch sollen sie sich unterstützend auf regenerative und meditative Rituale und als magische Foki auswirken. Das Wissen um das Anlegen solcher mystischen Labyrinth ist verloren gegangen, während die wenigen noch übrigen auch vom einfachen Volk ehrfürchtig verehrt und gleichermaßen gemieden werden.

DAS ELFENFÜLLHORN (+)

Von den Hochelfen und Auelfen sind etliche als Füllhörner bezeichnete Artefakte erhalten, aus Einhorn, Elfenbein oder Säbelzahn, mit aranischem Lapislazuli und Nordmärker Turmalin besetzt. Üblicherweise sind sie reiner Schmuck oder ein Trinkhorn. Das klassische Füllhorn der Sagen ist eine Quelle unerschöpflicher Nahrung und Reichtümer (daher der Name der bekannten bornländischen Gasthauskette).

Ein magisches Füllhorn dient dazu, das astraldurchströmte Wasser aus den Salamandersteinen zu destillieren. Wenn man das Füllhorn randvoll gefüllt in seinen elfenbeinernen Dreifuß stellt, braucht das Wasser etwa sieben Monate, um zu verdunsten. Wem es jedoch gelänge, den Tag zu erhaschen, wo nur ein letzter, hochkonzentrierter Tropfen übrig ist, und diesen Tropfen zu trinken, dessen magische Kraft erhöhe sich dauerhaft.

Von anderen Elbenhörnern heißt es auch, dass ein Elf mit ihnen die Tierkönige herbeirufen könne und ihr Klang für ein Wesen beliebig weit hörbar sei, oder dass man sich in einen Elfen verwandle, wenn man daraus trinkt.

ROHALS ENIGMA

Wenige Tage, bevor Rohal der Weise in Gareth abdankte, zeigte er seinen Beratern in den Gewölben des Hesinde-Tempels der Stadt ein zweiflügliges Steinportal von titanischen Ausmaßen. "Dahinter habe ich alle Weisheit von Sikaryan bis Nayrakis niedergelegt. Durch sie möge die Welt genesen, wenn die Rätsel enthüllt", sprach der große Zauberer. Eine silbern leuchtende Arkanilschrift gibt, je nachdem zu welcher Zeit und in welcher Reihenfolge die Zeichen gelesen werden, zahllose Rätsel auf. Ein magomechanisches Kombinationsschloss aus sieben symboltragenden Scheiben stellt auch nach über vier Jahrhunderten die Geduld von Novizen und Meistern auf die Probe. Tulamidische Meister der Al'Gebra haben errechnet, es gebe so viele Möglichkeiten der Kombination, dass auf diese Weise erst in vielen Generationen das Tor geöffnet werden kann. Obwohl jährlich zahllose Zauberkundige, Denker und Geweihte Rohals Enigma im Garether Pentagontempel aufsuchen, obwohl sogar Spitzhacke, Zauber und Mirakel gegen das

*) Entgegen des Sprachgebrauchs und der Volksmeinung sind klassische Labyrinth nicht identisch mit Irrgärten. Während erstere auf nur einem einzigen verschlungenen Weg zum Zentrum führen, muss in letzteren durch viele Wege, Sackgassen und Kreuzungen ein Weg dorthin gefunden werden.

schweigende Portal gerichtet wurden, hat bislang noch niemand sein Geheimnis entschlüsseln können.

DER ORDEP DER SECHS FLÜGEL MENACORS

Seit die Magierzunft existiere, so munkelt diese, treten gelegentlich grau verschleierte Personen aus Limbustoren, um wichtige Gildenmagier durch den Äther zu Konzilsorten zu bringen. Die mysteriösen Menacoriten, wie sie genannt werden, seien erkenntlich am Symbol ihres Ordens: die kreisförmig zum *Flügelrad* angeordneten sechs Schwingen des Hohen Drachen Menacor. Ihre Ordensburg treibe im Limbus umher, einer der Verhüllten Meister führe sie an, sie seien eine Abspaltung des alten Drachenordens und hätten sich Menacor und dem Kampf gegen unheilige Limbusreisende verschrieben, heißt es unter anderem, aber auch, dass sie womöglich nicht einmal Menschen seien.

DAS YRANDO-EMBLEM

Um zu verhindern, dass erneut verderbte Magier wie Fran-Horas oder Hela-Horas den Titel des Magus Maximus verliehen bekämen, schuf der Zauberschmied und Thaumaturg Drakhard, genannt der Geisterschmied, nach dem Fall Bosparans aus Magie, Göttermetall und Sonnenlicht ein Artefakt, das als Prüfungshürde und Amtsinsignie des nominellen Oberhauptes der gesamten Magierzunft stets Sorge tragen sollte, dass dieses sein Amt nicht missbrauche. In der Epoche der Priesterkaiser sei das Yrando-Emblem verschollen gegangen und mit Rohal dem Weisen konnte sich die Magierschaft letztmals auf ein Oberhaupt einigen. Es heißt seitdem, der Magier, der das Emblem finde, hätte beste Chancen auf hohe Titel in den Gilden und könne vielleicht sogar der erste Magus Maximus seit viereinhalb Jahrhunderten werden, aber auch, dass die Insignie der Keil sei, der einst die Magierzunft in die drei Gilden gespalten hätte.

DIE ZITADELLEN DER ELEMENTE

Es heißt, dass die Festungen der Elemente sich in der diesseitigen Welt befinden, so wie die Herren der Elemente ihre Macht im Diesseits haben. So soll es eine unterseeische Zitadelle geben, die weit südlich von Brabak liegt, die Zitadelle der Luft auf dem höchsten Gipfel des Ehernen Schwertes und so fort.

Häufig mit diesen Festungen der Elemente verwechselt werden die 'jenseitigen Zitadellen' oder Konzilsburgen, von denen eine im Raschtulswall liegen und den Elementen unterstellt sein soll. Eine weitere, die den Dämonen und ihren Dienern Heimstatt bietet, soll im hohen Norden (im Ehernen Schwert, den Eiszinnen oder gar im ewigen Eis) liegen, während die Zitadelle der Geister sich im Regengebirge erhebt. Das Wiederauftauchen des Konzils der Elementaren Gewalten, das von vielen als die Zitadelle der Elemente angesehen wird, und die geheimnisumwitterte Lichtvogel-Expedition haben den Spekulationen und Legenden wieder neue Nahrung verschafft.

DIE ZITADELLE DER KRAFT

Nachdem die Zitadellen der sechs Elemente allesamt in mystisch entfernten Weiten vermutet werden, suchen manche magische Traditionen nach den Überresten der siebten Zitadelle, die von Mada zerschlagen worden sein soll und dadurch die Magie in den Sphären freisetzte. Von den Relikten dieser primordialen Kraft, vielleicht Zitadellentrümmer, Matrixfragmente oder ein letzter Dschinn der Kraft, erhofft man sich den Zugang zu grenzenloser Astralmacht, die Wiederherstellung einer magischen Weltordnung und die Lösung der letztgültigen Fragen der Metamagie. Eine Spur zur Zitadelle bieten vermutete sieben oder zwölf Burgen, die Mada rings um den Hort

der Kraft errichtet haben soll, um dort alle Kräfte zur Zertrümmerung der Kraftzitadelle zu sammeln. Vermutet wird die Zitadelle der Kraft unter anderem im Innersten Deres, auf den höchsten Gipfeln des Raschtulswalls, einer eigenen pulsierenden Globule oder aber der Gorischen Wüste, dieser 'ältesten Wunde auf Sumus Leib'.

DER MEISTER DER SECHSE (+)

Die tulamidischen Zauberer und Derwische erzählen von einem Sahib-al-Sitta, einer Legendengestalt, die alle sechs Elemente gleichermaßen gut zu beherrschen und zu formen verstehe und nur alle sechs, sieben, neun oder dreizehn Generationen in Erscheinung trete. Manche glauben, dass der Meister der Sechse derzeit als Sultan Hasrabal inkarniert sei, wohingegen andere den Standpunkt vertreten, dass es zu jeder Zeit auch mehrere Personen mit seiner Macht geben könne.

DAS PARAPDA ULTHAGI (+)

Das mysteriöseste aller sagenhaften Zauberbücher ist das *Naranda Ulthagi* oder *Auf der Suche nach der Gefrorenen Zeit*, das alle Formeln der Zeit beinhalten soll; ihm werden auch die Enthüllung der letzten Geheimnisse der arkanen Künste zugeschrieben, die Kunst des Goldmachens, die Formel zur Anrufung des Dämonensultans und vieles Unglaubliche mehr. Seine Existenz wird von vielen Gelehrten bezweifelt, Rohal selbst soll alle Abschriften in Sicherheit gebracht haben und es ist niemand bekannt, der das Buch, das irgendwo in Selem liegen soll, je gesehen hätte.

DER KOBOLDKÖNIG (+)

Unter den Schelmen erzählt man von einem König der Kobolde, dessen wirklicher Name so lang ist, dass er in kein Buch passt und der Drache Fuldigor sich die Zunge verschluckt hat, beim Versuch, ihn innerhalb eines Äons auszusprechen. Einmal im Jahr lässt er elfundachtzig Koboldlinge und Schelme zu sich in seine Kicherburg kommen, um zu sehen, was sie gelernt hätten, und um den spaßigsten unter ihnen etwas aus seinen Schatzkammern zu schenken. Lacht der Koboldkönig so laut, dass er von seinem Thron plumpst, kann man sich selbst daraufsetzen. Wer ihn aber nicht zum Lachen bringt, den verwandelt er in einen schlechten Treppenwitz. Darum gibt es so viele davon.

SUMUS KATE

Um die einzige größere Insel im Yslisee ranken sich schon seit jeher Mythen und Sagen. Dass sie die Spitze des Burgbergs einer versunkenen Elfenstadt sei, hört man eher selten. Als Gewissheit gilt aber, dass sie ein heiliger Versammlungsort der Druiden war und ist, der für die borbaradianischen Invasoren noch immer als unerreichbar gilt und nur Sumu-Anhänger einen Weg durch die umliegenden Nebelbänke finden läßt, in denen selbst Dämonen sich verirren. Seit einem Erdstoß im Borbarad-Krieg soll die Insel in zwei Teile gespalten sein. Auf Sumus Kate soll einst der Erdriese Gorbanor die Druiden angeleitet haben, ehe er fort gezogen ist oder sich nach anderer Ansicht zum ewigen Schlaf gebettet haben soll, um wiederzukehren, wenn Tobriens Not am Größten sei – und so wollen manche unlängst den Sumusohn gesehen haben. Wacht für die Götter habe er gehalten, zahllose Artefakte nach ihrem Gebot gehütet, darunter auch Sumus Kelch, mit dem zu Anbeginn der Zeiten Peraine (nach anderer Sichtweise Satuaris) Sumu zu retten versuchte und der jenen, die aus ihm trinken, die Unsterblichkeit verleihe.

Bemerkenswert ist auch, dass die tobrischen Herzöge auf Sumus Kate ein geheimes Ritual in der Nacht nach ihrer Krönung abhalten müssen. Die Insel scheint jedenfalls mehr Geheimnisse zu bergen, als selbst den Druiden bekannt sind.

DER STEIN DER WEISEN (+)

Um den Menschen zu schaffen, fügten die Zwölfe der Legende nach die sechs Elemente im Ebenmaß zum reinsten aller Stoffe zusammen und legten ihre Tugenden hinein. Doch unter der Last aller Tugenden, denen niemand genügen kann, zersprang der Stein der Weisen. Jene Geschöpfe, die von einem Splitter berührt wurden, seien mit Intelligenz und freiem Willen versehen worden, so dass es unzählige denkende und sprechende Wesen gebe, von Menschen und Zwergen über Drachen und Kobolde hin zu Bäumen und sogar Inseln.

Vor allem Alchimisten haben sich der Suche nach Bruchstücken vom Stein der Weisen verschrieben, in denen die letzte Antwort, die Unsterblichkeit, die Macht über die sechs Elemente und die zwölf Tugenden vereint liegen mögen. Andere denken an den Karfunkelstein, der im Gehirn von Drachen gefunden werden kann und Sitz ihrer Seele und Magie sein soll. Angeblich wächst ein solcher Stein im Kopf eines jeden zauberkundigen Wesens und ist Wurzelstock von Auswüchsen wie etwa des Alicorns der Einhörner oder des Zaubershaars von Feen. Auch echsische Kristallomanten zischeln von einem perfekten Stein, der die Eigenschaften aller in sich vereine.

DAS ADAMANTENE HERZ

Nach manchen Legenden fiel das größte Bruchstück des Steins der Weisen in einen Feuerschlund und wurde dort für Äon zu einem unvergleichlichen Kristall geformt, der einem klugen Träger Unsterblichkeit, Goldmacherei und schier grenzenlose Gestaltungskräfte über Geist und Elemente erlaubt. Nachdem der Stein in Menschenhänden viel Heil und noch mehr Unheil angerichtet haben soll, sperrte ihn Ingerimm in einen erzenen Kerker, bewacht von Feuerströmen und einhundert Zyklopen.

Das Adamantene Herz geistert seit vielen Jahrhunderten als große Göttergabe, Sinnbild für ewige Suche oder auch Quell unermesslicher Reichtümer durch die Weltbilder von Philosophen, Zauberkundigen und Alchimisten. Insbesondere zwergische Schatzsucher, die Hesinde-Kirche und ein aus der Khôm stammender Drachenkult haben den funkelnden Stein auf ihrer Agenda und forschen nach seiner Lage.

DIE THEURGIE (+)

Manche ketzerische Zauberkundige behaupten, es gebe eine verlorene Ausrichtung der Zauberei: die Theurgie oder Götterbeschwörung. Karmale Kräfte und Alveranier seien einst durch die Macht der Magie herbeirufbar gewesen, wie es auch mit den Geistern Verstorbener und mit Dämonen möglich sei. Als die Dunklen Zeiten endeten, hätten aber die Götter alles Wissen zu dieser Kunst vernichtet, damit sie nicht Sklaven der Magie seien.

DER LETZTE INQUISITOR (+)

Die Töchter Satuaris des Nordens erzählen sich, dass zur Zeit der großen Hexenverfolgungen ein besonders verderbter Diener des Sonnengottes eine ihrer mächtigsten Schwestern unter falschen Bezeichnungen auf dem Scheiterhaufen verbrannte. Im Sterben habe sie den Inquisitor dazu verflucht, so lange todlos umherzustreifen und die sündhaften Geweihten seines Gottes zu strafen, bis in der Kirche endlich wahre Gerechtigkeit einkehre.



ANHANG I: AVENTURISCHE ZAUBERSPRÜCHE

Name	Probe	Zauberd.	ASP-Kosten	Ziel	Kom	Reichweite	Wirkungsdauer	Modifikationen/Varianten	Merkmale	Seite	LCD
Abvenenum	KL/CL/FF +Mod	15 Akt	je 4	OO	C	1 Schritt	augenblicklich	Zd, Rw / Übelkeit, Vergiftung (+5), selten: spez. Gifte (v)	Objk	11	Reinigt Nahrungsmittel von Gift und Krankheitskeimen.
Accuratum	KL/CH/FF +Mod	40 Akt	je 4, min. 7	O	C	B	WSW	Zd, Ko / Nadel d. Wanderers, Ohne Schere, Haltbarkeit (+3), Webstuhl (+7/11), Sackl. & Spinnenseide (+7/11)	Objk	12	Ändert Schnitt und Farbe von Kleidungsstücken.
Adamantium	KL/FF/KO	40 Akt	5 + je 2	O	C	B	ZfP* SR	Zd, Ko, Rw, Wd / Adamantenu. (+5), Kristallglanz (+3/7), Zauberstahl (+5/7), Struktur wahren, Perm. (+7/11)	Objk, Elem(Erz)	13	Härtet unbelebte Gegenstände.
Adlerauge	KL/IN/FF	5 Akt	4	P (f)	B	s	1 SR (A)	Zd, Rw, Wd / Einzelsinn (+4)	Hell, Eign	15	Verbessert den Sinnenstärke-Wert des Anwenders.
Adlerschwinge	MU/IN/GE +Mod	20 Akt	speziell	P (f)	D	s	variabel	Zd, Er, Ko, Wd / Haut d. Seelentiers (+7), Bewusste Gestalt (+7/11), Grenzenlose Gestalt (+7/15)	Form	16	Verwandlung des Anwenders in eine Tiergestalt.
Aeolitus	KL/CH/KO	3 Akt	4	Z	B	ZfP* x 2 Schritt	augenblicklich	Zd, Rw / Langer Atem (+3), Sturm (+7), Übler Gestank (+7), Lieblicher Duft (+5)	Umw, Elem(Luft)	18	Erzeugt einen kurzen Windstoß.
Aerofugo	MU/KO/KK	10 Akt	10 + 1 pro 5 m3	Z	D	ZfW Schritt	ZfP* KR	Zd, Ko, Rw, Wd	Umw, Elem(Luft)	19	Lässt die Luft aus einem Raum oder fest definierten Volumen entweichen.
Aerogelo	MU/IN/KO	10 Akt	5 + 1 pro 20 m3	Z	D	ZfW x 3 Schritt	ZfP* SR	Zd, Ko, Wd	Umw, Elem(Luft)	20	Lässt die Luft zu einem zähen Gelee gerinnen.
Alpgestalt	MU/CH/GE +MR	20 Akt	MR, min. 6	P	C	ZfW Schritt	ZfP* x 5 KR	Zd, Wd, Er, Ko, Me, Rw / Fremdgestalt (+5), Alpdrücken (+7/11)	Einf, Herr	21	Zauberer erscheint dem Opfer als Wesen aus dessen Alpträumen und Urängsten.
Analys	KL/CL/IN +Mod	1+ SR	6+3/(6 SR)	O, W	D	1 Schritt	Zauberdauer	Zd, Ko, Rw	Hell, Meta	22	Detaillierte Untersuchung magischer Vorgänge und Objekte.
Ängste lindern	MU/IN/CH	20 Akt	5	P (f)	C	B	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / Vertrauten beruhigen, Gegenzauber (+MR), Seele beruhigen (+3), Tiere besänftig. (+5+MR)	Einf	23	Stärkt das Selbstvertrauen und erlaubt Wiederholungen misslungener Proben auf Ängste.
Animatio	KL/FF/GE	28 Akt+	12+	O	E	B	ZfP* Monate	Ko / Tagelöhner (+3); Knechtschaft (+3/11), Mehrere Objekte (+3), Ad infinitum (+7), Geworfen (+7/11)	Tele	24	Ein verzauberter Gegenstand wiederholt, 'eingeübte' Bewegungen.
Applicatus	KL/FF/FF	40 Akt	2W6	O	C	B	SA	Zd, Ko, Wd / Tragbare Falle (+3), Hauswächter (+7), Komplexer Auslöser (spez./14)	Objk, Meta	25	Belegt Gegenstände kurzfristig mit Zaubern.
Arachnea	MU/IN/CH	40 Akt	11	Z	D	ZfW x 50 Schritt	ZfP* x 2 Std.	Zd, Ko, Rw, Wd / Dauerfliegenfalle (+7), Schmetterlingsammler (+7)	Herb	26	Ruft Vielbeiner aus der Umgebung herbei.
Arcanovi	KL/CL/FF	1+ Std.	10	O	E	B	speziell	speziell, siehe auch SRD	Objk, Meta	27	Kern-Zauber zur Erstellung von Artefakten.
Armatruz	IN/GE/KO	3 Akt	min. 4	P (f)	B	s	1 SR (A)	Zd, Ko, Rw, Wd / Körpersch. (+4), Kraft d. Fakirs (+3/7)	Eign, Elem(Erz)	28	Verleiht magischen Rüstungsschutz am ganzen Körper.
Atemnot	MU/KO/KK +MR	6 Akt	7	P	C	3 Schritt	ZfW x 2 Std.	Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd	Eign	29	Opfer erleidet Erschöpfung und verliert Ausdauer.
Attributo	KL/CH/Eig.	30 Akt	7	P (f), W	B	B	1 Std.	Zd, Rw (S), Wd / Schnellsteigerung (+3/11)	Eign	30	Steigert den Wert einer Eigenschaft.
Aufgeblasen	CH/KO/KK +MR	7	15	P	C	7 Schritt	ZfP* / 2 SR	Zd / Flughöhe begrenzen, Fesselballon (+3), Tierballons (+5), Kunstflug (+7)	Form, Elem(Luft)	31	Opfer beginnt unkontrolliert zu schweben.
Auge d. Limbus	MU/KO/KK	15 Akt	3W6 + je 3	Z	E	ZfW Schritt	ZfP* KR	Zd, Ko, Er, Rw, Wd / Tor in die Niederhöhlen (+10/14)	Limb, Krft	32	Öffnet einen Mahlstrom in den Limbus.
Aureolus	IN/CH/FF	5 Akt	3 pro m ²	O, W (f)	A	B	ZfP* x 6 Std.	Zd, Ko, Rw, Wd / Farbglanz (+3), Muster (+7), Wasserfläche (+7)	Illu	33	Zielobjekt wird von goldenem Glanz überzogen.
Auris Nasus	KL/CH/FF	je 5 Akt	je 4	Z	D	ZfW x 3 Schritt	ZfP* / 2 SR	Zd, Ko, Wd / Verpuffung (+3), Außer Sicht (+3), Entfernte Phantasmagorie (+5), Bewegte Bilder, Selbst leuchtend (+7/11), Geschmack und Tastsinn (+12/14)	Illu	35	Kernformel der Illusionen, erschafft Geräusche, Gerüche und/oder Bilder.
Axxeleratus	KL/GE/KO	2 Akt	7	P (f)	C	s, 7 Schritt	ZfP* x 3 KR (A)	Zd, Ko, Me, Rw / Koboldisch (-3); Blitzgeschw. (+7/11)	Eign	36	Anwender kann sich (bei Athletik-Proben und im Kampf) extrem schnell bewegen.
Balsam	KL/IN/CH +Mod	1 SR	1 pro LeP, min.5W (f)		C	B	augenblicklich	Zd, Ko, Rw / Lebenskr. st. (+5/11), Regener. (+15/18)	Heil, Form	37	Allgemein wirkender Heilzauber, bringt verlorene LeP zurück.
Band und Fessel	KL/CH/KK +MR	min. 9 Akt	9	W	C	ZfW Schritt	ZfP* Std	Me / Ausgewähltes Ziel (+3), Endlose Höhe (+7) Bannen durch einen Blick (+7/14)	Einf	38	Bindet ein Opfer innerhalb eines bestimmten Bereichs.
Bannbaladin	IN/CH/CH +MR	5 Akt	7	P	B	3 Schritt	ZfP* SR	Zd, Me, Rw, Wd / Tierfreund (+5), Gemeinsame Erinnerung (+3/7), keine Erinnerung (+7/11)	Einf	39	Opfer ist dem Zauberer wohlgesonnen bis hin zur Selbstaufgabe.
Bärenruhe	MU/KK/KO +Mod	3 SR	2 pro Tag	P (f)	D	s	ZfW x 5 Tage	Zd, Ko, Rw, Wd / Tiere, Der lange Schlaf (+5 +1/Monat)	Form	40	Versetzt Zielperson in heilsamen Winterschlaf.
Beherr. brechen	KL/IN/CH +Mod	40 Akt	7 +	W	C	B	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / Zone (+3/7)	Anti, Herr	41	Gegenzauber zu <i>Herrschafts</i> -Sprüchen, hebt wirkende Beherrschungen auf.
Beschwg. vereiteln	MU/IN/CH +Mod	15 Akt	7 +	Zone	C	7 Schritt	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / Zone (+3/7), Dauernder Bann (+7/11)	Anti, Besw	42	Gegenzauber zu <i>Beschwörungs</i> -Sprüchen, unterbricht Beschwörungsvorgänge.
Bewegung stören	KL/IN/FF +Mod	4 Akt	8 +	W, O	C	ZfW x 7 Schritt	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / Zone (+3/7)	Anti, Tele	43	Gegenzauber zu <i>Telekinese</i> -Sprüchen; beendet oder stört magische Fortbewegung.
Blendwerk	IN/CH/GE	5 Akt	9 pro SR	Z	C	ZfW x 3 Schritt	variabel (A)	-	Illu	44	Koboldische Illusion bewegter Bilder.

