

AVENTURIEN

MIT WISSEN UND WILLEN

AVENTURISCHE SPRUCHZAUBER UND RITUALE

Das Schwarze Auge

INHALT

DIE QUELLE DER MAGIE	5
Magie in Aventurien	5
DIE ASTRALENERGIE	7
Regeneration von Astralpunkten	9
ZAUBERFÄHIGKEITEN UND ZAUBERPROBEN	10
Die Regeln zur Spruchzauberei	11
Der Zauberfähigkeits-Wert	11
Die Zauberprobe	12
Die Magieresistenz	17
Spontane Modifikationen	20
Magische Sonderfähigkeiten	25
Bann des Eisens	28
Thesiskern und Repräsentation	29
Merkmale	31
Verbotene Pforten	34
Die Magie des Blutes	35
ERFAHRUNG FÜR ZAUBERER	36
Steigerung der magischen Fähigkeiten	37
DIE RITUALE DER MAGISCHEN TRADITIONEN	42
Allgemeines zu Ritualen	42
Dolch und Blut: Druidenrituale	43
Harmonie der Welt: Elfenlieder	47
Der Wille der Erde: Geodenrituale	51
Vertrautentier und Rachefluch: Hexen	55
Steingewordene Zauberei: Die Kristallkugel	65
Aventurin und Amethyst: Die Kristallzauber	69
Weisser Lev im Athanor: Schale der Alchimie	72
Trommeln für den All-Einen: Derwischrituale ...	74
Der Weg des Odûn: Rituale der Tierkrieger	75
Stab und Schwert: Magier-Ritualgegenstände	79
Schmetterling und Feuerpfau: magische Tänze	85
Schwarz und Traum: Zibilja-Rituale	89
SUMMA COSMOLOGICA: VON SPHÄREN UND LIMBUS....	92
Der Treppende Limbus	93
Kraftlinien und Podices	95
DIE MACHT DER ELEMENTE	98
Die Manifestationen der Elemente	102
Regeln zur Elementarbeschwörung	104
Die Elementare und ihre speziellen Dienste	109
Elementare Zauber	115
Mindergeister	117
ZAUBERKUNDIGE UND MAGISCHE WESEN	118
Magie anderer Völker	127
Magische Kreaturen	128
Die Welt der Geister	129
Widernatürliche Wesenheiten	132
ZAUBERWERKSTATT	138

MAGISCHE ARTEFAKTE	146
Erschaffung von Artefakten	147
Analyse	152
Entzauberung	154
Ringe, Reife, Schwarze Augen	154
WUNDERMITTEL UND HÖLLENTINKTUREN	156
Analyse von Alchimika	159
Modifikation bekannter Rezepte	159
Auswahl bekannter Elixiere und Wundermittel	160
MAGIE UND WELT	165
Über Edle Steine und ihre arkanen Bedeutung	165
Zauberschriften und alchimistische Symbole	168
Bannkreise und Schutzzeichen	171
Tödliche Träume	173
Die Magie der Namen	177
Chronica Magica	179
Die Welt der Magiergilden	183
Magische Orden	186
Titulatur	189
Vom Gewande, das einem Magus geziemt	190
MAGIE UND RECHT	192
Zusammenkünfte unter dem Vollmond	196
Legenden der Magie	197
Meister der Magie	200

Die QUELLE DER MAGIE

»... 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 Praios 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 wiederherstelle ...«

—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.

»^{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 könnten.

^{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 390 v.H., 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 Güldene geheißen ...«

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

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** 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 formen (z.B. als Kraftline 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 9f.)

● Als **Zauberkundige**, **Magiekundige**, **Magiebegabte** oder **Zauberer** bezeichnen wir all jene Helden und Meisterpersonen, die über ein gewisses Maß an Astralpunkten verfügen und/oder in der Lage sind, Astralenergie zu manipulieren. Die Art zu zaubern und die Kenntnis von Sprüchen und Ritualen erwirbt der Magiekundige durch die Ausbildung in einer magischen

Tradition (dargestellt durch Rasse, Kultur und Profession). (Regeltechnisch bemisst sich die Stärke ihrer Zauberkraft grob danach, ob sie den Vorteil *Voll-, Halb- oder Viertelzauberer* gewählt haben). An *magischen Professionen* – die weit mehr als weltliche Professionen auch den zukünftigen Lebensweg des Helden prägen – kennen wir den (*Gilden-*)*Magier* (unterteilt nach der Ausbildung auf verschiedenen *Magierakademien* oder bei privaten Lehrmeistern), die *Hexe* (unterteilt in verschiedene *Schwesternschaften*), den *Druiden* (regional unterschiedlich, häufig auch noch je nach Element geprägt), den zwergischen *Geoden* (der einer von zwei großen Denkrichtungen angehört), den *Kristallomanten* (der sich in dieser Form nur bei den Achaz findet), den *Scharlatan*, den *Derwisch* der Novadis, den *Alchimisten*, den *Besessenen* der Ferkinas, den Gjalskerländer *Tierkrieger* und die *Sharisad* und *Hazaqi* (Zaubertänzer aus dem tulamidischen bzw. almadanischen Raum). Die Lebensart der von Kobolden aufgezogenen *Schelme* und natürlich die unterschiedlichen Völker der *Elfen* (Au-, Wald- und Firnelfen und weitere Untergruppen nach Sippenverband, dazu die aus der Verbindung von Mensch und Elf stammenden Halbelfen) betrachten wir als magische Kulturen, während die intuitiven Begabungen des *Magiedilettanten* als (erweiterter) Vorteil gehandhabt werden.

Hier keine Erwähnung finden die religiös motivierten Schamanen, die zwar auch mit Astralenergie zaubern, aber so sehr in einen religiösen Rahmen eingebettet sind, dass sie besser in der Box **Götter & Dämonen** behandelt werden.

Der Erschaffung all dieser Zauberkundigen, ihren besonderen Ausprägungen, ihren weltlichen und magischen Talenten sowie ihren typischen Ritualen ist der komplette Band **Aventurische Zauberer** gewidmet.

● 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*, *Geoden* etc.) gekoppelt, dass sie für Außenstehende so gut wie niemals erlernbar sind. Zaubersprüche und Rituale finden Sie im Band **Liber Cantiones**, die speziellen, mit einer magischen Tradition verbundenen Rituale im vorliegenden Band ab Seite 42.

● Wichtig für die Beschreibung eines Zaubers sind neben 'technischen Daten' wie *Zauberdauer*, *Reichweite*, *Wirkungsdauer* und *Astralenergie-Aufwand* (deren Beschreibung Sie in der Einleitung zum **Liber Cantiones**, Seite 5ff., 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, 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 auf Seite 31ff.

Die magischen Traditionen unterscheiden sich nicht nur in ihrem Verständnis der Magie, sondern auch im handwerklichen Teil des Zauberswirkens. 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

ALLGEMEINE KONVENTIENEN

◆ **Regeln:** Wenn nicht explizit etwas anders gesagt wird, verwenden wir die Regelmechanismen, die Sie in den Basisregeln präsentiert und in der Box **Schwerter & Helden** vertieft finden. Insbesondere sind dies die Regeln zu Eigenschafts- und Talentproben.

◆ **Würfel:** Wir verwenden weiterhin die Würfel, die Sie bereits aus den Basisregeln oder **Schwerter & Helden** 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 Würfel 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 aufaddieren 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 Prozentwahrscheinlichkeit 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 die *Basisregeln*, **AH** für den Band *Aventurische Helden*, **MBK** für *Mit blitzenden Klingen* und **MFF** für *Mit flinken Fingern*. **LC** ist der **Liber Cantiones**, **AZ** steht für *Aventurische Zauberer* und **MWW** ist der vorliegende Band *Mit Wissen und Willen*.

DIE DREIFACH-STAFFELUNG

Auch bei der Präsentation der Zauber-Regeln haben wir uns wieder für das bereits in **Schwerter & Helden** 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 dieser Box all jene Regeln, die nicht besonders gekennzeichnet sind. Die **Optionalregeln** detaillieren 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, sind aber meist mit etwas mehr Aufwand verbunden. Wenn Sie diesen Aufwand nicht scheuen – nur zu!

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 Zaubernern der entsprechenden Repräsentation verbreitet. Mehr zu Repräsentationen finden Sie auf Seite 29.

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 im *Liber Cantiones* auf den Seiten 5ff., Ausführungen zum Erlernen und Verbessern von Zaubersprüchen ab Seite 36ff. im vorliegenden Band.

● 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**. Um zu prüfen, ob ein Zauber gelungen ist, legt der Spieler für den magiekundigen Helden eine **Zauberprobe** ab, die regeltechnisch wie eine Talentprobe gehandhabt wird: drei Eigenschaftsproben und eine Verrechnung mit der Zauberfertigkeit sowie eventuellen Modifikatoren. (Seite 10ff.)

● 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 17ff.)

● Es ist möglich, bestimmte Komponenten eines Spruchs (wie Reichweite, Zauberdauer etc.) noch während des Sprechens zu verändern, wenn man sich nur genügend konzentriert (sich die Zauberprobe selbst erschwert). Diese Methode nennt man **Spontane Modifikation** eines Zaubers. Welche Spontanen Modifikationen es gibt, ist auf den Seiten 20ff. aufgeführt; welche davon bei einem bestimmten Zauber möglich sind, findet sich bei der Auflistung der einzelnen Zauber im *Liber Cantiones*.

● Als **Magische Wesen** bezeichnen wir all jene Entitäten, die in irgendeiner Form durch Zauberfähigkeiten oder ähnliche übernatürliche Merkmale ausgezeichnet (und dabei nicht göttlichen Ursprungs) sind; sprich: Wesenheiten, die ein eigenes magisches Muster aufweisen. Insbesondere sind dies körperliche magische Wesen wie *Einhörner, Drachen, Kobolde oder Feen* (siehe das Kapitel **Zauberkundige und magische Wesen** auf den Seiten 118ff.), *Elementare* (Elementargeister, Dschinne, Elementare Meister; siehe S. 102ff.), *Geisterwesen* und *Dämonen*, die wir hier nur streifen können (S. 132ff.) und zu denen Sie mehr in der Box **Götter & Dämonen** finden.

● 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 Nichtzaubern genutzt werden kann. Artefakte werden im Rahmen der sogenannten *Hohen Alchimie* erschaffen (Seite 146ff.), die auch die Herstellung der (ebenfalls von allen Helden und Meisterpersonen nutzbaren) *Tränke* und *Elixire* umfasst (Seite 156ff.), während die sogenannte *Profane Alchimie* ohne den Einsatz von Zaubern oder roher AE arbeitet und sich auf die Kräfte und Mischung der Zutaten verlässt.

● Erwähnenswert sind ebenfalls noch die 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 98ff.).

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 Gefüge, 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 Hesinde-Sekte, die um 200 v.H. in Aranien und auf Maraskan wirkte

»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 Humuskraft? Wo aber ist die vis ignitis? Die vis aeris? Wenn wir sie aber ansehen als pars sicariae, 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; um 16 Hal

»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
 Sunderwieck vom Informations-Institut zu Rommilys; ca. 15 Hal;
 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 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* gewählt haben, 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* (s.u.) danebengeht, wird 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 im Kapitel **Erfahrung für Zauberkundige** auf den Seiten 36ff.) Er kann jedoch auch durch bestimmte magische Manipulationen, den Einfluss von Dämonen oder Götterwirken sowie durch schwerwiegende Zauberrückfälle 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 Abenteurpunkten 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 in AZ 155). Regeltechnisch bedeuten die obigen Ausführungen folgendes:

- ◆ Helden mit den Vorteilen *Vollzauberer* oder *Halbzauberer* gewinnen im Lauf einer erholsamen Nacht (generell: einer Ruheperiode von mindestens 6 Stunden Dauer, also immer dann, wenn sie auch verlorene Lebensenergie regenerieren) Astralpunkte zurück. Zusätzlich zu dem W6, den sie für die Regeneration der Lebensenergie würfeln (siehe **Basisregeln, S. 118**), können sie – unabhängig davon – einen weiteren W6 zur Regeneration ihrer Astralenergie würfeln. Wenn ihnen nach einer gut durchgeschlafenen Ruheperiode auch noch eine IN-Probe gelingt, haben sie sogar einen zusätzlichen Punkt regeneriert. Üblicherweise ist nur eine solche Ruheperiode pro Tag erlaubt. Wenn der Zauberer jedoch nichts anderes unternimmt außer sich auszuruhen (also: keine Märsche, keine Kämpfe, aber auch keine Studien), kann er zwei Ruheperioden pro Tag anrechnen, um seine Kräfte zu regenerieren.
- ◆ Diese Resultate können durch verschiedene Vor- und Nach-

teile oder bestimmte Regenerations-Sonderfertigkeiten modifiziert sein (siehe **AZ 145, 149 und 157f.**), vor allem aber durch die Umstände, unter denen der Zauberer sich zur Ruhe gebettet hat – auf dem wanzenverseuchten Strohsack oder auf feuchtkaltem Waldboden schläft und regeneriert es sich nun einmal nicht so gut wie im heimischen Bett in der geheizten Stube. Die genauen Umstände werden vom Meister festgelegt, liegen aber üblicherweise im Rahmen von +1 (optimale Nachtruhe in angenehmer Umgebung) bis –7 Punkten (während eines eiskalten Wolkenbruchs im Freien), die mit dem W6-Wurf und den anderen Modifikatoren verrechnet werden. Dazu kommen noch Regenerations-Verbesserungen durch eventuelle Kraftlinien und -knoten (ein Grund dafür, Magiertürme an bestimmten Orten und einer bestimmten Geometrie folgend zu errichten). Negative Ergebnisse gelten hierbei als 'keine Regeneration'.

- ◆ Lebens- und Astralenergie regenerieren sich natürlich (ebenso wie die Ausdauer) 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: *Zauberränke*, in denen quasi augenblicklich nutzbare Astralenergie gespeichert ist, und besondere *Schlaftränke*, die nicht nur die LeP- sondern auch die AsP-Regeneration verbessern.

OPTIONAL: ASTRALE MEDITATION

Alle magiekundigen Helden, die die entsprechende Technik (die Sonderfertigkeit *Astrale Meditation*, die sie im Band *Aventurische Zauberer* auf S. 155 finden) 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, erleichtert um den halben MU-Wert des Helden, erforderlich. 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 W3-1 Lebenspunkte. Wer diese Meditationstechnik nicht gelernt hat, kann durch Einnahme des in Nordaventurien zu findenden (jedoch seltenen) Krauts Thonnys ebenfalls LeP in AsP umwandeln: pro Portion Thonnys 2W+2 Punkte. Wird Thonnys zusätzlich zur Astralen Meditation eingenommen, so erleichtert das Kraut die Probe um 3 Punkte und verhindert den abschließenden (s.o.) Verlust von LeP.

Experte: 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 im Kapitel **Erfahrung für Zauberkundige** auf den Seiten 36ff.

Dies bedeutet zwar, dass Sie über eine solcherart 'zeitweilig eingeschränkte Speicherkapazität' Buch führen müssen, aber wir haben auf dem Charakterbogen dafür entsprechend Platz vorgesehen.

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 permanenten Auswirkungen sind. Die Rückkaufregelung macht Artefakte etwas häufiger, als es bisher in Aventurien der Fall war.

ZAUBERFERTIGKEITEN UND ZAUBERPROBEN

»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 Leytsfaden 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 besagen nicht mehr und nicht weniger, als dass es sich bei der überwiegenden Mehrzahl der aventurischen Zauberhandlungen um *Spruchzauberei* handelt. Im Gegensatz zu intuitiv ablaufenden oder durch die Körper magischer Lebewesen geformten und beschränkten Zauberfähigkeiten treten die Effekte der Spruchzauberei durch einen Akt des Willens und durch eine (wie auch immer geartete) bewusst gestaltete Zauberhandlung in die Welt, und im Gegensatz zur Ritualzauberei ist die Spruchzauberei in Ausführung wie in

Wirkung meist kurzfristig, wenig von Umgebungsbedingungen, Sternkonstellationen oder Paraphernalia abhängig und zudem auch meist nicht in einen religiösen oder kultischen Rahmen eingebunden.

»I^o 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.«

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.

