

COMPENDIUM SALAMANDRIS





COMPENDIUM SALAMANDRIS

Eine DSA-Spielhilfe von



FANTASY PRODUCTIONS



Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Umschlagillustration und -gestaltung: Ralf Berszuck, Thomas Römer
Innenillustrationen: Caryad, Jens Haupt
Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: DTP Studio Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Krull, Neuss

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 1999 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

3 4 5 6 7 05 04 03 02 01 00

Printed in Germany
ISBN 3-89064-256-X



Compendium Salamandris

von
Thomas Römer

unter Mitarbeit von Peter Diehn, Anton Weste
und dem Curriculum Salamandris

mit Beiträgen, Anregungen und Ergänzungen von
Lena Falkenhagen, Thomas Finn, Marianne Herdt, Heike Kamaris, Stefan Küppers, Patrick Metzger,
Jörg Raddatz, Ralf D. Renz, Stephanie von Ribbeck, Denny Vrandecic, Hadmar von Wieser

sowie den Fragen vieler Spielerinnen und Spieler

Eine DSA-Spielhilfe





Inhalt

Vorwort	5	Geoden	67
Errata	6	Spezielle Geodenzauber	67
Allgemeine Regelfragen	7	Zu den Geodenritualen	68
Zaubertechnik und -ausführung	8	Hexen und Hexenzauber	69
Magieresistenz	10	Hexenflüche	70
Magische Wesen	10	Der Hexenbesen	71
Von den Kraftlinien	12	Vertraute	72
Tödliche Träume	14	Eigeborene	73
Erschaffen von Träumen	16	Spezielle Hexenzauber	73
Eindringen in Träume	16	Rechtliche Stellung	74
Der Alchimist	19	Zirkel und Schwesternschaften	74
Regelfragen und -ergänzungen zur Alchimie	21	Schamanen und Knochenkeulen	77
Tinkturen, Pülverchen und andere Wundermittel	23	»Druido-Schamanen«	77
Lehren und Lernen	28	Zur Knochenkeule und ihrer Verzauberung	77
Allgemeines	28	Schelme	78
Gegenseitiges Lehren und Lernen	32	REVERSALIS	78
Auf Pergament gebannt	34	Zauberwerkstatt	79
Erläuterungen zu Thesen und Zauberbüchern	34	Spezialgebiet Antimagie	80
Schreiben und Studieren	34	Spezielle Formeln	80
Lernen aus magischen Werken	36	Spezialgebiet Beherrschung	83
Die magische Bibliothek II	37	Spezielle Formeln	83
Kommentare und Auslegungen	44	Spezialgebiet Beschwörung dämonischer Mächte	84
Verschollene Werke und Buchzyklen	44	Philosophisches und Sphärologisches	85
Artefakte und ihre Herstellung	46	Eigenschaften von Dämonen	86
Allgemeines, Erschaffung von Artefakten	46	Duglumspest	87
Dschinne, Dämonen und Artefaktseelen	49	Dämonenpakete	87
Spezielle Artefakte	49	Bannen von Dämonen	87
Magische Waffen	50	Nekromantie	88
Magische Materialien	50	Einmaleins des Golembaus	89
Elementare Golemiden	51	Spezialgebiet Beschwörung elementarer Kräfte	90
Magierecht und Gildenwesen	53	Spezielle Zauber	91
Status der Magier	53	Eigenschaften von Elementarwesen	92
Paragraphen und Regularien	54	Spezialgebiet Beschwörung Limbus	94
Titel und Anreden der Magier	55	Limbuszauber	94
Strafen	56	Spezialgebiet Beschwörung Zeit	95
Gildenstrukturen	57	Spezialgebiet Bewegung	96
Fragen zum Magierecht und zur Gildenstruktur	58	Zur 'Hexalogie der elementaren Bewegung'	97
Von Zauberstäben und Flammenschwertern	60	Spezialgebiet Heilung	98
Der allseits beliebte fünfte Stabzauber	61	Spezialgebiet Hellsicht	98
Von dero anderen Gerätschaften des Magus	62	Spezialgebiet Illusion	99
Druiden und Druidenrituale	64	Spezialgebiet Kampf	100
Druidenzirkel	64	Spezialgebiet Verständigung	102
Spezielle Druidenzauber	64	Spezialgebiet Verwandlung von Lebewesen	103
Druidenrituale und der Vulkanglasdolch	65	Spezialgebiet Verwandlung von Unbelebtem	106
Elfen, Elfenlieder, Salasandra	65		
Elfenlieder	66	Anhang 1: Neue und revidierte Zauberformeln	110
Salasandra	66	Index	118



Vorwort

Liebe Leserin, lieber Leser!

Seit dem Erscheinen der Box **Götter, Magier und Geweihte** sind nunmehr einige Jahre ins Land gegangen – Jahre, die für die Zauberei in Aventurien (und nicht nur für die Zauberei ...) bedeutende Änderungen und Umwälzungen gebracht haben. Und da auch die magische Forschung nicht stehengeblieben ist und kluge Geister auch außerhalb der Punier Magierakademie sich Gedanken zu speziellen Anwendungen bekannter Formeln, zu ihren Beschränkungen und Erweiterungsmöglichkeiten, zu den Ritualen der verschiedenen Zauberer, ja, zur Astralkraft selbst gemacht haben, nimmt es nicht Wunder, dass fast jede Antwort eine neue Frage hervorgerufen hat ...

In diesem Sinne versteht sich das **Compendium Salamandris** als Forum, in dem diese Fragen von der magisch interessierten Öffentlichkeit debattiert werden, als eine Ergänzung zu den bisherigen Spielhilfen (sozusagen als Meta-Spielhilfe), gewissermaßen auch als *Mysteria Arhana II*. Und trotz des Umfangs dieses Bandes konnte nicht auf alle Fragen eingegangen werden ... aber die letzten Lücken sollten sich mit ein wenig Improvisation füllen lassen.

Zur Verwendung dieses Bandes

Das **Compendium Salamandris** beruht zu großen Teilen auf den Fragen zu allen Bereichen der aventurischen Zauberei, die der DSA-Redaktion per Post oder eMail zugegangen sind. Ein Teil der Fragen wurde bereits im *Salamander*, der 'Magie-Beilage' des **Aventurischen Boten** beantwortet, ebenso wie einige Artikel bereits an jener Stelle veröffentlicht wurden.

Wir haben im **Compendium Salamandris** größtenteils die Form einer FAQ-Liste beibehalten und die Beiträge thematisch geordnet. Eingeleitet wird der Band von Fragen von allgemeinem Interesse, gefolgt von neuen oder überarbeiteten Artikeln zu einigen Spezialthemen, an die sich dann Fragenkomplexe zu den verschiedenen magisch begabten Heldentypen anschließen. Hier finden sich auch Fragen zu einigen Zaubern, die für diesen Heldentyp besonders typisch oder gar einzigartig sind. Den Abschluss bilden Kapitel zu den einzelnen Spezialgebieten der aventurischen Zauberei, wobei Sie, wie erwähnt, beachten sollten, dass einige Zauber bereits in vorangegangenen Kapiteln behandelt wurden. (Anmerkung: Das Kapitel zum REVERSALIS und zur Zauberkunst musste aus satztechnischen Gründen auf zwei Blöcke aufgeteilt werden.)

Was Sie in diesem Band nicht finden werden, sind Regeln und Ergänzungen zur aventurischen Götterwelt, zu Geweihten und Wundern. Fragen zu diesem Thema werden im Band **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger** geklärt.

Wie üblich sollten Sie alle hier präsentierten Regeln als *Vorschläge* sehen, die sich aus der Spielpraxis ergeben haben, die Sie aber nach eigenem Belieben in Ihrer Runde verwenden oder aber ignorieren können. Sollte es aber dennoch zu Regeldebatten kommen, haben die Regelungen aus diesem Band Vorrang vor Aussagen aus früher erschienenen Titeln.

Nun aber genug der Vorrede und ab *in medias res* ...