Name	Probe	Zauberd.	ASP-Kosten	Ziel	Kom	Reichweite	Wirkungsdauer	Modifikationen/Varianten	Merkmale	Seite	LCD
Blick aufs Wesen	KL/IN/CH +MR	30 Akt	6	W	C	ZfW Schritt	30 Akt	Zd, Rw / Leuchtende Persönlichkeit (+7/11)	Hell	45	Gibt dem Anwender tiefere Einsichten in die körperlichen und geistigen Fähigkeiten des Ziels.
Blick d. fr. Augen	MU/IN/CH +MR	2 SR	min. 8	W	E	ZfW x 10 Meil.	variabel (A)	Zd, Ko, Rw, Wd / Fremde Sinne (+3 - +5), Mehrere Sinne (+2/11), Fremder Zauber (+7/14)	Hell, Verst	46	Mitbenutzung des Gesichtssinns einer Person in der Entfernung.
Blick i. d. Gedanken	KL/KL/CH +MR	10 Akt	6 pro 5 KR	P	D	3 Schritt	variabel (A)	Zd, Er, Rw / Kei. Sicht (+5), Traumr. (+3/7), Drachisch (+7), Kampfs. (+5/11), Tiefentelep. (+7), Liebess. (+3/11)	Hell	47	Kurzfristiges Lesen von Gedanken und Plänen des Opfers.
Blick i. d. Vergang.	KL/KL/IN	min. 1 SR	21 + 3 pro Std.	O, Z	D	B, Sichtweite	variabel (A)	Ko	Hell, Temp	48	Schemenhaftes Erkennen der Vergangenheit eines Ortes oder Gegenstands.
Blitz	KL/IN/GE +MR	1 Akt	4	W	B	ZfW Schritt	ZfW/2 Aktionen	Me, Rw	Einf	49	Im Geist des Opfers leuchtet ein blendender Blitz auf und desorientiert es.
Böser Blick	MU/CH/CH +MR	4 Akt	7 / 2W6 AsP	P	C	1 Schritt	ZfP* Minuten	Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd / Hass (-7/), Wahn (-11), Zweifel (+3/14)	Einf	50	Erzeugt beim Opfer Furcht, Hass, Wahn oder Zweifel.
Brenne	MU/KL/KO	3 Akt	11	O	C	B	ZfP* KR	Zd, Ko, Rw / Drachenglut (+5), Flammeninferno (+5/11)	Objk, Elem(Feuer)	51	Setzt unbelebte Materie in Flammen, auch wenn diese eigentlich nicht brennbar ist.
Caldofrigo	IN/CH/KO	40 Akt	speziell	O	E	B	ZfP* SR	Zd, Ko, Er, Rw, Wd / Zone (+3/7), Zonenzentrum (+7/7)	Objk, Umwt, Elem(Feuer, Eis)	52	Veränderung der Temperatur eines Gegenstandes oder der Umgebung.
Chamaelioni	IN/CH/GE	2 Akt	4	P (f)	C	s	ZfP*x10 KR (A)	- / Tarnung (+3), Verschwimmende Tarnung (+5), Andere tarnen (+7/11), Dinge tarnen (+7/11)	Illu	54	Anblick des Anwenders verschmilzt mit dem Hintergrund.
Chimaeroform	KL/IN/KO +Mod	1 Tag	min. 30	WW	F	1 Schritt	p	- / diverse individuelle Abwandlungen	Dämo(Asf), Form	55	Erschaffungszauber/-ritual für Chimären.
Chronoklassis	KL/IN/KO +Mod	Stunden	speziell	O, W	F	speziell	variabel	- / Ausgangszustand (+5), Permanenz (+12/14)	Herb, Temp	56	Ruft einen Gegenstand aus der Vergangenheit herbei.
Chrononautos	MU/CH/KO +Mod	½ Tag	speziell	Z	F	1W20 Schritt	variabel	-	Temp	57	Ermöglicht Reisen in die Vergangenheit.
Claudibus	KL/FF/KK	3 Akt	min. 3	O	C	B	ZfP* SR	Zd, Ko, Rw / Wirkungsd. (+2), Akt. Versiegelung (+3/11), Schlüsselmeister. (+3-+5/11); Priesterkaiser (+7/14)	Objk	58	Schließmechanismen werden magisch verschlossen und verstärkt.
Corpofesso	KL/KO/KK +MR	5 Akt	8	W	C	7 Schritt	ZfP* x 10 KR	Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd	Eign	59	Opfer erleidet eine schmerzhafte Muskelschwäche.
Corpofrigo	CH/GE/KO +MR	2 Akt	9	W	C	7 Schritt	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Me, Rw / Eisblock (+5)	Eign, Elem(Eis)	60	Entzieht einem Lebewesen Körperwärme, so dass es Schaden erleidet.
Cryptographo	KL/KL/IN	1 SR	min. 3	O	C	B	Sonnenwende	Zd, Ko, Rw, Wd / Unlesb. Buch (+3), Schreibmater. (+3)	Objk, Verst	61	Verschlüsselt einen geschriebenen Text.
Custodosigil	KL/FF/FF	ca. 1 Std.	min. 5	O	C	B	Wintersonnenw.	Zd, Ko / Personalisierung (+1), Permanenz (+7/14)	Objk, Meta, Elem(Feuer)	62	Versiegelung eines Gefäßes;
Dämonenbann	MU/CH/KO +Mod	40 Akt	9+	Zauber	C	ZfW Schritt	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / Domäne (+3-+7), Zone (+5/11), Bannkreis (+5/11)	Anti, Dämo	63	Feuer-Entladung bei unberechtigtem Öffnen. Gegenzauber zu <i>Dämonisch</i> -Sprüchen; beendet wirkende Sprüche mit dämonischer Komponente. Illusionäre Täuschung des Geschmackssinns.
Delicioso	KL/CH/FF	10 Akt	3 pro Stein	O	D	B	ZfP* x 2 SR	Zd, Ko, Rw, Wd / Aromenvielfalt (+3), Sättigung (+5), Widerwärtiger Geschmack (+7)	Illu	64	
Desintegratus	KL/KO/KK	7 Akt	30	Z	D	speziell	augenblicklich	Zd, Ko, Rw / Hand der Vernichtung (+3), Kegelform (+5)	Objk, Scha	65	Zerstört den Zusammenhalt unbelebter Objekte; richtet Strukturschaden an.
Destructibo	KL/KL/FF +Mod	1+ Min.	speziell	O	E	B	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / Astralkörper abbauen (+5+MR/14)	Anti, Meta, Krft	66	Entzaubert magische Artefakte.
Dichter u. Denker	KL/IN/CH +MR	4 Akt	6	P	C	3 Schritt	ZfP* x 0,5 SR	-	Herr	67	Opfer ist gezwungen, in Reimen zu sprechen.
Dschinnenruf	MU/KL/CH +Mod	6 SR	30	W	E	3 Schritt	speziell	Zd, Er, Ko	Elementar, Herb	68	Herbeirufungszauber zu Beschwörung elementarer Dschinne.
Dunkelheit	KL/KL/FF	5 Akt	3 pro SR	Z	C	ZfW x 0,5 Schr.	ZfP* SR	Zd, Er, Ko, Rw, Wd / Beweglich (+3/7), Zylinder (+3/11) Schwarzer Raum (+5/14)	Umwt	69	Verdunkelt die Umgebung so, dass nur noch der Anwender sehen kann.
Duplicatus	KL/CH/GE+Mod	5 Akt	6 (+3)	W (f)	C	s	ZfP* x 2 KR (A)	Zd, Ko, Rw, Wd / Objektverdoppl. (+3), Spiegelkab. (+7)	Illu	70	Illusionärer Doppelgänger des Zauberers vermindert die Chance, dass dieser im Kampf getroffen wird.
Ecliptifactus	MU/KL/KO	6 Akt	5 + 1 pro KR	P (f)	D	s	variabel (A)	Zd, Rw, Wd / Langer Schatten (+7/11), Schattensprung (+10/14)	Dämo, Form	71	Der Schatten des Anwenders wird belebt und kann eigenständige Aktionen ausführen.
Eigensch. wiederh.	KL/IN/CH +Mod	40 Akt	7+	W	C	B	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / Zone (+3/7)	Anti, Eign	73	Gegenzauber zu <i>Eigenschaft</i> -Sprüchen; setzt veränderte Werte wieder auf Ursprung zurück.
Eigne Ängste	MU/IN/CH +MR	3 Akt	11	P	C	B	ZfP* Std.	Zd, Er, Ko, Rw, Wd / Magiegespür rauben (+5), Sinnenraub (+2/7)	Einf, Eign	74	Opfer wird seiner Sinne beraubt, bleibt aber bei Bewusstsein.
Einfluss bannen	IN/CH/CH +Mod	40 Akt	5+	W	B	B	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / Zone (+3/7)	Anti, Einf	75	Gegenzauber zu <i>Einfluss</i> -Sprüchen; hebt die Wirkung entsprechender Zauber auf.
Eins mit der Natur	IN/GE/KO	3 SR	6	P (f)	C	s	Sonnenaufgang	- / andere (+5/10)	Eign, Elementar	76	Erlaubt dem Anwender intuitives Einstimmen auf (natürliche) Umgebungsgefahren.
Eisenrost	KL/CH/GE	2 Akt	2 + 2 pro Stein	O	C	B	augenblicklich	Zd, Ko, Wd / Rostträger (+3), Rostfalle (+5/7), Satinavs Hörner (+9/14)	Objk, Temp	77	Lässt Metallgegenstände schlagartig verrosten / korrodieren.
Eiseskälte	MU/IN/KO	2 Akt	5 + 1 pro KR	P (f)	C	s	ZfW x 2 KR (A)	Zd, Rw / Berserker (+3)	Eign	78	Anwender kann Einbußen aus Wunden, Schmerzen und niedriger LE ignorieren.
Elementarbann	IN/CH/KO +Mod	40 Akt	9+	Zauber	C	ZfW Schritt	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / Mindergeister (+3), Zone (+3/7)	Anti, Elem(gesamt)	79	Gegenzauber zu <i>Elementar</i> -Sprüchen; beendet wirkende Sprüche mit elementarer Komponente.

Name	Probe	Zauberd.	ASP-Kosten	Ziel	Kom	Reichweite	Wirkungsdauer	Modifikationen/Varianten	Merkmale	Seite	LCD
Elem. Diener	MU/KL/CH +Mod	1 SR	12	W	D	3 Schritt	Sonnenaufgang	Zd, Er, Ko, Me	Elementar, Herb	80	Ruft einen Elementargeist herbei.
Elfenstimme	IN/CH/KO	40 Akt	6 + 1 pro SR	P (f)	D	s	ZiP* x 0,5 SR	-	Verst	81	Anwender kann Melodien zu weit entferntem Empfänger übertragen.
Erinnerg. verl. dich!	MU/IN/CH +MR	3 Akt	11	P	D	B	ZiP* Std.	Zd, Er, Ko, Rw	Herr	82	Der Zauber raubt einem Opfer zeitweilig das Gedächtnis.
Exposami	KL/IN/IN	15 Akt	4	P (f)	B	s	15 Akt	Zd, Rw / Tierart (+3), Suche (+7/11), Reinheit d. Aura (+10/14)	Hell	83	Anwender kann die Gegenwart von Lebewesen erspüren.
Falkenauge	IN/FF/GE	4 Akt	5	P (f)	B	B	ZiW KR	Zd, Rw, Wd / Bleibendes Band (+5)	Eign	84	Verbessert die Zielgenauigkeit eines Schützen durch magische Verbindung zum Ziel.
Favilludo	IN/CH/FF	2 Akt	3	W, O	A	1 Schritt	ZiP* x 10 KR (A)	Zd, Rw / Subtil (+3), Panzer (+5), Katzensgold (+7), Wirbel (+7/11)	Illu	85	Anwender wird von stiebendem Funkenregen umgeben.
Firnlauf	MU/KL/GE	6 Akt	5 + 2 pro SR	P (f)	D	s	variabel (A)	Zd, Ko, Me, Rw, Wd / Eisspinne (+3), Verankerung (7)	Elem(Eis), Eign	86	Anwender kann sich auf Eisflächen (auch senkrechten) bewegen, als wäre es fester Untergrund.
Flim Flam	KL/KL/FF	2 Akt	1 pro SR	Z	A	ZiW Schritt	variabel	Zd, Ko, Rw / Helligkeit (+3), Lichtege (+3), Pulsierend (+2), Farbe (+2), Lichtkugel (+3), Irrwisch (+5) Lichtblitz (+7), Lichtturm (+7), Immerlicht (+9)	Umw	87	Erzeugt eine kalt leuchtende Kugel von der Leuchtkraft einer Fackel.
Fluch d. Pestilenz	MU/KL/CH +MR	10 Akt	Stufe x 2	P	D	3 Schritt	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Me, Rw / Einzelfall (+3+Stufe/11), Fernverfluchung (7)	Dämo(Mish)	88	Verursacht beim Opfer eine Krankheit nach Wahl des Anwenders.
Foramen	KL/KL/FF +Mod	5 Akt	min. 2	O	C	B	augenblicklich	Zd, Ko, Rw / Mehrfachschlüssel (+7), Contra-Claidibus (+3/7)	Hell, Tele	89	Öffnet auf magische Weise Schließmechanismen jeglicher Art; auch als Gegenzauber zum CLAUDIBUS.
Fortifex	IN/KK/KO	10 Akt	11	Z	D	3 Schritt	ZiP* x 10 KR	Zd, Ko, Rw / Beweglich (+7), Schimmern (+7/11), Schwebend (+10/14)	Umw, Elem(Erz)	90	Erschafft eine magische, für normale Materie undurchdringliche Barriere.
Fulminictus	IN/GE/KO	2 Akt	SP	W	C	7 Schritt	augenblicklich	Zd, Rw / Welle d. Schmerzes (7), Welle d. Reinigung (+3/7)	Scha, Krft	91	Richtet beim Opfer magischen Schaden an.
Gardianum	KL/IN/KO	2 Akt	min. 3	Z	D	3 Schritt	1 SR	Zd, Rw, Wd / Dämonenschild (+3/7), Zauberschild (+3/7), Persönlicher Schild (+5/11)	Anti, Krft, Meta	92	Schutzkuppel gegen magischen Schaden oder den Angriff magischer Wesen.
Gedankenbilder	KL/IN/CH	5 Akt	4 pro 5 KR	P (f)	B	ZiP* x 100 Schr.	ZiP* 5 KR	Zd, Wd, Rw / Empfänger (+5-10), Kreis (+5), Sinne (+3/11) Kontakt (+3/7), Illusion (+7/11), Erz. Botschaft (+3/11)	Verst	94	Ermöglicht gedankliche Kommunikation zwischen den Anwendern.
Gefäß der Jahre	MU/KL/KO	ca. 6 Std.	49+W6 perm.	P (f), O	E	s	permanent	-	Besw, Form, Temp	95	Bannt die Alterung des Anwenders in ein verborgenes Objekt, so dass der Zauberer selbst nicht altert.
Gefunden!	KL/IN/GE +Mod	6 SR	17	O	C	ZiW x 500 Schr.	speziell	Er, Ko, Rw	Hell	96	Ermöglicht das Aufspüren verlorener (oder anderweitig bekannter) Gegenstände.
Geisterbann	MU/MU/CH +Mod	1 SR	min. 11	W	C	ZiW x 3 Schritt	speziell	Er, Me, Ko, Rw / Langfristig (+3), Zone (+3/7), Perm (+7/11)	Anti, Geis	97	Gegenzauber gegen das Merkmal Geister; behindert laufende Geisterbeschwörungen oder schützt eine Zone gegen Geister.
Geisterruf	MU/MU/CH +Mod	1 SR	9 pro Geist	W	D	ZiW x 20 Schritt	speziell	Zd, Ko, Rw / Bestimmter Geist (+7)	Geis, Herb	98	Ruft einen in der Nähe anwesenden Geist ins Diesseits.
Granit u. Marmor	MU/CH/KO +MR	10 Akt	30	W	D	3 Schritt	ZiP* Wochen	Zd, Wd, Ko, Er / Langsam (+3/7), Träume (+5/11), Permanenz (+7/11)	Form, Elem(Erz)	99	Verwandelt ein Lebewesen dauerhaft in eine Steinstaue.
Große Gier	KL/KL/CH +MR	5 Akt	6	P	C	B	ZiP* SR	Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd	Einf, Herr	100	Erweckt im Opfer ein Begehren nach bestimmten Gegenständen oder Aktionen.
Große Verwirrung	KL/KL/CH +MR	2 Akt	6	P	C	B	ZiP* SR	Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd / Dumm (+3/11)	Eign	101	Opfer verliert zeitweilig große Teiler seiner KL und IN.
Halluzination	KL/IN/CH +MR	5 Akt	7 + 2 pro SR	P	C	B	ZiW x 0,5 SR	Zd, Er, Ko, Rw, Wd / Wechselnde Eindrücke (+3), Traumbilder (+7)	Herr	102	Opfer erleidet eine vollsensorische Halluzination.
Harmlose Gestalt	KL/CH/GE	10 Akt	6	P (f)	C	s	ZiP* SR (A)	Zd, Ko, Rw, Wd	Einf, Illu	103	Anwender erscheint allen Betrachtern als harmlose Person oder Wesen.
Hartes schmelze!	MU/KL/KK	3 Akt	min. 7	O	C	B	ZiP* x 0,5 SR	Zd, Ko, Rw	Objk, Elem(Wasser)	104	Erlaubt das Verformen unbelebter, harter Materie.
Haselbusch	CH/FF/KO	1 SR / AsP	min. 3	W	D	B	augenblicklich	Zd, Ko, Rw / (Wachstum, Blüte, Dauerhaft), Schlinge	Eign, Elem(Humus), Form	105	Anwender kann das Wachstum von Pflanzen steuern und/oder beschleunigen.
Heilkraft bannen	KL/CH/FF +Mod	8 Akt	4+	P	C	B	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / Zone (+3/11)	Anti, Heil	107	Gegenzauber zu Heilung-Sprüchen; beendet oder stört Heilungszauber
Hellsicht trüben	KL/IN/CH +MR	2 Akt	min. 6	P	C	ZiW Schritt	ZiP* / 2 SR	Zd, Er, Ko, Rw / Klarsicht (+5/7), Zone (+3/7), Aura (+5/11)	Anti, Hell	108	Gegenzauber zu Hellsicht-Sprüchen; wirkt als ‚Störsender‘ gegen magische Hellsicht.
Herbeir. vereiteln	MU/IN/CH + Mod	12 Akt	8+	Z	C	7 Schritt	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / Zone (+3/7)	Anti, Herb	109	Gegenzauber zu Herbeirufung-Sprüchen; stört eine laufende Herbeirufung oder verhindert sie in einer bestimmten Zone.
Herr ü. d. Tierreich	MU/MU/CH +MR	5 Akt	min. 4	W	D	3 Schritt	ZiP* SR	Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd / Monstren (+3), Herr der Fliegen (7)	Herr	110	Zauberer kann einem oder mehreren Tieren konkrete Befehle erteilen.
Herzschlag ruhe!	MU/CH/KK +MR	20 Akt	W20 pro 10 KR	P	D	B	variabel (A)	Zd, Rw	Dämo(Blak)	111	Opfer erleidet einen zeitweiligen Herzstillstand.
Hexenblick	IN/IN/CH	4 Akt	je 1 AsP	P	B	3 Schritt	4 Akt	Zd, Er, Rw / Blickloser Blick (+7), Spiegelblick (11)	Verst	112	Mehrere Anwender können hiermit einander am Blick erkennen.

Name	Probe	Zauberd.	ASP-Kosten	Ziel	Kom	Reichweite	Wirkungsdauer	Modifikationen/Varianten	Merkmale	Seite	LCD
Hexengalle	MU/IN/CH	2 Akt	speziell	P (f)	C	s	augenblicklich	Zd, Ko / Hexenleim (+3/7), Krötenschweiß (+5/11), Drachenspeichel (+7/11)	Scha	113	Speichel des Zauberers wird ätzend und richtet Schaden an.
Hexenholz	KL/FF/KK	1 SR	5 + 1 pro SR	O	B	7 Schritt	variabel (A)	Zd, Ko, Me, Rw, Wd / Hölzerner Diener (+7/11)	Tele	114	Anwender kann hölzerne Gegenstände telekinetisch steuern.
Hexenknoten	KL/IN/CH	10 Akt	4	Z	C	speziell	ZiP* / 2 SR	Zd, Er, Ko, Rw, Wd	Einf, Illu	115	Erzeugt eine illusionäre, abschreckende Barriere.
Hexenkrallen	MU/IN/KO	3 Akt	3 + 1 pro SR	P (f)	C	s	max. ZiP* / 2 SR	Zd, Rw, Wd / Zwanzig Krallen (+3), Verb. Krallen (+3)	Eign, Form	116	Dem Zauberer wachsen Krallen anstelle der Fingernägel.
Hexenspeichel	IN/CH/FF	20 Akt	speziell	P (f)	C	B	augenblicklich	Zd	Heil	117	Heilzauber gegen körperliche Schäden, Krankheiten und Vergiftungen.
Hilfreiche Tatze	MU/IN/CH +MR	20 Akt	3 + GW	Z	D	ZiP* x 100 Schr.	ZiP* x SR	Zd, Ko, Me, Rw	Einf, Verst	118	Ruft ein Tier aus der Umgebung herbei, das dem Zauberer eine einfache Bitte erfüllen kann.
Höllenstein	KL/CH/KO +MR	2 Akt	11	P	C	B	ZiP* x 3 KR	Zd, Me, Rw	Einf	119	Opfer erleidet unter massiven Schmerzen Ausdauerverlust.
Holterdipolter	IN/IN/FF	4 Akt	17	Z	C	7 Schritt	Radius	ZiW Minuten	Um	120	Zauber richtet großes Durcheinander bei Gegenständen an.
Horripobus	MU/IN/CH +MR	3 Akt	7	P	C	7 Schritt	ZiP* / 2 SR	Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd	Einf	121	Anwender kann den Gegner einschüchtern oder sogar schreiend in die Flucht schlagen.
Ignifaxius	KL/FF/KO	4 Akt	TP	W	C	21 Schritt	augenblicklich	Zd, Rw /Kegel (+2/11), Strahl (+3/11), Ziele (+5/11), Doppel (+5/11)	Scha, Elem(Feuer)	122	Strahl aus elementarem Feuer verursacht Schaden nach Wahl des Anwenders.
Ignisphaero	MU/IN/KO	7 Akt	speziell	Z	D	49 Schritt	augenblicklich	Zd, Ko, Rw / Komplexe Bewegung (+3)	Scha, E(Feu), Tele	124	Ein lenkbarer Feuerball kann mehrere Gegner gleichzeitig verletzen.
Ignorantia	IN/CH/GE	10 Akt	5 + 2 pro SR	P (f)	D	s	variabel (A)	Zd, Rw (B), Wd	Einf, Illu	125	Zauberer wird von Personen der Umgebung nur noch erschwert wahrgenommen und daher ignoriert.
Illusion auflösen	KL/IN/CH	2 Akt	6 +	Zauber	B	3 Schritt	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / Zone (+3/7)	Anti, Illu	126	Gegenzauber zu <i>Illusion</i> -Sprüchen; beendet magische Trugbilder.
Immortalis	MU/CH/KO	speziell	speziell	P	F	s	augenblicklich	-	Form, Temp	127	Zauberer verjüngt sich auf Kosten der Lebenszeit eines Opfers.
Imperavi	KL/CH/CH +MR	10 Akt	13	P	E	1 Schritt	ZiP* Stunden	Zd, Er, Ko, Rw / Auslöser (+3), Befehl (+3/7), Dauerhaft (+7/11)	Herr	128	Zauberer kann einer Person konkrete Befehle erteilen.
Impersona	KL/IN/FF	1 SR	9 + 3 pro Std.	P (f)	D	B	variabel (A)	Zd, Er, Wd / Karikatur (7), Mal tarnen (+3/7)	Illu	129	Erzeugt über dem Gesicht des Anwenders eine bewegliche Maske.
Infinium	KL/CH/KO +Mod	speziell	speziell	Zauber	F	B	permanent	-	Meta, Temp	130	Verlängert die Wirkungsdauer aktiver Sprüche auf <i>permanent</i> .
Invercano	MU/IN/FF	7 Akt	13	P (f)	F	s	ZiP* x 2 KR	Zd / Zusätzliches Merkmal (+3/7), Silberschild (+7/11)	Anti, Krt, Meta	131	Reflektiert Zauber mit bestimmten Merkmalen auf den Angreifer.
Invocatio maior	MU/MU/CH +Mod	40 Akt	19+	Dämon	E	speziell	variabel	Zd	Besw, Dämo(ges.)	132	Beschwörungsformel-/ritual für Gehörnte Dämonen.
Invocatio minor	MU/MU/CH +Mod	5 Akt	11+	Dämon	D	speziell	variabel	Zd / mehrere (v)	Besw, Dämo(ges.)	133	Beschwörungsformel für Niedere Dämonen.
Iribaars Hand	MU/MU/IN +MR	4 Akt	W20	P	D	B	ZiP* KR	Zd	Einf, Scha, Dämo(Ama)	134	Opfer erleidet durch Berührung des Zauberers Erinnerungsverlust.
Juckreiz	MU/IN/CH +MR	4 Akt	7	Z, P	B	ZiW Schritt	ZiP* x 0,5 SR	Me	Einf	135	Person mit der niedrigsten Summe aus KL und IN wird von Juckreiz befallen.
Karnifilo	MU/IN/CH +MR	3 Akt	11	P	C	B	ZiP* x 5 KR	Zd, Er, Ko, Rw, Wd / Bluttausch (+3/14)	Einf, Eign	136	Opfer verfällt in einen schwer kontrollierbaren Kampfrausch.
Katzenaugen	KL/FF/KO	10 Akt	1 pro 3 SR	P (f)	C	s	variabel (A)	Zd, Rw, Wd	Eign	137	Anwender kann auch bei schlechten Lichtverhältnissen sehen.
Klarum Purum	KL/KL/CH +Mod	7 Akt	speziell	W (f)	D	B	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / Schutz vor Vergiftung (+7 oder +7/11)	Form, Heil	138	Zauber hebt die laufende Wirkung von Giften auf, heilt jedoch keinen bereits entstandenen Schaden.
Klickeradomms	KL/FF/KK	1 Akt	3	O	A	ZiW Schritt	augenblicklich	- / Scherbenhaufen (7)	Tele	139	Erlaubt das Zerdeppern kleiner, zerbrechlicher Gegenstände aus der Ferne.
Koboldgeschenk	IN/CH/FF +MR	4 Akt	7	P	C	B	ZiW x 0,5 SR	Me / Feengold (+7)	Herr	140	Opfer glaubt, vom Zauberer mit wertvollem Gegenstand beschenkt worden zu sein.
Koboldovision	MU/CH/CH	10	10	P (f)	D	s	ZiP* x 0,5 SR	-	Hell, Limb	141	Ermöglicht einen Blick in die nächstgelegene Neben- oder Feenwelt.
Komm Kobold	IN/IN/CH	7 Akt	11	W	C	1 Meile	variabel	- / Namensruf (+3)	Herb	142	Ruft einen Kobold aus der näheren Umgebung herbei.
Körperlose Reise	MU/KL/IN	6 SR	5 pro SR	P (f)	E	s	variabel (A)	Ko, Wd / Manifestation (+3), Fernzauber (+3/11)	Limb, Verst	143	Ermöglicht dem Anwender, seinen Geist in die Ferne zu projizieren.
Krabb. Schrecken	MU/MU/CH	20 Akt	15	W	C	7 Schritt	ZiP* KR	Zd, Ko, Me, Rw, Wd / Objekt verfluchen	Herb, Dämo(Mish)	144	Bedeckt ein Opfer mit einer Unzahl von Krabbeltieren.
Kraft des Erzes	KL/KK/KO	40 Akt	9	Z	D	ZiW Schritt	ZiP* SR	Zd, Rw	Elem(Erz), Objk	145	Schwerster eiserner Gegenstand der Umgebung wird hochmagnetisch.
Krähenruf	MU/CH/CH	7 Akt	11	WW	C	21 Schritt	20 KR	Zd, Ko, Rw /Fledermäuse (+3), Schlangen (+3), Hornissen (+7), Spinnen	Einf, Herr, Limb	146	Herbeirufung eines Schwarms von Krähen, um einen gegner zu bekämpfen.
Krötensprung	IN/GE/KK	7 Akt	3	P (f)	B	s	augenblicklich	Zd, Rw / Krötengang (+3)	Eign	148	Ermöglicht dem Anwender phänomenale Sprünge.
Kulminatio	MU/IN/FF	6 Akt	W20	W	D	ZiW x 3 Schritt	ZiP* x 2 KR	Zd, Ko, Rw, Wd / S. (+3), Kugel (+3/7), Wacht (+7/11), Doppelblitz (+10), Wolke von ATall (+10/14)	Scha	149	Opfer wird von einem Kugelblitz verfolgt.
Kusch!	MU/IN/CH +MR	1 Akt	5	W	B	ZiW Schritt	ZiP* x 0,5 SR	Er / Weg! Alle weg! (+7)	Einf	150	Ein solcherart verzaubertes Tier wird verschleudert.
Lach dich gesund	IN/CH/CH	variabel	LeP	P	C	B	augenblicklich	- / Tanz dich wach (+3)	Heil, Einf	151	Zauberer heilt die Zielperson durch das Erzählen eines Witzes.
Lachkrampf	CH/CH/FF +MR	2 Akt	8	P	C	3 Schritt	ZiP* x 0,5 SR	Me, Rw / Schluckauf (+3), Blähungen (+7)	Einf	152	Opfer wird von einem Lachkrampf geschüttelt und ist nicht zu sinnvollen Taten in der Lage.
Langer Lulatsch	CH/GE/KK +MR	4 Akt	10 + 5 pro SR	P	D	B	ZiP* x 0,5 SR	Me / Langfinger – Wurstfinger (+7)	Form, Objk	153	Opfer wird auf dreifache Länge gestreckt oder entsprechend gestaucht, ohne dadurch Schaden zu erleiden.
Last des Alters	IN/CH/KO +MR	6 SR	spez. (B: W20+)	P	E	B	augenblicklich	Zd, Ko, Er, Rw / Glieder (+7)	Temp, Form	154	Opfer dieses Zaubers altert schlagartig je nach eingesetzter Astralenergie.