»II^o ALS NÄCHSTES besinne sich der Zauberkundige auf sein Ziel, auf die magische Formel und Handlung, in welcher selbige die Zaubervirkung 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 Sicht) 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 **Liber Cationes** genannt ist) kennen und eine Vorstellung von der Wirkung des jeweiligen Zaubers besitzen.

Zu diesem Zeitpunkt muss der Spieler auch festlegen, wieviel 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^o HIERNACH SPRECHE der Zaubernde 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 **Liber Cantiones** betrachten, werden Sie feststellen, dass es – zumal bei den Druiden und Hexen – auch ‘stumme’ Zaubergibt. 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 Zaubernde am Spieltisch den kompletten Namen ausspricht, wie er im **Liber Cantiones** zu finden ist.

IV^o NUN WIRD der Zaubernde 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 Zaubernde mit den astralen Strömungen, die unsere Welt durchziehen, just in diesem Augenblick im Einklang befindet. Denn großes Unheil würde für den Zaubernden und seine Umgebung entstehen, wenn jedermann mit arkanen Kräften spielt, die er womöglich nicht zu zügeln weiß.

Die Rede ist – spieltechnisch – von der sogenannten **Zauberprobe**. Jeder Zaubernde 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 im Spruchverzeichnis 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 Zauberkraftswert des Zaubernden kann bei den Würfeln für die Probe abgezogen werden; die Magieresistenz eines Opfers wird gegebenenfalls zu den Würfelwürfen addiert. Es gelten also im Endeffekt die gleichen Regeln wie bei Talentproben, vor allem, dass ein effektiv negativer Zauberkraftswert bei allen drei Teilproben jeweils negativ zu Buche schlägt.

V^o 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 Zaubernde muss die für den Zauberspruch benötigte Astralenergie aufwenden. Falls die Probe scheitert, verliert der Zaubernde die Hälfte der Astralenergie, die er für einen gelungenen Zauber benötigt hätte.

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 Zaubernden ausgewürfelt und die Wirkung des Zaubers ermittelt und festgelegt. Nachdem der Zauberer-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** (S. 127f.) bereits sehen konnten, ist (Spruch-)Zauberei in Aventurien regeltechnisch denkbar einfach: Es handelt sich um eine Talentprobe auf drei bei der jeweiligen Zauberformel genannten Eigenschaften, wobei Zauberkraft-Punkte eingesetzt werden können, um misslungene Proben auszugleichen. Die grundsätzlichen Aussagen zu Talentproben (**Basis 68ff.** und **MFF 12ff.**) gelten auch für Zauberkraftproben und Zauberproben, wenn im Folgenden nichts Gegenteiliges gesagt wird.

Wie Sie aus dem Umfang des **Liber Cantiones** erkennen können, gibt es mehrere Hundert verschiedener Formeln, 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 **Zauberkraftswert** zugeordnet (ZfW; untergliedert in einzelne **Zauberkraftpunkte**, 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 Zauberkraftswert 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 Zauberkraft müssen in Betracht gezogen werden, wenn es darum geht, einen Zauber korrekt durchzuführen. Auf den folgenden Seiten finden Sie die Regeln zum Einsatz von Zauberkraft. Der Auflistung der einzelnen Zauber ist der **Liber Cantiones** gewidmet, während Sie Hinweise zum Verbessern der Zauberkraftswerte im folgenden Abschnitt, die konkreten Regeln ab Seite 36ff. im Kapitel **Erfahrung für Zauberkundige** finden.

DER ZAUBERKRAFTSWERT

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 Zauberkraftswert kann ähnlich wie ein Talentwert

gesteigert werden (siehe dazu S. 37f.) und liegt üblicherweise in einem Rahmen von 0 bis 24, wobei unter besonderen Umständen (extrem hohe Eigenschaftswerte aus Rassen- oder Kulturboni) auch Werte bis zu 27 vorkommen können. Das ZiW-Maximum eines Zaubers beträgt so viele Punkte wie der Wert der besten an der Zauberprobe beteiligten Eigenschaft plus 3. Dies gilt jedoch nur für Zauber der eigenen Repräsentation; in einer fremden Repräsentation gilt als Maximalwert die niedrigste an der Zauberprobe beteiligte Eigenschaft. (Mehr zu Repräsentationen finden Sie auf den Seiten 29ff., mehr zu den Grenzen des ZiW auf Seite 38.) Es gibt keine negativen Zauberfertigkeitsswerte.

Die Gesamtheit aller Zauberfertigkeitsswerte 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 daraus 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 gemäß den Vorschlägen aus AH 130 verschiedene Zauber 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.

Anmerkung: Die verschiedenen Rituale der unterschiedlichen magischen Traditionen – die Bindung eines Hexen-Vertrauten, druidische Herrschaftsrituale oder gildenmagische Stabzauber – werden nicht über Zauberfertigkeitsswerte abgehandelt, sondern verwenden den Talentwert der magischen Fertigkeit *Ritualkenntnis*, die nach Tradition vollkommen unterschiedlich ist und die auch üblicherweise nur von Kennern der entsprechenden Repräsentation erlernt werden kann. Ob ein bestimmtes Ritual bekannt ist, regelt eine entsprechende Sonderfertigkeit, wie gut man das Ritual beherrscht der TaW *Ritualkenntnis*. Mehr hierzu finden Sie im Kapitel **Repräsentationen** (ab S. 28) sowie im Vorwort zu den **Ritualen** (S. 42).

Experte: Wie bei Talenten ist es auch bei Zaubern möglich, sich auf bestimmte Aspekte zu spezialisieren (vergleiche MFF 17f.), um diese dann besser zu beherrschen. So kann sich ein Zauberer z.B. auf eine bestimmte Variante des GARDIANUM spezialisieren oder sich beim FLIM FLAM dafür entscheiden, den Lichtzauber stets auf ein

Objekt zu sprechen. Um sich in einem Zauber zu spezialisieren, muss ein Held in einem Zauber einen ZiW von 7 aufweisen, zum Erwerb einer zweiten Spezialisierung einen ZiW von 14. Es sind maximal zwei Spezialisierungen pro Zauber erlaubt.

(Sollte es sich bei den Spezialisierungen um solche elementarer Natur handeln, so darf die zweite Spezialisierung nicht auf des Gegenelement der ersten Spezialisierung erfolgen.)

Im spezialisierten Aspekt verfügt der Held dann über einen um zwei Punkte höheren effektiven ZiW, also über zwei Zauberfertigkeitsspunkte 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* gewählt werden; ist dort keine aufgeführt, so kann man sich auch nicht in diesem Zauber spezialisieren. Ebenfalls jedoch als Varianten gelten die *Spontanen Modifikationen* (s.u.), so dass sich ein Zauberer z.B. darauf spezialisieren kann, die Zauberdauer bei einem Spruch für den geringen Aufwand von einem ZiP zu halbieren (siehe S. 22).

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.

Bei der Berechnung der AP-Kosten zur Steigerung eines Zauberfertigkeitsswerts gilt immer der Grundwert, nicht die Spezialisierung. Der ZiW in der Spezialisierung darf das erlaubte Maximum (bester beteiligter Eigenschaftswert +3) um 2 Punkte überschreiten.

Der Erwerb der ersten Spezialisierung in einem Zauber kostet 20 AP mal Aktivierungsfaktor. Der Aktivierungsfaktor bestimmt sich aus der Lernschwierigkeit, also der durch Vorteile, Nachteile (z.B. Begabung/Unfähigkeit) und Sonderfertigkeiten (z.B. Merkmalskenntnis) modifizierten Komplexität des Zaubers. (Sich in einem Zauber der Lernschwierigkeit C zu spezialisieren, kostet also 60 AP.) Der Erwerb der zweiten Spezialisierung in einem Zauber kostet den doppelten Betrag.

Der Zeitaufwand für das Erlernen einer Spezialisierung beträgt so viele Zeiteinheiten, wie die halbe benötigte AP-Anzahl angibt; sowohl das Erlernen bei einem Lehrmeister als auch Selbststudium sind erlaubt, wobei letztere Methode die Lernschwierigkeit erhöht (vergleiche MFF 48). Es können keine Spezialisierungen bei Spielbeginn gewählt werden.

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 einzelne Proben mit dem W20 auf die bei dem entsprechenden Zauber angegebenen Eigenschaften und korrigieren bei Bedarf mit Hilfe Ihrer Zauberfertigkeiten-Punkte nach. (De-

taillierte Beschreibungen, wie eine Talentprobe abläuft, finden Sie in den **Basisregeln** auf Seite 68 oder in MFF 12f.)

Ein Zauber ist gelungen, wenn der Held nicht mehr Zauberfertigkeitsspunkte aufbrauchen musste, als er zur Verfügung hat – es reicht also, am Ende mit 0 ZiP dazustehen. Müsste der Held mehr ZiP verbrauchen, als sein ZiW beträgt, ist die Probe misslungen: Der Zauber wirkt überhaupt nicht, jedoch verbraucht der Held die Hälfte der Astralenergie, die für den Zau-

ber nötig gewesen wäre. Eine Zauberprobe ist übrigens ebenfalls misslungen, wenn der Held nicht genügend Astralpunkte 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 (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 eine 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).*

Experte: Ein Held kann etwa nach der Hälfte der Zauberdauer bemerken, dass seine Zauberprobe misslingen wird (auch wenn die Probe erst zum Ende der Zauberdauer gewürfelt wird) und den Spruch abbrechen, um sich einer anderen Tätigkeit zuzuwenden; er verliert jedoch auf jeden Fall eine weitere 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 bereits nach einer Aktion, ob sein Zauber gelingen wird oder nicht.

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 jetzt 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 *Magickunde*-Wert) geben, die so tun können, als seien sie einer Beherrschung unterlegen ...

OPTIONAL: WIEDERHOLEN MISSLUNGENER PROBEN

Wenn eine Zauberprobe misslungen ist, kann man davon ausgehen, dass der Zaubende erst einmal ein wenig verwirrt ist und mindestens 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 Erschwerung wirkt nur auf den einen misslungenen Zauber; sie 'verfliegt' nach etwa einer Spielrunde. (Und natürlich kostet jeder misslungene Zauber weiterhin die Hälfte der geplanten Astralenergie ...) Die Sonderfertigkeit *Zauberoutine* senkt die Zuschläge bei der Probenwiederholung auf jeweils einen Punkt; die Zauberdauer wird nur um eine Aktion verlängert, egal, um den wievielten Wiederholungsversuch es sich handelt.

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 (siehe S. 17ff.), es kann aber auch Ablenkung des Zauberdenden durch erlittene Wunden (siehe Basis 117f. oder MBK 26), niedrige Lebensenergie oder Ausdauer (Basis 98 oder MBK 26), Störung durch Umgebungseinflüsse (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.

In all den genannten Fällen wird zum Zweck der Probe der Zauberkundigkeits-Wert des Helden um den Wert der Erschwernis vermindert; dies geschieht vor dem Würfeln der Probe.

(Der ZiW selbst, der z.B. zur Berechnung der Reichweite verwendet wird, bleibt unverändert; es stehen nur weniger Punkte für die Probe zur Verfügung und es können demzufolge auch nur weniger ZiP* (s.u.) übrig behalten werden.)

Erleichterungen dagegen sind eher untypisch. Sie können durch besondere Konzentration und Verlängerung der Zauberdauer (siehe **Spontane Modifikationen**; S. 20ff.), durch hilfreiche 'Paraphernalia' (zeitliche und örtliche Umstände wie bestimmte Sternkonstellationen, 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 auf den Zauberkundigkeitswert addiert.

Erleichterungen und Erschwernisse werden gegeneinander verrechnet und das Ergebnis anschließend auf den ZiW angewandt. Ist der 'effektive Zauberkundigkeitswert' nach dem Abzug einer Erschwernis negativ, so gilt dieser negative Wert als Erschwernis auf alle drei einzelnen Teilproben (wie bei einer Talentprobe auch; **Basis 70** bzw. **MFF 13**).

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

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 Zauberpote. Genauso wenig ist es möglich, ein Ziel zu verzaubern, das man nicht wahrnimmt. Es ist zwar unter leichten Erschwernissen möglich, zu zaubern, wenn man nur astral wahrnimmt, unter deutlich erschwerten 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 und Formel, direkter Blickkontakt, korrekte Kleidung und dergleichen mehr – sind dagegen durch schiere Konzentration zu überwinden, wie Sie auf S. 21 sehen werden.

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 Zauberpote, die man ausführt, während ein oder mehrere aufrechterhaltene Zauber wirken, sind um 3 Punkte pro aufrechterhaltenem Zauber erschwert.

Wenn ein Elf also einen FULMINICTUS sprechen will, während er einen VISIBILI und einen SPURLOS TRITTLÖS aufrechterhält, ist die Zauberpote um 6 Punkte erschwert. Ein Held mit der Sonderfertigkeit Simultanzaubern erleidet nur einen Punkt Erschwernis pro aufrechterhaltenem Zauber. Die gebräuchlichsten Erschwernisse und Erleichterungen der Zauberpote finden Sie in der folgenden Tabelle:

Erschwernisse und Erleichterungen der Zauberpote	
Magieresistenz des Opfers	+MR
Niedrige LE (Halb/Drittel/Viertel/5 oder weniger)	+3/+6/+9/+12
Niedrige AU (Drittel/Viertel/0)	+3/+6/unmöglich
Wunden	+2 pro Wunde
Aufrechterhaltene Zauber	+3 pro Zauber
Wiederholen eines misslungenen Zaubers	+3 je Folgeversuch
Treffer erlitten	+ Zahl erlittener SP

STÖRUNGEN

Es kann auch geschehen, dass man als Zauberer nicht nur längerfristig wirkende, negative Effekte beim Zaubern beachten muss, sondern ganz konkret durch bestimmte Ereignisse gestört wird. Die typischste Störung hierbei ist, Schadenspunkte zu erleiden, während man zaubert; andere Störungen umfassen plötzliche Geräusche oder Ablenkung durch andere Zauber. Um trotzdem unbeeindruckt weiterzaubern zu können, muss dem Zauberer eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen, die im Falle eines erlittenen Treffers um die eingesteckten SP erschwert ist, im Falle anderer Störungen nach Maßgabe des Meisters (bis +7 oder bei der Störung angegeben). Für einen Helden mit der Sonderfertigkeit *Konzentrationsstärke* ist die *Selbstbeherrschungs*-Probe um 7 Punkte erleichtert.

ZEITPUNKT DER ZAUBERPROBE

Die Probe wird immer am Ende der Zauberdauer gewürfelt; es kann daher sein, dass die Werte des Zauberers sich während der Zauberdauer verändert haben oder dass eine antimagische Formel schneller gewirkt werden konnte. Die Ausnahme bildet die Sonderfertigkeit *Zauberkontrolle*: Ein Held mit dieser SF weiß bereits nach der ersten Aktion der Zauberdauer, ob sein Zauber gelingen wird oder nicht (vorbehaltlich eventueller Störungen) und kann einen misslungenen Spruch abbrechen. Später eintretende Störungen können einen eigentlich gelingenden Spruch dennoch scheitern lassen.

EXPERTE: BEHINDERUNG UND ZAUBER

Wie für jede Körper und Geist fördernde 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 95f.** bzw. **MBK 24f.**), zum anderen wird ein Held auch durch schwere geschleppte Lasten – Kleidung und vor allem Ausrüstung – behindert (**Basis 115**).

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 Zauberverhinderungen durch Metalle (siehe **Seite 28**) 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.

AUTOMATISCHER ERFOLG UND MISSERFOLG

Die Regeln über automatischen Erfolg oder Misserfolg einer Talentprobe (**Basis 72f.** bzw. **MFF 15**) – also die Effekte, die eintreten, wenn bei einer Zauberprobe 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.). Einige weitere Ausführungen zu Patzern finden Sie untenstehend und auf der folgenden Seite.

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 42**.

ARKANER POTZSTAND

Von den oftmals gar schrecklichen und kuriosen Auswirkungen des unvorsichtigen Umgangs mit den Kräften der Magie

Der folgende Artikel fasst einen längeren Bericht aus dem *Aventurischen Boten* zusammen, der sich mit dem Thema grundlegend verpatzter Zauberproben beschäftigte. Beachten Sie bitte, dass hier eine eher schelmisch-freundliche Sichtweise gewählt wurde, dass unter Umständen aber komplett andere, *weitaus unerfreulichere* Wirkungen zutage treten können ...