Bochum, im Februar 2000
Thomas Römer



Errata

Folgende Fehler und Auslassungen sind uns (neben dem ein oder anderen Druckfehlerdämon) unterlaufen:

- In den Beschreibungen der Zauberei in CC heißt es bei der Zauberdauer häufiger: **XX KR**; diese Angaben müssen durch entsprechende Angaben in *Sekunden* ersetzt werden, wobei eine Kampfunde 2 Sekunden entspricht.
- Der häufig nachgefragte **AURARCANIA DELEATUR** ist die gildenmagische Variante des **SCHLEIERS DER UNWISSENHEIT** (CC 20)!
- Bei den Zaubern **HERR ÜBER DAS TIERREICH** (CC 34) und **SANFTMUT** (CC 43) sind als Kosten die Monsterklasse des Tieres angegeben, obwohl das Konzept der Monsterklasse ansonsten veraltet ist. Es gelten die Regeln aus dem **Bestiarium Aventuricum**, S.6.
- Beim **SANFTMUT** ist die Probe in CC 43 als MU/MU/CH und in **MDSA** 15 als MU/CH/CH angegeben. Letzteres ist richtig.
- Die Proben auf **SCHABERNACK** (CC 44) und **SCHELMENRAUSCH** (CC 45) werden gegen die MR des Opfers abgelegt, es sei denn, der Zauberer ist ein Schelm oder Kobold.
- **DURCH FELS UND ERZ** ist ein waldelfischer Zauber, **IN GLUT UND LOHE** ist auelfisch, nicht umgekehrt, wie es bei den Zauberberechnungen in CC 98 und CC 103 beschrieben ist.
- Der Zauber **HEXENHOLZ** (CC 102) erfordert andauernde Konzentration (A).
- Will man **MISHKHARAS MACHT ERSPÜREN** (CC 139), muss man den Patienten berühren (*Reichweite: B*) – mit dem entsprechenden Ansteckungsrisiko.
- Der **SENSIBAR** (CC 143) kostet 5 ASP pro 10 Sekunden und dauert demzufolge je nach ASP-Einsatz (A).
- Die Zauberdauer des **REFLECTIMAGO** (CC 161) beträgt 10 Sek., nicht wie genannt 1 KR.
- **TREUE KLINGE** ist ein Zauber *finnelfischer*, nicht, wie in CC 187 genannt, waldelfischen Ursprungs.
- Die Probe für den **SALANDER MUTANDERER** wird auf (KL/CH/KK) abgelegt, wie in CC 229 richtig genannt. Die Angabe (KL/IN/CH) in **MDSA** 18 ist unrichtig.
- Beim **WAGEMUT ENTSCLOSSENHEIT** steht in CC 233 fälschlicherweise, dass ein Probe auf (MU/KL/IN) verlangt wird; richtig ist (MU/KL/CH).
- Bei den ASP-Kosten für **WEISHEIT DER BÄUME** (CC 234f) ist uns ein Fehler unterlaufen. Es muss heißen: 11 ASP + 1W6/2 pro Tag (oder + 1W3, wenn es Ihnen so besser gefällt).
- Die negativen Nachwirkungen eines **ANVLARIUM** (CC 242) sind natürlich *permanent*.
- Beim Lehren und Lernen (**MDSA** 26f) sind einige Unklarheiten aufgefallen. Sehen Sie hierzu die neuen Regelungen auf den Seiten 28ff.
- Zur Magieresistenz des Schamanen heißt es in **MDSA** 14, der Bonus betrage +2, auf Seite 40 hingegen ist von +3 die Rede. Letzterer Wert ist richtig.
- Die Magieresistenz der Thorwaler wird in **MSZ** 57 mit -1 angegeben, in **MDSA** 12 jedoch mit -2. Hierbei gilt: -1 ist für den *Heldentyp* Thorwaler richtig; -2 ist die generelle Volksmodifikation.
- Magier haben bei einem Stufenanstieg 45 Versuche, ihre Zauberkünste zu steigern, und 20 Versuche zur Verbesserung ihrer Talentwerte; sie dürfen bis zu 5 Punkte von einem ins andere Gebiet verschieben.
- Schelme haben bei einem Stufenanstieg 30 Versuche, um ihre Talente zu steigern, nicht, wie in **MDSA** 23 genannt, 20.
- Bei der Herkunft des Magiers (**MDSA** 29) fehlt für die '14' ein Ergebnis; hier ist 'mittelständisch' einzusetzen.
- Geoden besitzen zu Spielbeginn 40 LP und 15 ASP; sie steigern LP und ASP pro Stufe jeweils mit einem W6. Zu ihren Grundfertigkeiten und Steigerungsmöglichkeiten siehe Seite 67. Die Aussagen aus **Die Zwerge Aventuriens** sind damit hinfällig.
- Die in der Talentstartwert-Liste für Gewichte genannten Werte in **GDSA** 92 für das Talent *Alchimie* sind falsch! (Ein Druckfehlerdämon hat sich einen Spaß daraus gemacht, die Werte für *Ablichten* hierhin zu kopieren.) Die richtigen Werte lauten (in der Reihenfolge von PRA bis RAH, dann SWA): -2/-4/-4/-3/+3/+5/-4/+2/0/+3/+2/+1/-4.
- Bei den Akademien (und zugehörigen Hauszaubern) sind folgende Fehler aufgetreten:
 - In Belhanka fehlen **MOVIMENTO +1** und **GEWANDTHEIT** ... +1
 - In Punin fehlt **APPLICATUS +2**
 - In Mherwed muss der **ARCANOVI +1** durch einen **APPLICATUS +1** ersetzt werden
- Es bestehen immer noch einige Widersprüche zwischen der Beschreibung der Magierakademien in **MDSA** und der der Zauberkünste in CC hinsichtlich der Tatsache, welcher Spruch wo gelehrt wird. Halten Sie es am besten so, wie in **MDSA**, S. 96 beschrieben: Bei Erschaffung eines Helden richten Sie sich nach den Angaben zu den Akademien; um festzustellen, ob ein bestimmter Spruch an einer Akademie gelehrt wird, jedoch nach den CC.
- Wir werden demnächst auf unserer Homepage eine komplette Übersicht bringen, welche Akademie welche Sprüche lehrt – aber eine solche Liste ist natürlich den laufenden historischen Veränderungen in Aventurien unterworfen ...
- Auf Seite 159 in den **Mysteria Arkana** fehlt die Angabe über die Kosten des Herbeirufens des Feuerhefens Ivash sowie eine Angabe zu seinem Wahren Namen. Es gilt: Wahrer Name *vermutet*. Beschwörung +13. Beherrschung +1. Kampf (17 ASP).
- Auf Seite 160 in den **Mysteria Arkana** fehlt die Angabe über den Wahren Namen des Nachtdämons. Dieser ist *vermutet*.
- Auf Seite 167 in den **Mysteria Arkana** fehlt die Angabe über den Wahren Namen von Sordul. Dieser gilt als *bekannt*.
- Im Buch *Die Magie des Stabes* (**MA** 234) wird als Vorteil aufgeführt, dass sich der Magier bei Misslingen des 5. Stabzaubers 1 Punkt vom W6-Wurf abziehen darf. Dies ist falsch. Man darf beim W6-Wurf einen Punkt *addieren*, wobei eine '7' wie eine '6' gewertet wird.
- Die **Heldenbögen** aus der **MSZ**-Ausgabe besagen, dass man *Magiekunde* auf KL/KL/FF würfelt; darunter wird für *Mechanik* KL/KL/IN verlangt. Die Werte für diese beiden Talentproben sind zu vertauschen.
- Bei den **Regeln und Vorschlägen zum Elementarismus** (**MA** 94f) sind ebenfalls einige Unklarheiten zu vermelden, die sich jedoch mittels der kleinen Tabelle auf Seite 91 korrigieren lassen.



Allgemeine Regelfragen

Stimmt es, dass ein Zauberer beim nächtlichen Regenerieren immer den besseren Würfel auf LE bekommt? Das müsste doch eigentlich umgekehrt sein.

Es ist beides nicht recht erklärbar, weswegen man wirklich jeweils für LE und AE unabhängig einen W6 würfeln sollte. Dann ergibt sich auch nicht der Blödsinn mit dem FLIM FLAM vorm Schlafengehen ...

Außerdem sollte man immer im Hinterkopf behalten, dass die nächtliche Regeneration nicht überall gleich gut verläuft – vor allem nicht im Urwald mit 100 Prozent Luftfeuchtigkeit, auf tiefgefrorenem Tundraboden oder im wansenverseuchten Herbergszimmer ...

Was das Regenerieren angeht, sollten Sie außerdem bedenken, dass alle nichtmagischen Heilkräuter natürlich nicht sofort, sondern nur während einer Regenerationsperiode (Schlaf) wirken.

Wie lange dauert eine astrale Meditation zur Umwandlung von LE in AE?

Im Laufe von 1 SR kann 1 LP in 1 ASP verwandelt werden.

Verbrauchen Zaubersprüche eigentlich Ausdauerpunkte?

Das ist so in den Regeln nicht vorgesehen, aber da das Zaubern unzweifelhaft eine Anstrengung darstellt, ist es durchaus möglich, mit einem AU-Verlust von 1/5 der aufgewendeten AE (abgerundet) auszugehen.

Was passiert, wenn bei einem Magiebegabten die AE auf Null oder weniger sinkt (sinken würde)? Ohnmacht, Abzüge, Tod, Limbus? Auf jeden Fall Kopfschmerzen, eventuell alle Proben um 1 erschwert bis zur nächsten Regeneration, sonst aber nichts. Gleiches würde ich übrigens auch sagen, wenn der Zauberer mehr als die Hälfte seiner Grund-AE in einem einzigen Spruch herauserschleudert.

Kann ein Zauberer große astrale Energien (bei

Formeln mit wahlweisem Einsatz an ASP) unbeschränkt bis zu seiner gesamten AE kontrollieren, oder muss er beim schlagartigen Freisetzen von 120 oder mehr ASP vielleicht mit Nebeneffekten rechnen – wenn ja: Ist das von der Erfahrung des Magiers abhängig?