Name	Probe	Zauberd.	ASP-Kosten	Ziel	Kom	Reichweite	Wirkungsdauer	Modifikationen/Varianten	Merkmale	Seite	LCD
Leib der Erde	MU/IN/GE	20 Akt	10 + 1 pro SR	P (f)	D	s	ZIP* SR (A)	Zd, Wd / Aura (+3), Erde (14), Heilkraft (+3/14), Begleiter (+5/7), Leib (+7/18)	Form, Elem(Humus)	155	Anwender erleidet von Auswirkungen des Elements Humus keinen Schaden; erhöht die elementarer Humuskomponente im Körper und kann dadurch z.B. beim Eintauchen in Waldboden heilen.
Leib der Wogen	MU/KL/GE	20 Akt	12 + 1 pro SR	P (f)	E	s	ZIP* SR (A)	Zd, Wd / Aura (+3), Wasser (14), Begleiter (+5/14) Leib (+7/18)	Form, Elem(Wasser)	157	Anwender erleidet von Auswirkungen des Elements Wasser keinen Schaden, erhöht die elementarer Wasserkomponente im Körper und kann dadurch z.B. durch engste Ritzen sickern.
Leib des Eises	MU/KL/GE	20 Akt	13 + 3 pro SR	P (f)	E	s	ZIP* SR (A)	Zd, Wd / Aura (+3), Eis (14), Begleiter (+5/14), Leib (+7/18),	Form, Elem(Eis)	159	Anwender erleidet von Auswirkungen des Elements Eis keinen Schaden, Kältebann erhöht die elementarer Eiskomponente im Körper und wird dadurch zu einem elementaren Eiswesen.
Leib des Erzes	MU/GE/KK	20 Akt	12 + 2 pro SR	P (f)	E	s	ZIP* SR (A)	Zd, Wd / Aura (+3), Erz (14), Begleiter (+5/14), Leib (+7/18)	Form, Elem(Erz)	160	Anwender erleidet von Auswirkungen des Elements Erz keinen Schaden, erhöht die elementarer Erzkomponente im Körper und kann dadurch z.B. durch Wände gehen.
Leib des Feuers	MU/MU/GE	20 Akt	11 + 2 pro SR	P (f)	E	s	ZIP* SR (A)	Zd, Wd / Aura (+3), Feuer (14), Begleiter (+5/14), Leib (+7/18)	Form, Elem(Feuer)	162	Anwender erleidet von Auswirkungen des Elements Feuer keinen Schaden, Feuerbann erhöht die elementarer Feuerkomponente im Körper und kann dadurch z.B. selbst Feuerschaden anrichten
Leib des Windes	MU/GE/KK	20 Akt	12 + 1 pro SR	P (f)	E	s	ZIP* SR (A)	Zd, Wd / Aura (+3), Wind (14), Begleiter (+5/14), Leib (+7/18)	Form, Elem(Luft)	164	Anwender erleidet von Auswirkungen des Elements Luft keinen Schaden, erhöht die elementarer Luftkomponente im Körper und kann dadurch z.B. fliegen.
Leidensbund	MU/IN/KO	1 SR	5	P (f)	C	B	augenblicklich	Zd / (Unfreiwilliges Opfer), Heilender Dritte (+7)	Heil, Verst	165	Anwender übernimmt körperlichen Schaden, Krankheiten oder Vergiftungen von der Zielperson.
Levthans Feuer	IN/CH/CH +MR	7 Akt	7	P	D	B	Sonnenaufgang	Er, Me	Einf, Verst	166	Erlaubt den Entzug oder die Überabe nächtlicher Regeneration durch wilden Liebesakt.
Limbus versiegeln	KL/IN/KO +Mod	10 Akt	10 +	Z	E	7 Schritt	augenblicklich	Zd, Ko, Rw / Zone (+3/7)	Anti, Limb	167	Gegenzauber zu <i>Limbus</i> -Sprüchen; sperrt Zugang zum Limbus.
Lockruf	IN/CH/FF	2 Akt	7	O	B	ZfW Schritt	variabel	- / Da lang (+4), Husch, husch (+4), Erbsenparade (+7), Feenflügel (+10)	Tele, Illu	168	Kleine Objekte laufen zum Anwender hin.
Lunge des Leviatan	IN/CH/KO	10 Akt	6	P (f)	C	B	augenblicklich	Zd, Rw	Heil	169	Zielperson erhält verlorenen AU zurück; Erschöpfung wird vermindert.
Madas Spiegel	MU/KL/IN	1 SR	13	P (f)	D	unbegrenzt	ZfP* KR	Ko, Wd	Verst, Hell	170	Ermöglicht Blick auf gut bekannte, weit entfernte Einzelperson.
Magischer Raub	MU/KL/KO +MR	40 Akt	4	P	D	B	ZIP* Std.	Zd, Rw / Freiwilliger Spender (+3)	Krft, Verst	171	Anwender entzieht dem Opfer Astralenergie und kann diese für einen der nächsten Zauber nutzen.
Mahlstrom	MU/IN/KK	20 Akt	2 pro Schritt	Z	D	ZfW x 20	1 Minute (A)	Zd, Ko, Rw, Wd	Elem(Wasser), Umwelt	172	Ruft einen Wirbel auf einer Wasseroberfläche hervor, der je nach Größe auch Schiffe gefährden kann.
Manifesto	KL/IN/CH +Mod	10 Akt	3	O, Z	A	1 Schritt	unterschiedlich	Zd, Ko, Rw / Demanifesto (+3), Wirkungsdauer (+5)	Elem(gesamt)	173	Anwender kann kleinere elementare Effekte hervorufen.
Meister d. Elem.	MU/KL/CH +Mod	1 Std.	48	W	F	3 Schritt	variabel	Zd, Er, Ko	Elementar, Herb	174	Ruft einen Elementaren Meister, ein mächtiges Elementarwesen, herbei.
Meister mind. Geister	MU/CH/CH	7 Akt	3 pro Geist	W	B	1 Meile	variabel	-	Herb	175	Beschwört einen Mindergeist.
Memorabia	MU/IN/CH +Mod	3 SR	8	P	E	B	ZfW Tage	Zd, Er, Ko, Rw, Wd / Erinnerung (+3), Permanenz (+7), Mnemosynthese (+7/11)	Herr	176	Zauberer ist in der Lage, die Erinnerungen des Opfers zu manipulieren.
Memorans	KL/KL/IN	1 SR	7	P (f)	C	s	ZfP* SR	Zd, Ko, Rw / Sinn (+5/11), Berührung (+5/11), Drachengedächtnis (+7/11)	Hell, Eign	177	Ermöglicht das bildgetreue Festhalten kurzer Erinnerungsbruchstücke.
Menetekel	KL/CH/FF	7+ Akt	min. 3	Z	B	49 Schritt	ZIP* x 5 KR	Zd, Rw / Variiertes Aussehen (+3)	Illu	178	Auf einer Wand o.ä. Fläche erscheinen bis zu 100 Schriftzeichen in flammender Schrift.
Metamag. neutral.	KL/KL/KO +Mod	40 Akt	8 +	W, O	F	B	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / Zone (+3/7)	Anti, Meta	179	Gegenzauber zu <i>Metamagie</i> -Sprüchen; beendet den metamagischen Anteil eines wirkenden Zaubers.
Metamorpho	KL/FF/KK	20+ Akt	5+	ZfW m3	C	B	augenblicklich	Ko / Schnee zu Eis +2), Wasser zu Eis, Eisspeer (je+5), Permanenz (+7/11)	Elem(Eis), Objk	180	Zauberer kann Eis nach Belieben verformen.
Motoricus	KL/FF/KK +Mod	5 Akt	min. 3	O	C	7 Schritt	1 SR (A)	Zd, Ko, Me, Rw, Wd / Tele. (+2/7), Verbiegen (+3), Fesselfeld (+7/11), Kamele (+3/7)	Tele	181	Kernformel der Telekinese; ermöglicht das berührungslose Heben und Bewegen von unbelebten Gegenständen.
Movimento	IN/GE/KO	20 Akt	5 + 1 pro SR	P (f)	A	s	ZIP* Std. (A)	Zd, Rw, Wd / Wie ein Fisch (+7), Grenzenl. Ausd.(+7/11)	Eign	183	Anwender kann erschöpfungsfreien Dauerlauf bewältigen.
Murks und Patz	IN/IN/FF +MR	4 Akt	min. 17	Z	C	21 Schritt	1 Kampf	-	Einf	184	In der Umgebung des Anwenders misslingen alle Kampfmanöver.
Nackedei	KL/IN/FF +RS	2 Akt	9 + RSx1,5	P	D	ZfW Schritt	augenblicklich	Me / Absatteln (+5)	Objk, Tele	185	Dem Opfer des Zaubers rutschen alle Kleidungs- und Rüstungsstücke vom Leib.
Nebelleib	MU/IN/KO	20 Akt	7 + 3 pro SR	P (f)	D	s	ZfW SR	Zd, Ko, Wd	Form, E(Luft, Wasser)	186	Anwender kann sich in eine Nebelwolke verwandeln.
Nebelwand	KL/FF/KO	5 Akt	min. 4	Z	C	ZfW Schritt	ZIP* x 2 SR	Zd, Ko, Rw, Wd / Dunst (+2), Wolke (+3), Nebel (+7/11), Bilder (+7/14)	Umw, E(Wasser, Luft)	187	Mit diesem Zauber kann eine beliebig formbare Nebelbank herbeigruften werden.
Nekropathia	MU/KL/CH	3 SR	9 + 7 pro SR	O, P	E	B	max. ZIP* SR	-	Geis, Verst	188	Ermöglicht den Kontakt zu den Seelen von Verstorbenen in Borons Hallen.
Nihilogravo	KL/KO/KK	15 Akt	5 pro Schritt	Z	E	ZfW Schritt	ZIP* x10 KR (A)	Zd, Rw, Wd / Zaubern wie im Fluge (+7), Leicht (+5/7), Levitation (+7/14)	Umw, E	189	Zauber hebt in einem bestimmten Bereich die Schwerkraft auf.

Name	Probe	Zauberd.	ASP-Kosten	Ziel	Kom	Reichweite	Wirkungsdauer	Modifikationen/Varianten	Merkmale	Seite	LCD
Nuntiovolò	MU/KL/CH	20 Akt	5 + 1 pro Std.	W	C	variabel	max. ZfW x2 Std	Zd, Ko, Wd / Hohe LO (+3), Hohe Tragkraft (+7)	Besw, Dämo(Lol)	190	Beschwört einen dämonischen Botenvogel.
Objecto Obscuro	KL/FF/KO	10 Akt	7 + 2 pro SR	O	D	B	ZfP* SR (A)	Zd, Rw	Objk	191	Ein unbelebter und unbewegter Gegenstand wird unsichtbar.
Objectofixo	KL/KL/KK	10 Akt	1 pro Stein	O	D	B	ZfP* x 5 SR	Zd, Me, Rw, Wd / Bilderhaken (+5), Spinnenfest (+10), Luftaken (+15)	Objk, Temp	192	Ermöglicht das Befestigen eines Gegenstands an einer beliebigen Stelle im Raum.
Objectovoco	KL/IN/CH	25 Akt	5 +2 pro Frage	O	C	B	1 SR	Zd, Ko, Rw, Wd	Verst	193	Unbelebter Gegenstand kann einfache Ja/Nein-Fragen beantworten.
Objekt entzaubern	KL/IN/FF + Mod	50 Akt	8 +	O	C	B	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / Zone +3/7), Objektschutz (+3/7), Gesteigerter Schutz (+je+2/11)	Anti, Objk	194	Gegenzauber zu <i>Objekt-Sprüchen</i> ; beendet zeitweilige Verzauberungen von Gegenständen.
Oculus Astralis	KL/IN/CH	15 Akt	11 + 3 pro SR	P (f)	E	s	variabel (A)	Zd, Rw, Ko	Hell, Krft, Limb, Meta	196	Gesichtssinn des Anwenders wird vollständig auf des Aurensehen umgestellt.
Odem Arcanum	KL/IN/IN + Mod	4 Akt	4	P, O	A	ZfW Schritt	1 KR	Zd, Er, Rw, Wd / Sichtbereich (+2), Umgebung (+7)	Hell, Krft	197	Der Anwender kann magische Auren sehen.
Pandaemonium	MU/MU/CH	20 Akt	9 + 1/10m²	Z	D	21 Schritt	ZfP* SR	Zd, Ko, Rw	Besw, Dämo(ges.)	199	Erschafft eine Zone, in der dämonische Mäuler und Tentakel alle Passierenden angreifen.
Panik überk. euch!	MU/CH/CH	6 Akt	2W20	P (f)	E	s	1 SR / AsP	Zd / Objekt (+3)	Einf, Dämo(Ama)	200	Der Anwender oder ein verzauberter Gegenstand lösen bei allen Betrachtern schiere Panik aus.
Papperlapapp	IN/IN/FF +MR	10 Akt	27	Z	D	ZfW Schritt	ZfP* SR	-	Einf	201	In einer Zone sprechen alle Personen unterschiedliche Sprachen.
Paralysis	IN/CH/KK +MR	5 Akt	11	P	C	7 Schritt	ZfP* SR	Zd, Me, Rw, Er	Form, Elem(Erz)	202	Versteinert ein Opfer und macht es damit bewegungsunfähig.
Pectetondo	KL/CH/FF	6 Akt	4	P (f)	B	s	max. ZfP* Tage	Zd, Rw, Wd / Farbtöpf (+3)	Form	203	Erlaubt dem Zauberer die Veränderung von Form, Farbe und Länge seiner Haare.
Penetrizzel	KL/KL/KO	min. 6 Akt	3 + 1 pro Spann	P (f)	C	s	ZfP* x 2 KR (A)	Zd, Ko, Rw /Tunnel (+7), Sinn (+7), Blick (+7/11), Alternativer Sinn (14)	Hell	204	Anwender kann mit seinem Blick Wände durchdringen.
Pentagramma	MU/MU/CH +Mod	20 Akt	min. 7	W	D	7 Schritt	augenblicklich	Zd, Me, Er, Rw / (Materielle Komponente)	Anti, Besw, Dämo(ges.), Geis	205	Universal-Exorzismus gegen Geister und Dämonen.
Pestilenz erspüren	KL/IN/CH +Mod	3 SR	6	W	C	B	ca. 3 SR	Ko, Rw / Gift entdecken (+5)	Hell	207	Ermöglicht dem Anwender das Erkennen von Krankheiten.
Feil des [Elements]	KL/IN/CH	20 Akt	8	O	C	B	ZfP* x 10 KR	Zd, Ko, Wd / Speer u. Bolzen (+3 oder +7), Perm. (+7)Elem (je n. Zauber), Objk	Objk	208	Geschoss erhält zusätzliche elementare Eigenschaften (zusätzliche Reichweite, Durchschlagkraft etc.)
Planastrale	MU/MU/KO	50 Akt	min. 13	Z	F	3 Schritt	ZfP* x 0,5 SR	-	Limb	210	Öffnet ein Loch oder Tor in den Limbus.
Plumbumbarum	CH/GE/KK +Mod	3 Akt	4 + 2 pro Geg.	WW	B	7 Schritt	5 KR	Zd, Er, Rw, Wd / Demotivation (+3)	Einf	211	Kampffähigkeiten der Zielpersonen werden vermindert.
Projektivmagie	MU/IN/CH +Mod	10 Akt	speziell	P, Z	D	ZfW Meilen	variabel (A)	Zd, Ko, Rw, Wd / Ohne Bild (+3), Leucht. Bild (+7/11)	Illu, Verst	212	Zauberer sendet sein illusionäres Ebenbild an entfernten Ort.
Protectionis	KL/CH/KO	8 Akt	speziell	Zauber	F	s	20 KR (A)	Zd, Ko / Austreibung verhindern (+5), Antimagische Zone (+7/11)	Anti, Meta Kraft	213	Gegenzauber gegen Antimagie; schützt wirkende Sprüche vor Entzauberung.
Psychostabilis	MU/KL/KO	5 Akt	8 + 1 pro SR	P (f)	C	B	variabel	Zd, Ko, Rw / Selbst (+3/7), Stabilisierung (10), Ziel (+3/7), Gegen (+MR/10)	Anti, Eign	214	Verbessert die Magieresistenz der Zielperson.
Radau	MU/CH/KO	4 Akt	5 + 1 pro KR	P, Z	C	21 Schritt	variabel (A)	Zd, Me, Rw	Elem(Luft), Tele	215	Hölzerner Gegenstand führt eigenständig Kampfaktionen aus.
Reflectivmagie	KL/CH/FF	10 Akt	3 + 1 pro Objekt	OO	B	Sicht	ZfP* SR	Zd, Ko, Wd / Handspiegel, Wandspiegel (je +3), Spiegelsaal (+7), Optick-Trick (14)	Illu	216	Objekte im Blickfeld des Zauberers können mit spiegelnden Oberflächen versehen werden
Reptilia	MU/IN/CH	50 Akt	17	Z	D	ZfW x 20 Schritt	ZfP* x 2 Std	Zd, Ko, Rw, Wd / Selemer Verhältnisse (+7), Krötenkunde (+7)	Herb	217	Ruft Reptilien und Amphibien aus der Umgebung herbei.
Respondami	MU/IN/CH +MR	3 Akt	3	P	B	1 Schritt	augenblicklich	Zd, Rw, Er / Fragenkatalog (+5/14)	Herr	218	Zwingt das Opfer zur wahrheitsgemäßen Beantwortung einer Ja/Nein-Frage.
Reversalis	KL/IN/CH	8 Akt	7	Zauber	E	s	augenblicklich	Zd	Meta	219	Keht die Wirkung von im Anschluss gesprochenem Zauber um.
Ruhe Körper	KL/CH/KO	20 Akt	4 + 2 pro Std.	P (f)	B	B	augenblicklich	Zd	Heil	220	Zielperson wird in einen Heilschlaf versetzt.
Salander Mutander	KL/CH/KO +MR	10 Akt	15	P	E	B	ZfP* Std	Zd, Rw, Wd / Tagelang (7), Bärenfell (+7/11), Perm. (14)	Form	221	Opfer wird in ein anderes Lebewesen (Tier, Pflanze) transformiert.
Sanftmut	MU/CH/CH +MR	4 Akt	min. 3	W	B	7 Schritt	1 SR	Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd	Einf	222	Angriffslust eines wilden Tiers wird gedämpft.
Sapefacta	KL/CH/FF	50 Akt	5	O, P (f)	C	s	augenblicklich	Zd, Rw / Stiefelputzer (+3), Läusekamm (+7)	Tele, E(Luft, Wasser)	223	Kleidung des Zauberers wird von Schmutz befreit.
Satuaris Herrlichk.	IN/CH/CH	10 Akt	7	P (f)	B	s	ZfP* Std	Zd, Fr, Me (f), Ko, Wd	Eign, Illu	224	Anwender erscheint allen Betrachtern als begehrntwert.
Schabernack	KL/IN/CH +MR	5 Akt	7	P	B	ZfW Schritt	augenblicklich	Me	Einf	225	Opfer wird zu einem kleinen Missgeschick gezwungen.
Schadensz. bannen	MU/IN/KO +Mod	4 Akt	6 +	Zauber	C	7 Schritt	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / Zone (+3/7)	Anti, Scha	226	Gegenzauber gegen <i>Schaden</i> -Zauber; unterbricht gezauberte Kampfsprüche oder verhindert sie in bestimmter Zone.
Schelmenkleister	IN/GE/FF	5 Akt	3 pro Schritt	Z	C	ZfW Schritt	ZfP* x 5 KR	Rw / Schelmenfleisch (+5)	Umwrt	227	Untergrund wird klebrig und hemmt die Bewegung.
Schelmenlaune	MU/IN/CH +Mod+MR	10 Akt	6 + 2 pro Opfer	PP	D	ZfW Schritt	ZfP* SR	-	Einf	228	Personen in der Umgebung werden von den gleichen Stimmungen erfüllt wie der Schelm.
Schelmenmaske	IN/CH/GE	6 Akt	9 pro SR	P (f)	D	s	variabel (A)	-	Illu	229	Anwender erscheint als andere Person oder als Tier.
Schelmenrausch	IN/CH/CH +MR	5 Akt	8	P	C	3 Schritt	ZfP* x 10 KR	Me	Einf	230	Opfer wird in einen friedvollen Rausch versetzt.
Schleier d. Unwissenh.	KL/KL/FF	1 SR	speziell	O, P (f)	D	s, B	ZfP* Std.	Zd, Ko, Me, Rw	Eign, Meta	231	Magische Aura des Anwenders wird gegen Helllichtzauberei verschleiert.
Schwarz und Rot	MU/CH/KO +MR	10 Akt	3 pro Std.	P	D	B	variabel	Rw, Me, Er, Rw, Wd	Eign, Scha	232	Ein langsam wirkender Schadenszauber.