Falls die Spieler Ihrer Runde Spaß verstehen, können Sie die eine oder andere unterhaltsame Fehlwirkung auch als Folge einer 'normal' misslungenen Zauberprobe eintreten lassen. Ganz und gar unmöglich ist es, irgendeine Fehlwirkung bewusst herbeizuführen, indem ein Spieler einen Zauber einsetzt, dessen Probe er todsicher verfehlen muss – und die Auswirkungen eines Zauberpatzers bei ein und demselben Zauber können und sollten sehr wohl von Mal zu Mal verschieden sein. Sollte die Situation sich allerdings so darstellen, dass der versuchte Zauber sowieso ungewöhnlich dumm oder unnötig grausam gewesen wäre, sollten Sie Ihre Spieler auch die volle Härte der meisterlichen Hand spüren lassen.

Patzer können neben den oben beschriebenen Effekten auch noch kurz- oder mittelfristige weitere Wirkungen nach sich ziehen, die aber je nach Zauber und Umständen des Scheiterns

unterschiedlich ausfallen können und von Ihnen als Meister bewertet werden sollten.

Da bei einem Zauberpatzer ja schlagartig eine größere Menge Astralenergie ziellos verpufft, kann es gut sein, dass sich auf der Stelle Mindergeister bilden: Wesen, die an den Übergängen verschiedener Elemente ineinander entstehen und deren einziger Lebenszweck ihre schiere Existenz ist. Diese können je nach Umstand lästig oder erschreckend sein, sind aber keinesfalls kontrollierbar (siehe oben).

Bei einer Dreifach-20 müssen Sie ganz tief in Ihren Vorrat spektakulärer magischer Effekte greifen: Je nach versuchtem Einsatz der Zauberei sollten Sie hier bisweilen niederhöllische Gnadenlosigkeit walten lassen – ein Zauberer muss sich auch jederzeit bewusst sein, dass er mit Kräften hantiert, die trotz aller magischen Wissenschaft noch mit Spuren des unberechenbaren Chaos durchzogen sind. Die Wirkung eines solchen Desasters sollte das weitere Leben des betroffenen Zauberers auf jeden Fall prägen.

»Manch einer von Ihnen, lieber Leser, mag sich bei Berichten über die Abwendung großer Gefahren oder der Herausbeschwörung derselben mittels zauberischer Handlungen wünschen, gerade jene Kräfte oder wenigstens einige weniger machtvollen magische Formeln zu beherrschen; scheint es doch einfach, ja geradezu lässig, wenn ein älterer Herr in weiter Robe mit dem Finger schnippt und eine Kugel hellen Lichts aus fernen Sphären herbeiholt oder nur mit dem Kopfe nickt und just in die-

sem Moment für das Auge des Betrachters nicht mehr wahrnehmbar ist.

Dass die mühelose Gelassenheit dieser Zaubergesten nur ein schöner Schein ist und lange, arbeits- und entbehrungsreiche Jahre zur wahren Beherrschung auch nur eines Teilbereichs der arkanen Kräfte notwendig sind – dies aufzudecken sei das Anliegen des folgenden Artikels, welcher dem geneigten Leser die Ergebnisse magischer Misserfolge, im Volksmund auch *Zauberpatzer* genannt, eindringlich vor Augen führen soll:

AURIS NASUS (UND ANDERE ILLUSIONEN)

»... Lygdon selbst habe in seiner Jugend entgegen dem Verbot seines Mentors den AURIS NASUS mit allen drei Varianten – Bild, Geräusch und Geruch – ausprobiert und sei prompt das Opfer seines eigenen Versagens geworden. Mehrere Stunden lang, so der schmunzelnde Magus, habe *er selbst* mit den Sinnesorganen Augen, Nase und Ohren geradezu das Gegenteil der Realität wahrgenommen: Ein verschimmelter Käse sei ihm als das köstlichste Dessert erschienen, der Gestank desselben als der süße Duft frisch gebackenen arkanischen Fruchtbrotens ...«

»... In der jüngeren Geschichte der Akademie sei es dann vorgekommen, dass ein krasser Fehler beim Wirken des DUPLICATUS zu einem ähnlichen Ergebnis wie Lygdons Jugendsünde führte – der *Adept* sah für mehrere Stunden seine Umgebung doppelt, wie in schwerer Trunkenheit ...«

Auf jeden Fall ist ein Wurf einer Doppel-20 oder Doppel-1 eine *Spezielle Erfahrung* im Sinne der Steigerungsregeln (Basis 121); eine Dreifach-1 bedeutet sogar eine Lernerleichterung um zwei Spalten, eine Dreifach-20 dagegen, dass die nächste Steigerung um zwei Spalten erschwert ist, da man sich offensichtlich in eine Fehlinterpretation der Zauberwirkung verrannt hat. Mehr zum Lernen finden Sie auf Seite 37ff.

ZfP+ UND DIE OFFENE PROBE

Wenn nicht ausdrücklich etwas anderes gefordert wird, ist eine Zauberprobe eine offene Probe (siehe Basis 70f. und MFF 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 den meisten 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).
- 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 stundenlang in Panik fliehen lassen will ...

AUCH DIE KAMPFMAGIE IST ANFÄLLIG

»... Dass der FULMINICTUS in Verbindung mit einem REVERSALIS zum Fernheilzauber umfunktioniert werden kann, war mir ja bekannt, neu war mir allerdings, dass auch ein verpatzter Spruch eben dieses Ergebnis zeitigen und einen *Widersacher* mit frischer Kraft versehen kann ...«

»... das Problem, das von seinem magisch mittels FALKENAUGE ertüchtigten Freund abgefeuerte Geschoss abzuwehren, das jedwedes lohnendere Ziel ignoriert und schnurstracks auf den Magier zufliegt. Generell bestätigte diese Lektüre meine dunkle Ahnung, dass man bei der Anwendung von Kampfzaubern besser doppelte Vorsicht oder gar völlige Enthaltensamkeit walten lassen sollte ...«

HELLSICHT UND DUMPFSTER DUNKELSINN

»... missglückten ANALYS ARCANSTRUKTUR, welcher den dem Artefakt innewohnenden Zauber (es handelte sich um einen Kraftgürtel) auslöste und unbemerkt auf den neugierigen Magier zurückschleuderte ...«

»... Vorsicht ist beim RESPONDAMI geboten, denn es heißt, dass der Anwender des fehler-

haften Spruches tagelang nicht in der Lage ist, selbst faustdicke Lügen von der Wahrheit zu unterscheiden, besonders für Schönfärberei und Trugbilder höchst empfänglich ist und sich zugleich selbst gezwungen fühlt, über alles und jedermann lauthals seine wahre Ansicht zu verkünden ...«

DIE KÜRZESTE VERBINDUNG ZWEIER PUNKTE ...

»... Der gefährlichste Zauber, der hier gelehrt wird, ist ohne Zweifel der TRANSVERSALIS, sind doch in der Vergangenheit einige Magier nach der fehlerhaften Anwendung der Formel nie wieder aufgetaucht, aber ein Patzer kann hier auch andere Wirkungen zeitigen, wie der Fall des Jungmagiers [...] beweist, der sich plötzlich bar jeder Kleidung und immer noch am Ausgangsort seines Experimentes befand – er hatte lediglich das, was er am Leibe trug, teleportiert ...«

CONTRA CASOPHONIA

»... auch bei einem anderen Spruch, dem SILENTIUM, meint man zunächst, er wäre gelungen, bis der unglückliche Zauberkundige

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 **Spontanen Modifikation** von Zaubern finden Sie ab Seite 20 erklärt.

EXPERTE: 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 Meister 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 Artefakterstellung selten der Fall ist). Eine misslungene Probe bedeutet meist einfach, 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 Zaubererzirkel

feststellt, dass er nach Ablauf der Wirkungs-dauer immer noch *taub* ist, und das gleich einen ganzen Tag lang ...«

GOLEMS IM HANDUMDREHEN

»...Weitaus ärger können die Auswirkungen eines gescheiterten PARALYSIS sein, der den Gegner zwar zu Stein verwandelt, ihm dabei aber seine volle Bewegungsfreiheit lässt, so dass sich der verblüffte Magier plötzlich einem wütenden Steingolem gegenüber sieht ...«

"ROHAL, ÜBERNEHMEN SIE ..."

»... Eigentlich immer funktioniert die Formel BEHERRSCHUNG BRECHEN. Allerdings ist mir zu Ohren gekommen, dass anschließend der unglückliche Magier von just demselben Zauber besessen wurde, den er von seinem Patienten nahm ...

... [zu Hexen-Zauberei] VERWANDLUNG BEENDEN, der immer Erfolg hat, mitunter aber den Spruchanwender zum Opfer des ursprünglichen Verwandlungszaubers werden lässt, und TIERE BESPRECHEN, der das Tier zwar heilt, aber in Windeseile bei der Hexe eine Wunde der gleichen Art entstehen lässt ...«

versucht, einen größeren Effekt zu erzielen (häufig bei Beschwörungen). In diesem Fall werden die verschiedenen Zauberproben nicht nacheinander, sondern gleichzeitig gewürfelt und die übrigbehaltenen ZiP* aufaddiert, um die Wirkung zu bestimmen (z.B. besonders weitreichende Zauber, durchschlagskräftige Schadenszauber usw.). Details hierzu finden Sie beim Zauber UNITATIO im Liber Cantiones auf Seite 169 angegeben.

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

VERGLEICHENDE PROBEN

Es ist nicht üblich, dass für zwei konkurrierende Zauber einzelne Proben gewürfelt und dann die ZiP* verglichen werden. Häufiger kommt es vor, dass das Ergebnis (also die ZiP*) als Erschwernis auf einen gegensätzlich wirkenden Spruch angewandt werden. Dies ist z.B. bei vielen Formeln

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 (AZ 6ff.) 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:

$$MR = (MU + KL + KO):5$$

(+/-Modifikatoren) (+/-Vor-/Nachteile) (+Sonderfertigkeiten)
(-Schlechte Eigenschaften; temporär) (+/-Zauber; temporär)

TALENTREGELN VS. ZAUBERREGELN

Folgende Regelungen zu Talenten finden bei Zaubern keine Anwendung:

◆ Negative Talentwerte (Basis 70 bzw. MFF 13).

Zauberfertigkeiten-Werte liegen niemals im negativen Bereich. Entweder man erlernt ihn gerade (auf ZiW 0) oder man beherrscht ihn in unterschiedlicher Qualität (ZiW 1+). Durch die Verrechnung von Erschwernissen kann der effektive ZiW natürlich trotzdem unter 0 sinken; s.o.

◆ **Alternative Eigenschaften (Basis 72 bzw. MFF 15).** Da Zauber wesentlich spezialisierter sind als Talente, ist auch festgelegt, welche Eigenschaften mit einem bestimmten Zauber im Zusammenhang stehen.

◆ **Basis-, Spezial- und Berufstalente (Basis 72f. bzw. MFF 16f.).** Zwar gibt es bestimmte Zauber, die die Helden je nach Profession von Haus aus beherrschen, jedoch kein 'magi-

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 Zauberebrecher zu kennen.

ZAUBERSTAPELN?

Es ist nicht möglich, dass ein Lebewesen oder ein Objekt gleichzeitig von zwei gleichartigen Zaubern profitiert. Das heißt, dass ein ATTRIBUTO nur eine Eigenschaft steigern, auf einen beschleunigten Elfen kein zweiter AXCELERATUS gesprochen werden kann, ARMATRUTZe lassen sich nicht in Schichten übereinander legen und dergleichen mehr. Diese Beschränkung (dass eine Zaubermatrix halt 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 AXCELERATUS steht, dem helfen keine Siebenmeilenproaktionstiefel (mit AXCELERATUS) und auch kein Trank der Beschleunigung (mit AXCELERATUS).

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,

sches Kollektivgedächtnis'. Daher gelten alle Zauber quasi als Spezialtalente.

◆ **Voraussetzungen (MFF 16).** Dieser Fall tritt nur bei bestimmten Varianten von Zaubersprüchen ein, die als Voraussetzung haben, eine bestimmte Repräsentation zu beherrschen; in seltenen Fällen wird hierbei auch die Kenntnis eines anderer Zaubers gefordert.

◆ **Ableiten auf verwandte Talente (Basis 73 bzw. MFF 17).** 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.

einem Zauberspruch zu widerstehen. Bei intelligenten Lebewesen (also den Helden und fast allen Meisterpersonen) wird diese Widerstandskraft von den jeweiligen Eigenschaftswerten beeinflusst. *Mut* repräsentiert hier 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 Beschreibung von Rasse und Profession angegeben sind. Im Folgenden sind die Modifikatoren noch einmal aufgelistet:

Rasse: Achaz, Elf je -2; Halbelf -3; Mittelländer, Norbarde, Tulamide, Zwerge je -4; Goblin, Nivese, Thorwaler, Trollzacker je -5, Halbork, Waldmensch/Utulu je -6; Ork -7

Kultur: Schelme +1, Svellital-Okkupanten (Orks) +2; Archaische Achaz, Erzzwerge, Festumer Ghetto (Goblins), Maraskan, Miniwatu, Tocamuyac, Tulamische Stadtstaaten +1; Bukanier, Fjarninger, Zahori -1; Ferkina -2

Profession: Geode +4; Derwisch, Druide, Hexe, Kristallomant, Magier, Schamane, Zibilja je +2; Alchimist, Besessener, Scharlatan, Sharisad/Hazaqi, Tierkrieger 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-*, *Halb-* und *Viertelzauberer* 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 **AZ** auf den Seiten 144ff.

● **Sonderfertigkeiten:** Den Aventurieren – besonders den Zauberkundigen selbst, etlichen Geweihten sowie einigen monchischen 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 in *Aventurische Zauberei* auf den Seiten 155f.

● **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

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 aufzuzählen, 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. 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 ...

Magieresistenzen von Tieren, magischen Wesen und kulturschaffenden Zweibeinern

Tier	MR	Wesen	MR	Volk	MR
Riesenamöbe, Morfu	18 / 10	Kobold	variabel*	Trolle	5 bis 10 / 10
Würmer, Egel	12 / 6	Grolm	6 bis 12	Yetis	0 bis 4 / 10
Krakenmolch	10 / 15	Frostwurm	7 bis 9 / 15	Zilliten	5 bis 12
Insekten	15 / 5	Höhlendrache	8 bis 10 / 13	Risso	4 bis 10
Rieseninsekten	12 bis 15 / 12	Kaiserdrache	12 bis 18 / 21	Necker	7 bis 12
Insektenstaat	15	Meckerdrache, Zwergdrache	6 / 8	Krakonier	7 bis 15
Spinnen	8	Perldrache	8 / 14	Marus	7 bis 12
Riesenspinnen	10 / 8	Purpurwurm	12 bis 20 / 18	Hummerier	5 bis 15
Fische	5	Riesenlindwurm	10 bis 15 / 21	Mahre	7 bis 12
Große Raubfische	5 / 8	Westwinddrache	8 / 15	Riesen	6 bis 25 / 25
Reptilien	6 / 2 bis 10	Feen	variabel	Zyklopen	8 bis 15 / 13
Hasentiere	0	Einhorn	12+	Affenmenschen	0 bis 3
Fledertiere	2	Basilisk	unendlich*	Minotauren	2 bis 12
Kleinvögel	3	Borbaradmoskito	2 / 10	Oger	0 bis 4 / 8
Raubvögel, Rabenvögel, Papageien	2 / 3	Gargyl	10 / unendlich**		
Katzen	1	Ghul	15 / 10		
Großkatzen	0 bis 2 / 2 bis 8	Hippogriff	8 / 10		
Wölfe, Hunde	0 bis 2	Ikanariaschmetterling	10 / 7		
Delphine	0 bis 2	Klammermolch	12 / 10		
Wale	0 bis 2 / 4 bis 15	Nachtwind	7 / 3		
Huftiere	0 / 2 bis 10	Werwesen	+0 / +7		
Amphibien	3				
Nagetiere	0				

*) Näheres siehe im Kapitel **Zauber-
kundige und magische Kreaturen**

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

EXPERTE:

BESONDERS GROßE ZIELOBJEKTE

Bei vielen Zaubern finden Sie als Angabe des Zielobjekts einfach nur den Begriff 'Einzelwesen', was sowohl eine Ratte als auch einen Elefantenbullen 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 Verfünfachung des Gewichts werden die Astralpunktkosten für Verwandlungsauber (Sprüche mit den Merkmalen *Form* oder *Eigenschaft*) verdoppelt, für jede Fünftelung werden die Kosten halbiert. Dabei gehen Sie jeweils von den äußeren Grenzen 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.

sen Form oder Eigenschaften verändert werden soll, also bei fast allen Beherrschungs- und Beeinflussungsaubern (wie dem BANNBALADIN oder dem HORRIPHOBUS), beim Gedankenlesen oder bei Versuchen, ein Lebewesen zu verwandeln (wie PARALÜ 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 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 Alborno (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 Zauberkraftigkeit von 7. Wenn er Alborno bezaubern möchte, stehen ihm 'abzüglich der MR des Opfers' also alle 7 Zauberkraftigkeitspunkte zur Verfügung, wenn er sich gegen die Elfe wendet, hat er jedoch nur noch zwei Punkte (ZfW 7 – MR 5) zur Verfügung. Er würfelt 14, 8, 16, was allemal ausreicht, um Alborno 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 ...