Ist eine Frage von Meisterentscheidung und Spielstil; ich würde in einem solchen Fall Nebeneffekte einbauen, die je nach Erfahrung weniger werden (möglicherweise mit einer ST-Probe zu ermitteln). Die Qualität der abgelegten Zauberprobe sollte ebenfalls eine Rolle spielen.

Was, bei Hesinde, Mada und Nandus, sind die 'metamagischen Formeln'?

Ein Überbleibsel einer versuchten Neugliederung der Spezialgebiete, wobei die Metamagie der Abteilung 'Verwandlung von Zaubern' entsprechen hätte. Als metamagische Formeln können demzufolge solche Zauber wie ARCANOVI, APPLICATUS, AURARCANIA, DESTRUCTIBO, INFINITUM oder REVERSALIS angesehen werden. In gewisser Weise können auch die klassischen antimagischen Formeln vom Typ [SPEZIALGEBIET] [BEEINFLUSSEN] dazu zählen; noch vor Veröffentlichung haben wir damals ZAUBER BEREITHALTEN, ZAUBER STAPELN und ZAUBER MODIFIZIEREN wieder herausgenommen. Damit dürfte der Bereich aber relativ klar abgegrenzt sein. Möglich wäre noch eine Erweiterung um astrale Hellsichtzauber wie ODEM, ANALÜS und OCULUS.

Wenn die Probe bei Geodenritualen, Elfenliedern etc. misslingt, muss dann der Zaubern der gesamten Kosten oder die Hälfte wie bei Zaubern bezahlen? Und wird die nächste Probe um 5 Punkte erschwert? (Kann ein dritter Versuch durchgeführt werden?)

Es gilt: Hälfte zahlen, Wiederholungsmodifikator einrechnen, kein drittes Mal erlaubt. Ausnahmen sind die Hexen, bei denen nur 1/3 der Kosten fällig werden.

Gilt ein Abenteuererleben im Sinne des Tänztes der Mada als 'einschlägige Strapaze'?

Ja. Oder, um es auszuformulieren: Ein Magier, der auf Abenteuerfahrt unterwegs ist, kann natürlich bei einer Stufensteigerung auch eine der körperlichen Eigenschaften GE, FP und KK steigern. Wie glaubwürdig ein Punirer Theoreticus mit KK 20 ist, sei einmal dahingestellt ...

Wie kann man die Position der Himmelskörper für Horoskop- und Elixiererstellung berechnen?

Die genaue Stellung der Gestirne bleibt dem Meister und seiner Entscheidungsfreiheit überlassen. Um ganz ehrlich zu sein – wir haben die Differentialgleichungen, die zur Berechnung des aventurischen Sphärenmodells nötig wären, noch nicht geknackt. Mit einer Sternkunde-Probe kann der Alchimist oder Sterndeuter erkennen, ob es für bestimmte Vorhaben momentan günstig oder ungünstig ist – was genau am Himmel steht, liegt glücklicherweise in der Hand des Meisters.

Der Mohastamm der Darna – Waldelfen des Südens? Handelt es sich dabei um eine Stamm aus Magiedilettanten, oder haben die Darna eine eigene Form der Zauberei?

Man kann davon ausgehen, dass die Darna einen sehr hohen Anteil an Magiedilettanten aufweisen.

Sind alle norbardischen Zibilljas magiebegabt? Welche Zauberformeln oder speziellen Rituale beherrschen sie? Zu welchem Ritus aventurischer Magie besteht die größte Ähnlichkeit (Magier, Hexen, Druiden, Schamanen)?

Alle Zibilljas sind magiebegabt; sie lassen sich am besten als Schamanen darstellen, etliche sind jedoch auch mit ihren Ritualen in der Lage, Sprüche aus anderen Gebieten zu duplizieren.

Bedeutet die Abkürzung 'CRS', die hinter manchen Namen zu finden ist, irgendetwas mit dem Roten Salamander, oder handelt es

Wie werden Edelsteine jetzt eigentlich eingesetzt? Gelten nur die in Klammern angegebenen Werte oder auch die im Fließtext erwähnten Boni?

Bei dem Text handelt es sich um eine Zitatensammlung aus aventurischen Werken – es steht Ihnen als Meister also frei, die erwähnten Wirkungen zuzulassen oder nicht. Die in Klammern gesetzten Werte sind spieltechnische Vorschläge unsererseits. Edelsteine sollten vornehmlich im Zusammenhang mit Artefakten eingesetzt werden und können dort die ARCANOVI-Probe und/oder die Proben auf wirkende Sprüche erleichtern.

Eine weitere Vorstellung echsischer Kristallomanie würde hier deutlich den Rahmen sprengen und wie auch die Magie mittels Zaubersymbolen (siehe S. 106) quasi ein neues System präsentieren. Grundsätzlich kann jedoch gesagt werden, dass die Kristallzauberei nach ähnlichen Regeln, wie in MA 50 unter 'Materielle Komponente' beschrieben, funktioniert.

Dabei ist jedem Spezialgebiet der Zauberei ein bestimmter Edelstein zugeordnet, so z.B. der Obsidian dem Kampf, der Aquamarin der Hellsicht (nein, nicht nach den elementaren Gleichsetzungen des Paramanthus), der entweder als teilweise oder vollständige Verbrauchskomponente die benötigte AE substituiert.



sich hierbei um einen besonderen akademischen Grad?

CRS steht für *Communio Rubio Salamandris*, die Gemeinschaft vom Roten Salamander.

Gibt es eine Formel, um zu berechnen, ob ein Kind magiebegabt ist?

Da etwa jeder 150. Mensch magiebegabt ist, gilt dies natürlich auch für Kinder. Pro magisch begabtem Elternteil verdoppelt sich diese Wahrscheinlichkeit, so dass jedes 37. Kind von zwei Zauberkundigen ebenfalls magische Fähigkeiten aufweist.

Inwiefern ist es mit dem Talent *Magiekunde* möglich zu erkennen, dass und was für ein Zauber gewirkt wird?

Bei Zaubern, die mit deutlichen Gesten verbunden sind, sollte man auch einem Nichtzauberer eine Magiekunde-Probe erlauben.

Inwieweit sind für die verschiedenen Helden-typen Zauber wie ADLER, WOLF oder WEISHEIT DER BÄUME eigentlich eine 'religiöse Erfahrung'?

Eigentlich nur für Druiden, eventuell noch für sehr erd- (humus)verbundene Hexen.

Bietet ein Tempel Schutz vor Flüchen oder Druidenritualen?

Ein Praios-Tempel ja, ein Hesinde-Tempel vielleicht, alle anderen eher nicht.

Werden dort automatisch Beherrschungen aufgehoben?

Nein. In einem Praios-Tempel wahrscheinlich für die Zeit des Aufenthalts ausgesetzt.

Wie viel Schaden richtet ein Spuk jetzt eigentlich gegen Personen an, wenn er beispielsweise deren Rüstung attackiert?

Kommt deutlich darauf an, was er gerade mit besagter Rüstung macht, und kann bis zu 2W20 TP gehen.

Wie ist es eigentlich mit Paraphernalia zum Beschwören oder Austreiben von Geistern?

Üblicherweise haben Geister nichts mit Paraphernalia am Hut; es ist jedoch natürlich möglich, boron- oder praiosegeweihte Objekte als Hilfsmittel einzusetzen ...

Ist Nanduria nur eine Geheimschrift oder auch eine Geheimsprache, für die man Talente in *Sprachen kennen* aufwenden muss? Eine reine Geheimschrift.

Laut MA 39 kann mittels der 'Verbotenen Pforten' im Notfall LE im Verhältnis in AE umgewandelt werden. Kann ein Magier diese Möglichkeit auch bei der Anwendung von Stab- und Kugelzaubern nutzen?

Artefaktgestützte Zauber oder länger dauernde Rituale können nicht mit der Kraft aus den Verbotenen Pforten gespeist werden, da diese Methode mit zu vielen Unwägbarkeiten behaftet ist.

Behindert Eisen auch das Zaubern mit Blutmagie? Denn Eisen oder anderes Metall hemmt ja den Astralen Fluss ...

Eigentlich ist speziell der Fluss zum Zaubern den hin gemeint ... Ich würde Blutmagie nicht durch Eisen erschweren – vor allem macht es dramaturgisch Sinn, wenn die Borbaradianer auch aus Blech heraus zaubern können.

Ist es möglich, einen Zauberkundigen mit geworfenem (gepusetem) Eisenstaub zu behindern? Will heißen, könnte der Staub bei einer gewissen prozentualen Chance zauberbrechende Wirkung haben? Ein anderer Ansatz wäre es, dem Magier grundsätzlich Erschwerungen für seine Zauber zu geben, wenn der Staub erstmal an ihm haftet ...

Ich fürchte, diese Methode ist nicht praktikabel. Zum einen kann man, wenn man bereits so nahe dran ist, dass man Staub werfen könnte (Staub hat die Flugeigenschaften eines toten Maulwurfs), auch genauso gut (eher besser) mit der Waffe zuschlagen. Zum anderen ist die Menge, die man werfen könnte (eine Handvoll Staub als etwa 20 Unzen angenommen), zu gering, um wirkliche Auswirkungen zu haben. (Einen Magus zu tee-ren und in Eisenstaub zu wälzen, ist da eine ganz andere Sache ...) Drittens bricht oder behindert Eisen keine bereits aktiven Zauber – sonst bekäme man ja mit einer Ritterrüstung eine höhere MR ...