Name	Probe	Zauberd.	ASP-Kosten	Ziel	Kom	Reichweite	Wirkungsdauer	Modifikationen/Varianten	Merkmale	Seite	LCD
Schw. Schrecken	MU/IN/CH +MR	3 Akt	10	P	D	B	ZfP* Tage	Zd, Ko, Me, Rw / Farbenfroher Terror (+3), Vielformiges Grauen (+7/14)	Einf	233	Opfer erleidet panische Angst vor größeren schwarzen Flächen oder Räumen.
Seelentier erk.	IN/IN/CH +MR	10 Akt	7	P	C	3 Schritt	20 Akt	Zd, Er, Rw, Wd	Hell	234	Ermöglicht das metaphorische Erkennen der grundsätzlichen Lebensart des Gegenübers.
Seelenwanderung	MU/CH/KO+2*MR	1 SR	speziell	P	F	ZfW Meilen	variabel (A)	Zd, Er, Ko, Rw, Wd / Haut des Tiers (+7/14), Seelentausch (+11/18)	Eign, Verst	235	Anwender tauscht sein Bewusstsein mit dem einer anderen Person aus.
Seidenweich	IN/FF/FF	10 Akt	8	O	C	B	ZfP* Std	- / Zähneknirschen (+3)	Illu	236	Illusionäre Täuschung des Tastsinns; gaukelt andere Oberflächenbeschaffenheit vor.
Seidenzunge	KL/IN/CH +MR	6 Akt	6	P	B	1 Schritt	ZfP* SR (A)	Zd, Me, Rw	Einf	237	Setzt die Kritikfähigkeit des Opfers herab, so dass es Lügen des Anwenders leichter Glauben schenkt.
Sensattacco	MU/IN/GE	7 Akt	11	P (f)	D	s	ZfP* x 5 KR (A)	Zd, Ko, Me, Rw, Wd	Eign, Hell	238	Verhilft dem Anwender zu häufigeren glücklichen Treffern im Kampf.
Sensibar	KL/IN/CH +MR	10 Akt	3 pro 10 Akt	P	C	ZfW Schritt	variabel (A)	Zd, Er, Ko, Rw, Wd / Massensinn (+3+höchste MR), Tier (+3) Artefakte (+5)	Hell	239	Ermöglicht das Erkennen von Gefühlen und Stimmungen des Gegenübers.
Serpentialis	MU/CH/GE	5 Akt	speziell	P (f)	D	s	variabel (A)	Zd, Ko, Rw / Fadenvipern (+3), Schlangenhaar (+3) Schwanz (+3), Schlangengriff (+3)	Form	240	Die Arme des Zauberers verwandeln sich in Schlangen.
Silentium	KL/IN/CH	2 Akt	1 pro 5 m + SR	Z	B	ZfW Schritt	variabel (A)	Zd, Rw / entfernt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR/7)	Umw	241	Erzeugt eine Zone der absoluten Stille.
Sinesigil	KL/IN/FF	50 Akt	7	P (f)	D	B	ZfP* x 2 Std (A)	Zd, Ko / Beliebige Körperstelle (+3), Fremde Hand (+3)	Illu	242	Verhüllt das Gildensiegel eines Magiers.
Skelettarius	MU/MU/CH +Mod	30 Akt	speziell	O	C	B	ZfW SR	Zd, Me, Rw / Unleben (+3), Kadaver (+3)	Dämo(Tha)	243	Erhebt Leichname und Skelette zu untotem Leben.
Solidirid	IN/KO/KK	11+ Akt	3+1/m	Z	D	ZfW x 7 Schritt	ZfW x 10 Akt (A)	Zd, Ko, Rw, Wd / Unsichtbar (+3), Breit (+3), Bogen (+5), ins Nichts (+3/7)	Umw, Elem(Luft)	245	Erzeugt eine in Regenbogenfarben schimmernde Brücke.
Somnigravis	KL/CH/CH +MR	7 Akt	7	P	B	ZfW Schritt	ZfP* x 0,5 Std.	Zd, Er, Ko, Me, Rw / Bel. Wesen (+3), Ohnmacht (+7/11)	Einf	246	Versetzt ein Opfer in Tiefschlaf.
Spinnenlauf	IN/GE/KK	10 Akt	7 + 2 pro SR	P (f)	C	s	variabel (A)	Zd, Ko, Me, Rw, Wd / Freihändig (+7)	Eign	247	Zauberer kann sich an senkrechten Wänden oder sogar unter der Decke hängend bewegen.
Spurlos	IN/GE/GE	10 Akt	4 + 2 pro SR	P (f)	C	s	ZfP* SR (A)	Zd, Rw / Andere Person (+3), Zone (+7)	Umw	248	Anwender hinterlässt keine Spuren mehr.
Standfest	IN/GE/FF	4 Akt	6 + 2 pro KR	P (f)	C	s	ZfP* x 3 KR (A)	Zd, Rw (B)	Eign	249	Vermindert Patzerchance im Kampf, erleichtert gewagte Kampfmanöver.
Staub wandle!	MU/KL/CH +Mod	ca. 7 Std	min. 36	O	E	B	Sommersonnenw.	-	Elem(Erz)	250	Erschaffungsformel für elementar belebte Golemiden.
Stein wandle!	MU/CH/KK +Mod	ca. 7 Std	min 8W6	W	E	B	permanent	- / nach Domäne	Besw, Dämo(ges.)	251	Erschaffungsformel für dämonisch belebte Golems.
Stillstand	MU/IN/GE	7 Akt	11 pro SR	Z	E	ZfW Schritt	ZfP* SR (A)	Zd, Ko, Wd, Rw / Abdämpfen (+5), Bewegl. Zone (+7/11)	Elem(Eis), Umw	252	Erzeugt eine Zone der Langsamkeit, in der alle Geschwindigkeiten halbiert werden.
Sumus Elixiere	IN/CH/FF	1 SR	5	O	C	B	ZfP* Minuten	Zd, Ko, Wd / Trockenkräuter (+7)	Elem(Humus)	253	Solcherart verzauberte Pflanzen verdoppeln ihre Heil- oder Schadenswirkung
Tauschrausch	IN/FF/KO	5 Akt	11	OO	D	ZfW Schritt	augenblicklich	Rw	Limb	254	Zwei unbelebte Objekte vertauschen ihren Platz.
Tempus Stasis	MU/KL/KK +Mod	5 Akt	17	Z	E	7 Schritt	ZfW KR	-	Temp	255	In einem kleinen Bereich wird die Zeit für alle Objekte und Lebewesen außer dem Anwender aufgehalten.
Tiere besprechen	MU/IN/CH +Mod	50 Akt	variabel	W	C	B	augenblicklich	Zd, Rw / Stärken, Heilen von Wunden Heilen von Krankheiten, Bannen von Gift	Heil, Form	256	Speziell auf Tiere zugeschnittener Universal-Heilzauber.
Tiergedanken	MU/IN/CH +MR	20 Akt	7 pro SR	W	C	ZfW Schritt	variabel (A)	Zd, Er, Ko, Rw, Wd / Loyalität (7)	Hell, Verst	257	Erlaubt das Erkennen und Deuten der Denkvorgänge von Tieren.
Tialucs Odem	MU/IN/GE	5 Akt	11	Z	C	7 Schritt	ZfP* SR	Zd, Rw / Miasmafaxius (+3), Miasmasphaero (+5)	Besw, Dämo(ges.), Scha	258	Beschwört eine Wolke miasmatischen Gestanks.
Totes handle!	MU/CH/KO +Mod	1 SR	speziell	O	D	B	permanent	Zd, Rw	Besw, Dämo(Tha)	259	Erschafft längerfristig haltbaren untoten Diener.
Transformatio	KL/FF/KK +Mod	8 Akt	min. 5	O	E	B	ZfP* SR	Zd, Ko, Rw, Wd / Perm (+7/11), Ritual der Veränderung (11), Dauer (+3)	Objk	260	Veränderung der Form und Beschaffenheit eines unbelebten Gegenstands.
Transmutare	CH/GE/KO +MR	1 Tag	42	W	D	1 Schritt	ZfP* Wochen	Ko / Neue Existenz (+7), Neues Leben (+7)	Form	261	Radikale Veränderung des Aussehens einer Person.
Transversalis	KL/IN/KO	3 Akt	10 + 1 /Meile	P (f)	E	s (ZfW Meilen)	augenblicklich	Zd, Ko / Aura (+3), Personen (+7), Rw vergrößern (+3/14), Lastentransport (+11/14)	Limb	262	Teleportation zu einem, dem Anwender bekannten, Ort
Traumgestalt	IN/CH/CH +MR	1 SR	min. 7	P	D	ZfW x 10 Meil.	variabel (A)	Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd / Marionettenspielerin (+3)	Verst	263	Anwender kann in Träumen der Zielperson erscheinen und diese mitgestalten.
Unberührt v. Satinavk	KL/FF/KO +Mod	1 SR	min. 3	O	C	B	max. ZfW Tage	Zd, Ko, Wd	Objk, Temp	264	Unbelebter Gegenstand wird vor Verfall geschützt.
Unitatio	IN/CH/KO	30 Akt	je 1	PP	B	B	variabel	Zd, Rw / Wechselder Bundführer (+2)	Verst, Krft	265	Ermöglicht Zauberern, gemeinsam zu zaubern und dadurch höhere Effekte zu erzielen.
Unsichtbarer Jäger	IN/FF/GE	10 Akt	4 pro SR	P (f)	E	s	ZfP* SR (A)	Zd, Wd / Unhörbar (+7/11)	Illu	266	Anwender (inkl. Kleidung und Ausrüstung) wird von Illusion des Hintergrunds getrant.
Veränderg. aufh.	KL/IN/KO +Mod	50 Akt	12 +	Z	D	B	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / Zone (+3/7)	Anti, Umw	267	Gegenzauber zu Umwel-Sprüchen; beendet direkte Auswirkungen von Hitze-, Schwerkraft- o.ä. Zaubern
Verschwindibus	IN/CH/GE	2 Akt	6 pro SR	O	C	15 Schritt	max. ZfW SR	Me / Magisch oder Geweiht (+7)	Limb	268	Gegenstand wird kurzfristig in den Limbus versetzt.

Name	Probe	Zauber.	ASP-Kosten	Ziel	Kom	Reichweite	Wirkungsdauer	Modifikationen/Varianten	Merkmale	Seite	LCD
Verständig. stören	KL/KL/IN +MR	2 Akt	min. 5	P	C	ZfW Schritt	ZfP* x 0,5 SR	Zd, Er, Ko, Rw / Keine Verbindung (+3/7), Zone (+3/7), Aura (+3/11)	Anti, Verst	269	Gegenzauber zu <i>Verständigung</i> -Sprüchen; erzeugt einen magischen ‚Störsender‘
Verwandlg. beenden	KL/CH/FF +Mod	50 Akt	10 +	P	D	B	augenblicklich	Zd, Ko, Er, Rw / Zone (+3/7)	Anti, Form	270	Gegenzauber zu <i>Form</i> -Sprüchen; hebt körperliche Verwandlungen auf.
Vipernblick	MU/MU/CH +MR	5 Akt	4	P	B	3 Schritt	speziell	Zd, Er, Rw, Wd	Einf	271	Anwender kann Opfer mit seinem Blick ‚festnageln‘.
Visibili	KL/IN/GE	je 3 Akt	4/(Pers. u. SR)	(W)W (f)	C	s, B	ZfP* SR (A)	Zd, Ko, Rw / Teilweise Unsichtbarkeit (+7)	Form	272	Anwender (nur der Körper, nicht Kleidung und Ausrüstung) wird unsichtbar
Vocolimbo	KL/CH/FF	5 Akt	3	Z	B	ZfW x 3 Schritt	max. 10 KR	Zd, Ko, Rw / Zeitversetzt (+2), Vox Memoriae (+7/11), Botschaft (14)	Illu	273	Erzeugt die Illusion einer Stimme aus dem Nichts.
Vogelzwitschern	MU/IN/GE	5 Akt	8	P (f)	B	1 Schritt	ZfP* Std.	Zd, Ko, Wd, Ziel: Objekt / Orchester (+2), Spieluhr (+5), Saustall (+7), Permanenz (+7/11)	Illu	274	Verändert die Geräusche, die eine Person erzeugt.
Wand aus [Element]	MU/KL/CH	30 Akt	5 + 2 pro Schritt	Z	D	7 Schritt	ZfP* SR	Zd, Ko, Rw, Wd / Hohe Wand (+3)	Elem(nach Zauber)	275	Erschafft eine Wand aus elementaren Erscheinungen.
Warmes Blut	MU/IN/IN	8 Akt	3 / SR	P (f)	B	s	variabel (A)	Zd, Ko, Rw	Eign, Hell, E(Feuer)	276	Ermöglicht dem Anwender Wärmesicht.
Wasseratem	MU/KL/KO	30 Akt	6 + 3 pro SR	P (f)	C	B	variabel	Zd, Ko, Rw, Wd / Amphibium (+7/10), Aufrecherh. (7)	Form	277	Verwandelt die Atmungsorgane, so dass Unterwasseratmung (und nur diese) ermöglicht wird.
Weiches erstarre!	MU/KL/KK	5 Akt	17	Z	C	B	ZfP* SR	Zd, Ko / Form (7)	Elem(Erz), Umwt	278	Lässt Flüssigkeiten und Gase zu fester Substanz erstarren.
Weihrauchwolke	IN/CH/FF	5 Akt	6	P (f)	B	B	ZfP* Std.	Zd, Ko, Wd, Ziel: Objekt / Spender (+5), Gestank (+7), Ausgedehnt (+7), Künstlich (+12)	Illu	279	Anwender ist von selbst gewähltem Wohlgeruch umgeben.
Weisheit d. Bäume	MU/IN/KO +Mod	6 SR	speziell	P (f)	D	s	ZfW Monate	Zd, Er, Ko, Wd	Form, E(Humus)	280	Anwender verwandelt sich für einen längeren Zeitraum in einen Baum.
Weiße Mähne	KL/IN/CH	10 Akt	12	W	D	speziell	ZfP* Std.	-	Besw	281	Ruft ein magisches Pferd herbei.
Wellenlauf	MU/GE/GE	6 Akt	7 + 3 pro SR	P (f)	D	s	variabel (A)	Zd, Ko, Me, Rw, Wd / Strom (+3), Wasserwand (+7), Sinken (+3/7)	E(Wasser), Eign	282	Anwender kann sich auf Wasser (Wellen, an Wasserfällen) bewegen, als wäre es fester Untergrund.
Wettermeistersch.	MU/CH/GE +Mod	1 SR	min. 6	Z	E	ZfW x 50 Schritt	3 SR	Zd, Ko, Rw, Wd / Windrichtung (+3), Bewegl. Zone (10)	Elem(Luft), Umwt	283	Erlaubt die Kontrolle von Wetterphänomenen in der Umgebung.
Widerwille	MU/IN/GE	2 SR	min. 10	O, Z	D	B	ZfP* Wochen	Zd, Ko, Wd / Ausged. Wirkung (+7), Unfreiwill. Opfer (14)	Einf, Illu	285	Erzeugt unbewusste Angst und Abscheu vor einem Raum oder einem Objekt
Windhose	MU/IN/KK	15 Akt	1 pro Schritt	Z	D	ZfW x 20 Schritt	20 KR (A)	Zd, Ko, Rw, Wd / Windhose lenken (14)	Elem(Luft), Umwt	286	Ruft eine Windhose hervor, die bis zu Tornado-Stärke erreichen kann.
Windstille	KL/CH/KK +Mod	30 Akt	5 pro SR	Z	C	ZfW x 3 Schritt	variabel (A)	Zd, Er, Rw, Wd / Person o. Gegenstand (+3), Entfernung (+6), Orkan (+3/7)	Elem(Luft), Umwt	287	Schafft eine Zone der Windstille auch in schwerem Sturm.
Wipfellauf	MU/IN/GE	6 Akt	6 + 2 pro SR	P (f)	D	s	variabel (A)	Zd, Ko, Me, Rw, Wd / Kopfüber (+3), Humusbote (+3/7)	Elem(Humus), Eign	288	Anwender kann sich auf belebter Materie (dünnste Äste etc.) bewegen, als wäre es fester Untergrund.
Xenographus	KL/KL/IN	20 Akt	5 + 1 pro 10 KR	O	E	3 Schritt	variabel (A)	Zd, Ko, Rw, Wd	Hell	289	Ermöglicht das Erkennen der Bedeutung eines fremdsprachlichen und -schriftlichen Textes.
Zagibu	IN/CH/FF	3 Akt	3 pro 10 Unzen	OO	C	1 Schritt	augenblicklich	-	Objk, Elem(Erz)	290	Verwandelt Edelmetalle und Edelsteine in wertlosen Staub.
Zappenduster	IN/IN/FF	2 Akt	11	Z	C	ZfW Schritt	ZfP* SR	-	Umwt, Anti	291	Löscht alle natürlichen Lichter in der näheren Umgebung; verdunkelt magische Beleuchtung.
Zauber Klinge	KL/FF/KO	1 SR	4 + 1 pro TP	O	D	B	ZfP* Tage	Ko, Rw, Wd / Schnell (+3), Person (+5/11), Permanenz (+7/11), Namen (+7/14)	Objk, Krft	292	Verwandelt eine profane in eine magische Waffe.
Zaubernahrung	MU/MU/KO +Mod	3 SR	min. 2	P (f)	C	s	SA (A)	Zd, Wd, Rw (B) / Durstbann (+2)	Eign, Einf	293	Anwender kann die Auswirkungen fehlender Nahrung ignorieren.
Zauberwesen	MU/IN/CH	1 SR	11	Z	B	ZfP* x 100 Schr.	speziell	Zd, Rw / Feenruf (+3)	Herb, Verst	294	Ruft ein Feenwesen aus der näheren Umgebung herbei.
Zauberzwang	MU/CH/CH +MR	3 SR	27	P	E	B	speziell	Zd, Er, Me, Rw, Wd / Letzte Warnung (+3)	Herr, Scha	295	Dem Opfer wird eine längerfristige Aufgabe oder ein Tabu auferlegt.
Zorn d. Elemente	MU/CH/KO +Mod	5 Akt	TP	P	C	21 Schritt	augenblicklich	Zd, Ko, Me, Rw	E(ges.), Scha	296	Elementare Entladung verursacht Schaden.
Zunge lähmen	MU/CH/FF +MR	4 Akt	6	P	B	7 Schritt	ZfP* x 0,5 SR	Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd	Eign	297	Opfer ist nicht in der Lage, sich artikuliert zu äußern.
Zwingtanz	MU/KL/CH +MR	3 Akt	7	P	D	7 Schritt	ZfP* x 0,5 SR	Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd	Herr	298	Opfer verliert Kontrolle über eigenen Körper und beginnt, wild zu zucken.

Abkürzungen:

bei der Probe: Mod Modifikationen; **bei der Dauer:** Akt Aktion, KR Kampfrunde, SR Spielrunde; **beim Ziel:** O Objekt, OO mehrere Objekte, P Person, PP mehrere Personen, Z Zone, W Wesen, WW mehrere Wesen, (f) freiwillig; **bei der Reichweite:** s selbst, B Berührung; **bei der Wirkungsdauer:** (A) aufrechterhalten; **bei den Modifikationen:** Zd Zauberdauer verändern, Er Zaubervirkung erzwingen, Ko Kosten einsparen, Me Mehrere Ziele, Rw Reichweite verändern (Rw: B Reichweite auf Berührung verändern), Wd Wirkungsdauer verändern, Werte in Klammern geben die Erschwernisse und/oder den vorausgesetzten ZfW an. (+3/7) bedeutet z.B., dass die Variante des Zaubers um 3 Punkte erschwert ist und erst ab einem ZfW von 7 eingesetzt werden kann; **allgemein:** ZfW Zauberfertigkeitwert, ZfP* bei der Probe übrig gebliebene Zauberfertigkeitpunkte; **Merkmale:** Anti Antimagie, Besw Beschwörung, Dämo Dämonisch (sowie eventuelle Untermerkmale), Eign Eigenschaften, Einf Einfluss, E Elementar (sowie Untermerkmale), Form Form, Geis Geisterwesen, Heil Heilung, Hell Hellsicht, Herb Herbeirufung, Herr Herrschaft, Illu Illusion, Krft Kraft, Limb Limbus, Meta Metamagie, Objk Objekt, Scha Schaden, Tele Telekinese, Temp Temporal, Umwt Umwelt, Verst Verständigung.

ANHANG II: BEKANNTE RITUALE DER AVENTURISCHEN ZAUBERTRADITIONEN

SCHALE DER ALCHIMIE - ERSCHEFFUNG

Ritualname	Voraussetzung	Probe	Kosten	AP	Seite
Allegorische Analyse	Schale mit Weihe	KL/IN/FF +6	12 AsP, davon 1 permanent	125	115
Chymische Hochzeit	TaW Alchimie 10, Schale mit Allegorische Analyse	KL/IN/FF +6	14 AsP, davon 1 permanent	100	116
Feuer und Eis	Schale mit Weihe	IN/CH/KK +7	19 AsP	150	116
Mandricons Bindung	TaW Magiekunde 7, Schale mit Weihe	MU/IN/CH +7	17 AsP, davon 1 permanent	75	116
Transmutation der Elemente	TaW Alchimie 10, Magiekunde 7, Schale mit Mandricons Bindung	KL/IN/CH +7	18 AsP	125	116
Weihe der Schale	TaW Alchimie 7, RK (Alchimie, Hexe, Magier, Kristallomant)	MU/IN/KO +7	17 AsP + 2W6 LeP, je 1 permanent	100	116

SCHALE DER ALCHIMIE - AKTIVIERUNG

Ritualname	Wirkung	Probe	Kosten	Zauberdauer	Wirkungsdauer
Allegorische Analyse	Analysiert Alchimika	KL/KL/CH	1 AsP	7 Aktionen	RkP* KR
Feuer und Eis	erwärmt und kühlt Inhalt	KL/CH/KO	speziell	5 Aktionen pro Kategorie	max. RkP* Stunden
Transmutation der Elemente	ruft elementare Substanz	MU/IN/CH	1 AsP	2 Aktionen	5xRkP* Minuten

RITUALE DER DERWISCHE

Name	Voraussetzung	Wirkung	Musiz.-Probe	Ritualkenntnis-Probe	Kosten	Wirkungsdauer	AP	Seite
Rastullahs Güte	RK (Derwisch) 11	verstärkt Regeneration	+7	IN/CH/KO +3	13 AsP	folgende Ruhepause	150	174
Der Ruf des Krieges	RK (Derwisch) 3	erhöht Kampfstärke	+3	MU/CH/KO	8 AsP	für den nächsten Kampf	200	174
Der Schutz Rastullahs	RK (Derwisch) 11	erhöht MU und MR	+5	MU/IN/CH +5	10 AsP	13 Stunden	200	174
Sturm der Wüste	RK (Derwisch) 7	steigert Reiten und Lanzenreiten	+4	MU/GE/CH +2	9 AsP	bis Sonnenauf-/untergang	100	174
Zorn des Gottgefälligen	MU 14, RK 9	macht Angriffe magisch	+9	MU/MU/CH +7	13 AsP	für den nächsten Kampf	250	174

DRUIDISCHE HERRSCHAFTSRITUALE

Ritualname	Voraussetzung	Probe	AsP-Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	AP	Seite
Amulett der Herrschaft	RK (Druide) 7, MK Herr, SF Kristall d. Herrsch.	MU/KL/IN + MR	17 AsP	max. 7 Meilen	RkP* Tage	200	132
Kristall der Herrschaft	RK (Druide o. Schamane) 11, SF Wachs der Herrschaft	MU/KL/IN + MR	13 AsP	beliebig	RkP* Tage	150	132
Miniatur der Herrschaft	RK (Druide o. Schamane) 7, SF Wachs der Herrschaft	MU/KL/IN + MR	13 AsP	beliebig	RkP* Tage	150	132
Wachs der Herrschaft	RK (Druide o. Schamane) 7	MU/KL/IN + MR +	13+ AsP	beliebig	RkP* Tage	100	133
Wurzel des Blutes	RK (Druide o. Schamane) 7	MU/KL/IN + MR	13 AsP	beliebig	RkP* Tage	100	133

DRUIDISCHE DOLCHRITUALE - ERSCHEFFUNG

Ritualname	Voraussetzung	Probe	AsP-Kosten	AP	Seite
Bann des Dolches	RK (Druide) 7, MK Anti o. Geister, Dolch mit Gespür des Dolches	MU/MU/CH +6	23 AsP	100	133
Ernte des Dolches	RK (Druide o. Geode), Dolch mit Gespür des Dolches	IN/CH/FF +5	19 AsP	25	134
Gespür des Dolches	IN 12, RK (Druide o. Geode), Dolch mit Weihe des Dolches	MU/KL/IN +3	21 AsP	25	134
Lebenskraft des Dolches	RK (Druide o. Geode), Dolch mit Gespür des Dolches	IN/KO/KK +1	21 AsP	100	134
Leib des Dolches	KO 12, RK (Druide) 7, Dolch mit Gespür des Dolches	MU/CH/KO +7	17 AsP, einer permanent	25	134
Licht des Dolches	RK (Druide o. Geode), Dolch mit Weihe des Dolches	MU/KL/IN +5	21 AsP	50	134
Opferdolch	RK (Druide) 7, SF Blutmagie, Dolch mit Lebenskraft des Dolches	MU/KO/KK +7	21 AsP	100	134
Schneide des Dolches	RK (Druide o. Geode) 11, MK Elem. (Erz/Feuer), Dolch mit Gespür	IN/CH/KK +6	23 AsP	150	134
Schutz des Dolches	RK (Druide o. Geode) 11, Wildnisleben 10, Dolch mit Gespür	IN/CH/CH +5	21 AsP	75	135
Weg des Dolches	RK (Druide o. Geode), Dolch mit Gespür des Dolches	KL/IN/FF +3	19 AsP	25	135
Weihe des Dolches	RK (Druide o. Geode)	KL/CH/FF +2	17 AsP, einer permanent	100	135
Weisung des Dolches	RK (Druide o. Geode) 11, Magiek. 10, SF Krafflinienmagie I, Weg	IN/IN/CH +4	19 AsP	50	135

DRUIDISCHE DOLCHRITUALE - AKTIVIERUNG

Ritualname	Wirkung	Probe	Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer
Bann des Dolches	erzeugt Bannlinie gegen Dämonen und Geister	MU/MU/CH	speziell	B, Linie: max. ½ RkW Schritt	speziell
Gespür des Dolches	zeigt dämonische Präsenz an	MU/KL/IN	1 AsP	3xRkP* Schritt Radius	augenblicklich
Lebenskraft des Dolches	zieht nach 7 SR Konzentration LeP aus dem Boden	IN/KO/KK	1 LeP	selbst	augenblicklich
Licht des Dolches	verleiht dem Druiden den Vorteil Nachtsicht	MU/KL/IN	1 LeP	selbst	RkP* SR
Schneide des Dolches	kann einmal am Tag Naturstein zerschneiden	IN/CH/KK	2 AsP	B	RkP*/2 SR
Schutz des Dolches	schützt den Druiden vor natürlichen Elementen	IN/CH/CH	3 LeP	selbst	RkP* SR
Weg des Dolches	Dolch zeigt in die Richtung seines Weihortes	KL/IN/FF	1 AsP	beliebig	RkP* KR
Weisung des Dolches	weist den Weg zur nächsten Krafflinie	IN/IN/CH	2 AsP	beliebig	RkP*/2 SR

DIE MAGISCHEN ELFENLIEDER

Ritualname	Wirkung	Zauberdauer	Probe	Kosten	Zielobjekt	Reichweite	Wirkungsdauer	AP	Seite
Erinnerungsmelodie	Elf erinnert sich an Ereignis	speziell	M o. S + (1/SR)	5 AsP/SR	Einzelperson	selbst	augenblicklich	150	136
Friedenslied	besänftigt alle Lebewesen in Zone	mind. 1 SR	M + (5/Stunde)	10 AsP/Stunde	Zone	3xTaW m R	je nach AsP	250	136
Freundschaftslied	verbindet zwei Elfen auf immer	speziell	speziell	speziell	Zwei Pers.	3 Schritt	permanent	50	136
Lied der Lieder	erhöht Singen- u. Musizieren-TaW	beliebig	speziell	1 AsP pro 2 SR	selbst	Hörweite	beliebig	150	137
Lied der Reinheit	reinigt Ort von Dämonenpräsenz	mind. 6 SR	M o. S +5	3 AsP/Probe	Zone	TaW/2 m R	augenblicklich	150	138
Lied des Trostes	heilt Eigenschaftspunktverluste	etwa 1 Stunde	speziell	2+ AsP	Einzelperson	3 Schritt	augenblicklich	150	138
Melodie der Kunstfertigkeit	steigert Handwerk-TaW	min 1. SR	S + (2/Stunde)	5 AsP/Stunde	Einzelperson	selbst	beliebig	250	137
Sorgenlied	Elf erfährt Status geliebter Person	mind. 3 SR	M +2 und S +2	5 AsP	Einzelperson	beliebig	Zauberdauer	75	138
Windgeflüster	Elf erlebt Windvisionen	mind. 1 SR	M o. S + (2/SR)	3 AsP/SR	Einzelperson	selbst	Zauberdauer	100	138
Zauber melodie	erleichtert Zauberproben um 3	mind. 6 SR	M +6 oder S +6	7 AsP	Einzelperson	selbst	TaP* SR	150	139

Ein M bei Probe bedeutet eine Probe auf Musizieren, ein S bedeutet eine Probe auf Singen, jeweils mit den genannten Zuschlägen.