EINSATZ DER MAGIERESISTENZ

Die Magieresistenz spielt immer dann eine Rolle, wenn der Wille eines Lebewesens gebrochen oder überwunden oder des-

EXPERTE: MAGIERESISTENZ VON GEGENSTÄNDEN, ARTEFAKTEN UND PFLANZEN

Grundsätzlich haben Pflanzen und unbelebte Objekte keine Magieresistenz. Um einen Gegenstand zu verzaubern, verändert der Magie-Anwender 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 – 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 Magieresistenz 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.

EXPERTE: 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.

OPTIONAL: SPONTANE MODIFIKATIONEN

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 komplexes Geflecht aus Einzelkomponenten, die während des Zauberprozesses 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 Zauberspruchs 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 Zauberdauer durchgeführt wird – im Gegensatz zu den Modifikationen der Zauberwerkstatt (siehe S. 138ff.), die in wochenlanger Arbeit einen neuen Spruch oder zumindest eine veränderte Standardwirkung erschaffen.

Regeltechnisch bedeutet dies, dass der Spieler eine *selbst gewählte Erschwernis* (s.o.) 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 Zauberfertigkeitpunkte 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 Verdoppelung 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 übrigbehalten 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 Zauberwirkung*), 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.

- Fast jede Spontane Modifikation erhöht die Zauberdauer um einen bestimmten Betrag, der jeweils bei den einzelnen Modifikationen angegeben ist.
- Rituale (siehe S. 42ff.) können mittels Spontanen Modifikationen nicht verändert werden.
- Varianten sind ebenfalls 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. Sie zählen für den Zweck der Mehrfachmodifikation nur als eine Modifikation, ganz gleich, wie sehr der Grund-Zauber verändert ist.

EXPERTE: 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 zwei Randbedingungen begrenzt:

- Ein Zauberer kann insgesamt natürlich nur so viele ZfP für Spontane Modifikationen aufwenden, wie er Punkte im veränderten Spruch besitzt.
- Um Spontane Modifikationen an einem Zauberspruch vornehmen zu können – was ja bedeutet, an einer oder mehreren Stellen gleichzeitig in einen komplizierten, laufenden Vorgang einzugreifen –, ist ein Leit-Eigenschaftswert von 12 für die erste Modifikation nötig, für zwei Modifikationen braucht man einen Leitwert von 15, für drei einen von 18 und für vier Spontane Modifikationen schließlich einen Leit-Eigenschafts-Wert von 21.

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.

Wenn immer also ein Zauberer auf eine der bei der Zaubertechnik geforderten Komponenten (Geste, Formel, Blickkontakt, 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 LC nicht extra aufgeführt.

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. Eine ohne Bodenkontakt zaubernde Hexe sowie Druiden und Geoden, die während oder kurz vor dem Zauber Kontakt mit verhütteten Metallen hatten (siehe S. 28), 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* (AZ 150) gewählt haben.

Als Leiteigenschaft für Magier, Druiden, Herren der Erde und Scharlatane gilt hierbei die Klugheit, für Elfen, Hexen, Kristallomanten Schelme und Diener Sumus die Intuition.

MODIFIKATIONEN UND REPRÄSENTATIONEN

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

- Man kann nur solche Zauber spontan modifizieren, deren Repräsentation man selbst beherrscht.
- Nicht jede Repräsentation erlaubt jede Form von Modifikation. Näheres finden Sie unten bei den einzelnen Modifikationen angegeben.
- Nicht jede Modifikation ist auch bei jedem Zauber möglich; Näheres finden Sie jeweils bei den einzelnen Sprüchen im **Liber Cantiones** unter dem Eintrag *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 kombiniert werden; da jedoch jede Variante eine Spontane Modifikation darstellt, greifen die neben stehenden Expertenregeln.

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** (siehe S. 34f.) gehandhabt; dies zählt jedoch nicht gegen die Zahl der möglichen Spontanen Modifikationen.

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 hexischen 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 Zaubers, unabhängig von der Repräsentation des Zauberspruchs. Eine Hexe muss auch dann beim Zaubern den Boden berühren, wenn sie einen Schelmenzauber spricht (und die Kenntnis der schelmischen Repräsentation hat).

- 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).

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, Zauberkostenpunkte zu opfern, 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 Zauberkostenpunkt *im Kopf zu drehen und zu wenden*, bevor man ihn schlussendlich spricht ... eine solcherart verdoppelte Zauberdauer erleichtert die Zauberpunkte um 3 Punkte, die der Zaubende 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 Zauberpunkte 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 'eingesickert' sind. Es ist aber auch durchaus möglich, diese Mauern mit einer Rammkeule zu bearbeiten ...

Im speziellen Fall der Zauberei heißt dies: Wann immer der Zaubende meint, dass seine Zauberkostenpunkte nicht ausreichen, um eine Zauberpunkteprobe 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 Zauberpunkteprobe auf und *erkauft 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.

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 erfahrene 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 muss also nur eine um zwei Punkte erleichterte Probe bestehen (ZfW 5 minus MR 3) und würfelt 7, 1, 8, was sogar ohne die Erzwingung des Erfolges ausgereicht hätte. Anstatt nun aber sanft in den Schlaf hinüberzuleiten, 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.

Die Methode der Erzwungenen Zauberpunktefunktioniert 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 eine Erzwingung der Zauberpunktefunktion möglich ist, finden Sie jeweils im **Liber Cationes** 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 Zaubenden in der entsprechenden Formel beträgt. Es können auch unter Wirkung dieser Modifikation nur maximal ZfW ZfP* übrigbehalten werden.

Schlussendlich ist es natürlich auch nicht möglich, die Methode der erzwungenen Zauberpunktefunktion mit der im Folgenden aufgeführten Methode zum Einsparen von AsP-Kosten zu kombinieren.

Repräsentationen: Diese Spontane Modifikation ist in der Schelmischen Repräsentation eines Zaubers nicht möglich.

ASTRALENERGIE EINSPAREN

Es ist nicht nur möglich, Astralenergie einzusetzen, um eine Zauberpunktefunktion zu erzwingen (s.o.), sondern auch das Gegenteil ist eine erlaubte Variante: Ein Zaubender kann Zauberkostenpunkte 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 Kosten eines Spruchs um ein Zehntel (mindestens jedoch 1 AsP) der Grund-Zauberkosten senken; die Mindestkosten eines Zauberspruchs betragen jedoch 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. Diese Modifikation verlängert die Zauberdauer um 1 Aktion pro 3 eingesetzter ZfP.

Die beiden Spar-Modifikationen lassen sich natürlich nicht zusammen mit der Erzwungenen Zauberpunktefunktion einsetzen.

Repräsentationen und Merkmale: Diese Modifikation ist in allen Repräsentationen außer der borbaradianischen und der schelmischen möglich. Sie funktioniert nicht bei Zaubern, die das Merkmal dämonisch aufweisen.

Rashim 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 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 Bezwingung die Probe um 2 Punkte erschwert und die 10 AsP kostet. Rashim hat also nun für seinen FORAMEN noch einen effektiven ZfW von 3 Punkten und muss bei Gelingen des Spruchs nur 7 AsP bezahlen. Hiervon kann er noch den 1 AsP abziehen, den ihm der entsprechende Stabzauber zur Verfügung stellt. Bei Misslingen muss er 4 AsP aufwenden (7/2 = 3,5 gerundet zu 4), von denen er durch den Stab ebenfalls 1 Punkt einsparen kann.

MODIFIKATION DES ZIELOBJEKTS

Üblicherweise unterscheiden wir bei der Art des betroffenen Ziels zwischen folgenden Ka-

tegien: *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.

● **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 Zauberkunstwerkstatt nötig (S. 138) – 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 ZiP 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 ZiP erschwert. Die MR der Zielperson muss eingerechnet werden, jedoch kann sie ihre MR auf die Hälfte senken und die Sonderfertigkeiten *Aurapanzer*, *Eiserner Wille* und *Gedankenschutz* vollständig 'abschalten'.

● **Selbstanwendung:** Wenn man einen Zauber, der als Zielobjekt nur 'Einzelperson, freiwillig' hat, auf sich selbst anwenden will, muss man für diese Modifikation 2 ZiP aufwenden. Wenn der Zauber üblicherweise gegen unwillige Opfer gesprochen (also gegen die MR gezaubert) wird, muss der Zauberer bei Selbstanwendung nicht nur 2 ZiP aufwenden, sondern auch noch seine eigene MR überwinden. Bei Zaubern, die zwar gegen unwillige Opfer gerichtet sind, aber nicht die gegnerische MR überwinden müssen

(z.B. dem FULMINICTUS), muss man auch bei Selbstanwendung keine MR einrechnen. Eine 'abgestufte' Modifikation des Zielobjekts (*Einzelperson* auf *Einzelperson*, *freiwillig* und dann *Einzelperson*, *freiwillig* auf *Selbst*) ist bei höherer MR eine praktische Variation, erfordert aber *zwei* Spontane Modifikationen.

● **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 ZiP aufwenden. Zudem ist der Zauber um einen Punkt pro verzauberte Person erschwert. Erfordert ein Zauber 'Berührung' (bei Reichweite), so können natürlich nur maximal zwei Gefährten gleichzeitig verzaubert werden, es sei denn, man verändert die Reichweite gleichzeitig mit. Diese Modifikation ist jedoch



meist ein wenig schwächer aus als normal, weil ja die übrigen gehaltenen ZF-Punkte die Stärke oder Dauer der Wirkung angeben. Die endgültigen ZiP* 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 **Liber Cationes** angegeben.

Kapernmagierin Ragnild (MU 12, IN 14, CH 13) ist gezwungen, sich eine großen Rotte angriffsflustiger 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 gegnerische 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 Zaubersprobe 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 Zauberswirkung es nicht ausdrücklich vorsieht, dass der Wirkungsbereich in seiner Form veränderbar ist (z.B. beim WEHE WALLE), lässt er sich mittels spontaner Modifikationen nicht verändern – für eine solche Veränderung ist die Arbeit in der Zauberkunstwerkstatt (siehe Seite 138) erforderlich. Die Veränderung der Größe des Wirkungsbereichs finden Sie im folgenden Abschnitt.

MODIFIKATION DER REICHWEITE

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 LC 6): *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 ZiP pro gesteigerter Kategorie.

Zaubern auf Reichweite *Horizont* erfordert jedoch eine besondere Probe, um das Ziel des Spruches überhaupt zu treffen, während Zau-

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 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 Zaubersfertigungspunkte aufgewandt werden, um diese Modifikation eines Zaubers zu sprechen. Wenn mehrere Opfer auf einmal bezaubert werden, fällt die Wirkung pro Einzelopfer

Anmerkung: Bei 'Selbst' handelt es sich eigentlich nicht um ein Zielobjekt, sondern um eine Reichweitenkategorie. Um z.B. einen Zauber, der auf eine freiwillige Einzelperson wirkt, auf Selbstverzauberung zu ändern, wäre also eigentlich eine Modifikation der Reichweite, nicht aber des Zielobjekts vonnöten. Wir fassen dies aber in der obigen Modifikation zusammen – es ist also irrelevant, welche Reichweite der Zauber vorher hatte.

EXPERTE: 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 auf solche Entfernungen 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 folgenden Tabelle modifiziert ist:

Bedingung	Modifikation
pro angefangener 500 Schritt Entfernung	+4
Zielgröße* Sehr Klein/Klein/Mittel	+6/+4/+2
Zielgröße Groß	+/-0
Zielgröße Sehr Groß	-2
Deckung	1 bis 2 Stufen verminderte Zielgröße
Lichtverhältnisse	1 bis 4 Stufen verminderte Zielgröße
Dunst/Nebel	1 bis 2 Stufen verminderte Zielgröße
Bewegung des Ziels	1 bis 2 Stufen verminderte Zielgröße
Fest montiertes Ziel	1 Stufe erhöhte Zielgröße
Zauber ADLERAUGE	-ZiP*/2
Vorteil Herausragender Sechster Sinn	-3
Ziel hat Vorteil Verhüllte Aura	+3
Ziel verhüllt Aura mit Zaubern / SF	je nach Zauber / SF

*) Es gelten die Aussagen aus **Basis 105 / MBK 60f.**

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 Erschwerung von +3/+6/+9 etc. Punkten wiederholen.

Spontane Modifikationen

Veränderte Technik	7 ZiP pro ausgelassener Komponente	S. 21
Veränderte Technik, zentrale Komponente	12 ZiP pro ausgelassener Komp.	S. 21
Zauberdauer halbieren	5 ZiP	S. 22
Zauberdauer verdoppeln	erleichtert Probe um 3 Punkte	S. 22
Zauberwirkung erzwingen	2 ⁽ⁿ⁻¹⁾ AsP erleichtern die Probe um n Punkte	S. 22
AE einsparen	5 ZiP pro 1/10 AsP-Ersparnis	S. 22
Unfreiwilliges Objekt bei 'freiwillig'	5 ZiP	S. 23
Selbstanwendung	2 ZiP	S. 23
Mehrere Gefährten verzaubern	3 ZiP; erschwert um Anzahl	S. 23
Mehrere Gegner verzaubern	erschwert um höchste MR + Anzahl	S. 23
Reichweite / Wirkungsradius eine Kategorie erhöhen	5 ZiP	S. 23
Reichweite / Wirkungsradius eine Kategorie senken	3 ZiP	S. 23
Wirkungsdauer verdoppeln	7 ZiP	S. 24
Wirkungsdauer halbieren	3 ZiP	S. 24
Änderung der W.dauer von (A) auf festen Zeitraum	7 ZiP	S. 24
Verbotene Pforten		S. 34

bern auf Ziele außer Sicht nur mittels irgendeiner Form von mystischer Verbindung möglich ist.

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 ZiP pro erweiterter Kategorie.

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 ZiP pro Kategorie Verkleinerung (wobei eine Verringerung der Reichweite ja meist wenig sinnbringend ist, eine Verringerung des Wirkungsradius jedoch durchaus). 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 fast allen Repräsentationen möglich, wobei Borbaradianer pro Reichweitensteigerung 7 ZiP 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'). 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 ZiP* übrig und verlängert damit die Wirkung.

Eine Verlängerung der Wirkungsdauer ist jedoch auch dadurch möglich, dass ein Zauber kundiger sich auf eben diese Wirkungsverlängerung konzentriert und dafür andere Belange des Zaubers ignoriert: Für je 7 ZiP, 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 ZiP* abhängt; in diesem Fall zählt jeder ZiP* doppelt. Es ist ebenfalls möglich, eine fest vorgegebene Wirkungsdauer zu verkürzen, wenn dies gewünscht ist: Für je 3 eingesetzte ZiP kann die Wirkungsdauer halbiert werden; die Kosten werden hierdurch jedoch nicht auf die Hälfte, sondern nur auf zwei Drittel der ursprünglichen Kosten gesenkt. 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 ZiP nötig. Jeder weitere eingesetzte ZiP erhöht die Wirkungsdauer um eine weitere Zeiteinheit. Diese Änderung bedeutet, dass der Zauberer sich nicht weiter um die Wirkung kümmern muss und demzufolge auch keine Erschwerungen 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.