Andererseits ist es natürlich sinnig, einen Zauberer beim Zaubervorgang abzulenken: Eine Handvoll Dreck, ein gezielt geworfener Kieselstein o.ä. könnten schon eine Zauberschwärzung von ein bis

zwei Punkten allein durch die Ablenkung mit sich bringen. Wo die Methode mit dem Eisenstaub funktionieren könnte (zwar nicht magietechnisch, sondern 'psychologisch'), wäre bei Druiden und Geoden ...

Können Magiedilettanten ihre Astralenergie durch Zaubersprüche wieder auffrischen?

Ja, durchaus.

Kann man als ein Gildenmagier die druidischen Rituale, z.B. SUMUS BLUT, erlernen und anwenden?

Definitiv nicht (wie auch umgekehrt).

Könnte ein Magier eine Rüstung mit einem RS über 2 tragen, wenn sie aus einem magischen Metall besteht?

Ein Magier kann auch jetzt schon eine Rüstung mit RS über 2 tragen – er darf es nur nicht, sie behindert ihn stärker und schränkt seine Zauberkapazitäten ein. Prinzipiell wäre es in einer Enduriumrüstung möglich zu zaubern – allein, ein Träger einer Rüstung im Wert von 50.000 Dukaten (oder mehr) ist nun mal ein Primärziel für alle, die den schnellen Dukaten machen wollen – und da ist eine Investition von 200 Gold in Purpurblitz schon lohnend ...

Wieso gibt es eigentlich so viele Zauber, bei denen es keinen Sinn macht, die ZF über einen bestimmten Wert zu steigern? Beispiel IGNIFAXIUS: Ab einem Wert von 11 lohnt sich eigentlich keine Steigerung mehr, ebenso TRANSVERSALIS, MOTORICUS usw. Sollten nicht meisterlich hohe ZF-Werte allgemein weitere Verbesserungen mit sich bringen (z.B. TRANSVERSALIS höhere Maximalreichweite, MOTORICUS größere Massen und/oder größere Geschwindigkeit, IGNIFAXIUS mehr W6 für Schaden und natürlich dann auch Kosten u.ä.)?

Wird sich wohl bei einer Komplettüberarbeitung dergestalt ändern, dass insgesamt mehr Effekte von den übrigbehaltenen ZF-Punkten abhängig sein werden (und dafür, wo immer es geht, die Stufe als Spielwert entfällt). Bei einigen Sprüchen haben wir in diesem Buch bereits entsprechende Vorschläge gemacht, die Sie als Meister natürlich entsprechend auf andere Formeln übertragen können.

Zaubertechnik und -ausführung

Kann man Pentagramme oder ähnliche geometrische Strukturen, die für bestimmte Zauber benötigt werden, auch mittels AURIS NASUS erschaffen, anstatt sie zu zeichnen? Ja, dies ist prinzipiell möglich (und nandusegfällig dazu). Es ist jedoch zu beachten, dass ein AURIS NASUS nur eine Minute anhält, weswegen sich

diese Kombination vor allem für den PENTAGRAMMA anbietet – es wäre reizvoll, einen entsprechenden Gesamtzauber zu entwickeln. Nebenbei bemerkt soll es etliche tulamidische Beschwörer geben, die ihre Penta-, Hexa- und Heptagramme stets mit sich herumtragen oder bereitliegen haben – als fein gewirkte Seidenteppeiche,

bisweilen sogar mit Fäden aus dem magischem Arkanium ...

Inwiefern ist eine Stapelung von Zaubern möglich, beispielsweise mehrere SENSAT-TACCO, ARMATRUTZ etc. auf die gleiche Person oder das gleiche Objekt?



Überhaupt nicht. Eine Person (ein Objekt) kann von einem bestimmten Zauber gleichzeitig nur einmalig profitieren (oder geschädigt werden). Dies gilt natürlich nicht für Zauber mit der Wirkungsdauer sofort – eine Person kann durch- aus gleichzeitig von zwei FULMINICTI getroffen werden. Siehe auch MA 34.

Wenn da steht: "Der Magier starrt seinem Opfer in die Augen und spricht die Formel ...", heißt das, dass der Zauber nicht wirkt, wenn das Opfer dem Zauberer nicht in die Augen blickt, oder wirkt er auch, wenn das Opfer dem Zauberer aufs Kinn schaut? Muss der Zauberer Blickkontakt mit seinem Opfer haben, oder reicht es, wenn er nur die Augen sieht? Der Zauberer selbst muss in die Augen seines Opfers sehen können (ein seitlicher Blick reicht nicht). Wohin das Opfer schaut, ist jedoch unerheblich.

Wie werden solche Zauber wie z.B. SCHARFES AUG und WIDER HELLSICHT gehandhabt, wenn die ZF negativ ist? Falls man einfach die Punkte nimmt, die vom Würfel- ergebnis übrigbleiben, macht dies diesen Zauber meiner Meinung nach zu heftig, andererseits sollte man wenigstens einen kleinen Nutzen haben, wenn man die Zauber beherrscht. (Es klingt schließlich irgendwie blöd: "Du hast den Zauber erfolgreich gewirkt. Vor deinen Augen verschwimmt alles", um es mal übertrieben zu sagen.)

Wo es keine Punkte zu verteilen gibt, kann man halt nichts hinzugewinnen. Es sollte jedoch bei einem gelungenen Zauber mindestens eine Wirkung von einem Punkt geben, egal, wie viele ZF-Punkte übrigbehalten wurden. Die Methode der übrigbehaltenen Talentpunkte werden Sie in diesem Buch ohnehin häufiger finden ...

Beim ARCANOVI ist eine Methode beschrieben, in der man die Probe durch den Einsatz von mehr Astralenergie erleichtern kann; geht das auch bei anderen Zaubern? Kann man zum Beispiel bei einem Beherrschungszauber die Magieresistenz eines Opfers auch dadurch überwinden, dass man pro fehlendem Punkt z.B. 3 ASP mehr einsetzt und der Zauber dementsprechend auch länger dauert? Wie ist es beim DSCHINN ... oder beim MEISTER DER ELEMENTE, und wie beim PENTAGRAMMA (dieser Zauber würde mit dieser Regelung gegen Dämonen vielleicht sogar tatsächlich einsatzfähig)?

Ich würde das zwar (noch) nicht zu einer offiziellen Regel erklären, aber prinzipiell funktioniert die Methode. Man sollte jedoch immer im Kopf behalten, dass dadurch die Versagenswahrscheinlichkeit steigt und dass diese Methode nicht bei allen Zaubern funktioniert (beim ANALÜS z.B.

mit Sicherheit nicht); bei Beschwörungen oder beim viel diskutierten PENTAGRAMMA könnte ich es mir allerdings durchaus vorstellen ...

Wann enden Zauber, die mehrere KR dauern – wenn der Magier wieder an der Reihe ist oder wenn die jeweilige Runde beginnt?

Die Wirkungsdauer eines Zaubers endet genau nach der entsprechenden Anzahl Kampfunden in derjenigen Kampfphase (AT- oder PA-Phase des Magiers), in der der Magier die Formel ausgesprochen hat. Da dies aber nicht immer nachzuhalten ist (und auch ein erfahrener Held einige Sekundenbruchteile benötigt, um sich von der Wirkung eines Zaubers zu befreien), ist es am praktischsten, wenn die Zauber am Ende der Kampfunde, im Zweifelsfall also 1/2 KR zu spät, enden.

Bei einem Zauber, dessen Zauberdauer mehrere Kampfunden dauert – wann bemerkt man, dass der Zauber misslingt?

Etwa nach der Hälfte der Zauberdauer. Zu diesem Zeitpunkt ist es möglich, den Zauber fluchend abzubringen, um sich wichtigerem – z.B. einem gerade herabsausenden Schwert – zu widmen. Es kommt im Endeffekt darauf an, wie sehr der Zauber daneben gegangen ist. Grobe Schnitzer merkt der Zauberer frühzeitig, wenn es aber einer um 1 Punkt zu hohen MR scheitert, muss er bis zum Schluss aktiv bleiben. (Meisterentscheid)

Wie sind die Regeln zur Ablenkung beim Zaubern gemeint? Eine KR läuft ja nach der MU-Reihenfolge ab. Wenn Magier A einen höheren MU besitzt als Schurke B, ist er ja immer vor diesem an der Reihe und könnte niemals abgelenkt werden?

Es gilt immer der in der vorherigen eigenen Phase (AT- oder PA-Phase) erlittene Schaden als Modifikator für die Ablenkung. Wenn Magier A also seine PA 'verbaselt' und 8 SP einstecken muss, muss er in seiner folgenden AT-Phase mittels einer Selbstbeherrschungs-Probe +8 feststellen, ob er sich noch auf den Zauber konzentrieren kann oder durch den soeben erlittenen Schaden aus der Fassung gebracht wurde.