GEODISCHE RITUALE FÜR DEN RING DES LEBENS - ERSCHAFFUNG

Ritualname	Voraussetzung	Probe	Kosten	AP	Seite
Geodischer Wasserbann	RK (Geode)	MU/IN/CH +2	21 AsP + 1W6 LeP	75	128
Herr der Flammen	RK (Geode) 5	MU/IN/CH +4	21 AsP + 1W6 LeP	150	128
Kräfte der Natur	RK (Geode) 11, Macht des Lebens	MU/IN/CH	21 AsP + 1W6 LeP	100	129
Launen des Windes	RK (Geode) 14, Wirbelnder Luftschild	MU/IN/CH +4	21 AsP + 1W6 LeP	250	129
Macht des Lebens	RK (Geode) 11	MU/IN/CH +2	21 AsP + 1W6 LeP	150	129
Macht über den Regen	RK (Geode) 7, Geodischer Wasserbann	MU/IN/CH +5	21 AsP + 1W6 LeP	100	129
Magnetismus	RK (Geode)	MU/IN/CH +2	21 AsP (davon 1 pAsP) + 1W6 LeP	150	129
Seelenfeuer	RK (Geode) 7	MU/IN/CH +2	21 AsP + 1W6 LeP	200	130
Weg durch Sumus Leib	RK (Geode) 14, Macht des Lebens	MU/IN/CH +6	21 AsP + 1W6 LeP	200	130
Weihe der Schlange	RK (Geode)	MU/IN/CH +1	18 AsP +3 LeP, je einer permanent	100	130
Wirbelnder Luftschild	RK (Geode) 7, Geodischer Wasserbann	MU/IN/CH +2	21 AsP + 1W6 LeP	130	130

GEODISCHE RITUALE FÜR DEN RING DES LEBENS - AKTIVIERUNG

Ritualname	Wirkung	Zauberdauer	Probe	Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Seite
Geodischer Wasserbann	Schutzfeld gegen Regentropfen	7 Aktionen	KL/IN/KO	7 AsP/SR	selbst	nach AsP (A)	128
Herr der Flammen	kontrolliert offenes Feuer	12 Aktionen	MU/MU/IN	3 AsP/KR	RkW Schritt	max. 2xRkP* KR	128
Kräfte der Natur	heilt Wunden oder Krankheit	mind. 6 SR	IN/CH/KO	7 AsP	Berührung	augenblicklich	129
Launen des Windes	Geode wird fast völlig schwerelos	3 Aktionen	IN/FF/GE	12 AsP + 3AsP/SR	selbst	max. RkP* SR	129
Macht des Lebens	Schutz vor widernatürlichem Leben	6 Aktionen	MU/IN/CH	8 AsP + 1AsP/5KR	selbst	max. RkW Min. (A)	129
Macht über den Regen	lässt Wolken abregnen	6 Aktionen	IN/KO/KK	19 AsP	RkWx250 Schritt	speziell	129
Magnetismus	erzeugt magnetische Wirkung	6 Aktionen	KL/KO/KK	10 AsP	RkW Schritt Radius	2xRkP* KR (A)	129
Seelenfeuer	erzeugt Lebende schadenes Feuer	3 Aktionen	IN/CH/KK	1 AsP / KR & 5m ²	RkWx2 Schritt Radius	nach AsP (A)	130
Weg durch Sumus Leib	transportiert Geoden durch die Erde	12 Aktionen	MU/IN/KK	14 AsP	selbst	speziell	130
Wirbelnder Luftschild	lenkte nichtmagische Projektile ab	1 Aktion	KL/IN/GE	speziell	selbst	5xRkW KR (A)	130

STABZAUBER - ERSCHAFFUNG

Ritualname	Voraussetzung	Volumen	Probe	Kosten	AP	Seite
Bindung des Stabes	RK (Gildenmagie) 3	0	KL/CH/FF +3	22 AsP, davon 1 permanent	100	109
Doppeltes Maß	RK (Gildenmagie) 7	1	KL/FF/GE +4	19 AsP	50	109
Ewige Flamme	RK (Gildenmagie) 5	2	KL/KL/FF +4	23 AsP	75	109
Flammenschwert	RK (Gildenm.) 11, Stab ist Flamme + Krafft.	7	MU/KL/IN +7	31 AsP	300	109
Hammer des Magus	RK (Gildenmagie) 7	3	MU/CH/KK +6	27 AsP	150	110
Krafftokus	RK (Gildenmagie) 11	3	KL/IN/CH +7	27 AsP	150	110
Merkmalsfokus	RK (Gildenmagie) 11, Stab ist Krafftokus	5	KL/IN/IN +9	23 AsP	150	110
Modifikationsfokus	RK (Gildenmagie) 11, Stab ist Krafftokus	3	KL/KL/IN +9	27 AsP	200	110
Schuppenhaut	RK (Gildenmagie) 14	5	MU/IN/CH +7	24 AsP	300	110
Seil des Adepten	RK (Gildenmagie) 7	2	KL/IN/GE +5	21 AsP	150	111
Zauberspeicher	RK (Gildenmagie) 11, Stab ist Krafftokus	speziell	KL/KL/IN +11	31 AsP	200	111

STABZAUBER - AKTIVIERUNG

Ritualname	Wirkung	Zauberdauer	Probe	Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Seite
Doppeltes Maß	Länge verdoppelt o. halbiert sich	1 Aktion	-	1 AsP	Berührung	beliebig	109
Ewige Flamme	Ende des Stabes erhält Flamme	1 Aktion	-	1 AsP	Berührung	beliebig	109

Flammenschwert	Stab wird zum Flammenschwert	1 Aktion	MU/IN/GE	3 AsP + speziell	RkW/2 Schritt	beliebig	109
Hammer des Magus	Stab übt starke Kraft auf Objekt aus	3 Aktionen	MU/CH/KK	3 AsP	Berührung	augenblicklich	110
Schuppenhaut	Stab wird zu Schuppentier	5 Aktionen	MU/IN/KO	3 AsP	beliebig	beliebig	110
Seil des Adepten	Stab wird 10 m Seil	1 Aktion	-	1 AsP	Berührung	beliebig	111

HEXENFLÜCHE

Ritualname	Wirkung	Probe	Gegenprobe	Kosten	Wirkungsdauer	AP	Seite
Ängste mehren	Opfer erhält gewisse Angst	MU/IN/CH +4	MU	10 AsP	RkP* Tage, permanent möglich	75	118
Beiss auf Granit!	Opfer kann nichts Festes mehr essen	MU/IN/KK +4	KO	12 AsP	RkP* Tage, permanent möglich	150	118
Beute!	Macht Opfer interessant für Raubtiere	IN/CH/CH +5	IN	13 AsP	bis Gegenprobe gelingt	75	119
Hagelschlag	ruft Hagelschauer auf Gebiet	KL/IN/KK +6	keine	27 AsP	RkP* SR	150	119
Hexenschuss	Opfer bekommt Rückenschmerzen	IN/CH/KK	KO	9 AsP	bis zur vollständigen Linderung	75	119
Kornfäule	lässt Ernte verfaulen	KL/IN/KK +3	keine	21 AsP	augenblicklich	125	119
Krötenkuss	Opfer erhält abstoßende Aura	MU/CH/CH +4	CH	15 AsP	bis Gegenprobe gelingt	100	119
Mit Blindheit schlagen	Opfer verliert einen Sinn	MU/KL/IN +3	KO	10 AsP	2xRkP* SR, permanent möglich	100	119
Pech an den Hals wünschen	Opfer hat enormes Pech	MU/IN/IN	MU	8 AsP	RkP* Tage, permanent möglich	100	120
Pestilenz	Opfer erkrankt an Krankheit	MU/KL/CH +Stufe	KO	12 AsP	Stufe in AsP	100	120
Schlaf rauben	Opfer kann nicht mehr einschlafen	KL/CH/CH +5	MU	15 AsP	RkP* Tage, permanent möglich	100	120
Todesfluch	Opfer verliert Lebenskraft	MU/CH/KO +5	KO	15 AsP	bis Gegenprobe gelingt	100	120
Unfruchtbarkeit	Opfer wird unfruchtbar	IN/KO/KO +5	KO	12 AsP	RkP* Wochen, permanent möglich	50	120
Viehverstümmelung	Organ eines Tieres verkümmert	IN/KO/KO +3	KO	12 AsP	RkP* Tage, permanent möglich	75	120
Warzen sprießen	Opfer bekommt hässliche Warzen	IN/CH/CH -2	CH	6 AsP	RkP* Tage, permanent möglich	50	120
Zunge lähmen	Zunge des Opfers wird gelähmt	IN/CH/FF	KO	12 AsP	RkP* Stunden, permanent möglich	50	121

Zauber der Vertrauten

Zaubername	Wirkung	Zauberdauer	Probe*	Kosten	Zielobjekt	Reichweite	Wirkungsdauer	AP	Seite
Dinge aufspüren	findet Gegenstand der Hexe	7 Aktionen	KL/IN/IN +Mod	3 AsP	Objekt	RkW Meilen	RkP* SR	10	125
Erster unter Gleichen	Vertrauter schüchtert Tier ein	2 Aktionen	MU/MU/CH +MR	5 AsP	Wesen.	3 Schritt	mind. 2xRkP* SR	20/10	126
Hexe finden	Vertrauter findet Hexe	5 Aktionen	KL/IN/IN +Mod	2 AsP	Hexe	RkW Meilen	RkP* SR	15	126
Krötengift (nur Kröte)	Kröte hext Krötenhand an	2 Aktionen	IN/CH/KO	4 AsP	Wesen	selbst	speziell	20	126
Krötenschlag (nur Kröte)	Kröte greift Gegner an	2 Aktionen	IN/CH/KK	alle AsP	Wesen	RkW/2 Schritt	augenblicklich	0	126
Schlaf rauben	Vertrauter raubt Schlaf	5 Aktionen	KL/IN/KO	1 AsP	Person	RkW Schritt	speziell	20	126
Stimmungssinn	nimmt Stimmung d. Gegenübers auf	2 Aktionen	IN/IN/CH	2 AsP/SR	Person	RkW Schritt	max. RkP* SR	15	126
Tarnung (nicht alle Tiere)	Tier tarnt sich	1 Aktion	IN/IN/GE	2 AsP	Wesen	selbst	RkP* SR	15	126
Tiersinne	Vertrauter leiht Hexe Sinn	5 Aktionen	KL/IN/IN	3 + 2 AsP/SR	Hexe	Berührung	max. RkP* SR	15	127
Ungesehener Beobachter	Hexe spioniert über Vertrauten	5 Aktionen	IN/IN/CH	7 AsP	Hexe	RkW Meilen	speziell (A)	20	127
Wachsamer Augen	Vertrauter ruft Tiere zur Wacht	speziell	IN/IN/CH	5 AsP	Wesen	RkWx100 m	Sonnenauf- o. Unterg.	15	127
Zwiegespräch	Vertrauter übermittelt Gefühle	2 Aktionen	KL/IN/IN	2 AsP	Hexe	Berührung	bis Kontakt endet		127

*) Diese Zauber werden auf die Eigenschaften der Hexe, jedoch mit der Ritualkenntnis des Vertrauten ausgeführt, wenn die Hexe mit diesem in körperlichem Kontakt steht, und mit der Astralenergie des Vertrauten gespeist. Die geforderten Eigenschaften für die Probe sind bei den Zaubern notiert. Zaubert der Vertraute alleine, so muss auf dessen Eigenschaften gewürfelt werden, jedoch sind alle Proben prinzipiell um 15 Punkte erleichtert.

Kristallkugelzauber – Erschaffung

Ritualname	Voraussetzung	Probe	Kosten	AP	Seite
Bindung der Kugel	RK (Gildenmagie, Scharlatan, Kristallomant)	KL/CH/FF +5	13 AsP, einer davon permanent	100	112
Bildergalerie	RK (Gildenmagie, Scharlatan, Kristallomant) 11	KL/IL/IN +9	21 AsP, evtl. einer permanent	75	112
Bilderspiel	RK (Gildenmagie, Scharlatan, Kristallomant) 7	KL/IN/CH +6	17 AsP	50	112
Brennglas und Prisma	RK (Gildenmagie, Scharlatan, Kristallomant)	KL/IL/FF +5	11 AsP	50	113
Farben des Geistes	RK (Kristallomant) 11, Kugel mit <i>Warnendem Leuchten</i>	KL/IN/CH +7	17 AsP	75	113
Fernbild	RK (Kristallomant) 11, Bilderspiel	KL/IN/CH +8	23 AsP	150	113
H'Szints Auge	RK (Kristallomant) 11, Kugel mit <i>Brennglas und Prisma</i>	KL/IN/FF +7	21 AsP	75	113
Kugel des Hellsehers	RK (Gildenmagie, Scharlatan, Kristallomant) 7	KL/IN/CH +5	14 AsP	150	114
Kugel des Illusionisten	RK (Scharlatan) 7	KL/IN/CH +3	19 AsP	200	114
Orbitarium	RK (Gildenmagie, Kristallomant) 14, TaW <i>Sternkunde</i> 7	KL/IN/FF +8	21 AsP	100	114
Schutz gegen Untote	RK (Gildenmagie) 11	KL/CH/KO +6	21 AsP	150	114
Wachendes Auge	RK (Gildenmagie, Kristallomant, Scharlatan) 14	MU/IN/CH +6	19 AsP	200	114
Warnendes Leuchten	RK (Gildenmagie, Kristallomant, Scharlatan) 7	KL/IN/CH +6	19 AsP	100	114

KRISTALLKUGELZAUBER - AKTIVIERUNG

Ritualname	Wirkung	Zauberdauer	Probe	Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Seite
Bildergalerie	Kugel kann Bild festhalten u. zeigen	10 Aktionen	MU/IN/CH	1 AsP +1 AsP/Min.	RkW Schritt	RkP* Minuten (A)	112
Bilderspiel	Kugel zeigt farbige Bilder	6 Aktionen	IN/IN/CH	5 AsP	RkW Spann	3xRkP* KR (A)	112
Brennglas und Prisma	Kugel kann Brennweite ändern	7 Aktionen	KL/KL/FF	1 AsP	Kugel	RkP* SR	113
Farben des Geistes	zeigt Gefühle von Person/Umgebung	12 Aktionen	KL/IN/CH	3 AsP bzw. 5 AsP	Berührung / 3xRkP* Schritt	max. RkP* SR	113
Fernbild	zeigt Bilder in fremder Kristallkugel	30 Aktionen	MU/IN/CH	5 AsP + 5AsP/km	RkW Meilen	3xRkP* KR (A)	113
H'Szints Auge	Edelstein aufnehmen und formen	1 SR	KL/KL/IN	0 AsP	Berührung	max. RkP* SR	113
Kugel des Hellsehers	erleichtert Hellsicht u. Verständigung	4 Aktionen	MU/IN/IN	1 AsP	Berührung	max. RkP* SR	114
Kugel des Illusionisten	verstärkt die Wirkung von Illusionen	5 Aktionen	IN/CH/CH	1 AsP	Berührung	max. RkP* SR	114
Orbitarium	schafft Abbild des Sternenhimmels	20 Aktionen	KL/IN/FF	2 AsP +1 AsP/SR	Berührung	max. RkP* SR	114
Schutz gegen Untote	schützt gegen Untote und Golems	5 Aktionen	KL/CH/CH	5 AsP pro Stunde	Berührung	max. RkP* h (A)	114
Wachendes Auge	erlaubt Blick durch die Kugel	7 Aktionen	MU/IN/KL	7 AsP	RkW/2 Meilen	RkP* Minuten	114
Warnendes Leuchten	Kugel warnt vor Hass und Mordlust	7 Aktionen	IN/IN/CH	3 AsP	3xRkW Schritt Radius	speziell	114

RITUALE DER KRISTALLOMANTEN

Ritualname	Voraussetzung	Probe	AsP-Kosten	AP	Seite
Kristallbindung	RK (Kristallomant)	KL/IN/FF + Mod.	13 AsP, davon 1 permanent	100	139
Kristallformung	RK (Krist.), FF 14, Hartes Schm. 10, Gesteinsk. 10, Steinschn. 8	KL/FF/KK + Mod.	1 AsP pro 100 Karat (mind. 5)	250	139
Kristallkraft bündeln	MU 13, RK (Kristallomant o. Achaz-Schamane) 11	MU/IN/CH	-	150	140
Madakristall	RK (Krist.) 11, Kristallb., Matrixverst., Kugel mit H'Szints Auge	-	-	300	140
Matrixkristall	RK (Kristallomant) 14, SF Thesiskristall	speziell	-	200	140
Thesiskristall	RK (Krist.), SF Kristallformung, Magie- & Gesteinskunde 10	KL/IN/FF + Mod.	(Qualität der Thesis) W6 AsP	200	140

SCHUPPENBEUTEL-RITUALE

Ritualname	Voraussetzung	Probe	AsP-Kosten	Zauberdauer	AP	Seite
Bindung des Beutels	Ritualkennntnis (Kristallomantie)	IN/FF/KO +5	11 AsP, einer davon permanent	1 Tag	100	141
Ewige Wegzehrung	RK (Kristallomantie), Unberührt von Satinav 10	IN/FF/KO	19 AsP	1 Tag und 1 Nacht	200	141
Suchende Finger	Ritualkennntnis (Kristallomantie)	KL/FF/FF +5	17 AsP	1 Tag	100	141

SCHAMANEN-RITUALE

Name	Grad	Ziel	Herkunft	Reichweite	R.-dauer	Probe	W.-dauer	Seite
Amgrims Höhle	II	Z	Ach, Niv, Gja, Gob	B	K	bannen	RkP* Stunden	155
Aufmerksam Wächter	II	P	Gob, Utu, Wdm	B	R	binden	RkP* Stunden	155
Blick in Liskas Auge	II	S	alle	B	R	rufen	Ritualdauer	156
Blick ins Geisterreich	I+	S	alle	B	K	rufen	RkP* KR	156
Blutsbund	I	P+P	Niv, Gja, Trz, Fer, Ork	B	G	binden	permanent	156
Brazoragh Ghorkai	III	P(S)	Fer, Ork	B	R	binden	RkP* Stunden	156
Ergochai Tairachi	IV	P	Ork	B	G	binden	RkP* Stunden	156
Exorzismus	II+	P	alle	B	G	bannen+	augenblicklich	157
Farben des Krieges	III	PPP	Wdm, Utu, Tzk, Gob, Toc	B	G	binden	RkP* Tage	157
Fluch der Verwirrung	III	P	Utu	Sicht	12 A	rufen	RkP* KR	157
Freie Seelenfahrt	III	S	alle	B	R	rufen	RkW SR	157
Gaben der Erde	III	S	Gob	RkP* Meilen	G	rufen	augenblicklich	157/164
Geisterbote	II	P	alle	B	R	rufen	speziell	157
Geisterkerker	II	P	alle	RkW Schritt	K	binden+	RkP* Tage	158
Geistheilung	II	P	alle	B	R/G	bannen+	augenblicklich	158
Geleit des Nipakau	I	P	Wdm, Utu, Toc	B	R	bannen	permanent	158
Gesang der Wölfe	I	P	Niv	10xRkW km	K	rufen	10 xRkP* KR	158
Gharyak Maruki	III	P+P	Ork	B	G	binden	RkP* Wochen	159/161
Großer Geisterbann	II+	P	alle außer Ach	21 Schritt	15 A	bannen+	augenblicklich	159
Hairuf	IV	PP	Toc	10xRkW km	K	rufen	speziell	159/164
Hauch des [Elements]	I+	P	alle	B	K	binden	RkP* SR	159
Heimführung der Herde	III	PPP	Fer, Ork, Gob, Niv	RkW Meilen	R	rufen+	RkP* Stunden	159
Herz des Tieres	IV	PP	Gj, Wd, Ut, Fer, Trz, Ork	B	G	aufnehmen	RkP* Tage	159
Hilferuf	II+	P	alle	RkWx100 m	10 A	rufen	speziell	159
Jagdfieber	I	S	Fer, Trz	B	R	binden	RkP* Stunden	159
Khurkachai Tairachi	III	PP	Ork	B	K	rufen	speziell	160

Name	Grad	Ziel	Herkunft	Reichweite	R.-dauer	Probe	W.-dauer	Seite
Kraft der Tayas	III	PPP	Wdm, Utu, Toc	10xRkW m	G	rufen	RkP* Tage	160
Kraft des Tieres	II	S	Gja, Fer, Trz, Wdm, Niv	21 Schritt	K	aufnehmen	RkP* SR	160
M'char Utrak Rikail	II	Z	Ork, Gob	speziell	10 A	rufen	permanent	160
Macht der Elemente	III	sp.	Alle	max. 3 Schritt	K	rufen	speziell	160
Macht des Blutes	II	P	Trz	7 Schritt	6 A	bannen+	RkP* KR	160
Mailam Rekdais Segen	IV	PPP	Gob	B	G	rufen	RkP* Stunden	161
Mammutruf	IV	PP	Gja	10xRkW km	K	rufen	speziell	161/164
Ogerruf	IV	PP	Ork	10xRkW km	K	rufen	speziell	161/164
Pfad der Blutrache	IV	P(S)	Fer	10xRkW km	Z	rufen	RkP* Monate	161
Rat der Ahnen	I	P(S)	alle außer Ach, Gob	B	G	rufen+	speziell	161
Regentanz	IV	ZZZ	außer Ach, Gja, Niv, Toc	50xRkW m	G	rufen	RkP* Stunden	161
Reinigen des Wassers	II	P	Toc, Gja	B	R	bannen+	augenblicklich	161
Reißgramms Fährte	II	P(S)	Niv	B	R	binden	RkP* Stunden	161/159
Reitender Geist	III	P(+P)	Gob, Ork, Fer, Trz, Gja	B	G	binden	RkP* Wochen	161
Rikais Verderben	IV	Z	Ork, Gob	speziell	10 A	rufen	permanent	162/160
Rinderruf	III	PP	Fer	10xRkW km	K	rufen	speziell	162/164
Ruf des Schamanen	III	PPP	Ach	RkW Meilen	K	rufen	RkP* Stunden	162
Schlangenfuch	IV	P	Wdm, Utu, Fer, Ach	B	R	binden+	RkP* Wochen	162
Schlangengeist	III	S	alle außer Gob, Ork, Toc	B	G	aufnehmen	speziell	162
Schlingerruf	IV	PP	Ach	10xRkW km	K	rufen	speziell	162/164
Schomas Kraft	II	S/P	Trz	B	G	speziell	speziell	162
Schutz der Jurte	II	Z	Niv, Gja, Ork, Gob	B	R	binden	RkP* Wochen	162
Schützende Rotte	II	P	Gob, Ork, Niv, Ach	B	R	binden	RkP* Tage	162
Seeschlangeneruf	V	P	Ach	10xRkW km	K	rufen	speziell	163/164
Stimme des Nipakau	II	P	Wdm, Toc, Utu	B	K	rufen+	RkP* SR	163
Tabuzone	II+	Z	Wdm, Utu, Ach, Fer	RkW m	G	binden	RkP* Wochen	163
Tauschplatz	III	PP	Toc, Wdm	RkW m	R	binden	RkP* Stunden	163
Tiere aus Farben	IV	P	Gob	B	R	binden	RkP* Tage	163
Tränke meine Herde	II	S	Fer, Ork, Gob, Niv	B	G	rufen	augenblicklich	163/164
Weckruf	I	PP	Ach	RkW m	R	binden	RkP* Stunden	163
Weg des Windes	II	P (S)	Niv, Gja, Trz	B	R	aufnehmen	RkP* Stunden	164
Wegzeichen	I	P	Niv, Gja	10xRkW km	R	binden	RkP* Tage	164
Weidegründe finden	II	S	Fer, Ork, Gob, Niv	B	Z	rufen	augenblicklich	164
Wild finden	III	S	Gob, Ork, Gja	RkP* Meilen	G	rufen	augenblicklich	164
Wildschweineruf	II	PP	Gob	10xRkW km	K	rufen	speziell	164
Wolfsfluch	IV	P	Niv	B	R	binden+	RkP* Wochen	164/162
Wolfsruf	II	PP	Niv	10xRkW km	K	rufen	speziell	164
Zeichen setzen	II	speziell	Toc	21 Schritt	G	binden	RkP* Wochen	164
Zorn des Berglöwen	II	S	Trz, Gja, Fer, Niv	B	12 A	aufnehmen	10xRkP* KR	165