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 Aktion 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.

Allgemein (also auch für Ausdauer-Verluste aus anderen Gründen) gilt: Wenn die Ausdauer des Zaubersenden 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 Erschöpfung 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, wie sie auf Seite 34 beschrieben wird.

Zu den Themen Ausdauer, Erschöpfung und Überanstrengung sowie der Regeneration von solchen Strapazen vergleiche Basis 98, 114f. und 118. 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 MBK 32.

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.

MAGISCHE SONDERFERTIGKEITEN

Wie im weltlichen Bereich auch (siehe die Talent-Sonderfertigkeiten in MFF 41f. und die Kampf-Sonderfertigkeiten in MBK 78ff.) gibt es auf dem Feld des magischen Wissens Bereiche, die ein Held entweder beherrscht oder nicht – und die sich schlecht in Talent- oder Zauberkundigkeitswerten ausdrücken lassen. Dieses Spezialwissen ist oft in Form von Ritualen gekleidet, die nur bestimmten magischen Traditionen zugänglich sind (mal an die Kenntnis einer bestimmten Repräsentation (siehe Seite 29ff.) gekoppelt, mal einfach nur geheim gehaltenes, profanes Wissen).

In den folgenden Texten steht SF für eine Sonderfertigkeit, R

für ein (meist nur beschränkt zugängliches) Ritual, OR für ein Objektritual, das an Traditionsartefakten durchgeführt wird. Z, H und V stehen dafür, dass die Sonderfertigkeit Voll-, Halb- bzw. Viertelzauberern zugänglich ist, während mit *alle* auch Nicht-Zauberkundige gemeint sind.

Wenn nichts anderes erwähnt ist, finden Sie Beschreibungen der Sonderfertigkeiten im gleichnamigen Kapitel im Band **Aventurische Zauberer** ab Seite 154; Rituale/Objektrituale der verschiedenen Zaubertaditionen finden Sie im vorliegenden Band auf den Seiten 42 – 91. Weitere Erwähnung sind in der folgenden Liste gesondert gekennzeichnet.

● **Apport (OR):** Kann auf jedes persönlich gebundene Traditionsartefakt gesprochen werden und bringt dieses dazu, zum Zauberer zurückzukehren. **Voraussetzungen:** Kenntnis des entsprechenden Bindungsrituals; MU und KL je 12, IN und CH je 13 **Kosten:** 200 AP

● **Astrale Meditation (SF, ZH):** Wer diese Sonderfertigkeit beherrscht, ist in der Lage, eigene Lebensenergie in eigene Astralenergie umzuwandeln. **Voraussetzungen:** Voll- oder Halbzauberer; IN 13 **Kosten:** 100 AP; doppelte Kosten für Halbzauberer

● **Atem der Mutter:** siehe Große Meditation

● **Aura verhüllen (SF):** Zauberkundiger ist in der Lage, seine magische Ausstrahlung zu unterdrücken und dadurch entsprechende Hell-sichtzauberei zu erschweren. **Voraussetzungen:** MU 13, IN 13 **Kosten:** 200 AP; halbe Kosten für Träger des Nachteils *Schwache Ausstrahlung*

● **Aurapanzer (SF, alle):** Der Charakter erhält einen generellen MR-Bonus und kann seine (unmodifizierte) MR gegen *alle* gegen ihn direkt gerichtete Zauberei einsetzen. **Voraussetzungen:** MU 15, KL, IN, KO 13; SF *Gedankenschutz*; der Held muss sich für mindestens ein halbes Jahr zur Kontemplation zurückziehen; Held darf nicht die Nachteile *Arkanophobie*, *Astraler Block*, *Jähzorn*, *Niedrige Magieresistenz*, *Schwacher Astralkörper*, *Unstet* oder *Wilde Magie* haben. **Kosten:** 500 AP

● **Bannschwert (OR):** Erschafft ein magisches Instrument, mit dessen Hilfe Entschwörungen und Exorzismen leichter gelingen. **Voraussetzungen:** RK Druiden, Geode (je nur auf steinerne Instrumente), Hexe, Kristallomant, Magier, Schamane (siehe G&D) **Kosten:** 200 AP

● **Blutmagie (SF, ZHV):** Der Zauberkundige kann durch die Ausnutzung fremder Lebensenergie seine Zauberkraft mit Kraft

speisen. **Voraussetzungen:** MU 12 **Kosten:** 200 AP; doppelte Kosten für Viertelzauberer

● **Druidenrache:** Zauberer kann all seine Reserven (LE, AU, Eigenschaften und sogar Fertigkeitpunkte) in einen finalen, spektakulären Zauberspruch legen und mit diesem vergehen. **Voraussetzungen:** Spruchzauberer; MU 15 **Kosten:** 100 AP; halbiert für Kenner der SF Verbottene Pforten

● **Druidische Dolchrituale (OR):** Belegen den Vulkanglasdolch der Druiden mit verschiedenen Zaubern. **Voraussetzungen:** RK Druiden oder RK Geode (Herr der Erde) **Kosten:** je nach Ritual, s.o.

● **Druidische Herrschaftsrituale (R):** erlauben die Einflussnahme auf ein Opfer über eine große Entfernung.

Voraussetzungen: RK Druiden **Kosten:** je nach Ritual; s.o.

● **Eiserner Wille I/II (SF, N):** Der Held hat

geistige Techniken erlernt, die es ihm ermöglichen, seinen Geist gegen magische Beeinflussungen zu festigen. **Voraussetzungen:** MU 13, IN 12 (für EW II natürlich noch die Kenntnis von EW I); Held darf nicht die Nachteile *Jähzorn*, *Unstet* oder *Wilde Magie* haben. **Kosten:** 200 AP / 300 AP

● **Elementarharmonisierte Aura (SF, ZH):** Elementar-Zauberer kann die Nachteile eines Gegenelements ignorieren. **Voraussetzungen:** KL, IN 15+, *Magiekunde* 12+, *Merkmalskenntnis* oder *Begabung* in mindestens einem Element. Held darf weder die Nachteile *Affinität zu Dämonen*, *Animalische Magie*, *Arkanophobie*, *Astraler Block*, *Schwache Ausstrahlung*, *Schwacher Astralkörper*, *Unstet* noch *Merkmalskenntnis* oder *Begabung* in einem *dämonischen Merkmal* haben oder *Paktierer* sein. **Kosten:** 700 AP; mit dem Vorteil *Affinität zu Elementaren* 500 AP

● **Elfenlieder (R):** Die traditionellen Melodien der Elfen stellen machtvolle Zauberrituale dar. **Voraussetzungen:** Rasse Elf (oder Halbelf mit dem Vorteil *Zweistimmiger Gesang*) **Kosten:** je nach Elfenlied, s.o.

● **Fernzauberei (SF, ZH):** Für Kenner dieser Sonderfertigkeit sind die Zuschläge auf die Zaubersprobe beim Zaubern auf die Distanz *Horizont* halbiert. Näheres hierzu finden Sie auf Seite 24. **Voraussetzungen:** Spruchzauberer; IN 12 **Kosten:** 100 AP

● **Gedankenschutz (SF, alle):** Diese Technik gibt dem Helden dauerhaft und automatisch MR+3 gegen Beeinflussungs-, Hellsichts-, Beherrschungs- und Verständigungs-Zauberei. **Voraussetzungen:** MU 15, IN 13; SF *Eiserner Wille I* **Kosten:** 300 AP

● **Gefäß der Sterne (SF, ZH):** Zauberer ist in der Lage, mehr permanente AE speichern. **Voraussetzungen:** CH 15, IN 13 **Kosten:** 200 AP

● **Große Meditation (SF, R, ZH):** eine Technik, die es Vollzauberern erlaubt, ihre Fähigkeit, Astralenergie anzusammeln, zu verbessern: Zauberer gewinnt KL/3 (oder IN/3) AsP zu seinem Grundvorrat hinzu, bei Gelingen einer entsprechenden Ritualprobe sogar noch zusätzlich RkP*/10 Punkte. Es kann nur ein solches Ritual pro Jahr durchgeführt werden. **Voraussetzungen:** für Vollzauberer KL und IN je 12; für Halbzauberer MU, KL, IN, CH je 13 **Kosten:** das Erlernen des Rituals kostet 100 AP; jede Große Meditation erfordert in der Durchführung 400 AP

● **Hexenflüche (R):** Diese besondere Form der Zauberei ist besonders tückisch dadurch, dass sie die Magieresistenz umgeht und teilweise sehr schwer aufzuheben ist. **Voraussetzungen:** RK und Profession Hexe; Teilnahme an Hexennächten **Kosten:** je nach Hexenfluch; siehe oben

● **Hypervohemenz (SF, Z):** erlaubt die Schaffung von Artefakten mit schier überwältigenden Effekten. **Voraussetzungen:** ZfW: ARCA-NOVI 14+, TaW: *Magiekunde* 16+, SF *Stapel-*

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

● **Konzentrationsstärke (SF, ZH):** Erleichtert die *Selbstbeherrschungs*-Probe, um ungestört weiter zaubern zu können. **Voraussetzungen:** MU 15 **Kosten:** 100 AP

● **Kraftkontrolle (SF, ZHV):** Der Zauberkundige hat die Möglichkeit, durch schiere Konzentration bei jedem Zauberspruch oder Ritual einen Astralpunkt einzusparen. **Voraussetzungen:** IN 12, CH 13 **Kosten:** 300 AP; halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Kraft*

● **Kraftlinienmagie I/II (SF, ZHV/ZH):** Möglichkeit, die besonderen Fähigkeiten von Kraftlinien (siehe S. 95ff.) zu nutzen. **Voraussetzungen:** KL oder IN 15 (KL II: TaW *Magiekunde* 15; Kraftlinienmagie I) **Kosten:** 50 AP (KL II: 400 AP; halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Hellsicht*, *Kraft* oder *Metamagie*)

● **Kristallomantische Rituale (OR):** Mit diesen Ritualen können die Kristallomanten der Achaz Edelsteinen besondere Wirkungen geben. **Voraussetzungen:** RK Kristallomantie; zusätzliche je nach Ritual **Kosten:** je nach Ritual

● **Kugelzauber (OR):** Die Verzauberung der Kristallkugel ist bei mehreren Traditionen verbreitet. **Voraussetzungen:** RK Gildenmagie, Kristallomantie oder Scharlatanerie **Kosten:** je nach Kugelzauber

● **Lockeres Zaubern (SF, *):** Verbesserte Möglichkeit von Schelmen, die MR ihrer Opfer zu umgehen. **Voraussetzungen:** IN 16; Vorteil Unbeschwertes Zaubern (also nur für Schelme erlaubt) **Kosten:** 400 AP

● **Matrixkontrolle (SF, ZH):** Kenner dieser Sonderfertigkeit können im Rahmen der Zauberwerkstatt viel einfacher bestehende Zaubers dauerhaft modifizieren. **Voraussetzungen:** SF Matrixverständnis, Leiteigenschaft (siehe SF *Ritualkenntnis*) 16+, *Magiekunde* 14+ **Kosten:** 300 AP

● **Matrixregeneration I/II (SF, ZHV):** Wer diese Technik beherrscht, für den kostet der Rückkauf permanenter Astralpunkte weniger AP. **Voraussetzungen:** IN 14+ (MK II: CH 13+, IN 16+; SF *Matrixregeneration I* und *Regeneration I*) **Kosten:** 200 AP (MK II: 500 AP; halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Kraft*)

● **Matrixverständnis (SF, ZH):** Zauberer muss nur die Hälfte der Zuschläge bei Spontanen Modifikationen hinnehmen. **Voraussetzungen:** Spruchzauberer; IN 15 **Kosten:** 400 AP;

halbe Kosten bei SF Merkmalskenntnis *Metamagie*, bei Kenntnis von drei oder mehr Merkmalen oder Kenntnis von zwei oder mehr Repräsentationen.

● **Meisterliche Regeneration (SF, Z):** Zauberer kann pro Ruhephase KL/3+3 AsP bzw. IN/3+3 AsP regenerieren. **Voraussetzungen:** SF *Regeneration II* **Kosten:** 200 AP; doppelte Kosten für Halbzauberer

● **Meisterliche Zauberkontrolle (SF, ZH):** Zauberkundige mit dieser SF sind in der Lage. **Voraussetzungen:** MU 12, KL 15; SF Zauberkontrolle **Kosten:** 300 AP

● **Merkmalskenntnis (Merkmal) (SF, ZH):** Zauberer hat besondere Einblicke in ein spezielles Merkmal (siehe S. 31ff.) erhalten und kann zukünftig alle Zaubers mit diesem Merkmal um eine Spalte leichter erlernen. **Voraussetzungen:** Spruchzauberer; KL 12 für die Kenntnis eines Merkmals, KL 14 für die Kenntnis von zweien, KL 15 für die Kenntnis von drei Merkmalen, KL 16 für 4 Merkmale, KL 17 für 5, 18 für 6 usw.

Kosten: je nach Art des Merkmals 60/90/120 AP für das erste Merkmal, auf das man sich konzentriert; 120/180/240 AP für das zweite Merkmal; 300/450/600 AP für das dritte Merkmal und schließlich 480/720/960 AP für das vierte und jedes folgende Merkmal.

● **Ottagald (R, N):** Bund-Lied einer thorwalschen Otta; stellt gewissermaßen eine blutmagische, erweiterte Variante eines UNITATIO dar. **Voraussetzungen:** wird ausschließlich an der Runajasko 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

● **Regeneration I/II (SF, ZH):** Zauberer regeneriert nächtens 1W+1/+2 AsP anstatt der üblichen 1W AsP. **Voraussetzungen:** IN 12 (Reg II: IN 15; SF *Regeneration I*) **Kosten:** 100 AP

● **Repräsentation (SF, ZH):** Kenntnis der Zaubersstrukturen, Rituale, Denkhilfen und Gewohnheiten einer Zaubers-tradition. **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 **Kosten:** erste Repräsentation automatisch je nach Kultur/Profession; zweite Repräsentation für Vollzauberer 2.000 AP; für Halbzauberer 3.000 AP; dritte Repräsentation für Voll-



zauberer 4.000 AP; für Halbzauberer unmöglich. Erlernen der borbaradianischen Repräsentation für Gildenmagier und der geodischen Repräsentation für Druiden erleichtert.

● **Ritualkennntnis (Tradition) (Magische Fertigkeit, ZH):** Zauberkundige ist in der Lage, Rituale einer bestimmten magischen Tradition (üblicherweise der eigenen) zu erkennen, zu erlernen und durchzuführen. Erhält den ‚Talentwert‘ Ritualkennntnis auf 3. **Voraussetzungen:** – **Kosten:** Wird wie ein Talent nach Spalte E (fremde RK nach Spalte G) gesteigert. Ritualkennntnis der eigenen Repräsentation wird als Teil der Repräsentation aktiviert; Aktivierung der RK einer Fremdrepräsentation kostet 250 AP.

● **Runenkunde (SF, ZHV):** Kenner dieser Sonderfertigkeit kann mittels eines Handwerkstalents Runen an Objekten oder auf Menschen anbringen und damit quasi Schiffskiele oder thorswalsche Piraten in Artefakte besonderer Art verwandeln. **Voraussetzungen:** wird momentan nur in Olport gelehrt; erfordert die Kenntnis des Alt-Hjaldingschen und seiner Runen **Kosten:** 200 AP

● **Salasandra (SF, *):** Die Fähigkeit eines Elfen, mit seiner Sippe in geistiger Harmonie zu verschmelzen. **Voraussetzungen:** nur Elfen oder Halbelfen mit dem Vorteil Zweistimmiger Gesang **Kosten:** 0 AP für die Verbindung mit der eigenen Sippe; 200 AP für jede neue oder weitere Verbindung.