Was passiert eigentlich, wenn ein zauberkundiger Held bewusst eine Zauberhandlung ausführt (um z.B. jemanden einzuschüchtern), im Grunde jedoch nicht vorhat, den Zauber wirklich zu wirken – es sollte doch auf jeden Fall eine geringe Wahrscheinlichkeit bestehen, dass der Zauber ausgelöst wird, da die unglaubliche astrale Kraft sich nicht bis zuletzt derartig kontrollieren lässt ...

Klingt vernünftig. Ich würde eine Selbstbeherrschungs-Probe vorschlagen, die pro 10 ASP des 'gebremsten' Zaubers um 1 Punkt erschwert ist.

Kann man einen bereits angefangenen Spruch noch während der Zauberdauer freiwillig unterbrechen? Verliert man in diesem Fall die ganze, die halbe oder keine ASE? Muss man eine Probe ablegen?

Man legt eine Selbstbeherrschungs-Probe ab, erschwert um die halbe ASP-Zahl des Spruches. Wenn diese misslingt, dann gilt der Spruch ganz einfach als misslungen, d.h. man zählt nur die Hälfte der ASP, die der Spruch kostet. Gelingt die Selbstbeherrschungs-Probe, dann kann man den Spruch ohne weiteres ohne ASP-Verlust abbrechen. Dies ist jedoch nur bis zur verstrichenen halben Zauberdauer erlaubt.

Kann ein Zauberkundiger während eines Zaubers noch etwas anderes tun als zaubern, z.B. mit Abzügen parieren? Einige Zauber sind ja wirklich nicht sehr aufwendig bzw. sind sehr eingeübt ...

Nein. Während der angegebenen Zauberdauer muss sich der Zauberer konzentrieren. Er kann sich allerhöchstens langsam (halbe GS) vorwärtsbewegen. Bei allen anderen Aktionen (und erlaubt ist eigentlich nur Ausweichen) muss er eine Selbstbeherrschungs-Probe (plus eventuelle Zuschläge) ablegen, um die Konzentration aufrechtzuerhalten. Eine 'Pause' in der Zauberdauer ist nicht erlaubt.

Was passiert, wenn ein Zauberer während der Zauberdauer in einen Nahkampf verwickelt ist und getroffen wird? Kann er dann noch parieren?

Wenn ein Magier zaubert, kann er nicht parieren. Wenn er getroffen wird, muss er eine Selbstbeherrschungs-Probe, erschwert um die erlittenen SP ablegen, um die Konzentration für den Zauber aufrechtzuerhalten.

Hat ein Magier oder Elf, der einen Zauber wirkt, der Konzentration erfordert (z.B. SILENTIUM), irgendwelche Einschränkungen beim Kämpfen?

Eigentlich nein. Optional ist es jedoch möglich, folgende Regel zu verwenden: Pro Zauber, den der Held aufrechterhält (A), ist jede Talentprobe um 1 Punkt erschwert, pro 2 Zauber sinken AT oder PA um einen Punkt. Zu dieser Gesamtzahl zählen keine Zauber, die explizit darauf ausgerichtet sind, den Kampf zu unterstützen (z.B. SENSATTACCO).

Muss ein Zauberer bei einem Berührungszauber (HÖLLENPEIN) sein Opfer während der gesamten Wirkungsdauer berühren?

Nein, aber häufig während der gesamten Zauberdauer. Bei einigen wenigen Sprüchen (s.u.) muss die Berührung am Ende der Zauberdauer erfolgen; gegen unwillige Opfer muss dem Zaubern- den eine waffenlose Attacke gelingen; es können



auch Zauberstab, Druidendolch oder Knochenkeule als 'Verlängerung' eingesetzt werden.

Bei welchen der folgenden Zauber kann sich das Opfer außer über Ausweichen der Berührung nicht wehren? Das heißt, ist das Opfer während der Zauberdauer hilflos? IMPERAVI ANIMUS (B), HERZSCHLAG RUHE, GRANIT UND MARMOR, SALANDER MUTANDERER und SCHWARZ UND ROT.

Bei IMPERAVI B und HERZSCHLAG RUHE muss die Berührung während der gesamten Zauberdauer aufrechterhalten werden – und das Opfer ist in dieser Zeit mitnichten hilflos; bei SALANDER und SCHWARZ UND ROT muss die Berührung zum Ende der Zauberdauer erfolgen.

Kann man einen Spruch vorbereiten und 'parat' halten? Ich denke da zum Beispiel an dem INVERCARNO, der sonst wenig Sinn ergibt. Der INVERCARNO wird in der Tat ST*2 KR 'bereitgehalten' (Wirkungsdauer). Bei anderen Sprüchen ist dies jedoch nicht möglich. Wir haben mal überlegt, einen Bereithalte-Zauber 'vorzuschalten', die Idee dann aber verworfen.

Was passiert, wenn eine Berührung, die für eine Zauberhandlung notwendig ist (Angriff bei Beherrschungszaubern), mit der Waffe

pariert wird? Gilt der Zauber dann als misslungen und wird abgebrochen (abzüglich der halben ASP), oder kann es der Zauberer noch einmal erneut versuchen (Zauberdauer verlängert sich)?

Der Berührungsversuch kann wiederholt werden – in diesem Sinne ist es ein 'Bereithalten' von Zauberei und ein Warten auf eine günstige Gelegenheit. Zu beachten ist jedoch, dass der Magier eventuell Schadenspunkte erleidet, wenn sein waffenloser Angriff mit einer Waffe pariert wird und dadurch die Konzentration eventuell zusammenbricht.

Ist es wirklich so, dass man eine Formel mit einer Reichweite, die nicht 'Z' ist, nicht auf sich selbst wirken kann? Wenn ja: Handelt es sich beim PARALÜ um eine Ausnahme oder einen Fehler in *Unsterbliche Gier*?

Dies würde ich in der Tat vom Spruch abhängig machen. Ich denke mal, dass es in die Thesen eingebaute 'Failsafes' gibt, die verhindern, dass man bestimmte Sprüche gegen sich selbst richtet. Die Aussage in UG zum PARALÜ stimmt jedoch. (Dr. Barn ist allerdings auch ein höchst kompetenter Verwandter ...)

Was passiert, wenn ein Zauberkundiger, ohne es zu wissen, mehr ASP benötigt, als er besitzt? Druide Alrik hat 40 ASP. Er möchte ei-

nen GEIST AUSTREIBEN; leider weiß er nicht, dass dort draußen fünf Geister herum-schwirren – macht 65 ASP ... Verliert Alrik nun die Hälfte der benötigten ASP und gilt der Spruch als misslungen? Öffnen sich versehentlich die Verbotenen Pforten?

Erstens: Die Verbotenen Pforten müssen *willentlich* aufgestoßen werden. Zweitens: Im Normalfall ist ein Spruch, für den die AE nicht ausreicht, einfach misslungen und der Anwender zahlt die halben ASP-Kosten (z.B. ein zu gut gewürfelter IGNIFAXIUS). Bei gestaffelten Sprüchen wie dem GEISTER AUSTREIBEN würde ich die maximal mögliche Zahl der Anwendungen erlauben und den Rest der AE ins Nichts verpuffen lassen. Im Fall mit 40 ASP des Druiden und 5 Geistern würde dies heißen, dass er drei Geister vertreibt, dafür 39 ASP aufwendet und der letzte ASP sich verdünnt.

Kann ein Geknebelter bei Sprüchen, die eine gesprochene Formel erfordern, diese gar nicht oder nur durch Probenaufschlag (wie viel) wirken?

Entscheidend ist, daß ein Magier die richtigen Bewegungen ausführen und die richtigen Worte sprechen kann – und ein guter Knebel verhindert letzteres. Ein Aufschlag von 21 Punkten wäre daher angemessen.

Magieresistenz

Bei diversen Antimagieformeln muss man die MR des Opfers als Aufschlag berechnen, selbst wenn das Opfer bei Bewusstsein ist und sich nichts sehnlicher wünscht als die Erlösung von dem zu brechenden Zauber und eigentlich keinen Widerstand leisten würde. Abgesehen davon sollte etwas, das fast nur von Erfahrung, Mut, Klugheit und Aberglaube abhängt, bei einem Versteinerten ohne Bewusstsein nicht funktionieren. Bei den 'Kleinen Mutandas' muss der Zauberer nur bei Selbstverzauberung die MR beachten. Ist die eigene MR denn unkontrollierbar? Gibt es hier keine bessere Regelung? Müsste es nicht auch eine offizielle Möglichkeit geben, die MR willentlich zu senken?

Nach mehreren Fragen in ähnlicher Richtung (speziell, was die 'Kleinen Mutandas' angeht), tendieren wir immer mehr zu der Auffassung, dass

es wirklich vereinheitlicht gehört – und zwar in die Richtung, dass MR als passive Eigenschaft bei Beherrschungen und Verwandlungen immer einen Widerstand entgegensetzen sollte. Willige Ziele, also auch der Zauberer selbst, können durch entsprechende Konzentration ihre MR auf die Hälfte (abgerundet) herabsetzen.