Ritualdauer (R.-dauer): bei Spontanritualen ist die Dauer in Aktionen angeben, in anderen Fällen eine Abkürzung: K=Kurzritual (1 SR), R=Ritual (halbe Stunde), G=Großritual (mehrere Stunden), Z=Zyklus (mehrere Tage)

RITUALE DER KNOCHENKEULE

Ritualname	Voraussetzung	Probe	Kosten	AP	Seite
Bann der Keule	Geister binden 11	Geister binden +9/+12/+15	3W6 AsP, davon 1/2/3 permanent	150	167
Geist der Keule	Geister binden 11	Geister binden + Mod.	4W6 AsP, davon beliebig viele permanent	200	167
Gespür der Keule	Geister binden 5	Geister binden + Mod.	3W6 AsP, einer davon permanent	100	167
Härte der Keule	Ritualkenntnis (Schamane)	Geister binden + Mod.	Speziell	50	167
Hilfe der Keule	Geister binden 7	Geister binden +5/+8/+12	3W6 AsP, davon 1/3/5 permanent	100	167
Kraft der Keule	Geister binden 7	Geister binden + 3 + mTP	3W6 AsP, davon beliebig viele permanent	75	167
Nähe zur Natur	Geister binden 7	Geister binden +5/+8/+12	3W6 AsP, davon 2 permanent	100	167
Opferkeule	Ritualkenntnis (Schamane), SF Blutmagie	Geister binden +7	4W6 AsP	100	167
Weihe der Keule	Ritualkenntnis (Schamane)	Geister binden +3 + pAsP	3W6 AsP, einer davon permanent	100	167
Zauber der Keule	Geister binden 9	Geister binden +7/+10/+13	3W6 AsP, davon 1/3/5 permanent	100	168

RITUALE DER DURRO-DÛN – AKTIVIERUNG

Ritualname	Voraussetzung	Ritualprobe	AsP-Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	AP	Seite
Hauch des Odûn	MU 12, IN 12, RK (Durro-Dûn) 3	keine	—	—	—	100	169
Haut des Odûn	SF Hauch des Odûn, RK (Durro-Dûn) 7	MU/KO/KK	4 AsP/Verwandlung	selbst	RkP* SR	200	169
Blut des Odûn	SF Haut des Odûn, RK (Durro-Dûn) 10	MU/GE/KK	7 AsP	selbst	5xRkP* KR	200	168
Ruf des Odûn	SF Blut des Odûn, RK (Durro-Dûn) 12	MU/CH/GE	4 AsP / 7 AsP	speziell	speziell	100	169
Seele des Odûn	SF Ruf des Odûn, RK (Durro-Dûn) 15	MU/IN/GE	4 AsP + 1 AsP/SR	selbst	max. RkW SR	300	169

DIE ZAUBERTÄNZE

Ritualname	Wirkung	Zauberdauer	Ritualprobe	AsP-Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	AP	Seite
Firuns Jagd	steigert Ausdauer und Gewandtheit	mind. 4 SR	CH/GE/KO	2 / Pers.&AuP	RkW/2 Schritt	RkP* Stunden	200	142
Madayana	Traumbotschaften erzeugen	mind. 3 SR	MU/CH/CH	12 AsP	speziell	für den Tanz	250	142
Rahjas Begehren	erzeugt rahjagefällige Gedanken	mind. 3 SR	MU/CH/CH	3 AsP/SR	RkW/2 Schritt	für den Tanz	150	143
Selinata	macht Zuschauer leichtgläubig	mind. 3 SR	MU/IN/CH	7 AsP	RkW/2 Schritt	RkW/5 Stunden	150	143
Tanz der Bilder	erschafft Illusionsbilder nach Wunsch	mind. 1 SR	CH/CH/GE	5 AsP +1/SR	RkW Schritt	Dauer des Tanzes	100	143
Tanz der Erlösung	Tanz befreit von Beherrschungszaubern	mind. 6 SR	MU/CH/CH	12 AsP	RkW/2 Schritt	augenblicklich	100	143
Tanz der Ermutigung	steigert MU und MR	mind. 2 SR	MU/MU/CH	7 AsP	RkW Schritt	2xRkP* Stunden	200	143
Tanz der Freude	heilt Wunden, Gift und Krankheit	mind. 3 SR	IN/CH/GE	7 AsP	RkW/2 Schritt	augenblicklich	250	144
Tanz der Gemeinschaft	wirkt wie UNITATIO auf Zuschauer	1 SR/Nutznießfer	KL/IN/CH	mind. 4 AsP	speziell	1 Stunde	100	144
Tanz der Liebe	Zuschauer finden Tänzer sympathisch	mind. 3 SR	IN/CH/GE	7 AsP	RkW Schritt	2xRkP* Stunden	100	144
Tanz der Unantastbarkeit	erzeugt magisches Schutzschild	mind. 3 SR	MU/KK/KO	2 AsP/(RS +1)	selbst	RkP* SR	200	144
Tanz der Wahrheit	Tänzerin kann Gedanken lesen	mind. 2 SR	IN/IN/CH	5 AsP/Person	RkW/3 Schritt	RkP* KR	100	144
Tanz der Weisheit	erhöht KL und macht scharfsinnig	mind. 6 SR	KL/KL/CH	15 AsP	RkW/2 Schritt	2xRkP* Stunden	150	145
Tanz des Ungehorsams	steigert MR der Tänzerin	mind. 1 SR	MU/IN/CH	speziell	selbst	2xRkP* Stunden	150	145
Tanz ohne Ende	lässt Zuschauer in Trance verfallen	mind. 4 SR	MU/IN/CH	13 AsP	RkW/2 Schritt	6xRkP* SR	200	145

DIE RITUALE DER ZIBILJA

Ritualname	Wirkung	Zauberdauer	Ritualprobe	AsP-Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	AP	Seite
Bienenfließ	Zibilja legt Müdigkeit ab	50 Aktionen	MU/KO/KO +3	7 AsP	Berührung	RkP*/2 Tage	50	146
Bienenkönigin	Zibilja kontrolliert Handlungen	einige Stunden	MU/MU/CH +7	20 AsP	speziell	RkP* Stunden	300	146
Bienenschwarm	Bienen suchen Objekt für Zibilja	1 SR	MU/IN/CH	7 AsP	RkP* Meilen	speziell	75	146
Bientanz	setzt Ortsmarkierung	1 Nacht	MU/KO/CH +2	speziell	speziell	speziell	125	146
Mackestopp	verzaubertes Objekt erhält Unglücke	1 SR	IN/CH/KO + Mod.	10 AsP	Berührung	max. ein Monat	150	146
Ruf des Bienenstocks	kann verkaufte Objekte verfolgen	mind. 3 SR	KL/IN/IN + Mod.	speziell	beliebig	augenblicklich	300	147
Schwarmseele	Aufnahme in den Sippenverband	eine Nacht	MU/IN/IN + Mod.	8 AsP	Berührung	augenblicklich	100	147
Siegel der Ewigen Ruhe	versiegelt Gräber	1 SR	KL/KO/KK	10 AsP	Berührung	speziell	150	147
Traumseherin	dringt in Träume ein	ca. 1 Minute	IN/IN/CH + ½ MR	5 AsP + 2/Min.	Berührung	max. RkP* Minuten	100	148
Traumwissen	ruft Träume wieder in Erinnerung	ca. 6 SR	KL/KL/IN	7 AsP	selbst	augenblicklich	100	148
Unsichtbare Chronik	befragt Gegenstände	3 SR	KL/IN/CH + Mod.	11 AsP	Berührung	für die Zauberdauer	150	148
Wachshaut	bewahrt Tote o. Lebensmittel vor Verfall	1 SR	MU/KO/CH	speziell	Berührung	RkP* Wochen	125	148
Weisheit der Schrift	erleichtert schwierige Entscheidungen	mehrere Stunden	KL/IN/CH + Mod.	speziell	RkW Schritt	RkW/2 Tage	75	148
Winterlager	markiert Ort zum leichten Finden	eine Nacht	MU/KO/CH	5 AsP	beliebig	speziell	50	148

WEITERE RITUALE

Ritualname	Voraussetzung	Probe	Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	AP	Seite
Apport (OR)	Bindungsritual, MU, KL je 12, IN, CH je 13	MU/IN/CH +7	19 AsP (inkl. 1 pAsP)	speziell	permanent	200	106
Bannschwert (OR)	RK (Druide, Geode, Hexe, Magier, Krist., Scham.)	MU/MU/KL +5	49+ AsP (2+ pAsP)	speziell	permanent	200	106
Druidenrache	Spruchzauberer, MU 15	MU/MU/KO	das Leben	selbst	eine Stunde	100	107
Gestalt aus Rauch	RK (Geode) 11	MU/IN/CH +5	17 AsP	RkW Schritt	3xRkP* KR	250	131
Große Meditation (Z)	KL 12, IN 12	MU/Leiteig./CH	400 AP	selbst	permanent	100	10

<p>Elementare Essenz 343 Elementare Hellsicht 232, 385 Elementare Hexalogien 383–385 Elementare Leiber 381, 384 Elementare Manifest. (Dienst) 182 Elementare Reinheit 382–383 (Dienst) 182–183 Elementare Sekundärtschäden 383–385 Elementare Transition (Mod.) 43 Elementare Zauberelemente 356, 380, 412 Elementare Zusammenballung 385 Elementarer Bann 385 Elementarer Diener 175–177, 186, 383 Elementarer Meister 178, 186, 200, 201 Elementares Hexagramm 367 Elementares Wachstum 385 Elementargeist 178, 179, 181, 186, 200–201, 388 Elementarharm. Aura (SF) 187 Elementarherr 200 Elementarismus 379–386 Elementarkrieg 252 Elementarsphäre 356 Elementarwesen 200, 343 Elemente 7, 379–386 Gewichte und Volumina 182 Elementewandler 256 Elenvener Akademie 255, 273 Elfen 18, 75, 319–322, 354, 381, 388, 407 Traditionsrituale 105 Elfenlieder 135–139, 322 Elfische Repräsentation 321 Elfisches Zaubern 320 Elixier des Lebens 410 Elixier Sumus 410 Elixier brauen 60–62 Empfindl. gg. geweihte Objekte 232 Enigma des Rohal 412 Entfernung Horizont 23 Entschwörung 185–186 Entwicklung bei Vertrauten 124 Entzauberung von Artefakten 53 Erde 380 Erdheiligtum bei Altzoll 339, 367 Erdkraft 7, 379 Erfahrung für Vertrautentiere 124 Erfahrung für Zauberelemente 73–76 Erfolg, automatischer 15 Ergochai Tairachi 156–157 Erhebung von Untoten 192–194 Erinnerungsmelodie 136 Erkennen einer Illusion 26 Erleichterung v. Zauberelementen 13–14 Ernte des Dolches 134 Errichtung eines Unheiligtums 242 Erschaffen von Chimären 194–197 Erschaffen von Träumen 70 Erschaffungsprobe 105 Erscheinung 205, 387 Erscheinungsformen d. Elemente 382 Erschweris v. Zauberelementen 13–14 Erste Ebene 358 Erste Sphäre 356 Erster unter Gleichen 126 Erstes Schwarzes Auge 252, 352, 372, 410 Erz 380, 382, 384 Erzdamonen 357, 391, 394 als Traumerzeuger 70 Magna Opera 402 Material 198 Namen 393, 394 Versuchungen 405–406 Erzelementar 202 Erzmagier 303 Erzw. Zauberelemente (SpoMod) 20–21 Esoterische Stabzauber 108 Esse Anboschus 354 Essentia Obscura 90, 254 Eugalp 211–212, 400 Eule als Vertraute 123, 124–125, 127, 312 Eulenhexe 312 Ewige Flamme 109 Ewige Weggührung 141 Ewiger Dschungel 152 Ewiges Konzil ... 253, 271 Ewiggrüne Ebene 354 Existenz 232 Exorzismus 157, 158, 161, 186 Exorzist (SF) 185, 186 Fahrende Gemeinschaft 312 Fahrende Hexe 312 Failgram 410 Fajlaraan 217 Falke als Vertrautentier 123, 125, 127 Famerlin 264 Famerlor 252 Farulus 230 Farben des Geistes 213 Farben des Krieges 157 Fasarer Akad. 253, 254, 273–274 Fassungsverm. v. Magierstaben 108 FCA 263 Feen 349–350, 378 Feenwelten 361, 363–366 Feilscher 346–347 Fels 380 Felsenrune 60 Ferkinas 152, 354, 407 Besessene 171–173, 250, 335–336</p>	<p>Schamanen 165, 335–336 Fernbild 113 Fernzauberei (SF) 24 Fesseln von Zauberelementen 32 Festumer Akademie 274–275 Festumer Alchimisten 307 Fetische der Schamanen 150–151 Feuer 379, 382, 384 Feuer und Eis 116 Feuerbann 384 Feuerelementar 201–202 Feuerhand 249 Feuersturm 385 Feuerwusel 386 Feyangola 322 Fienlauki 334 Firmament 355 Firnelen 252, 254 Firuns Jagd 142 Fischgift 244 Fixierung einer Theses 79–80 Fixierung eines neuen Zauberelementes 40 Fjarniger 354, 388, 407 Schamanen 339–340 Flammenschild 109–110 Fliegende Bornländer 387 Fließsandgolem 231 Fluch (Eigenschaft) 232 Fluch der Pestilenz 165 Fluch der Verwirrung 157 Flüche 117–121, 309 Flug des Weltendiskus 372 Flügelrad 412 Flüglergeräte für Hexen 121, 309 Folgeschaden (Eigenschaft) 232–233 Form (Merkmal) 25 Form d. Formlosigkeit (SF) 178, 190 Formel 6 Formlosigkeit 233 Forschung, metamagische 40 Fortpflanzungsfähigkeit 233 Fratemitas et Sororitas ... 263 Fraternitas Uthari 264 Frazarath 225 Freie Seelenfahrt 152–153, 157, 338 Freipfeile 246 Freizauberei 44 Fremde Repräsentation 18 Fremmelshof 255 Freunde Sumus 315 Freundschaftslied 136–137 Friedenschild 136 Frostwurm 29, 349, 410 Fuldigor 255 Fünfte Ebene 359 Fünfte Sphäre 357 Fußfesseln, eiserne 32 Gaben der Erde 157, 164 Gaben des Odün 168–169 Gabetaj 334 Gal'k'zuul 393, 396 Gal'k'zuul 396 Garethur Akademie 254, 255, 275–276 Garethur Pamphlet 255 Gargyl 29, 230, 255, 378, 407 Geber der Gestalt (SF) 178, 190 Gedankenschutz (SF) 31 Gefahren der Geisterwelt 153 Gefäß der Sterne (SF) 105 Gefässe des Rohal 411 Gefesselte Seele 204 Gefilde der Götter 355 Gefilde der Sterblichen 355 Gefilde der Toten 355 Gefolgschaft (Dienst) 183 Gegenelement 381 Gegengötter und Donaria 395 Gegenstände beleben 233 Gegenstände, Hexenflüche 117–118 Gegenstände, Magieresistenz 30 Gehörnte Dämonen 391, 394 Geist als Element 317 Geist der Keule 167 Geist des Berges 388 Geister 203–205, 343–344, 386–388 bannen 185 beschwören 187–188 Sonderdienste 181 Wahre Namen 178, 193 Geister (Merkmal) 25–26 Geister aufnehmen 105, 149 Geister bannen 105, 149 Geister binden 58, 105, 149 Geister rufen 105, 149 Geisteranführer 233 Geisterbann 185 Geisterbote 157 Geisterglaube, Weltbild 354 Geisterjäger 387 Geisterkapitän 387 Geisterkerker 158, 159 Geistermanifestation 233 Geisterpanzer 233 Geisterurf 175, 176, 187–188, 360 Geisterschiff 387 Geisterschmied 412 Geisterseher 333 Geisterspinne 333, 388 Geistersprache 204, 233</p>	<p>Geistersultan 411–412 Geisterwelt als Traumwelt 151–152 Geisterwelt nach Kultur 152 Geisterwelt, Gefahren 153 Geisterwelt, Realitätsdichte 154 Geisterwelt, schamanistische 151–153 Geisterwelt, Zauberei 154 Geisterwesen, Bannkreise 60 Geisterzeitadelle 387, 412 Geistheilung 158 Geistige Besessenheit 251 Geistillusion 26 Geistleib 386 Geistseele 8 Geleite des Nipakau 15 Gelungene Zauberelemente 13 Gemeinsames fluchen 118 Gemeinsam tanzen 142 Gemeinschaft d. Weißen Flamme 266 Geoden 252, 313–317 der Brohim 316–317 Eisirrituale 130 Elemente 381–382 Leiteigenschaft 18 Rituale 128–315 Vertraute 124, 125, 314–315 Waffen 32 Geodenkreise 315 Geodenzirkel 315 Geodische Repräsentation 314 Geodischer Wasserbann 128 Geordneter Geist 326 Gerasim, Akademie 255, 276–277 Gerichtsbarkeit für Magier 298 Gesamt-Verfallspunkte 190 Gesang der Wölfe 358 Geschichte der Magie 252–256 Geschwindigkeit 245 Gesicht 70 Gespenster 387 Gespenster der Keule 167 Gespür des Dolches 134 Gestalt aus Rauch 131, 315 Gestaltwandler 399, 407–408 Gestaltelte Zauberelemente 48 Gewand für Magier 296–297 Gewebe, magisches 6 Geweihte Waffen 54, 56–57 Geweihte Zibilljan 331 Gewicht von Elementen 182 Ghul 29, 388, 408 Ghur 225 Ghurruz 407 Gier erzeugen 247 Gift (Eigenschaft) 233 Giftdrüsen 248 Gilde d. Alchimisten, Mengb. 306 Gilden der Alchimisten 306–308 Gilden der Magier 259–262 Gildlose Magier 262 Gildenmagier 258–303 Stabzauber 107–111 Gildtribunal 299 Gildenvorsteher 303 Gildenwechsel 262 Gjalskerländer 152, 354, 388, 407 Schamanen 336–339 Tierkrieger 250, 336–339 Glantuban 257, 340, 341, 353 Glaskugel als Kristallkugel 112 Glaube bei Hexen 309–310 Gletscherwurm 349 Globomong 211, 396 Globulen 361–363, 365 Globulennachse 356 Glösende Tafeln 102 Glyph d. elem. Attraktion 59 Glyphenmagie 57 Gmurgan 366 Goblins 36, 152, 354, 369, 388, 406–407 Schamaninnen 341–342 Vertrautentiere 125, 342 Goldene Hand 248 Goldener Drache 410 Goldsichel, Herren der Erde 133 Golembau 197–199 Golembauer (SF) 178, 197 Golems 178, 230–231, 399 Bannung 185 Erschaffung 197–199 Golgari 357 Gorbanor 413 Gorfang 234 Gorgobaal 225 Gorian 255 Gorische Fragmente 102 Gorische Wüste 367, 410 Gotongi 212, 398 Gott ohne Namen 257, 357 Götter und Dämonen 391–392 Götterbeschwörung 413 Götterharfe 367 Götterlauf 372 Göttername 372 Gottesnamen 372 Göttliche Talismane 56, 57 Grade der Schamanenrituale 155 Gradienten im Limbus 358 Gradienten, Bewegung an 360</p>	<p>Grakvaloth 212, 402 Grangorer Akademie 277 Grau, schweigendes 358 Graudotter 354 Graue Garden 263 Graue Gilde 255 Graue Magiergilde 259, 261 Graue Stäbe 255, 261, 263–264 Graues Einhorn 265 Graulgatschthor 352 Graumagier 261, 394 Gravesch 340 Gregoroth 212 Greife 367 Greifenfurter Akademie 255 Grenzländ 366 Grimäne 210, 398 Grimmrostöde 252 Gritten Raudups 282 Grolme 29, 253, 346–347, 369 Grolmische Repräsentation 347 Große Bresche 357, 359 Große Graue Gilde d. Geistes 259, 261 Große Knochenkeule 166 Große Meditation 10, 16, 74 Große Modifikationen 38, 42–45 Große Geisterbann 158, 159, 186 Großer Rat der Grauen 261 Großer Schwarm 253 Großes Gelege 354 Großes Zielobjekt 24 Groß-Tulamidische Schule ... 274 gTP 57 Gulagal 253, 255, 333 Gurgulum 212, 395 H 27 H'Chuchas 253 H'Czyme 305 H'Rabaaal 253, 254, 333 H'Ranga 342 H'Szint 342 H'Szints Auge 113 H'Thr 354 Habizi 339 Hadjinim 344 Haerad 337 Hagelschlag 119 Haindruide 318 Hairuf 159, 164 Halbelfen 36, 37, 75 Halbierete Zauberdauer 20 Halla-Dün 337 Halle der Antimagie 255, 278 Halle der Letzten Geheimnisse 256 Halle der Macht 255, 279 Halle der Metamorphosen 253, 278–279 Halle des Lebens zu Norburg 282 Alchimisten 307 Halle d. Quecksilbers 254, 274–275, 352 Alchimisten 307 Halle des vollendeten Kampfes 270 Halle des Windes zu Olport 283 Hammer des Magus 110 Hanaestil 212–213, 401 Hand des Folterers 243 Hände des Ssad'Navv 326 Handfesseln, eiserne 32 Handwerksmagie 26 Haquom 213, 400 Harmlose Gestalt 165 Harpyie 228 Harypyul 340 Härte 27 Härte der Keule 167 Hauch der Pestilenz 248 Hauch des [Elements] 159 Hauch des Odün 169 Haut als Donarium 401 Haut des Odün 169 Havena, Akademie 255, 256 Hazaqi 329 Heilige Objekte, Dämonen 232 Heiltrank 65 Heilung (Eigenschaft) 233 Heilung (Merkmal) 26 Heimführung der Herde 159 Heimkehr des Schwarms 146 Hektabeli 213, 400 Helldenzei 372 Hellsicht (Merkmal) 26 Herbeirufung (Merkmal) 26 Hermetisches Siegel 59 Herren der Erde 18, 133, 252, 315 Herrschaft (Merkmal) 26 Herrschaft über Dämonen 242 Herrschaft ü. Dschinne 244, 246, 248 Herrschaft über Geister 245 Herrschaftsrituale 128, 132–133 Herstellung von Artefakten 47–51 Herz des Tieres 159 Herzog-Eolan-Universität 307 Heschinjas Blick 145 Heshthot 213, 393, 395 Hesinde 330 Hesindedispute 264 Hesindedorf zu Festum 78 Hesindes Hallen der Weisheit 78 Hesindes Macht 143 Hesindespiegel 102–103, 255</p>	<p>Heskater 213, 372, 401 Hexagramm, Elementares 367 Hexalogien, elementare 383–385 Hexe finden 126 Hexen 18, 105, 254, 308–313, 381 Hexenband 368 Hexenbesen 121, 309 Hexenflüche 105, 117–121, 309 Hexennächte 313 Hexenrituale 117–121 Hexensalbe 121, 313 Hexenschlag 119 Hexenschuss 119 Hexentreffen 313 Hexenverbrennungen 254 Hexenzirkel 310–311 Hexische Repräsentation 309 Hiai'Saad 125 Hilfe der Keule 267 Hilferuf 159 Hilfesuchende Seele 387 Himmelssturm 252, 320 Himmelszelt Rustallahs 355 Hippogriff 29, 408 Hiri'Nirat 214, 400 Historische Zauberelemente 256–257 Hjalddinger 253 Hochelfen 252, 381 Hochelfische Schriften 102 Hochschamanen 333 Hoheremoniell von Zze Tha 253 Hohe Alchimie 7 Hohe Risse 352 Hoher Mawdli 344 Höhere Alchimie 305 Höhere Dämonenbind. (SF) 182, 190 Höhlendrache 29, 349 Holberker 255, 353 Holde 366 Hölle, rostrote 355 Holzgolem 198 Homunculus 230–231, 410 Homorus 228 Honinger Akademie 256 Horizont (Reichweite) 22 Hort zur Wahrung ... 78 Hranngar 396 Hummerier 29, 229 Humor der Schelme 327–328 Humus 380, 382, 384 Humuselementar 203 Hund als Vertrauter 123, 124, 127 Hundebulme 228 Hüter der Erde 411 Hüter der Macht 319 Hybrid 194 Hylaier Feuer 254 Hypervehemenz (SF) 55 Lama 136 Ibahffit 339 Iffri'Nur 339 Iffris Ozean 354 Iffrun 337 Ikanariaschmetterling 79, 408 Illumination 27, 78 Illusion (Merkmal) 26 Illusion erkennen 26 Illusion überwinden 26 Illusionärer Schaden 26 Illusionsbild bekämpfen 26 Iltaph 214, 401 Iltis als Vertrautentier 123, 125, 127 Imitationslernen 75 Immunität gegen ... Angriffe 235 Immunität gegen Merkmal 235 Imperialgüldenländer 253 Index der verbotenen Schriften 299 Infektion (Dienst) 183 Infektion mit Krankheit 234 Informations-Institut 286–287 Initiation, Schamanen 157, 332–333 Initiation, zweite 333 Inneres Meer 354 Inquisitor, Letzter 413 Inseln im Nebel 361, 362 Institut der Arkanen ... 256, 290–291 Interlineaversion 77 Invercano 407 Invocatio integra 175, 177, 189–190 Sonderfertigkeit 190 Invocatio maior 175, 176, 177, 189, 394 Invocatio minor 165, 175, 176, 177, 189 Invokation 174–251 Irbiadhthal 70, 214, 393 Iribsaar 207, 393, 398 Iribsaarlilie 408–409 Irrgärten 412 Irrhalk 209, 395 Irrhalkenglut 116 Irrlicht 205, 387 Ish-aggárr 225 Isphanil 214, 401 Istapher 214, 401 Isuzar 364 Isyahadin 214, 393, 401 Ivash 214–215, 402 Jagdfleber 159–160 Jaguarlilie 409 Jahr des Feuers 256</p>
--	---	---	---	---