● **Schalenzauber (OR):** Rituale, die Schale der Alchimisten mit verschiedenen Zaubern belegen. **Voraussetzungen:** RK Alchimist, Gildenmagie, Hexen oder Kristallomant **Kosten:** je nach Schalenzauber

● **Schlangenring-Zauber (OR):** Geodische Rituale, die den geweihten Halsring mit zusätzlichen Fähigkeiten versehen. **Voraussetzungen:** RK Geode **Kosten:** je nach Ringzauber

● **Schuppenbeutel (OR):** Rituale des Kristallomanten, die diesen speziellen Ritualgegenstand verzaubern. **Voraussetzungen:** RK Kristallomant **Kosten:** je nach Ritual

● **Signaturkennntnis (SF, Z):** Ermöglicht bestimmte Zauberkundige anhand charakteristischer Merkmale ihrer Zauberkwirkungen oder Artefakte zu erkennen. **Voraussetzungen:** KL 15, IN 15; ZfW ANALYS und ODEM je 15+ oder ZfW OCULUS 15 **Kosten:** 200 AP; 100 AP für Abgänger des Informations-Instituts zu Rommily

● **Simultanzaubern (SF, ZH):** Erleichtertes Zaubern, während die Konzentration noch durch einen anderen (A)-Zauber gebunden ist. **Voraussetzungen:** nur Spruchzauberer; KL 15+ **Kosten:** 150 AP

● **Stabzauber (OR):** Diese Rituale belegen der Zauberstab der Magier mit speziellen Verzauberungen. **Voraussetzungen:** RK Gildenmagie **Kosten:** je nach Stabzauber

● **Stapeleffekt (SF, Z):** Technik, bei der erfahrene Artefakterschaffer bei der Herstellung eines Artefakts die ZfP* einzelner Wirkender Sprüche aufsummieren können. **Voraussetzungen:** ZfW ARCANOVI 7+ **Kosten:** 200 AP; halbe Kosten bei Merkmalskennntnis Metamagie oder ZfW ARCANOVI 14+

● **Sumus Blut:** siehe Große Meditation

● **Sumus Fülle:** siehe Gefäß der Sterne

● **Tanz der Mada (SF, alle):** Komplexer Meditationstanz, der auch körperlich eher unbegabten Personen die Verbesserung körperlicher Eigenschaften und Talente erlaubt; ähnliche Tänze sind im tulamidischen Raum verbreitet. **Voraussetzungen:** darf nicht den Nachteil *Unstet* haben **Kosten:** 50 AP

● **Tierischer Begleiter (SF, *):** Gedankliche Verbindung eines Elfen mit einem sehr nahestehenden Tier. **Voraussetzungen:** nur Elfen oder Halbelfen mit dem Vorteil Zweistimmiger Gesang **Kosten:** 100 AP für die Verbindung mit dem ersten Tier; 200 AP für jede neue oder weitere Verbindung.

● **Traumgänger (SF, ZH):** Zauberkundiger kennt sich sehr gut in den Träumen anderer aus und kann sich dort ungestört und freier bewegen. **Voraussetzungen:** IN 12; ZfW TRAUMGESTALT 7, Kennntnis des Zibilja-Rituals *Traumseherin* oder andere Kennntnis der Traummagie nach Maßgabe des Meisters **Kosten:** 150 AP

● **Trommelzauber (R):** Spezielle Rituale der Derwische. **Voraussetzungen:** RK Derwisch **Kosten:** je nach Trommelzauber

● **Verbotene Pforten (SF, ZH):** Kennntnis der Methodik, die eigene Lebensenergie für Zaubersprüche zu verwenden. **Voraussetzungen:** MU 12 **Kosten:** 100 AP

● **Vertrautenbindung (R):** Ritual, mit dem Hexe oder Geode ein Tier an sich binden können, so dass es zu einem *Vertrauten* wird. **Voraussetzungen:** RK Hexe, Geode (Diener Sumus), Zibilja **Kosten:** 100 AP für das Erlernen des Rituals; zum Binden des Vertrauten AP je nach Tierart und Fähigkeiten

● **Zauber bereithalten (SF, ZH):** Gelungener Zauber kann verzögert losgeschickt werden. Wer diese schwierige geistige Technik beherrscht, kann einen Zauberspruch wirken, aber bis zu MU/3 KR darauf warten, ihn loszuschicken. **Voraussetzungen:** Spruchzauberer; MU 12, KL 12; SF *Zauberkontrolle* **Kosten:** 300 AP; halbe Kosten bei Merkmalskennntnis *Metamagie*

● **Zauberkontrolle (SF, ZH):** Zaubender kann jeden von ihm gesprochenen Spruch nach Belieben noch während seiner Wirkungs- dauer aufheben. **Voraussetzungen:** Spruch- zauberer; KL 12 **Kosten:** 50 AP

● **Zauber routine (SF, ZH):** Zauberer mit dieser Sonderfertigkeit kann misslungene Sprüche mit einem geringeren Zuschlag auf die Probe wiederholen. **Voraussetzungen:** Spruch- zauberer **Kosten:** 100 AP; SF *Zauberkontrolle*

● **Zauber unterbrechen (SF, Z):** Kenner dieser Sonderfertigkeit kann während der Zauberdauer einen Spruch unterbrechen, eine Aktion ausführen und dann weiterzaubern. **Voraussetzungen:** MU 15, KL 15; SF *Zauber bereithalten*; SF Konzentrationsstärke **Kosten:** 300 AP; halbe Kosten für Kenner des Merkmals *Metamagie*

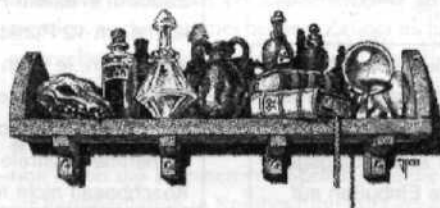
● **Zauber vereinigen (SF, ZH):** Die Möglichkeit, ZfP* in einem UNITATIO oder durch mehrere Proben anzusammeln. **Voraussetzungen:** Spruchzauberer; SF Konzentrationsstärke, SF *Zauberkontrolle* **Kosten:** 100 AP; halbe Kosten für Kenner des Merkmals *Metamagie*

● **Zauberspezialisierung (SF, ZH):** Die Möglichkeit, sich auf bestimmte Aspekte eines Zaubers zu spezialisieren. **Voraussetzungen:** Spruchzauberer; spezialisierter 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. Es sind maximal zwei Spezialisierungen pro Zauber erlaubt. **Kosten:** Der Erwerb der ersten Spezialisierung in einem Zauber kostet 20 AP mal Aktivierungsfaktor (bestimmt aus der Lernschwierigkeit). Der Erwerb der zweiten Spezialisierung in einem Zauber kostet den doppelten Betrag.

● **Zaubertänze (R):** Die speziellen ‚Rituale‘ der Zaubertänzer, der Sharisad, Hazaqi und Majuna. **Voraussetzungen:** RK Zaubertänzer **Kosten:** je nach Ritual

● **Zauberzeichen (SF, ZH):** Kenner dieser SF kann mittels der korrekten Zeichen und hineinfließender AsP zauberspruchähnliche Wirkungen an Objekten oder in bestimmten Zonen hervorrufen. **Voraussetzungen:** KL, IN, FF je 12 **Kosten:** 200 AP

● **Zibilja-Rituale (R/OR):** Die speziellen Rituale der nordbardenischen Zibilja, teilweise Objekt-Verzauberungen, vor allem aber Zaubern, die die Zusammengehörigkeit der Sippe stärken. **Voraussetzungen:** RK Zibilja **Kosten:** je nach Ritual



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 ganz davon abgesehen, dass viele Zauberer den Umgang mit Rüstungen meist ohnehin nicht gewohnt sind und nie erlernt haben, 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 Zauberprobe, die ein Träger einer Metallrüstung durchführen muss, ist um so viele Punkte erschwert, wie der dreifache Behinderungswert aller metallenen Rüstungsteile beträgt. (Beim Vorteil *Eisenaffine Aura* nur entsprechend dem einfachen BE-Wert, für Besitzer des Nachteils *Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall* dem fünffachen BE-Wert.)
- ◆ 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, Stabzauber o.ä. sind in metallener Rüstung prinzipiell nicht möglich.
- ◆ Als metallene Rüstungsteile gelten alle Rüstungen außer dem Wattierten Waffenrock (Gambeson, Tuchrüstung), dem Lederharnisch (Lindwurmhaut, Kurbul, Iryanrüstung), dem Maraskanischen Hartholzharisch, dem Mammutonpanzer, dem Lederzeug und dem Lederhelm. 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 ...

WAFEN

Magier, Elfen, Scharlatane, Magiedilettanten und Sharisad 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.

- ◆ Druiden und Geoden haben die Unvereinbarkeit ihrer Zauberei mit geschmiedeten Metallen so sehr in ihren Glauben aufgenommen und verinnerlicht, dass sie in der Tat nicht in der Lage sind zu zaubern, wenn sie eiserne Waffen oder Ausrüstungsgegenstände benutzen. Sie erleiden die 12 Punkte Einbußen auf

ihre Zauberproben, wenn sie in der Stunde vor dem Zauber intensiven Umgang (also nicht nur eine einfache Berührung) mit verhäutetem Metall hatten. Tun sie dies bewusst und über einen längeren Zeitraum, so sind sie für W6 Tage nicht in der Lage, ihre Kräfte zu regenerieren.

- ◆ Wer den Nachteil *Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall* gewählt hat, erleidet in diesen Fällen 7 Punkte Einbußen. Die Regeneration ist eventuell für den Zeitraum von W6 Tagen um 2 Punkte gesenkt.

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 Zauberhandlungen entweder eine Geste oder das gesprochene Wort beinhalten (meist je 7 Punkte Erschwerung 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 „Praiokrause“, bringt einen Malus von 7 Punkten auf die Zauberprobe mit sich.
- ◆ Alle genannten Möglichkeiten lassen sich miteinander kombinieren und addieren ihre störenden Wirkungen auf. Druiden, Geoden oder andere 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 Spruchverzeichnis 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 hineinzubaubern, 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 Erschwerung hinnehmen. Astrale Regeneration ist einem Raum aus Koschbasalt nicht möglich.

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 370 v.H.

Magie ist vielgestaltig in Aventurien. Es gibt mehrere unterschiedliche Traditionen, die teil 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 Zaubervirkungen, 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 These 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 Zaubervirkung 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 satuarische 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 ein 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; siehe – auch zu den Ausnahmen von dieser Regel – S. 37), und zweitens kann ein Zauber in einer fremden Repräsentation nicht spontan modifiziert werden (siehe S. 20ff.).

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 druidischen Repräsentation unterliegt, sondern eben jenen der hexischen. Dazu muss besagter Druiden aber auf jeden Fall noch seine *Unverträglichkeit mit verarbeiteten Metall* beachten, um nicht eine deutliche Erschwernis auf seine Zaubersprobe hinzunehmen.

Im folgenden Text sind die unterschiedlichen Repräsentationen vorgestellt.

ZAUBER IN

DRUIDISCHER REPRÄSENTATION

Druiden erleben Magie als Ausprägung der Kräfte der Erdmutter Sumu. Ob sie sich dabei dieser Kräfte eigennützig bedienen oder sie anwenden, um Sumu selbst zu helfen, ist dabei zunächst einmal uninteressant. Auf jeden Fall stört verhüttetes Metall, das sie als Sumu mit Gewalt entrisen empfinden, ihren Magiestrom.

- Der Zaubende 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 eine Bedingung im Rang einer *Reli-*

giösen oder Festen Gewohnheit; auf sie zu verzichten, erschwert den Zauber um 12 Punkte.

- Die These eines druidischen Spruches lässt sich explizit nicht schriftlich fixieren.

- Ein Zauberer, der die druidische Repräsentation beherrscht und einen Zauber in dieser Repräsentation spricht, kann die Spontane Modifikation *Erzwingen der Zaubervirkung* anwenden, auch wenn dies bei dem Zauber nicht angegeben ist. Dies kostet ihn auch nur die Hälfte der ansonsten nötigen Kosten (siehe **MWW**).

- Einen Kenner der druidischen Repräsentation kostet das Erlernen von Sprüchen in dieser Repräsentation in Kombination mit *Gutem*

Gedächtnis nur zwei Drittel der angegebenen Kosten, bei *Eidetischem Gedächtnis* sogar nur ein Drittel.

ZAUBER IN

ELFISCHER REPRÄSENTATION

Elfen empfinden Magie als einen natürlichen Teil der sie umgebenden Welt, und diese Magie zu manipulieren ist eine ganz selbstverständliche Sache. 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 Zaubende 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.

- 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.

- 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 und 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.

ZAUBER IN GEODISCHER REPRÄSENTATION

Geoden sehen Magie sehr ähnlich wie Druiden, weswegen viele Einzelheiten dieser Repräsentationen einander ähneln.

- Der Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren, das Ziel sehen und eine entsprechende Geste ausführen.

- Er darf zudem keinen Körperkontakt mit verhütetem Metall haben. Letztere Komponente ist eine Bedingung im Rang einer *Religiösen* oder *Festen Gewohnheit*; auf sie zu verzichten, erschwert den Zauber um 12 Punkte.

- Wenn der Zauber ein elementares Merkmal hat, das dem bevorzugten Element der Zaubers entspricht, dann kann er die Spontane Modifikation *Kosten einsparen*, *Reichweite verändern* und *Wirkungsdauer verändern* um 2 Punkte erleichtert anwenden (siehe S. 22ff.).

ZAUBER IN HEXISCHER (SATVARIJSCHER) REPRÄSENTATION

Für Hexen ist Magie Ausdruck von Gefühlen, weswegen die Zauberei um so besser gelingt, je mehr Emotionen dahinter stecken. Doch gleichzeitig sehen sie die Quelle der Zauberei in den Kräften, die durch Sumu fließen, weswegen ihnen das Zaubern schwer fällt, wenn sie keinen Kontakt mit dem Erdboden haben.

- Die Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren (die eigenen Gefühle fokussieren), das Ziel sehen und zumeist eine entsprechende Geste ausführen.

- Die Zauberei muss wenigstens mit einem Fuß auf dem Boden stehen. Dies kann auch das Obergeschoss eines massiven Gebäudes sein, nicht jedoch eine Brücke und schon gar nicht der Rücken eines Flugwesens oder der Stiel eines fliegenden Besens. Diese Bedingung gilt als *Religiöse* bzw. *Feste Bedingung*, bei Verstoß dagegen ist der Zauber um 12 Punkte erschwert. 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, so muss der Zaubernde dafür nur ein Drittel der geplanten AsP aufwenden (anstatt, wie üblich, die Hälfte).

- Wer die hexische Repräsentation kennt und einen Zauber in dieser Repräsentation unter dem Einfluss starker Gefühle (aus Hass heraus, unter der Einwirkung eines KARNIFILO etc.) zaubert, kann bis zu 3 zusätzliche ZiP* erreichen. Entsprechendes Zaubern unter dem Einfluss gefühlslämpfender Grundstimmungen (Melancholie), Drogen (Ilmenblatt) oder Zauber (EISESKÄLTE) können bis zu 3 ZiP* kosten. In beiden Fällen ist dies Meisterentscheid. Es ist jedoch auch möglich, sich binnen einer zusätzlichen Aktion 'in Stimmung zu bringen' und einen Punkt Erschöpfung auf sich nehmen, um dafür einen ZiP* zu erhalten. Dies ist nur bis maximal so vielen ZiP* möglich, wie der ZiW beträgt (pro gewünschtem ZiP* ist ein Punkt Erschöpfung und eine Zusatzaktion erforderlich); es muss vor dem Spruch angesagt werden und ist auf jeden Fall auffällig (lautes Lachen oder Stöhnen, Wutgebrüll etc.).

ZAUBER IN KRISTALLOMANTISCHER REPRÄSENTATION

Kristallomanten fokussieren Zauberei durch Kristalle. Das hat auch zur Folge, dass sie ihre Magie wissenschaftlicher betreiben als viele andere Zauberer.

- Der Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren, das Ziel sehen und eine entsprechende Geste ausführen.

- Außerdem braucht er immer eine materielle Komponente (siehe den Nachteil *Kristallgebunden*). Dadurch ist der Kraftaufwand deutlich geringer: 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 stets 1 AsP.

- Bei jeder Zauberprobe, in der zweimal *Klugheit* geprüft wird, kann einer der beiden Würfe auf *Intuition* abgelegt werden und umgekehrt.