Ist bei einem negativem Magieresistenz-Wert ein Zauber erleichtert?

Ja, es wird aber nicht so verrechnet, dass der Zauberer dadurch plötzlich die aktive Kenntnis eines Spruchs erlangt, den er vorher noch nicht beherrschte.

Gilt die Regel aus dem *Orkenhort* noch, dass Magiekundige gegen Zauber von anderen Magiekundigen, die mindestens 5 Stufen über ihnen stehen, machtlos sind?

Nein, aber man sollte von folgender Regel ausge-

hen: Wenn die Magieresistenz eines potentiellen Opfers die 'effektive ZF' des Zauberers auf einen Wert von -5 oder weniger bringt, kann dieser Zauber nicht gegen das Opfer angewandt werden. Richtig geschlossen: MR 23 ist damit eine sichere Schwelle ...

Zur MR: Wird der Bonus des 'Seelenheilens' zu allen anderen addiert? Bekommt also ein Firnelf mit Seelheilen 18 + 12 MR? Oder zählt auch da nur der bessere Wert?

Es wird aufaddiert. Heilkunde Seele sollte jedoch aus der allgemeinen Talentliste herausgenommen und in eine Berufsfertigkeit verwandelt werden, die nur wenigen Geweihten (namentlich Boron, evtl. Hesinde, Travia, Rahja) und Zaubern (Perricumer Magiern, Krötenhexen) – oder halt spezialisierten Seelenheilern zur Verfügung steht.

Werts zugeordnet werden (z.B. "... 100 Punkte für Zauber aus den Bereichen Hellsicht und Beherrschung ..."). Wenn ein Drache also einen SALANDER mit dem Wert 16 beherrscht, gilt dieser Wert

Magische Wesen

Fast alle antimagischen Formeln beziehen die Stufe des Verursachers als Wert ein, um die aufgewendete Astralenergie für den Spruch zu berechnen. Was aber nun, wenn der Verursa-

cher einer Verzauberung ein Drache oder ein Einhorn war?

Allen magischen Wesen können ja vom Meister eine Anzahl Zaubersprüche eines bestimmten



auch als die 'Stufe' des Zauberspruchs. Sie können – und sollten – als Meister allerdings auch zusätzliche Modifikatoren für die grundsätzlich andersartige Struktur der Magie verhängen. Bei Drachen ist es alternativ möglich, ein Hundertstel des Lebensalters als 'Stufe' anzusetzen.

Einen Drachen kostet sein Feueratem (IGNIFAXIUS-ähnlich) ja keine ASP. Kann er ihn daher jede KR einsetzen?

Dies sind zwei unterschiedliche Angelegenheiten: —Drachenodem: durch die Körperwärme der Drachen hervorgerufene Umgebungshitze, die bei allen Lebewesen in einem bestimmten Umkreis eine gewisse Anzahl von SP pro KR anrichtet; dies kostet den Drachen keine AE und auch keine LE.

—Feuerspucken: gezielter Einsatz eines gespuckten Flammenstrahls; basiert auf aktiver Zauberei. Deshalb ist auch die Regelung über einen IGNIFAXIUS vernünftig. Ein Drache kann pro Flammenstrahl maximal so viele Würfel einsetzen wie 1/100 seines Lebensalters beträgt. Er muß jedoch für jeden Schadenswürfel nur jeweils 1W-x ASP aufwenden, wobei x dem durch Drachenodem angerichteten Schaden pro KR entspricht. (Besagter 14W-IGNIFAXIUS kostet einen Kaiserdrachen also nur 14W-28 ASP.)

Es sollte einem Helden, der den Flammenstrahl kommen sieht, möglich sein, mit einer gelungenen Probe auf Ausweichen/2 dem Strahl so weit

aus dem Weg zu springen; dass er nur die Hälfte der TP abbekommt.

Wie wirkt sich die hohe Magieresistenz von Drachen, Einhörnern, Dämonen etc. eigentlich auf Kampfzauber wie den FULMINICATUS aus?

Bei Dämonen zählt ja der RS gegen Kampfzauber, bei Drachen sollte wegen der schieren Größe und MR etwas von der Wirkung abgezogen und die TP-Anzahl außerdem um den RS vermindert werden; außerdem sind Drachen gegen Feuerzauber ja fast vollständig immun. Einhörner werden voll betroffen.

Wenn die Drachen und andere magische Kreaturen jetzt mit Astralenergie anstatt mit Lebensenergie zaubern, bekommen die Dschinne dann jetzt auch Astralenergie?

Nein, da sie keine unabhängig existierenden Wesen sind; siehe Seite 90ff.

Es wird zwar immer wieder erwähnt, Magierpferde ließen sich von zauberisch begabten Menschen besser reiten, nur, was das in Zahlen bedeutet, habe ich nirgends finden können. Minus wie viel? Macht eine Kumulation mit den Streitross-Abzügen Sinn?

Für erprobte und geschulte Pferde sollten nochmals Modifikatoren von -1/-2 drin sein, die auch kumulativ mit den anderen Ausbildungsboni sind.

Üblicherweise, wenn wir solche Wirkungen erwähnen, aber keine genauen Werte angeben, kann der Meister im Rahmen solcher Modifikatoren arbeiten.

Ist Liska eigentlich eine Tierkönigin? Sind Tierkönige eigentlich unsterblich?

Nein, Liska ist keine Tierkönigin und war auch keine; und es gilt wohl für die meisten Tierkönige, dass sie nicht gen Alveran erhoben wurden. In der Tat sind Tierkönige verwundbar (und es dürfte bereits etliche erwischt haben), sie sind die ersten ihrer jeweiligen Art, sie altern nicht und stellen zudem besonders prächtige Exemplare ihrer Art dar.

Ist es möglich, dass ein anderer Typus außer Hexe und Geode einen Vertrauten besitzt? (Siehe dazu: *Der Löwe und der Rabe*, der Nachtwind des Alanfaner Magiers)?

Ja, der Typus der Meisterperson. Aber solche Sachen sollten eigentlich nicht mehr vorkommen bzw. durch andere Mechanismen erklärt werden.

Wie ist es möglich, dass in der Neuen Residenz in Gareth Nachtwinde und Magier gleichermaßen einen Wachdienst durchführen (siehe *Spuren im Schnee*)?

Beherrschungszauberei? Durch AURARCANIA geschützte Magier? Besonders gut abgerichtete Exemplare?



Von den Kraftlinien

»Item der totalen Punctureo prolongiert das Astralliniennetz – in der Mythologia apostrophiert als 'Madas Haare', bei Trobenius als 'Allmatrix' – im heptadimensionalen Continuum (drei Raumachsen, Temporalvektor, orthosphärische, transglobulische und nodixcausale Achse), und ward darob in allen Äonen exploitiert als universale porta aetherica und itineris astralis zum Detriment der sphäroiden Consistenz.«

—Rohal der Weise, Systeme der Magie, in Khezzaru verstaubendes Exemplar des Hofmagus zu Andergast

»Floßleute gesichtet, die in den Winterstürmen eigentlich untergegangen sein müssten. Sie haben mitten im Ozean weder Küstenorientierung noch Hylailier 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 29 Hal

Aventurien kennt viele Orte, die von großer magischer Macht durchdrungen sind, seien es die Heimstatt vieler Zauberkundiger, Drachenhorte, Steinkreise oder Lagerstätten magischer Metalle. Diese Orte sind untereinander durch ein dichtes Geflecht magischer Kraftlinien verflochten, die 'wie Sprünge im Eis' Verbindungen zwischen den astralen Stätten schlagen.

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. Behandeln Sie die hier dargelegten Informationen darum so lange als **Meisterinformationen**, bis die Helden auf das uralte Geheimnis der Kraftlinien gestoßen sind.

Eigenschaften

»Unter Aufglühen des Rubinauges wandelte sich die Welt in ein skurriles Geflecht von warmen roten und schwarzen Fäden. Mitten durch die 1000-jährige Eiche von Baliho bohrte sich ein mächtiger Strahl astraler Kraft, umspielt von fluktuierenden Matrices und Fibrillen, einen flackernden Widerschein im Grau hinterlassend.«

—Bericht des Ersten Gezeichneten, Boron 23 Hal

Kraftlinien können mittels einschlägiger Hellsichtzauber erkannt werden, ihr Verlauf lässt sich mittels OCULUS ASTRALIS verfolgen.

Fast alle Linien sind schnurgerade oder harmonisch gebogen, so dass man mit einiger Verlässlichkeit mit genauen Landkarten (was das viel größere Problem ist) auf die Lage magischer Orte schließen kann. Die Stärke von Kraftsträngen reicht von sehr häufigen, dünnen Linien (die nahtlos in den Spielraum von Kraftfäden von Zaubern, Artefakten und Magiekundigen übergehen) bis hin zu kontinentdurchpflügenden Sphärenspalten.

Kraftlinien können 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 Madas Haaren, Blutblatt richtet sich parallel zu den Linien aus, die Wege hinter Dunklen Pforten und die fabelösen Trollwege 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 Linien können zu Pforten des Grauens oder Dämonentunneln pervertieren. Dass Kraftlinien jedoch Einfluss auf Meeresströmungen, Winde oder sogar Flussverläufe haben, scheint unglaublich.