<p>Jahr des Tairach 372 Jahrmarktszauberer 303 Jänak 334 Jandora 254 Jaujok 334 Je-Christlak-Ura 215, 401 Jenseitige Zitatellen 412 Jhrarbra 322, 372 Jünger des Pandämoniums 356 Ka'Abu Byloth 305 Kababyloth 305 Kabinett der Herrschaft 264 Kah-Thurak-Arfai 215, 401, 409 Kailäkkinen 335 Kairan 410 Kaiserdrache 29, 349 Kaiser-Perval-Akademie 279 Kaiserwasser 410 Kalte Wut 117 Kaltes Schmieden 249 Kamaluj 333 Kampf (Dienst) 183 Kampf gegen eine Illusion 26 Kampf im Limbus 360 Kampf in Träumen 72 Kämpfer der Elemente 326 Kampfseminar Andergast 269 Kanon 77 Kar Rastullah 345 Kar 215, 397 Karfunkelstein 413 Karmakorthäon 272 Karmath 215-216, 399 Karmatische Kausalknoten 363, 371 Karmoth 216, 396 Karmoth-Hieb 244 Karunga 157, 216, 398 Kasimithen 344 Kasju 334 Kathy 254 Katra Baxraui 308 Katze als Vertraute 123, 124, 127, 311 Katzendämonin 249 Katzenhexe 311 Katzenruf 250 Kausalitätsachse 356 Kelche, sieben magische 254, 256 Keulennitiale 166-168 Kha 342 Khablas Verlockung 144 Khai-Khamarrud 225 Kharz'oreel 216 Khazrach 354 Khiz'dmakha'bul 216, 400 Khöm 410 Khoramsbestie (Blutgeist-Quelle) 172 Khoramswühler (Blutgeist) 172 Khunchom, Akademie 255, 277-278 Alchimisten 307 Khunchom, Gründung 253 Khurkachai Tairachi 160 Kicherburg 413 Kiryana von Kutaki 294-295 Klammermoloch 29, 409 Klappergeist 386 Kleidung 14, 295-297 Kleine Knochenkeule 166 Kleine Modifikation 38, 40-42 Kleiner Gildekrat 261 Klopfgeist 386 Knochenkeule 166-168, 366, 368 Knochenklippen 337 Kobolde 326, 345-346, 378 Koboldkönig 413 Köhlerweib 386 Kokanu 333 Kollektan 77 Komplexität 7 Komponenten beim Zaubern 14 König der Kobolde 413 König des Praiotentriens 329 Königlich Andergastische ... 269 Königswasser 410 Konstruktionschw. v. Golems 198-199 Konstruktionssthes bei Chimären 196 Konstruktivistisches Modell 391 Kontaktschaden 57 Kontrolle über Element (Dienst) 183 Kontrolle über Wesen (Dienst) 183 Kontrolle von Träumen 71 Kontrollprobe 176, 178-179 Konzentrationsstärke (SF) 14, 16 Konzil der Elem. 253, 256, 271-273 Konzil der Geister 254, 256 Konzilsburgen 412 Kophta 253, 258 Kopieren von Büchern 79 Kornfäule (Fluch) 119 Kornfäule (Paktgeschenk) 248 Körperliche Besessenheit 250-251 Körperliche Hilfe (Dienst) 183 Körperlosigkeit 234 Koschbasalt 32 Kosmos 355 Kosten von Wahren Namen 178 Kosten von Zaubern, Schelme 328 Kr'Thon'Chh 342 Kraft (Merkmal) 27 Kraft der Erde 388</p>	<p>Kraft der Keule 167 Kraft der Tayas 160, 161 Kraft des Erzes 385 Kraft des Tieres 159, 160 Kräfte der Natur 129 Kraftelixier 65 Kraftfokus 110 Kraftgürtel 54 Kraftknotenstärke 368 Kraftkontrolle (SF) 16 Kraftlinien 366-368 Kraftlinienmagie (SF) 76 Kraftspeicher (SF) 55 Kraftzitatdelle 412-413 Kragen aus Eisen 32 Krakenruf 244 Krakenrifer 29, 353 Krankheit erkennen 248 Krankheitsinfektion (Dienst) 183 Kreaturen, magische 407-409 Kreis der Einfühlung ... 293-294 Kreise der Verdammnis 237, 239-240 Krieg der Könige 366 Krieg der Magier 255 Kristall der Herrschaft 132 Kristallbindung 139, 140 Kristalle, Fassungsvermögen 139 Kristallformung 139-140 Kristallkraft bündeln 140-141 Kristallkugel 111-115 Kristallomanten 18, 105, 322-326 Rituale 139-141 Kristallomantie 374-377 Kristallomantische Reprä. 323 Kristallschliffe 140 Kristallsee 366 Kristallwachstum 385 Kristallzauberei 324 Kritische Essenz 255, 368 Kritische Konsistenz 234 Kröte als Vertraute 123, 125, 127, 311 Krötengift 126 Krötenhaut 126 Krötenhexe 311 Krötenkuss 250 Krötenschlag 126 Krsh Tss'Kr 342 KS 368 Kugel des Hellsheers 113-114 Kugel des Illusionisten 114 Kugel und Stab 112 Kugelzauber 254 Kultstätten der Schamanen 150 Kunde von den Sphären 96 Kundige der Erde 313 Kun-Kau-Peh 333, 334 Künstliche Träume 72 Kupferstich 77 Kuslik, Akademie 253, 255, 256, 278-279 Kvell 410 Kyrjaka 409 Labyrinth 412 Ladung eines Artefakts 48 Lähmende Furcht 244 Lamijah 249 Lampegeist 388 Land Jenseits 366 Lange Suche 146 Lange Tafel 359 Langer Arm 234 Laraan 216-217, 393, 401 Larijan 388 Lastentransport (Dienst) 183-184 Laufende Lettern 102 Laufende Truhe 231 Launen des Windes 129 Leben als Schelm 327-329 Leben an Akademien 266-267 Lebender Leichnam 227 Lebenselixier 410 Lebenskraft des Dolches 134 Lebensraub 234 Lebensseele 8 Lebenssinn 234 Legenden 409-413 Lehmgolem 198 Lehrlinge der Magier 291-292 Lehrmeister 73 Lehrmeister persönlich 291-295 Leib des Dolches 134 Leib des Erzes 384 Leib des Feuers 384 Leichengespür 245 Leiteigenschaften 18 Lernen aus Zauberbüchern 80-82 Lernen im Salasandra 75 Lernmethoden 75 Lernschwierigkeit 73 Lesen und Verstehen 79 Letzte Ebene 359 Letzte Kreatur 359, 395 Leuchtendes Zeichen 59 Leviatan 322 Levthan 401 Levthansnacht 313 LGM 393 Liber Methessaac 93, 256 Liber Zathermorica ... 102, 253 Licht des Dolches 134</p>	<p>Lichtelfen 320, 366 Lichtempfindlich 234 Lichtscheu 234 Lichtvogel 272 Lichtwelt 320, 361, 362, 364, 410 Lied der Lieder 137-138 Lied der Reinheit 138 Lied des Trostes 138 Lieder der Elfen 135-139, 322 Limbus 356, 358-360, 365 Limbus (Merkmal) 27 Limbusebene 358 Limbuspförten 358 Limbusreisen 359-360 Limbustore 358, 359 Linienstärke einer Kraftlinie 368 Liska 334 Liskas Fährte 334 Livina 336 Llnka 255 Lockeres Zaubern (SF) 76 Lodernder Blick 243 Lodernder Zorn 117 Lokhende Geschäfte 248 Loglramoth 217, 393, 396-397 Magnum Opus 402 Material 198 Pakt 244-245 Loslinge 366 Lowanger Akademie 255, 279-280 Loyalität 35, 36 beschworene Wesen 178, 180 Untote 193 Vertrautentiere 123 LS 368 Luft 380, 382-383 Sekundärschaden 384 Luftpentamentar 202-203 Lykanthropie 409 M'char Utrak Rikiai 160 Ma'hay'tam 217-218 Macht der Elemente 160 Macht des Blutes 160-161 Macht des Lebens 129 Macht des Wahnsinns 246 Macht über den Regen 129 Machtvolles Vertrautentier 122-123 Mackestopp 146-147 Mactans 218, 393, 401 Mada 252, 358, 411 bei den Nivesen 334 Madakristall 140 Madarastra 220 Madas Frevel 5, 358, 391, 409 Madas Haare 367 Maday'kha 411 Madaya 252 Madayana 142-143 Madayas Schloss 411 Magie als Element 379 Magie der Namen 377-379 Magie des Blutes 34-35 Magie im Limbus 360 Magie und Metall 31-32 Magie und Recht 297-312 Magie und Waffen 32 Magiebegabte 6 Magiedilettanten 32, 35-38 Magiegespür 366, 368 Magiekundige 6 Magier 18, 74, 105, 258-303, 381-382 Magierakademien 267-291 ehemalige 256, 289-290 Magierresistenz 7, 11, 13, 20, 28-31 Magierfloret 106 Magiergilde 255, 259-262 Magiermogle 253, 256 Magierphilosophie 252, 254 Magiersiegel 260 Magierstab 108 Magische Artefakte 46-60 Magische Kelche, sieben 254, 256 Magische Kreaturen 407-409 Magische Orden 262-266 Magische Pflanzen 411 Magische SF lernen 74 Magische Tänze 141-145 Magische Tradition 6 Magische Waffen 54, 56 Magische Wesen, Wahre Namen 378 Magische Wesen, MR 29 Magische Wüsten 410 Magischer Raub 165 Magisches Gewebe 6 Magisches Meisterhandwerk 35, 36 Magisches Muster 6 Magisches Wesen 7 Magna Opera d. Erzdämonen 402-403 Magnetismus 129-130 Magnum Opus d. Nekromantie 193, 402-403 Mahlstrom 385 Mailam Rekdais Segen 161 Majuna 329 Mammutruf 161, 164 mandra 319 Mandricon 254 Mandricons Bindung 116 Manifestation (Dienst) 184 Manifestationsstärke 233</p>	<p>Mantel Rastullahs 344 Mantikor 227-228 Maraskan 252 Marhibos Hand 143 Maruk-Methai 218, 402 Marus 29, 322 Material und Erzdämonen 198 Materielle Voraussetzung 176 Matrixgeber (SF) 55 Matrixkontrolle (SF) 45 Matrixkristall 140 Matrixregeneration (SF) 10, 55 Matrixverständnis (SF) 19, 24 Matrizen-Modell 391 Matscha 351 Matschagroll-Blutsch 352 Mauern Alverans 359, 386 Mechaffrit 339 Meckerdrache 29, 349 Medizimmänner 333 Meer der Sieben Winde 354 Meermenschen 352 Mehrer der Macht 318-319 Mehrere Wesen beschwören 177 Mehrfache Verzauberung 16 Meister d. Elemente 175, 176, 186, 360, 383 Meister der Form 247 Meister der Jagd 223 Meister der Sechse 381, 413 Meister milderer Geister 383, 386 Meisterhandwerk 35, 36 Meisterhandwerk Alchimie 61 Meisterliche Regeneration (SF) 10 Meisterliche Zauberkontr. (SF) 16 Meisterschmid 35 Meliador 359 Melodie der Kunstfertigkeit 137 Menacorten 359, 412 Menbillaner Alchimisten 306 Menchalak'Taran 308 Mendena, Akademie 256 Mengilla und Dämonologie 406 Mephraliten 35, 260, 263, 411 Mephir 24 Mephir 24 Merkmal 6-7, 23-28 Merkmalsfokus 110 Merkmalskenntnis (SF) 26 Merkmalszuordnungen in der Kristallomantie 325 Meschpoche 330 Metall und Zauberei 31-32 Metalle als Donaria 400 Metallgolem 198 Metallrüstung und Magie 31-32 Metallwaffen und Magie 32 Metamagie (Merkmal) 27 Metamagische Forschung 40 Metamagische Methoden 38-40 Metamagisches Seminar ... 256 Metaphorische Transition (Mod.) 43 Meta-Stabzauber 108 Methumis, Akademie 280 Methumis, Alchimisten 307 Mhek-Thagor 218 Mherwed, Akademie 256, 280-31 Mibogor 225 Mindere Geister 147, 388 Minderer Pakt 238, 240 Mindergeister 343, 385-386 Minderglobulen 361 Minderiumwaffen 56 Miniatur der Herrschaft 132-133 Minotauern 29, 353 Mirhamer Akademie 255, 281, 406 Mishkhara 210, 393, 400 Misserfolg, automatischer 15 Missl. Dämonenbeherr. 191-192 Missl. Dämonenbeschwörung 191 Misslungene Zauberprobe 12-13 Mit Blindheit schlagen 119-120 Mochthrovak 354 Modifikation beschworener Wesen 178 der Kontrollprobe 179 der Reichweite 22 der Wirkungsdauer 22-23 des Wirkungsradius 22 des Zielobjekts 21-22 von Rezepten 63 von Zaubern 38 Modifikationsfokus 19, 110 Mokolosha 330 Moloschtru 339 Molokai 409 Mol'd-Parra-Dün 337 Monatherrscher 389 Mond 335, 372 Mondkalender, orkischer 252 Mondnacht 351 Mondmonat 372 Mondphase 372 Mondturm 362 Morcan 70, 218, 393, 398 Morghai 257 Morka 342 Mudramulim 253 Mudran'Nur 339 Muhme 330 Mumie 148, 227</p>	<p>Murkhal 317 Muster, astrales 6 Muster, magisches 6 Musterverständnis 247 Mutation 214 Muwallaraan 237 Myrkkiejanuan 409 Myrkkyyaa-Kaika 230 Mysterium von Kha 256 Nabuleth 353 Nachtalben 322 Nachtalp 70, 204-205, 226, 387 Nachtdämon 215, 401, 409 Nachträgliche Modifikation 178 Nachtschöne 311-312 Nachtwind 29, 125, 255, 366, 409 Nagrach 359, 386 Nagrachs Hauch 229, 247 Nähe zur Natur 167 Nahemas Traum 145 Näherer Limbus 358 Namen der Erzdämonen 393 Namenloser Gott 257, 357, 395, 401-402 Namensmagie 377-379 Namensmeister 378 Namensnennung, Erzdämonen 394 Narai Tuschas 341 Naturglaube, Weltbild 354 Natürliche Kristallkugel 112 Naturü-Gun 337 Naturvölker, Glaube 331 Nayrakis 356, 391 Nebachot 253 Nebelwelt 366 Nebenwelten 361-363 Neblicher Turm 367 Necker 29, 352-353 Neersander Akademie 281-282 Neethaer Akademie 256 Nekhatheth 225 Nekromant (SF) 177, 178, 193 Nekromantie 192-194 Nekroth 225 Nephazz 70, 193, 218-219, 393, 398 Untote beleben 227 Neroth 145, 146, 148 Neue Körperteile 247 Neue Sippe für Zibiljas 331 Neugötter 362 Neun Leben 250 Neunaugensee 410 Nexus 367 Niedere Dämonen 394 Niederhöllen 355, 356, 388 Niederhölles Eisgestalt 385 Niederlegen von SF 80 Nikaureni 334 Niobaras sternkundliche Tafeln 96 Nipakau 333 Nirgendmeer 355, 359, 386 Nirraven 219, 397 Nishkakat 219, 398 Nivaleiken 152, 354 Nivesen 152, 354, 406-407 Schamanen 334-335 Nilvaukaju-Stein 334 Nodices 366-368 Norbarden, Weltbild 255 Norburger Akademie 382 Alchimisten 307 Nostria, Akademie 282-283, 406 Nosulgor 410 Novadische Sharisad 329 Nur zhinai 336 Nur zhülach 171, 336 Nuranshär 152, 335-336 Nurumbaal 219, 400 Oburan 333 Objekte beschädigen 27 Objekte verfluchen 117-118 Objektuale 105 allgemeine 106-107 Objektsegen 56 Objektweihe 56, 57 OCR 262 Oculus Australis 52, 358, 366, 368, 386 Odum Arcanum 51, 358, 366, 368, 386 ODL 263 Odün 152, 168-171, 337, 338 Offene Zauberproben 15 Oger 29, 353 Ogerruff 161, 164 Ogerstatue 231 Olporter Akademie 253, 283 Olporter als Vertrautentier 124 OM 263 Omegatherion 395 Operdolch 134 Operkeule 167 Opferung von Blut 34-35 OPV 264 Orbitarium 114 Orden der Derwische 343 Orden der Förderung ... 266 Orden der Grauen Stäbe 255 Orden der Schlange ... 264-266 Orden der Sechs Flügel ... 359, 412 Orden der Wechs Rohals 255 Orden der Wächter vom ... 262</p>
--	--	---	--	---