- Zaubersprüche können mit dem Ritual *Thesiskristall* in Edelsteinen fixiert werden (siehe S. 70).

- 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 Zaubersstrukturen zu tun haben.

ZAUBER IN GILDENMAGISCHER REPRÄSENTATION

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 Zauber ist deutlich größer als derjenige anderer Traditionen.

- Der Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren, das Ziel sehen, eine entsprechende Geste ausführen und eine Formel rezitieren. Diese Formel ist jedoch nur ein geistiges Hilfsmittel und muss daher nur für den Zaubernenden selbst vernehmbar und verständlich sein.

- Kenner der gildenmagischen Repräsentation müssen bei Zaubern in dieser Repräsentation alle Zuschläge für Spontane Modifikationen (siehe S. 20ff.) nur halbiert einrechnen (wobei zuerst eventuelle Mehrfach-Modifikationen aufsummiert werden und dann das Gesamtergebnis halbiert wird). Die Boni aus verlängerter Zauberdauer sind um einen zusätzlichen Punkt erhöht. (Dies gilt nicht für explizit aufgeführte Varianten.)

- 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.

ZAUBER IN SCHARLATANISCHER REPRÄSENTATION

Die scharlatanische Repräsentation ist vermutlich ein schwächeres Nebenprodukt der Gildenmagie, so dass es viele Ähnlichkeiten zwischen diesen Magieformen gibt. Allerdings spielen auch einige schelmische Einflüsse mit hinein. Scharlatanische Zauberei ist Schauspiel, daher ist ihre Auswirkung weniger wichtig als die Aufmerksamkeit, die sie erregt.

- Der Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren, das Ziel sehen, eine entsprechende Geste ausführen und eine Formel rezitieren, wobei letztere durchaus eine eigenwillige Form haben darf (zum Beispiel als Gedicht formuliert) und vielleicht auch unauffällig in einen Satz eingeflochten sein kann.

- Alle Zauber mit dem Merkmal *Illusion* haben eine doppelte Wirkungsdauer (ohne dadurch teuer zu werden), außerdem können sie leichter modifiziert werden: Jeder Zuschlag auf eine Illusions-Modifikation oder -Variante sinkt um 1 Punkt.

- Viele komplexe Zauber sind gar nicht möglich: Alle Zauber mit den Merkmalen *Eigen-*

schaften und Form können nur auf sich selbst gewirkt werden (sprich: Verwandlungen sind nur als Selbstverwandlungen möglich).

● Als einziges Objekt kann eine Kristallkugel mit Zaubern belegt werden, andere Objektrituale gibt es in dieser Repräsentation nicht. Die hierfür notwendige scharlatanische Ritualkenntnis kann mit Schwierigkeit C gesteigert werden.

● Zauber in gildenmagischer Repräsentation sind nur um eine Spalte schwerer zu erlernen statt um zwei, während Zauber in allen anderen Repräsentationen die übliche Verschiebung um zwei Spalten erfahren. Schelmenzauber müssen nur um zwei Spalten verschoben werden – im Gegensatz zu den anderen Zaubern, die hier um drei Spalten verschoben müssen.

ZAUBER IN SCHELMISCHER REPRÄSENTATION

Schelme zaubern einzig und allein, um Spaß und Freude zu haben und zu verbreiten. Da sie ihre Magie von den Kobolden erlernt haben, unterscheidet sie sich mehr von den anderen Traditionen als irgendeine andere Repräsentation. Wenn sie zu einem anderen Zweck angewandt wird, als

lustig zu sein, fällt sie sehr schwer – andererseits ist es außerordentlich schwer, ihren Auswirkungen zu entgehen.

● Der Schelm muss sich auf den Zauber konzentrieren (wenigstens ein wenig), das Ziel sehen und eine entsprechende Geste ausführen.

● Wer die schelmische Repräsentation beherrscht, in dieser Repräsentation zaubert und über den Vorteil *Unbeschwertes Zaubern* verfügt, kann die Magieresistenz des Opfers komplett ignorieren, so lange sie den Wert 7 nicht überschreitet.

Ergänzt durch die Sonderfertigkeit *Lokales Zaubern* kann sogar eine MR bis 12 ignoriert werden. Übersteigt die MR den jeweiligen Wert, dann muss sie wieder voll angerechnet 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 nur um die doppelte Anzahl der Opfer erschwert.

● Wann immer ein Zauber aus einer fremden Repräsentation in die schelmische überführt wird (z.B. durch das auf Seite 39 genannte Imitationslernen), sinken die Kosten auf zwei Drittel derjenigen in der ursprünglichen Repräsentation. Umgekehrt werden Schelmenzauber, die in eine andere Repräsentation überführt werden, um die Hälfte

teurer.

● 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 3 Spalten schwerer fällt (anstatt der üblichen zwei); umgekehrt können aber Schelme auch Zauber in fremder Repräsentation nur um 3 Spalten erschwert erlernen. Ausnahme hiervon ist die Wechselwirkung mit der scharlatanischen Repräsentation: Scharlatane erlernen Schelmenzauber um 2 Spalten schwerer und umgekehrt.

DIE BORBARADIANISCHE REPRÄSENTATION

Entsprechend den Wünschen ihres Schöpfers, Borbarad, kann Magie auch von Personen gewirkt werden, die keine Zauberer sind – sie verwenden dann direkt ihre eigene Lebensenergie, um die Zauberei zu speisen. Dafür ist aber einerseits eine dämonische Komponente in die Zauberei eingebunden, die die Beschäftigung mit dieser Zauberei langfristig zu einem Risiko werden lässt. Andererseits spielt der Zufall immer eine Rolle bei borbaradianischen Zaubern: Weder ihre Auswirkungen noch ihre Kosten sind genau zu steuern. Mehr zum Borbaradianismus und seiner Art der Zauberei finden Sie in *Götter & Dämonen*.

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 wircket daher, dass sie Sinne induciert, welche dem naturlichen Leib unzugänglich, sei es, dass der Nutz-Nieszer durch Waende oder an andere Orte schaut, in einstige Zeiten gar oder aber, dass er Zauberei erspueret, was man Magiesinn, bisweilen auch -gespuer heisset (denn es musz nicht immer das Gesicht sein, mit welchem der Zauberer die astralen Kraeffte wahrnimmt).

Die Magica Clarobservantia wirckt, dass sie die weltlichen Sinne transformiert mit der Krafft, um Aug oder Ohr durch Waende zu schicken oder ein Bild aus dem Geiste zu lesen, ergo ein Ohr be-noetigt, dem sie die Kraft leihen kann, aus der Ferne zu hoeren. Wo sie aber nur als alleinigliche Krafft wircket, da vermag sie zu sehen, was das wahre Gefueg der Welt ...

Angemerckt werden musz 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 vermittle der M. Clarobservantia auch moeglich, in fremde Raeume zu schauen, zu lauschen, was privatim gesprochen, gar auf den 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 Zaubernden, 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 Zweiffel ist, dass die Aelffen grosze Meister dieser Kunst, wohingegen Magi und Magae sie perfectioniert 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

»Die 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 der Renegat Galotta seine Wichtigsten magischen Werke mit eben jener Contra-Contraria.»

—Von den Unterteilungen der Magie, Encyclopaedia Magica, MS zur demnächst erscheinenden 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 Zauberkünste gestoßen, als die bisherige, 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).

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, Beeinflussung, Beherrschung, Beschwörung, Eigenschaften, Form, Hellsicht, Illusion, Kraft, Objekt und Umwelt*, während *Dämonisch (gesamt), Elementar (gesamt), Limbisch, 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 Zauberkünsten mit bestimmten Merkmalen; in den Bereich der Antimagie fallen aber ebenfalls die Reflexion von Zaubern, und Schutzwände gegen Zaubern 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 Zaubern), BEHERRSCHUNG BRECHEN (der gezielt auf ein Opfer eines Beherrschungsspruchs gerichtet ist und sehr viel Feinabstimmung erfordert), der eher grob strukturierte DESTRUCTIBO 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, 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 INVOCATIONES MAIORE 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 verkörpert Kräfte; Untoten-

Erhebungen sind *Dämonisch: Thargunitoth*, Krankheiten zu erzeugen ist *Dämonisch: Mishkhara*, die Beschwörung eines einzelnen Dämonen natürlich *Dämonisch: passende Domäne*. Die besonderen Eigenschaften dieses Merkmals finden Sie ausführlich in der Box **Götter & Dämonen** beschrieben.

● **Eigenschaften** steht für Beeinflussung und Veränderung (meist Verbesserung) bestehender Eigenschaften, Talente oder Sinne eines Lebewesens; beispielhaft sind hier ATTRIBUTO, KRÖTENSBRUNNEN oder ADLERAUGE. Mit dieser Eigenschaftsveränderung geht üblicherweise keine unnatürliche Formveränderung einher (schwellende Muskeln oder vergrößerte Pupillen natürlich je nach Wirkung durchaus). Auch – hypothetische – Zaubern, 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 ...-Zaubern haben deutli-

che Elementarkomponenten. Mit Elementaren Wesenheiten sind namentlich die Elementargeister, die Dschinne und die Elementaren Meister gemeint.

● **Form** bedeutet 'Verwandlung von Lebewesen', 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.

● **Geister** bedeutet, dass mit einem solchen Zaubern 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; Zaubern mit diesem Merkmal wirken ausdrücklich nur in der dritten und der vierten Sphäre. Diesem Merkmal werden wir uns in **Götter & Dämonen** etwas ausführlicher widmen.

● **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 Heilssprüchen nicht behandelbar. Da Krankheiten offenbar eine besondere Verbindung mit der Aura eingehen, sind sie von Heilssprüchen üblicherweise nicht beeinflussbar. Ebenfalls außerhalb der Reichweite des Merkmals liegt der Geist eines Lebewesens; in wie weit ein Heilungsspruch mit dem – wenig fassbaren – Sikaryan wechsel-

wirkt, 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 AUF WESSEN). 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).

● **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.

● **Illusionszauberei** erzeugt 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 erkennen 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* unten.

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 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 Illusionssprüche 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*).

● **Limbisch**: Ein Zauber mit dem Merkmal

Limbus beeinflusst den Limbus (siehe S. 93f.) 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, Koppelung 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, nur eben für unbelebte Objekte. (Tiefgehende Verformungen erfordern in der Tat zusätzlich das Merkmal Form.) Beispiele sind der OBJECTOFIXO, der CLAUDIBUS und auch der Artefakt-Erschaffungszauber ARCANOVI.

● **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 zer-

Experte: Realitätsdichte

Um zu bestimmen, wie real eine Illusion wirkt und wie schwer sie zu durchschauen ist, können Sie den Wert Realitätsdichte (Abkürzung: RD) verwenden. Grundsätzlich hat eine Illusion eine RD in Höhe der ZfP*.

◆ **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 Dämonenratze 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 Beeinflussungskomponente auch über die betroffenen Sinne hinaus wirken: Eine (eigentlich nur bildliche) Feuerwand kann für den Betrachter tatsächlich heiß sein, an einem imaginären Gelände 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 5 bleibt kein Schaden zurück, bis RD 10 bleiben 1/10 der SP zurück, bei mehr als RD 10 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.

stört ist; in fast allen Fällen ist dies durch Zaubervirkung jedoch eindeutig geregelt. Beispiele sind FULMINICTUS, IGNISPHAE-RO oder DESINTEGRATUS.

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

● **Temporal-Zauber** beeinflussen entweder den Zeitverlauf (die Geschwindigkeit dessel-

ben, eine Umkehr ist scheinbar nicht möglich) an einem Ort, einem Objekt oder einer Person, oder sie ermöglichen eine Bewegung entlang des 'Zeitstrahls' (von der geschehen Vergangenheit in die gedachte Zukunft). Beispiele sind CHRONONAUTOS, TEMPUS STASIS oder auch UNBERÜHRT VON SATINAV. Es ist mit keiner Temporalzauberei 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 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; ein Zauber zur Zweizeige-Kommunikation erfordert üblicherweise die Merkmale *Verständigung* und *Hellsicht*.

VERBOTENE PFORTEN

»^{XIV} 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 zuryck und Gulgari erschien ihm./ ^{XVII} Und die ihn fanden, die wunderten sich gar sehr, denn es war kein Schnitt und Hieb an seynem Leyb. So sagten sie:/ ^{XVIII} Er hat Zauber gewirkt mit seynem Bluth und seyn Bluth ist verbrannt und er ist innerlich aschen. Gross ist Hesindens Macht.«

—aus dem Großen Buch der Abschwörungen, Hyanon und Shaykal, ca. 400 v.H.

»... so berichtete man uns von eynem vom Koinig verstoszenen Sumudiener, welchselfiger eynzig eyn Wort der Macht sprach, und die gylde 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. 470 v.H.

»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 Zaubers 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 Zaubers 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 Satuaris 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 Quartalsschrift 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 1300 v.H., Rashman Ali, nach der Tungbert-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 geöffnet 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 mittel der Kraft des Blutes.

Dies mag uns daran gemahnen, dass wir trotz aller hesindegeligen Wissenschaft und Scholastik noch immer den Wurzeln primordialer und prähorascher 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 communialis 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 dem Zaubenden eine Selbstbeherrschungs-Probe+10 gelingen. Außerdem ermöglichen es die Rituale nur dann, mit LE zu zaubern, wenn die Astralenergie bereits verbraucht ist oder durch

den folgenden Zauber vollständig aufgezehrt werden würde.

- ◆ Jede Zauberprobe für einen Spruch, der mit Lebensenergie gespeist wird, ist um 2 Punkte erschwert.
- ◆ Jeder Zauberspruch verbraucht, ohne Rücksicht auf seine sonst üblichen AE-Kosten, seien sie nun einmalig oder pro Kampfrunde aufzuwenden, 1W3 LeP zusätzlich und bringt einen Punkt Erschöpfung ein.
- ◆ 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 des Betrages von MU + 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 findet sich keine Spur mehr, eine Wiedererweckung ist demzufolge nicht möglich! Es heißt jedoch, dass sich die Seele des Zaubers 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 oben beschriebenen Regeln können von allen Zauberkundigen außer Schelmen eingesetzt werden.

DIE MAGIE DES BLUTES

«Machtig aber ist das Bluth, denn sieh! Es hailt die Krafft, so es von vornherein von Zauberthieren kommet, es gibt dir Krafft, so es nur von gemeinem Getier stammet. Am machtigsten 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 Kraft 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 S. 192ff.). 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, welcheselbige 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 17 Hal

Magie des Blutes – dieser Begriff lässt immer und auch bei erfahrenen Zaubern ein Schaudern aufkommen, denn er be-

nennt 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 längerwährende Rituale, namentlich 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 Zaubern 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 (allen in diesem Band als solchen gekennzeichneten Zauberhandlungen, wenn ich etwas anders gesagt, plus die Zauber INVOCATIO MINOR / MAIOR plus GEISTERRUF) Wirkung zeigt. 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* (siehe **MWW 155**) 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 (benötigte Astralenergie + 1W6).
- ◆ Um sich in den Zustand zu versetzen, Blutmagie anwenden zu können, muss dem Zaubernenden eine Ritual-Probe auf (MU/MU/KK) gelingen, die um so viele Punkte erleichtert ist, wie er eigene LP einzusetzen gedenkt und die mit dem halben RkW unterstützt werden kann.
- ◆ Es ist typisch für solche Beschwörungsrituale, 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 **Götter & Dämonen**), 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, steigt die Wahrscheinlichkeit, bei einer misslungenen Probe einen höheren Dämon zu beschwören, auf zwei Drittel (siehe **LC 87f.**). Alle Beherrschungsproben im Rahmen der Blutmagie sind um 2 Punkte erschwert. Am wichtigsten ist jedoch, dass bei solchen gescheiterten Anrufen die Anwender mit hoher Wahrscheinlichkeit gezeichnet werden und in den *Ersten Kreis der Verdammnis* treten. (Siehe hierzu die Ausführungen zu Paktieren in **Götter & Dämonen**).
- ◆ 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 Zauberputzer erscheint auf jeden Fall ein unbeherrschbarer Dämon – je nach eingesetzter AE ein minderere (bis 13 ASP) oder gehörnter (mehr als 13 ASP).
- ◆ Elementare jedweder Form lassen sich mit Blutmagie keinesfalls beschwören.