Kundige nutzen die Kraftlinien vor allem, um Magica Moventia, Clarobservantia und Communicatia zu potenzieren. Manche Astrallinien haben sogar eine Affinität zu bestimmter Zauberei: So sollen *Satinavs Ketten*, die sich in der Weidener Wüstenei schneiden, Zeitmagie ermöglichen, während die Temporallinie der Sündenpfühle Zhamorrah – Selem – Al'Anfa – Brabak Dämoneninvokationen erleichtert.

Nodices

Einen Ort, an dem sich Kraftlinien schneiden oder konvergieren, bezeichnet man als *Nodix* oder *Hexenknoten*; die seltenen Kreuzungspunkte von vier oder mehr Linien meist als *Nexus*.

Hier sprudeln die astralen Kräfte ungehindert hervor und wurden und werden von Hexenzirkeln, Magierakademien oder Echsenzikkuraten intuitiv oder gezielt genutzt. Feentore und Sphärenrupturen sind hier bisweilen ebenso zu finden wie alte Monolithen, Mindergeister, Ruinen archaischer Völker oder auch Gelege von Drachen und Harpyien. Angeblich meiden größere Menschenmengen alle Orte, die viel Kraft aufweisen, während manche Schnittpunkte sogar unbewusst Menschenmassen 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 die *Gorische Wüste*, aber auch die Elfenwiege *Sala Mandra* und die monströse *Dämonenzeitadelle*, die sich im Schnittpunkt der zwölfseitigen *Götterharfe*, so die Sammelbezeichnung für dessen Linien, befinden soll.

Jedes Land kennt Plätze, die ehemals für die Magie ausgezeichnet waren und heute ohne jede Besonderheit sind. Dass Kraftlinien jedoch durch Zerschlagung magischer Orte und unsägliche Rituale gezielt verschoben oder ausgelöscht werden können, war eine erschreckende Erkenntnis der letzten Jahre. Während der Dritten Dämonenschlacht wurde das Essenznetz so weit erschüttert, dass es aventurienweit Verlagerungen gab, deren Auswirkungen noch gar nicht abzusehen sind.

Spieltechnische Auswirkungen

Zauberei mit Kraftlinien ist unberechenbar: Sie können an einer Stelle unterbrochen sein, haben eine der gewünschten Magie entgegengesetzte 'Flussrichtung' oder lösen die Spruchmatrix einfach auf – ganz so, wie Sie es als Spielleiter brauchen. Sehen Sie daher die folgenden Regeln nur als flexibles Grundgerüst an.

● Jede Astrallinie hat eine bestimmte Linienstärke (LS): Der Wert 1 bezeichnet hierbei die fast überall normale 'magische Feldintensität', 2 eine dünne, lokale Linie (gelegentlich), 3 und 4 einen überregionalen Kraftstrang (selten), 5 und mehr einen oft weltumspannenden Astralstrom (extrem selten).

● Wer sich mindestens W6 Spielrunden auf die Astralsignatur einer



Linie einstimmt, kann Reichweite oder Wirkungsdauer (Meisterentscheid) von *Bewegungs-, Hellsicht- und Verständigungszaubern*, die entlang der Linie wirken, um die LS vervielfachen. Für in dieser Hinsicht sinnhafte Sprüche anderer Spezialgebiete (z.B. SOLIDIRID) gilt der halbe Bonus (aufgerundet).

● Die Stärke eines Kraftknoten (KS) ergibt sich aus der Addition der LS aller zusammentreffender Linien, wobei nur Linien ab einer Stärke von 2 gezählt werden.

● In einem Nodix sind *Beschwörungsproben* für Geister und Dämonen um KS/2 erleichtert, *Beschwörung* von Elementarwesen und die *Astrale Meditation* um KS/4 (jeweils abgerundet). Weitere Erleichterungen obliegen der Maßgabe des Meisters und der Affinität einzelner Linien. 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.

● Bei astraler Regeneration auf einer Linie wird die halbe LS (abgerundet) aufgeschlagen, in Nodices die halbe KS (aufgerundet).

Nebenwirkungen

Jedes Zaubern auf einer Linie oder in einem Knoten bringt unwägbare Risiken mit sich. Würfeln Sie bei jedem gewirkten Spruch mit dem W20 +LS bzw. +KS, schlagen Sie einen Punkt pro 25 eingesetzter Astralpunkte und zusätzlich bis zu 7 Punkte bei wirklich einschneidenden Großritualen auf und lesen Sie auf nebenstehender Tabelle das Ergebnis ab:

Das Wissen um das Abschwächen oder Vermeiden dieser Phänomene sollte Meisterpersonen vorbehalten sein.

Fragen zur praktischen Anwendung ...

Beeinflusst die Nutzung der Kraftlinien die Kraftlinie an sich und andere Orte, die darauf liegen (speziell die Frage, wenn die Linie die Dämonenzitadelle schneidet und man an einem andern Nodix arbeitet)?

Ich gehe mal davon aus, dass in den Linien keine 'Potentialdifferenz' zwischen einzelnen Nodices herrscht, sondern die einzelnen Linien schiere

Konzentrationen (also eine reine Veränderung des Mediums) darstellen – vulgo: Man kann keinen Spannungsabfall messen, Veränderungen in der Linie oder einem angeschlossenen Knoten müssen mit 'aktiven Sondierungsmaßnahmen' überprüft werden. In der Dämonenzitadelle geht also (wahrscheinlich) keine Lampe an, wenn jemand am Kuri herumfuschelt.

Gibt es irgendeine 'Resonanz', ein Abstrah-

len der 'Färbung' der vorherrschenden Magie auf die umgebenden Linien/Knoten?

Nein, sonst hätten nämlich die Zitadelle und der Gor-Riss über die Jahrhunderte alle Linien mit dämonischem Einfluss geflutet. Ich denke, es ist nur wichtig, ständig ein offenes Auge in Richtung der Zitadelle zu haben, damit keine unliebsame – aktive! – Überraschung über diese Limbusautobahn angerauscht kommt ...

- 3–10** Keine Nebenwirkungen
- 11–16** Kopfschmerzen plagen den Zauberkler W6 Stunden lang (KL und IN -W6, ebenso viele SP).
- 17–20** Die Fähigkeit des Zaubersnden, Astralenergie zu halten, wurde beschädigt: Er verliert so lange jede SR W6 ASP, bis er eine 6 würfelt.
- 21–22** Der Zauber gilt als gepatzt (MA 60).
- 23–24** Der Zauber dreht seine Wirkung um (MA 54).
- 25–29** Erscheinen von Mindergeistern (1–9 auf W20), einem Geist (10–12), Elementargeist oder Djinn (13–14), W6 Nachtwinden (15–16), einem Kobold oder Feenwesen (17–18), Niederen Dämon (19) oder Gehörnten (20).
- 30** Die *Schlafkrankheit* bricht nach einem Tag beim Zaubersnden aus.
- 31–35** Eine Spontanteleportation wirft den Zaubersnden in W20 x W20 Schritt Entfernung (W6 Schaden plus eventuelle negative Effekte je nach Erscheinungsort).
- 36–40** Der Schatten des Zaubersnden löst sich für W20 Wochen von ihm.
- 41–45** Ein Weltentor tut sich auf und schleudert den Zaubersnden für W6 Stunden in die Feenwelt oder eine andere Globule.
- 46–50** Im Boden reißt das Sphärengefüge auf und öffnet ein AUGE DES LIMBUS.
- 51–55** Der Zaubersnde altert oder verjüngt um W20 Jahre
- 55+** Überschreitung der *Kritischen Essenz*: Kreieren Sie 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 ...



Tödliche Träume

Das Reich der 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. 1.300 v.H.

«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 heißen werden, denn es ist des Herrn BORons Geschenk an die Menschen, dass sie träumen, und er hat BISHdaniel als Wächter über ihre Träume gestellt, all-dieweil ein mancher das Geschenk nicht zu nutzen weiß und weil die Jenseitigen dem Menschen das Geschenk neiden ...»

—aus einer frühen, nemekathäischen, 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 sehr totenängstlichen Menschen 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 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.

Eindeutig 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 Irihaar 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 heysat es, es sey eyne Welt neben der Welt, welche erreychbar nur in den Traumen oder fuer denienigen, welcher den Traum-Schlüssel besitzt, guentslich verschieden von unserer Welt und doch aehnlich, voll mit Creaturen, die noch heyne Menschen Auge wach gesehen, mit Palästen und Iry-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 Etherisches Geflüster: Tuzak 136 v.H.; 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

—Etherisches Geflüster; genial-konfuse Kompilation von Berichten zum Thema Gedankenlesen und Hellschen; beruht auf dem maraskanischen Dualismus; enthält unter anderem Hinweise zum TRAUMGESTALT

—Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung; viele Grundlagen zur Hellsichtzauberei und zum Illusionismus

—Druidentum und Hexenkult; vor allem interessant wegen der möglichen Rekonstruktion der TRAUMGESTALT-These

—Al-Raschida nurayan shah Tulachim / Die sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes; Grundlagen der tulamidischen Philosophie mit teilweise erstaunlichen Erkenntnissen für Seelenheilkunde und Beherrschungszauberei

—Schlüssel zur magischen Verständigung; Betrachtungen zu Verständigungs- und Hellsichtzaubern, Hinweise zur TRAUMGESTALT

—Omnibus et Portentis; eigentlich ein Werk über Prophezeiung und Wahrsagerei; enthält jedoch auch Ausführungen über Traumdeutung und -gesichte; Informationen über die TRAUMGESTALT

—Philosophia Magica; die gesammelten Einzelschriften des Eloh Crhelan; Hauptwerk der alten Magierphilosophie mit Angaben zur Macht der Träume

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.