<p>Orden vom Auge 264 Orden vom Pentagramm ... 264, 411 Orden, gldemagische 262-266 Ordo Defensores Lectoria 263 Ordo Mephalis 263 Organisation d. Magier 259-262 Orhmas Tanz 145 Orientierung im Limbus 360 Orkriege 256 Orks 36, 152, 354, 369, 388, 407 Schamanen 340-341 Oron 253, 401 Ortsigille 58 Orvai Kurim 341 Ottagald (SF) 33 Ouroboros 305, 306 Ozeaniden 352 Paakauka 335 Paar, elementare 381 Paavi' natam 230 Pakt 236-250 Paktbruch 240-241 Paktgeschenke 239, 241-250 Pakt-GP 239, 241, 390 Paktierer 189, 229, 237, 393, 405 Paktprobe 239 Paktabschluss 238-239 Paktvermittlung (Dienst) 184, 239 Pandamonium 205-226, 356 Pantheon der Neun 362 Parallelwelten 363, 365 Paralyse 226 Paramanthus-Laboratorien 254 Paraphysikalität 234 pASP 8 Passiver Träumer 69 Pavoneäse 144 Pech an den Hals wünschen 120 Pech wünschen 247-248 Pentagontempel 412 Pentagramm von Vinsalt 261 Pentagramm-Akademie ... 285 Pentagrammaton 78 Pentagrammorden 264 Peraise Liebe 144 Perasch(i)a 339 Perahis Segen 144 Perldrache 29, 349 Perlenmeer 354 Permanente verlorene ASP 9 Permanente Astralpunkte 8 Permanente Hexenflüche 117 Perricure Akademie 284 Persönliche Lehrmeister 291-295 Pestilenz 120 Pfad der Blutrache 161 Pfeile des Lichts 262-263 Pfeilrune 60 Pflanzen, magische 411 Pforte des Grauens 242, 256, 367 Phantasmagorisches Institut 256 Phantom 387 Phens Geschmeide 143 Phleasson-Expedition 256 Pirtinaj 334 Plenender Beschwörer 392-393 Poltergeist 205, 386 Praios' größtes Geschenk 97 Praioskrause 32 Präsenz 234 Priesterkaiser 254, 406 Primoptolith 410 Prisma und Brennglas 113 Profane Alchimie 7, 305 Profane Stabzauber 108 Puniner Akademie 254, 284-285 Purpurfeuer 254 Purpurinte 77 Purpurnurwurm 29, 349 Pyrdacor 252, 305, 362 Pyrdacors Zeitalter 252-253 Qabalyim 264 Qara'Nür 152 Qasaar 219-220 Qok Maloth 220 Quadrivium 307 Qualität von Alchimika 62 Quecksilberartefakt 352 Quelle des Nayrakis 356 Quelle der Astralkraft 357 Quelle der Magie 5-7 Quelle der Zauberkraft 358 Quellenmännlein 386 Quitslinga 220, 393, 398 Rabe als Vertrauter 123, 125, 127, 312 Rabenhexe 312 Rahastes 220, 401 Rahjara 144 Rahjas Begehren 143 Rakshazastan 354 Rangilds und Rissas Hochzeit 156 Rangtül der Magier 265 Rascha 335, 339 Raschia 339 Raschul Kandscharot 272, 335 Raschulwaller Akademie 271-23 Raserei 234 Rasfari 232 Rashduler Akademie 285</p>	<p>Rastullah 344 Rastullah-Anhänger, Weltbild 355 Rastullahs Güte 174 Rastullahs Himmelszelt 355 Rat der Ahnen 160, 161, 166, 175 Raub der Lebenskraft 248 Rauch der Totenfeuer 354 Raumachsen 356 Realitätsdichte 26, 69, 70 Rechtsprechung 297-312 Regeneration 8-10 Vertrautentiere 124 Regeneration (Eigenschaft) 235 Regeneration (SF) 10 Regentanz 161 Reich der Abwesenden 355 Reich der sieben Winde 363 Reich über Wasser 354 Reich unter den Wellen 362 Reich unter Wasser 354 Reichsforst 387 Reichweite außer Sicht 22 Reichweite Horizont 22, 23 Reichweite modifizieren 22 Reinheit, elementare 382-383 Reinigen des Wassers 161 Reise in die Zukunft 371 Reifgrams Fährte 160, 161 Reitender Geist 161-162 Repräsentation 7, 17-18 ändern (Modifikation) 45 der Einhörner 351 der Feen 350 der Kobolde 346 borbaradianische 259 der Drachen 348 druidische 318 druido-schamanische 151 elfische 321 geoidische 314 gldemagische 259 grolmische 347 hexische 309 kristallomantische 323 saturische 309 scharlatanische 304 schelmische 327 Sonderfertigkeit 18 Zaubertänzer 142 zweite 18 Resistenz gegen ... Angriffe 235 Resistenz gegen Merkmal 235 Rethon 356 Rezepte modifizieren 63 Rhondaras Forderung 144 Riesen 29, 353, 378 Riesensindwurm 29, 349 Rikai 340 Rikais Alchimie 160 Rikais Verderben 160, 162 Rika-Lie 335 Rinderruf 162, 164 Ring des Lebens 128, 314 Ring des Satinav 373 Risso 29, 352 Rissodruiden 352 Ritual des Chr'Szess'Aich 361 Rituale 6 allgemeine 106-107 auf Basis von Zaubern 165-166 der Alchimisten 115-116 der Derwische 173-174 der Druiden 131-135 der Elfen 135-139 der Geoden 128-131 der Gildenmagier 107-115 der Hexen 117-128 der Kristallomanten 138-141 der Schamanen 149-168 der Tierkrieger 168-169 der Zaubertänzer 141-145 der Zibiljas 145-149 Ritualfertigkeiten 149 Ritualkenntnis 7, 105 Duro-Dün 168 Rumenzauberei 58 Schamanentradition 149 steigern 73, 105 Vertrautentiere 125 Zaubertänze 142 Zaubertanz 145 Ritualkenntniswert 11, 105 Ritualplatz 150 Ritualprobe 150 schamanistische 149-150 Ritualzauberei 105-174 Ritus der Gr. Astralemanation 303 Riva, Akademie 285-286 RK 105 RKW 105 Rohals Enigma 412 Rohals Gefäße 411 Rohals Verhüllung 255 Rohalswächter 260, 262 Rohezals Unsichtbarer Turm 367 Rommiys, Akademie 255, 286-287 Rondras Mut 144 Röschtula 339 Roter Drachenschlund 409</p>	<p>Roter Leu 410 Roter Salamander 255, 306 Rudel (Eigenschaft) 235 Ruf des Bienestocks 147 Ruf des Krieges 174 Ruf des Odün 169 Ruf der Schamanen 162 Ruf der Macht Rastullahs 344 Runajasko zu Olport 33, 253, 283 Runen und SF 59 Runen, bekannte 59-60 Runenkunde (SF) 58, 59 Runenschiff 33 Runenschützer 36 Runenzauberei 57 Rüstungen für Magier 296 Rüstungen und Magie 31-32 Rüstungsschaden 27 Sägefischschwert 166 Sahib-al-Sitta 381, 413 Sala Mandra 367 Salamander 103 Salamandersteine, Akad. 293-294 Salasandra 75, 135, 254, 321-322 Sandgolem 198 Sandgolemld 231 Satinav 356, 370, 371-372 Satinavs Frevle 369-370 Satinavs Gabe 145 Satinavs Ketten 367, 370 Satinavs Ring 373 Satinavs Siegel 58, 59 Satinavs Spiegel 371 Satinav-Tempel 370 Satuaris Rosenquarz 309-310, 370 Satuarische Repräsentation 371 Satul 333 Saz' Nagorel 362 Schaden (Merkmal) 28 Schaden auf belebte Materie 235 Schaden auf unlebende Materie 26 Schaden durch Illusionen 23 Schaden in Träumen 72 Schale der Alchimie 115-116, 306 Schamanen 331-344 der Achaz 342 der Ferkinas 165, 335-336 der Fjarninger 339-340 der Gjalskerländer 336-339 der Goblins 341-342 der Nivesen 334 der Orks 340-341 der Trollzacker 165, 339-340 der Utulus 333-334 der Waldmenschchen 333-334 Elemente 382 Leiteigenschaft 18 Mysterien 149-168 Ritualfertigkeiten 149 Traditionsrituale 105 Zaubervorgang 149 Schamanenritual 105 auf Basis von Zaubern 165-166 Grade 155 Kosten 155 lernen 74-75 verändern 155 Schamanismus 332 Schamanistische Geisterwelt 151-153 Schamschutu 225 Scharlatane 18, 32, 303-305 Schatten 264 Schehaiya 334 Schelme 18, 75, 326-329, 382 Scherschai 342 Schetento 334 Schiff der Zeit 356, 370 Schiff in der Flasche 362 Schlacht der drei Kaiser 256 Schlacht im Stillen Grund 255 Schlacht in den Wolken 256 Schlacht i. d. Gorischen Wüste 255 Schlacht von Wjassula 386 Schlackenwirrwilg 386 Schlaf rauben (Fluch) 120 Schlaf rauben (Vertrautentiere) 126 Schlafgift 65-66 Schlafkrankheit 226 Schlafresistenz 245 Schlaftrunk 9, 66 Schlange als Vertraute 123, 125, 127, 312 Schlangenfurch 162 Schlangengeist 162 Schlangenhexe 312 Schlangemensch 228 Schlangennilch 146 Schlangengermente 253 Schlaraffe 366 Schlechte Eigenschaften, MR 29 Schleichen in den Schatten 250 Schleichender Verfall 243, 390 Schliffe an Kristallen 140 Schlingerruf 162, 164 Schlund 335 Schmiede Angroschs 354 Schmuck für Magier 297 Schnee 380 Schneeschat 352, 410</p>	<p>Schneewicht 386 Schneide des Dolches 134-135 Schoma 339 Schomas Kraft 162 Schöne der Nacht 311-312 Schrate 351-352 Schreckgestalt 204, 226, 235 Schriften der Hochelfen 102 Schriften, verbotene 299 Schriftrollen von Zze Tha 102, 253 Schule der Erhabenen Blicks 256 Schule der Schmerzen 256, 289 Schule der variablen Form 255, 281 Schule der Vierfachen ... 287 Schule des direkten Weges 255, 276-277 Schule des Seienden Scheins 288-289 Schulen der Geoden 315 Schuppenbeutel 141 Schuppenhaut 110-111 Schurubal 225 Schutz (Dienst) 184 Schutz der Jurte 162 Schutz des Dolches 135 Schutz gegen Untote 114 Schutz Rastullahs 174 Schutz vor göttlichem Wirken 242 Schützende Rotte 162-163 Schutzgeist 35, 37, 147, 387 Schutzkreise 57, 60, 176 Schwärm 146 Schwärmseele 145, 147 Schwarze Gaben 241-250 Schwarze Gilde 255, 261 Schwarze Lande 256, 400, 407 Schwarze Magiergilde 259 Schwarze Witwe 312-313 Schwarze Wut 400 Schwarzer Drache 256 Schwarzer Mann 395 Schwarzer Wein 229 Schwarzes Auge v. Khunchom 265 Schwarzes Auge, Erstes 252, 352, 372, 410 Schwarzfee 366 Schwarzmagier 259, 261, 394 Schweigendes Grau 358 Schwerkraft 356 Schwermut der Schelme 327-328 Schwert des Sägefisches 166 Schwert und Stab ... 254, 275 Schwesternschaft des Wissens 312 Schwesterschaften d. Hexen 311-313 Scriptenrecht 299 Scylaphotai 220, 396 Sechste Ebene 359 Sechste Sphäre 357 Seele 8 Seele der Schlange 128 Seele des Odün 169 Seelenfeuer 130 Seelenmühle 357, 359 Seelenopfer 242 Seelenpakt siehe Pakt Seelenqueste 316 Seelenreise, Schamanen 149, 332 Seelenschwert 243 Seelentier 122, 310 Seelenwaage 356 Seeschlangennur 162, 164 Seffer Manich 145, 146, 148, 330 Sehende auf der Schwelle 264 Scherin von Heute und Morgen 312 Seil des Adepten 111 Sekundärschaden, elementarer 384 Selbst auferlegte Erschwernis 15 Selbstverständliches Zaubern 320 Selemer Akademie 256, 370 Selinata 143 Seminar der elfischen ... 271 Semipermanente Artefakte 47 Semipermanenz (SF) 55 Shadifrit 230 Shafir 257 Shakagra 322 Shakalaraan 217 Sharisad 32, 255, 329 Shaz-man-yat 220, 254, 401 Shihayazad 220-221, 401 Shimijas Rausch 143 Shintr 322 Shochzuli 152, 339-340 Shruuf 221, 396 Si'iana 366 Sichel bei Geoden 315 Sicherer Tritt 247 Sichere Formeln der Zeit 371-372 Sieben magische Kelche 254, 256 Sieben-Meilen-Stüfel 245 Sieben-Sphären-Modell 365 Siebenstreich 254, 256, 257 Siebte Sphäre 357, 388-389 Siegel der Dämonen 363 Siegel der Elemente 380, 381 Siegel der Ewiggen Ruhe 147-148 Siegelack 77 Sigillen 58 Signaturkenntnis (SF) 55 Sikaryan 356, 391 Silem-Horas-Bibliothek 78, 254 Simultanzaubern (SF) 14, 16, 109</p>	<p>Simyala 256 Simyala-Fragmente 253 Sindarra 337 Sinistar 366 Sinoda, Akademie 287 Skelett 227 Skeletarius 175, 176, 177, 192-193 Varianten 194 Skorpionkriege 253 Skorpionschlange 228 Skrechim 257, 322 Skuldar 339 Sonderdienste 180, 181 Sonderfertigkeiten 76 Artefakte 55 aus Büchern lernen 81 bei astraler Regeneration 10 bei Dämonenbeschwörung 190 beim Zaubern 16-17 für die Zauberkunst 45 lernen 74 Magieresistenz 31 niederlegen 80 rekonstruieren 81 Spontane Modifikationen 81 Zauberzeichen 29 Sonnenjahr 372 Sonnentag 372 Sordul 221, 400 Sordulsäure 116 Sorgenlied 136, 138 Spasmael 225 Speichervorgang 111 Spezialisierung bei Zaubern 12 Spezielle Erfahrungen 73 Sphären im Spiel 365 Sphärenachse 356 Sphärenkönig 362 Sphärenkraft 7 Sphärenmodell 356-357 Sphärenreisen, Spielertipps 365 Sphärenruptur 255 Sphärenschwingen 362 Sphärenstore 356 Sphärenwechsel 356 Sphärologien, alternative 357 Spiegel Satinavs 371 Spiegelklänge 398 Spinne als Vertraute 123, 125, 127, 312 Spinnenhexe 312 Spionage (Dienst) 181, 184 Spontane Modifikation 7, 15, 18-24 Kristallschliffe 140 Spruch 6 Spruchzauberer, schamanist. 151 Spruchzauberregeln 12 Spuk 205 Spukgestalten 387 Spur des Missstatters 243 Sad' Huarr 252, 254, 308, 342, 370, 372 Sad' Navv 252, 342, 370, 371, 372 Skrhsechim 253, 322 Stabzauber 105, 107-111, 254 Stapeleffekt (SF) 55 Status der Magier 298 Staub wandle 175, 176, 385 Steigerung für Zauberer 73-76 Stein der Weisen 410, 413 Stein wandle 175, 176 Stengoleim 298 Stern von Elem 193 Sternenkraft 7, 252, 379 Sternentor-Akademie 256 Sternenreppe 368 Sternenwall 356, 357 Stimme des Nipakau 152, 163 Stimmungssinn 126 Stirnfreif, eiserner 32 Stoerrebrandt-Kolleg 285-286 Störungen beim Zaubern 14 StP 267 Strick des Schwarzen Mannes 367 Struktur 27 Sturm der Wüste 174 Substanzlose Substanz 358 Substitution in der Alchimie 63 Suche (Dienst) 181, 184 Suche nach dem Unbekannten 235 Suchende Finger 141 Südmeeer 354 Suenyo 145 Sultan der Geister 411-412 Sume 319 Sumpfstrudel 385 Sumu als Weltenleib 354 Sumulrie 366 Sumupriester 319 Sumuryl 356 Sumus Atem 7, 252 Sumus Elixier 410 Sumus Fülle 10 Sumus Griff 356 Sumus Inneres 356 Sumus Kate 413 Sumus Kelch 413 Sumus Leib 356 Svailas 341 Synopsis 77 Szepter, echsisches 166</p>
---	--	---	---	--

<p>Taarjuk 334 Tabuzone 163 Tafelschliff 140 Tagesherrscher 389 Tagespräsenz 235 Tafel 221, 401 Tairach 340 Tairach-Jahr 372 Tairach-Priester 340-341 Tairachs Krieger 160 Tairachs Sklaven 156-157 Tairachs Totenreich 152 Tairachs Verkünder 341 Take-Ca 334 Takehe 333, 388 Tal der Si'anna 366 Talismane, göttliche 56, 57 Tamburka 330 Tanz der Bilder 143 Tanz der Erlösung 143 Tanz der Ermütung 143-144 Tanz der Freude 144 Tanz der Gemeinschaft 144 Tanz der Liebe 144 Tanz der Mad (SF) 76 Tanz der Unantastbarkeit 144 Tanz der Wahrheit 144-145 Tanz der Weisheit 145 Tanz des Ungehorsams 145 Tanz für Rastullah 144 Tanz ohne Ende 145 Tänze der Zaubertänzer 141-145 Tänzen, gemeinsames 142 Tänzmagic 141-145, 329 Tapam 333 Tarnung (Eigenschaft) 235 Tarnung 126-127 Tarrakvash 354 Taschendrache 349 Tasfarel 393, 399-400 Magnum Opus 402 Material 198 Pakt 247-248 Tauschplatz 163 Tebay 312 Technik verändern (SpoMod) 19-20 Teclador 372 Telekinese (Merkmal) 28 Tempel der Morgenröte 264 Tempel der Roten Jaguare 33 Tempel und Dämonen 232 Temporal (Merkmal) 23 Temporalmage 371 Tetraglotta 77 TGT 393 Thalon 221, 399 Thargunitoth 70, 222, 393, 397-398 Magnum Opus 402 Material 198 Pakt 245 Thargunitothbann 186 Tharun 361, 362 Glost 362 Thaumurgia 98-99 Thaumaturgische Akademie 256 Thaz-Laraanji 70, 222, 401 Theaterorden 254 Theriak 216, 410 Thesis aus Büchern lernen 81 Thesis fixieren 79-80 Thesiskern 7, 17-18 Thesiskern des Kosmos 356 Thesiskristall 140 Theurgie 413 Thezphai 217, 393, 396-397 Thonnys 9 Thorwahl Akademie 255, 287-288, 406 Tie'Shianna 252 Tieferer Limbus 358 Tiere aus Farben 163 Tiergewand (Artefakt) 54 Tiergewand, Schamanen 150-151, 154 Tierscher Begleiter (SF) 76 Tierkadaver 227 Tierkönige 412 Tierkrieger 168-171, 336-339 Tiersinne 127 Tierskelet 227 Tijakool 222, 393, 397-398 Titular der Magier 265 Tlalat 222, 400 Tochter der Erde 311 Töchter Sataurias 308-413 Todesfluch 120 Todeshauch 245 Todesqualen 249 Tödliche Träume 69-72 Tonko-Tapam 334 Tor Alverans 359 Tote Lande 410 Totenfeuer 354 Totengeist 343 beschwören 188 Kontrollwert 179 Totensinseln 333 Totenreich 333 Ferkinas und Trollzacker 354 im Sphärenmodell 356-357</p>	<p>Nivesen 354 Urtulamiden 354 Totes handle 175, 176, 192-193 Traditionen 6, 17, 252-353 Traditionsrituale 105 Träger des Flammenreifs 400 Trank des ungeh. Weges 131, 314 Tränke meiner Herde 163, 164 Tränling 386 Transition (Modifikation) 43 Transkription 77 Transmutation der Elemente 116 Transport durch ein Element (Dienst) 181, 184 Transport einer Person (Dienst) 181, 184 Transysilien 400 Traum 70, 71, 72 Träumer 69 Traumgänger 70 Traumreich 69 Traumscherin 148 Traumverursacher 69 Traumwelt 70, 366 Geisterwelt als 151-153 Traumwissen 148 Treffen der Hexen 313 Triglotta 77 Trilogie der Bewegung 255 Trilogie der Kontrolle 99, 256 Trivium 307 Trolle 252, 351-352 Trollfäde 352, 367 Trollzacker 152, 354, 388, 407 Schamanen 165, 339-340 Trommeln 105 Trommelrituale 172 Trugwelt erschaffen 246 Tschumbi 227 TSF 393 Tugra 77 Tulamidische Sharisad 329 Tulamidisches Äon 372 Tulamidistan 354 Turgoth 222, 396 Türu-Dün 337 Tuundarar 354 Tuur-Amash 222, 393, 401 Tuzaker Akademie 256, 289 Tyakra man 210, 393, 395 Übernatürliche Begabung 35, 37-38 Überwinden einer Illusion 26 Übrigbehaltene ZiP 15 Ulchuchu 222-223, 396 Umdoreel 223, 399 Umwelt (Merkmal) 28 Unavi-Schrift 77 Unberührte Ebene 358 Unbeschreibliches 399 Unendliches Chaos 357 Unerschlöplche Potenz 249 Unfruchtbarkeit 120 Ungebunden 235 Ungeschaffene 406 Ungehehenes Zeichen 59 Unheiligtum errichten 242 Universität von Al'Anfa 78, 268 Alchimisten 306 Unkenhexe 311 Unschärfthesis 371 Unsicthbarer Turm Rohezals 367 Unsicthbarkeit 236 Unsicthbarkeitselixier 66 Unterhaltungskosten von Untoten 193 Unterpfand des Hl. Rhys 56 Untersphären der Elemente 356 Untote 226-228, 388 Bannung 185-186 Erhebung 192-194, 245 freie 228 Unterhaltungskosten 193 Wahrer Name 178, 193 Unverletzlichkeit 242 Uonii 334 Urelement 356 Urgrund der Welt 356 Uridabash 223 Urtulamiden, Weltbild 354-355 Urtulamiden, Zeit der 253 Usuzereel 223, 399 Warunkei 357 Warzen spießen 223, 400 Wasser 379-380, 382, 384 Wasseratmung 244 Wasserbrücke 244 Wasserelementar 202 Wassersperei 407 Wasserwesen 236 Wechsel zwischen Magiergilden 262 Wechselwirkungen 16 Wekruf 163-164 Weg der linken Hand 259 Weg der rechten Hand 259 Weg des Dolches 135 Weg des geordneten Geistes 326 Weg des Windes 164 Weg durch Sumus Leib 130 Weg zum Odün 157, 338 Wege zum Wohlstand 102 Wegzeichen 164</p>	<p>Verfallspunkte 390 Verfluchte Gegenstände 117-118 Verfluchtes Herdfeuer 245 Verführung (Dienst) 184 Weihe der Schlang 371 Weihe des Dolches 128, 130 Weihe zum Hochschamanen 133, 135 Weihescherwerer 333 Weißer Magiergilde 255, 259-261 Weißer Leu 410 Weißmagier 259-261, 394 Weisung des Dolches 135, 366, 368 Weiterbildung f. Magier 74, 290-291 Welt der Qualen 354 Weltbilder 354-356 Weltenherz 356 Weltenspirale 357 Weltenzahl 377 Weltzeitwende 272 Werden der Elemente 356 Werwesen 29, 409 Wesen, magische 7 Wesensmodell 391 Wettermeisterschaft als Ritual 165 Widderhyäne 228 Widharcal 207, 393, 400-401 Widharcal's Wahn 229 Wiederaufladen von Artefakten 51 Wiedergänger 226, 408 Wiesel als Vertrauente 123, 125, 127 Wild finden 164 Wilde Jagd 223, 224 Wilde Zwerge, Geoden 313 Wildkatze als Vertraute 123, 124, 127, 311 Wildschweinruf 164 Willenstrunk 67-68 Winde, Zwölf 380 Windgeflüster 138-139 Windhose 385 Winterlager 148-149 Winterschlaf 146 Wintervorräte 148 Wipfellaut 384 Wirbelnder Luftschild 130 Wirkender Spruch 47, 48, 50 Wirkungsdauer modifizieren 22-23 Wirkungsradius modifizieren 22 Wjassus ... 341 Wogensturmrune 59 Wolfschsee 228 Wolfsfuch 162, 164 Wolfsruf 164 Wolkenkopfs Höhle 337 Wudu 254 Wundschmerz 243-244 Wurzel des Blutes 133 Wüsten, magische 410 Wüstenei von Dragenfeld 373 Xar'ai 210, 393, 396 Xarmanoth 224 Yaq-Hai 225 Yar Yuraam 224, 397 Yash'hualay 253 Yash'Natam 224, 399 Yash'oreel 224-225 Yasra 253 Yel'Arizel 225, 397 Yetus 29, 352 Yex'Vragor 225 Ymash'dar Zuul 253 Yo'Nahoh 225, 396 Yol-Ghurmak 400 Yrando-Emblem 412 Ysilia, Akademie 256, 289-290 Ysileet 413 Zant 225-226, 396 Zauber 70 abbrechen 13 aktivieren 73 als Schamanenritual 165-166 aufrechterhaltener 14 bemerken 30 elementarer 383-385 in der Alchimie 61 in schelmischer Reprä. 328 in Träumen 72 modifizieren 38-40 rekonstruieren 81 Zauber (Dienst) 185 Zauber bereithalten (SF) 16 Zauber der Keule 168 Zauber unterbrechen (SF) 17 Zauber vereinigen (SF) 15, 17 Zauberakademie zu Bosparan 254 Zauberbücher und Wahre Namen 80 Zauberdauer, veränderte (SpoMod) 20 Zauberei in der Geisterwelt 154 Zauberei und Kraftlinien 368 Zauberer 6 der Vergangenheit 256-257 Zauberer (Paktgeschenk) 246 Zauberfertigkeit 7, 73 Zauberfertigkeitpunkte 12, 15 Zauberfertigkeitwert 11, 12, 73 Zauberkontrolle (SF) 13, 14, 17 Zauberkraft, Quelle 358 Zauberkundige 6 Zauberchrling 292 Zauberlieder 105 Zaubermatrix 6 Zaubermelodie 139 Zaubern auf Entfernung Horizont 23 Zaubern im Affekt 320 Zaubern im Limbus 358, 360 Zaubern mit Kristallen 324 Zaubern und Ausdauer 23-24 Zaubern und Behinderung 14 Zaubern und Kleidung 14 Zaubern, elfisches 340 Zaubern, schamanistisches 149 Zauberpatzer 15 Zauberprobe 7, 11, 12-17 Zauber-Profil 12 Zauberrezepte bei Hexen 309 Zauberoutine (SF) 13, 17 Zauberschlüssel des Abatrox 54 Zauberschule des Kalifen 280-31 Zauberspeicher 111 Zauberspezialisierung 12, 17 Zauberspruch 6 Zauberstab 105, 107-108 Zaubertänze 141-145 Zaubertänzer 18, 105, 141-145, 329 Zaubertrank 9, 68 Zaubervariabilität 246 Zaubervariante 19 Zaubervorgang 10-11 Zauberwaffen 54 Zauberwerkstatt 38-45 Zauberwirkung erz. (SpoMod) 20-21 Zauberzeichen 57-60 Zeichen der Zauberschmiede 56 Zeichen setzen 164 Zeit 369-374 Zeitachse 356 Zeitangaben 369 Zeiteinheiten 372 Zeitempfinden 369 Zeitenblick 236 Zeitenflug 408 Zeitfrevl 371, 373 Zeitmage 371-372 Zeitreise 370-373 Zeistromungen 369 ZiP 12 ZiP* 15 ZiW 12 Zimorraah 253 Zhayad 393 Zholvar 221, 393, 399-400 Zholvars Warnung 248 Zibilja 18, 253, 330-331 Rituale 105, 145-149 Zielobjekt modifizieren 21-22 Zielobjekt, besonders großes 24 Ziliten 29, 352 Zinnober-Laboratorien 307-308 Zirkel der Geoden 315 Zirkel der Hexen 310-311 Zirkel des Hexagramms 256 Zirkel von Beschwörern 179 Zirkel von Nabuleth 264 Zitadelle der Geister 387, 412 Zitadelle der Götter 357 Zitadelle der Kraft 5, 410, 412-413 Zitadelle der Magie 387 Zitadellen der Elemente 356, 380, 412 Zitterrochen 409 Zombie 227, 388 Zorganer Akademie 288-289 Zorgan-Pocken 400 Zorkyach 410 Zorn der Elemente 383, 383 Zorn des Bergglöwen 165 Zorn des Gottgefälligen 174 Zsahh 342 Zshn Zlzh 342 Zustellstabelle: Bücher 104 Zukunft 371 Zulneddistan 354 Zummu-Dün 337 Zunge lähmen (Fluch) 121 Zurbarans Tinktur 195 Zurückschicken (Dienst) 185 Zusammenkünfte der Magier 236 Zusätzliche Aktionen 264 Zwanfir 337 Zweifach geweiht 232 Zweistimmiger Gesang 135 Zweite Ebene 378 Zweite Initiation 333 Zweite Sphäre 356 Zwergdrache 29, 349 Zwerge 354, 369, 407 Alchimisten 308 Geoden 316 Zwergenguss 308 Zwiebelschalen-Modell 356 Zwiesgespräch 127-128 Zwingendes Zaubern 320 Zwist und Hader 245 Zwölf Winde 380 Zwölfgötterdikt 406 Zwölfgötterglaube, Weltbild 355-356 Zwölfseitige Götterharfe 367 Zyklopen 29, 353 Zytra'Shoin 225 Zze Tha 252, 361-362</p>
---	---	---

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

WEGE DER ZAUBEREI

Welche Flüche kann eine Hexe schleudern? Wie vergrößere ich die Reichweite eines Zauberspruchs? Welche Auswirkungen hat ein Knotenpunkt magischer Kraftlinien? Diese und andere Fragen werden im vorliegenden Band, dem Regelwerk des Schwarzen Auges zu allen 'magischen' Themen, beantwortet. Das eigentliche Zaubersystem bietet mit der Methode der Spontanen Modifikationen bereits eine große Variationsbreite an magischen Effekten, die durch die Dienste der verschiedenen beschwörbaren Wesenheiten und die Rituale der unterschiedlichen magischen Traditionen noch potenziert werden.

Den zweiten Schwerpunkt bildet die Vorstellung besagter aventurischer magischer Traditionen von A wie Alchimist bis Z wie Zibilja. Dabei werden sowohl typische Spruchzauberer wie Druiden und Gildenmagier als auch eher rituelle Zauberer wie Schamanen oder Zaubertänzer behandelt und mit ihrer Vorstellungswelt, ihren Organisationsstrukturen und ihren regeltechnischen Besonderheiten präsentiert.

Ein weiteres Kapitel behandelt magische Phänomene Aventuriens und des DSA-Kosmos wie Sphären und Limbus, Zeitreisen und Kraftlinien und stellt zudem die wichtigsten magischen Kreaturen vor.

In den Anhängen finden Sie eine umfangreiche Auflistung der Zaubersprüche und Rituale sowie weitere Hilfsmittel für Spieler und Spielleiter.



www.ulisses-spiele.de

12021 PDF

ISBN 978-3-86889-505-6

Das Schwarze Auge

WEGE DER ZAUBEREI MAGIESYSTEM

DIE UMFASSENDEN
REGELN ZU DEN
MAGISCHEN TRADITIONEN
AVENTURIENS, ZU
ZAUBERSPRÜCHEN,
RITUALEN UND MAGISCHEN
PHÄNOMENEN

ÜBERARBEITETE
4. Edition