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

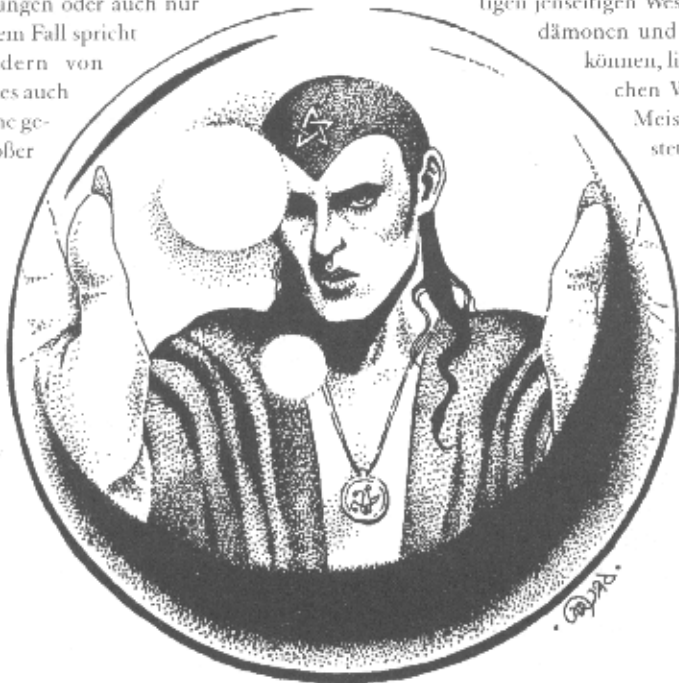
Entfernung bewusst wird oder dass er gar einen Blick in eine mögliche Zukunft erhascht. Im Sinne dieser Definition erzeugt eine *Wunderbare Verständigung* beim Adressaten ebenfalls eine Vision.

Wahnvorstellung/Halluzination: Dies ist entweder ein Wachtraum 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 fremd verursachter Traum (fast stets durch das Wirken von Dämonen) 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 alchimistischen Mitteln 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, Erz-dämonen 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 einzugehen, 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 haben wir hierfür die **Realitätsdichte (RD)** gewählt, die von folgenden Faktoren bestimmt wird:

— Willenskraft und Vorstellungskraft des Träumers, seine Ängste und verborgenen Wahnvorstellungen – addieren Sie die Werte für MU, IN, den doppelten AG, HA, RA und TA und teilen Sie die Summe durch 10 (abrunden). 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 (s.u.).

— Addieren Sie für einen Alptraum 3 Punkte.

— Addieren Sie nun für fremderzeugte Träume einen Wert, der vom Erzeuger der Träume abhängig ist: bei HALLUZINATION die übrig behaltenen ZF-Punkte, bei einem Nachtaip/Nachtbuhler +1 pro 20 LE, bei einem Apestadil +2W6, bei einem Hanaestil +1W6, Isyahadin (ähnlich HALLUZINATION) +3W6, Morcan +2W6+3, Nephazz +2W6, Nirraven +3W6+3, Thaz-Laraanji +1W6, Braggu +1W6, Bishdaniel +4W6, andere Alveraniare +3W6, Götter und Erzdämonen nach Belieben, wobei Boron auf der einen und Amazeroth und Thargunitoth auf der anderen Seite besonders mächtig sind. — Addieren Sie zum Schluss 1W6, um die endgültige Realitätsdichte des Traums zu erhalten.

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 Bäumlein.“

— Druidentum und Hexenkult; überarbeitete Lowanger Version, 21 v.H.

Für Zauberkundige gibt es drei zentrale Zauber, mit denen es möglich ist, in die Träume und Halluzinationen Anderer einzudringen: die Hellsichtzauber SENSIBAR und IN DEIN TRACHTEN sowie – als Wichtigstes – die TRAUMGESTALT. Eventuelle weitere Möglichkeiten bestehen noch vermittelt DAS SINNEN FREMDER WESEN (so unterschiedlich sind die Erfahrungswelten von Tieren und die Vorstellungswelten von Träumern bisweilen gar nicht ...), dem elfischen Salasandra (bei 'intakten' Sippen) 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 immer dann zu einer Probe herangezogen werden kann, wenn es darum geht, Ausdauerleistungen zu bestimmen. Die geistigen Werte bleiben größtenteils erhalten, jedoch können die bei einer TRAUMGESTALT-Zauberprobe übrig behaltenen ZF-Punkte 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 (abgerundet) 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 zwischen 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 übrig behaltenen ZF-Punkte aus der TRAUMGESTALT-Probe nutzen (2 ZF-Punkte 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 Bäumün, den Schwarzen Ritter niedergeworfen, seinen Schild gespalten und seine Lanze zerbrochen hatte, siehe, da hob sich das Traumgespinnst, und Elgor erwachte aus seinem nächtelangen Alp, bleich zwar, doch ohne jeden Harm.«

—Druidentum und Hexenkult; überarbeitete Lowanger Version, 21 v.H.

In irgendeiner 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. Die Werte der typischsten Traumverursacher in ihren 'Kampf'-Gestalten finden Sie in der nebenstehenden Tabelle.

Für alle anderen – 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

GEGNER IN DER TRAUMWELT

Nachtalp/Nachtbuhler

MU 30 AT 15* PA 10 LE max. 500 RS ½ MR

TP 1W6+2* GS 10 MR 12+1/100 LE

*) bei gelungener und nicht parierter guter AT 1W20 SP

Aphestadil

MU 20 AT 12 PA 12 LE 200 RS RD

TP 1W6 GS 4 MR RD

Hanaestil

MU 25 AT 13 PA 10 LE 60 RS ½ RD

TP 1W6+2 GS 6 MR RD

Isyahadin

MU 50 AT 17 PA 14 LE 250 RS ½ RD

TP 1W6+7 GS 10 MR RD

Morcan

MU 40 AT 16 PA 14 LE 50 RS ½ RD

TP 1W6+5 GS 12 MR RD

Nephazz

MU 30 AT 14 PA 11 LE 40 RS ½ RD

TP 1W+4 GS 8 MR RD

Nirraven

MU 50 AT 18 PA 16 LE 300 RS RD

TP 2W+8 GS 12 MR RD

Thaz-Laraanji

MU 20 AT 10 PA 10 LE 15 RS ½ RD

TP 1W6 GS 8 MR RD

Braggu

MU 25 AT 12* PA 5 LE 35 RS ½ RD

TP 1W6* GS 5 MR 12

*) bei gelungener und nicht parierter guter AT 1W20 SP

oder Traumgänger für solche 'virtuellen' Zauber natürlich deutlich weniger AE aufwenden muss. Die Probenzuschläge bzw. das Verhältnis der AE-Kosten im Vergleich zur wirklichen Welt finden Sie in der unten stehenden Tabelle.

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 Aus-



treibungen), zeigen in der Traumwelt keine Wirkung, während Illusionen dem Zaubernenden deutlich leichter von der Hand gehen (erleichtert um 7 Punkte).

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 %

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 Träumer/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 abgerundet
bis 10	1/10 aufgerundet	1/10 abgerundet
bis 20	1/4 aufgerundet	1/4 abgerundet
bis 25	1/2 aufgerundet	1/3 abgerundet
über 25	voll	1/2 abgerundet

Träume brechen

Es ist natürlich auch möglich, gefährliche, von 'außen' verursachte Träume auch von 'außen' aufzuheben: Dazu sind die Formeln **BEHERRSCHUNGEN BRECHEN** 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 Zaubersprüche werden die halbe Realitätsdichte und die halbe Magieresistenz des Träumer (jeweils aufgerundet) sowie eventuell ein Zuschlag je nach Macht des Traum-Verursachers angerechnet.

Ist der Traum eine Form von Besessenheit, sind natürlich auch die Formeln **PENTAGRAMMA DRUDENFUSS**, **REVERSALIS [HEPTAGON]**, **REVERSALIS [FUROR BLUT]** oder **GEISTER AUSTREIBEN** geeignet. Diese werden dann in bekannter Weise je nach Art des Geistes oder Dämons abgehandelt.

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.

Angewandt ist es auch möglich, mittels Alchemie und der Kenntnis des Zaubers **TRAUMGESTALT** einen Trank zu erstellen, der einen bestimmten, bei Herstellung des Trankes festgelegten Traum erzeugt.