ERFAHRUNG FÜR ZAUBERER

genommen und dadurch eine *Spezielle Erfahrung* in diesem Zauberkunde gemacht hat. Ein Spektakulärer Erfolg (Dreifach-1) wird sogar so gewertet, dass eine Steigerung um

Während viele andere Aventurier leben und 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.

Grundsätzlich gilt auch für Zauberer das in **Basisregeln** auf den **Seiten 119ff.** bzw. in **Mit flinken Fingern** auf den **Seiten 45ff.** Gesagte, sofern die Aussagen auf den folgenden Seiten nichts anderes festlegen.

Spezielle Erfahrungen: Wann immer ein Zauberkunde besonders gut oder besonders schlecht gelingt (ein kritischer Erfolg mit einer Doppel-1 oder ein Patzer mit einer Doppel-20), gehen wir davon aus, dass der Zauberkunde – unabhängig vom Ergebnis – einen tieferen Einblick in die Struktur eines Zaubers

einen Punkt automatisch erfolgt und zusätzlich noch eine *Spezielle Erfahrung* gemacht wird. Bei einer Dreifach-20 ist die nächste Steigerung dagegen um zwei Spalten erschwert (wenn der Held den katastrophalen Patzer überlebt). Gleiches gilt auch für Proben auf eine Ritualfertigkeit, wenn damit ein Ritual durchgeführt (also AsP eingesetzt) wird. Andere *Spezielle Erfahrungen* macht ein zauberkundiger Held natürlich dadurch, dass er einen Spruch besonders häufig anwendet. Was hierbei ‚besonders häufig‘ ist, entscheidet der Meister, jedoch sollten Sie dem Zauberkunde einen ‚Lieblingsspruch‘ gönnen. Ebenso macht man natürlich *Spezielle Erfahrungen* in puncto Zauberei, wenn man unter erhöhter Anspannung (also bei deutlichen Erschwernissen) erfolgreich zaubert.

STEIGERN DER WELTLICHEN FÄHIGKEITEN UND FERTIGKEITEN

Für Zauberkundige gelten grundsätzlich die gleichen Regeln zum Steigern von Eigenschaften, Gaben und Talentwerten, zur Aktivierung von Talenten, dem Erwerb von Sonderfertigkeiten, dem Abbau von Nachteilen sowie zum Steigern von Ausdauer und Lebensenergie.

STEIGERN DER MAGISCHEN FÄHIGKEITEN UND FERTIGKEITEN

»Faszinierend!«

—Salandrion Finkenfarn bei der analytischen Untersuchung der Harfe der sieben Winde

Über die weltlichen Fertigkeiten hinaus müssen sich zauberisch begabte Aventurier aber noch – und meist in weitaus größerem Umfang – der Steigerung und Förderung ihrer arkanen Fertigkeiten widmen.

EXPERTE: ERFAHRUNG FÜR MAGISCHE ERKENNTNISSE:

Im Kampf gegen einen Dämon mag ein Krieger Erkenntnisse über dessen körperliche Schwächen oder bevorzugte Taktiken gewinnen, ein verbitterter Eis-Geode mag für nivesische Jäger und Fjarningier-Stammeskrieger sicherlich ein gleichermaßen interessanter wie schrecklicher Gegner sein, ein Zauberbuch aus der Siedlerzeit mag einem Gelehrten als Übersetzungshilfe für andere Aureliani-Texte oder als Präzedenz in einem Rechtsstreit dienen, aber nur ein Zauberkundiger wird jemals die gesamte Tragweite einer solchen Erfahrung erfassen können. Selbst ohne magische Wahrnehmung zu verwenden (mehr noch natürlich unter Einsatz seiner 'Über-Sinne'), kann er Zusammenhänge mit anderem Wissen herstellen, die seiner Entwicklung dienlich sind.

Generell sollten Sie als Meister für außergewöhnlich magische Ereignisse den Zauberkundigen Ihrer Gruppe (ohne Ansehen der Tradition) zusätzliche Abenteurpunkte verteilen (als Faustregel: etwa ein Fünftel der Punkte, die sie den anderen Gruppenmitgliedern zuteilen würden). Als außergewöhnlich gelten in diesem Zusammenhang die Erstbegegnung mit magischen Wesen, Geistern und Dämonen, ein besonders versierter magischer Gegner, der Erstkontakt mit den Wirkungen eines komplexen Spruchs (mindestens Komplexität E), Beobachten einer Sphärenruptur, ein Gespräch mit einem Kaiserdrachen und dergleichen. Der Zauberer kann dann eine besondere Erfahrung daraus ziehen (im Sinne der o.g. Punkteregelung), wenn er den Vorgang mit magischer Wahrnehmung beobachten konnte oder wenn er direkte Vergleiche mit ihm bereits bekannten magischen Wissen ziehen kann. Dass diese Vergabe von Extra-AP und die Klärung der Bedingungen liegen natürlich letztendlich in der Hand des Meisters.

Mehr hierzu finden Sie in der Basisregeln ab Seite 119 und in MFF ab Seite 45.

Elfen können sich zum Aktivieren und Erlernen 'elfischer' Talente und Sonderfertigkeiten häufig ins *salasandra* mit ihrer Sippe. Spieltechnisch bedeutet dies, dass sie im Sippenverbund die Talente und Sonderfertigkeiten zu 5 % geringeren Kosten erlernen, vor allem aber nur die Hälfte der benötigten Lernzeit aufwenden müssen.

STEIGERUNG DER ZAUBERFERTIGKEITEN

Genau wie bei Talenten wird die Erfahrung im Umgang mit einem Zauber in Punkten gemessen, und ebenso wie bei Talenten gilt, dass es um so schwerer ist, einen Zauber zu verbessern, je genauer man sich schon mit ihm auskennt. Auch bei Zaubern gilt die Grundlage, dass man einen Spruch leichter erlernt oder verbessert, wenn man ihn unter kundiger Anleitung gelehrt bekommt oder wenn man ihn häufig anwendet. Spieltechnisch heißt dies folgendes:

- Zauberfertigkeiten werden gemäß der Steigerungskostentabelle (SKT, siehe Umschlag) gesteigert. Für die Steigerung von Zauberfertigkeiten werden um so mehr Abenteurpunkte verbraucht, je höher der gewünschte Zauberfertiketswert 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 ergibt sich aus folgenden Faktoren:
—der *Komplexität des Zaubers*: Die Grund-Komplexität eines Zaubers reicht von **A** für sehr einfach verständliche und auszuführende Zauber bis **F** für extrem komplizierte oder extrem machtvoll und schwer zu kontrollierende Zauber. Siehe jeweils bei den einzelnen Sprüchen im **Liber Cationes**.

- der *Repräsentation des Zaubers*: Erlernt man einen Zauberspruch in einer Repräsentation, die einem selbst zugänglich ist (also der eigenen Tradition oder einer nachträglich erlernten), dann entspricht die Lernschwierigkeit der Komplexität. Erlernt man einen Zauberspruch in einer Fremd-Repräsentation, so ist er um zwei Spalten schwieriger (2 Spalten nach rechts) zu erlernen. Unter Umständen können Vorteile, Nachteile und Sonderfertigkeiten diese Verschiebung verändern.

Experte: Es gelten folgende Ausnahmen von dieser 'generellen' Regel: Ist die fremde Repräsentation die schelmische, beträgt die Verschiebung auf jeden Fall drei Spalten nach rechts; gleiches gilt umgekehrt: ist der Lernende ein Schelm, so ist jede Fremdrepräsentation außer der scharlatanischen für ihn um drei Spalten erschwert. Scharlatane können gildenmagische Sprüche, so sie nicht zu schwer sind, um eine Spalte erschwert erlernen; Schelmensprüche sind für sie um zwei Spalten erschwert zu erlernen. Jede Repräsentation eines Spruches wird wie ein eigener ZfW geführt. Man kann also durchaus mehrere Repräsentationen eines einzigen Spruches separat erlernen.

—die Merkmale des Zaubers: Wenn der Zauber Merkmale aufweist, in denen der Zauberer die Sonderfertigkeit *Merkmalskenntnis* aufweist, verschiebt sich die Lernschwierigkeit pro übereinstimmendem Merkmal um eine Spalte nach links.

—die Ausbildung, die ein Zauberer im entsprechenden Spruch von Kindesbeinen an erhalten hat: Ein *Hauszauber* einer magischen Profession kann um eine Spalte erleichtert erlernt werden.

Alle diese Verschiebungen sind kumulativ. Die endgültige Steigerungsspalte ergibt sich erst aus der Summe aller Veränderungen. Eine Erleichterung jenseits von Spalte A (bisweilen A* genannt) bedeutet, dass die Steigerungskosten für den entsprechenden Zauber durchgehend um zwei Punkte niedriger sind als in der Tabelle angegeben (mindestens jedoch 1 Punkt betragen). Würde ein Zauber durch die Verschiebung schwieriger als H, so bleibt er bei H.

Rashim, ein Abgänger der Khunchomer Magierakademie, möchte seine Kenntnisse im Zauber MATERIALIA ANIMAT verbessern, da er schon lange Zeit an einer komplizierten magischen Falle tüftelt. Sein ZfW im sehr anspruchsvollen (Komplexität E) MATERIALIA beträgt 8, der Zauber liegt in der gildenmagischen Repräsentation vor und Rashim hat neben der üblichen Khunchomer Merkmalskenntnis der Objektverwandlung auch noch die Telekinese erlernt.

Um nun die Kenntnis des Spruches von 8 auf 9 zu steigern, muss Rashim also 45 Abenteuerpunkte aufwenden: Die gildenmagische Repräsentation bedeutet keine Spaltenverschiebung, wohingegen die Kenntnis in Telekinese eine Erleichterung um eine Spalte bringt. In Zeile 9 der Spalte D findet sich die 45.

Derix ist ein Schelm, der zwar einen Spruch mit dem Merkmal Telekinese kennt, sich aber noch nie theoretisch mit erzwungener Objektbewegung befasst hat (aber von seinem Freund Rashim sich schon einige Lektionen zum MATERIALIA anhören durfte). Seine ZF in diesem Zauber von 3 auf 4 zu steigern, würde ihn 60 AP kosten (keine Erleichterung durch Merkmalskenntnis, dafür drei Spalten nach rechts – auf H – wegen Erlernen einer Fremdrepräsentation als Schelm) – deutlich mehr als Rashims gewünschte Steigerung!

- Es können prinzipiell alle drei Lernmethoden genutzt werden; ein Zauberbuch (oder in seltenen Fällen spezielle Artefakte anderer Traditionen, ja sogar Orte) gilt hierbei als Lehrmeister (siehe auch das Heft *Die magische Bibliothek*). Selbststudium ist bei Sprüchen in fremder Repräsentation nur bis zu einem Wert von 14 möglich. Ein Lehrmeister kann einen Spruch natürlich nur in der Repräsentation weitergeben, in der er ihn beherrscht; bei der Ermittlung von Lernerleichterungen (siehe **Basis 122** und **MFF 48**) zählt das Lehren eines Zaubers in einer fremden Repräsentation als +3-Erschwernis.
- Die schelmische *Imitation* eines Zaubers (siehe gegenüberliegende Seite) gilt vom AP-Verbrauch her als Lehrmeister.
- Steigerungen erfolgen immer Schritt für Schritt. Um einen Zauberfertigkeitwert um mehr als einen Punkt anzuheben, müssen auch die Steigerungskosten für alle dazwischen liegenden Werte bezahlt werden. Lernerleichterungen durch Spezielle Erfahrungen zählen immer nur für die auf die Erfahrung folgende Steigerung.
- 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. (Zu Zauberproben siehe S. 12ff. und die Tabelle der Zaubersprüche auf dem inneren Umschlag des **Liber Cantiones**) Bei Zauber in Fremdrepräsentationen gilt als Maximalwert: niedrigste an der Zauberprobe beteiligte Eigenschaft. Mit dieser Regelung ist also unter normalen Umständen ein Zauberfertigkeitwert von maximal 24 erreichbar.

Experte: Ist die Lernschwierigkeit eines Zaubers durch Begabungen oder Merkmalskenntnisse dauerhaft unter Spalte A gesenkt (A* oder besser), so steigt der Maximalwert des ZfW um 1 Punkt pro zusätzlicher Erleichterung.

● Der Zeitbedarf für die Steigerung von Zauberfertigkeiten beträgt halb so viele Zeiteinheiten (**Basis 121** oder **MFF 47**) wie Abenteurpunkte benötigt werden. Es ist also nicht so aufwendig, einen Zauber zu lernen wie ein gesamtes Talent mit seiner viel größeren Anzahl von Möglichkeiten.

AKTIVIEREN VON ZAUBERSPRÜCHEN

Das 'Aktivieren' eines Zauberspruchs (also das grundsätzliche Erlernen und der Erwerb der ZfW 0) kostet immer einen gewissen, von der nach obiger Methode ermittelten Lernschwierigkeit und der bisherigen Erfahrung des Helden abhängigen Betrag: Um auf Stufe X einen Zauber der Spalte Y zu aktivieren, schaut man am entsprechenden Kreuzungspunkt der Tabelle nach. Die Mindestkosten zur Aktivierung eines Zaubers betragen jedoch Aktivierungsfaktor x 5 AP. Dies repräsentiert (wie bei den Talenten auch), dass es schwieriger wird, sich neues Wissen anzueignen, wenn man den Kopf schon voll mit anderen Dingen hat (siehe **Basis 120** oder **MFF 47**).

Es kostet einen Gildenmagier also z.B. 39 Punkte, auf Stufe 8 einen ihm bis dato unbekannten Spruch der Komplexität C in elfischer Repräsentation (dadurch Spalte E) zu aktivieren, von dem er ein Merkmal kennt (Spalte zurück auf D) – immer vorausgesetzt, dass ihm ein Elf überhaupt den Spruch beizubringen bereit ist.

Es gibt im magischen Bereich zwar keine zu den Basistalenten analogen, für alle magisch begabten Helden zugänglichen 'Basiszauber', aber es gibt die je nach Tradition und Untergruppe der Tradition unterschiedlichen Grundkenntnisse in bestimmten Zaubern, die man bereits während der Ausbildung aktiviert und auf einen bestimmten Wert angehoben hat (siehe die Professionen in **MWW**).

Aktivierung einer Zauberfertigkeit ist nur mittels eines Lehrmeisters möglich, wobei als Lehrmeister ein Gefährte, der eigentliche Mentor und Ausbilder, ein Buch oder ein kristallomantischer Thesiskristall dienen können; auch die schelmische Imitation gilt in diesem Sinne als Lehrmeister. Dazu kommt, dass nicht jeder Zauberspruch überall gelehrt oder gar weitergegeben wird – an einen seltenen Zauberspruch in fremder Repräsentation zu kommen, sollte Ziel oder Belohnung einer anspruchsvollen Queste sein. Für den Zeitbedarf gilt das bei den Zauberfertigkeiten Gesagte: Es sind AP/2 Zeiteinheiten nötig, um einen Zauberspruch zu aktivieren.

Elfen begeben sich zum Erlernen neuer, wenig verbreiteter Elfenzauber, häufig ins *salasandra* mit ihrer Sippe. Spieltechnisch bedeutet dies, dass sie im Sippenverbund die Zauber

zu 5% geringeren Kosten erlernen, vor allem aber nur AP/10 ZE zum Erlernen benötigen (einmal davon abgesehen, dass ein *salasandra* nicht kürzer als einen halben Tag dauert). Schelme können Zaubersprüche, die sie häufig (mindestens sieben Mal) erfolgreich beobachten (keine Aktionen während der Zauberdauer, dann eine gelungene IN-Probe, erschwert um die doppelte Komplexität des Zaubers, Weiterbeobachten während der Wirkungsdauer), so aktivieren, als würden sie ihn von einem Lehrmeister erlernen. Der erlernte Spruch liegt dann in schelmischer Repräsentation vor; wenn sie mehrfach eine bestimmte Variante beobachten, erlernen sie diese Variante als separaten Zauber.

LEHRMEISTER

Es ist nicht unbedingt einfach, einen geeigneten Lehrmeister für den gewünschten Spruch zu finden, gerade, wenn es sich um Sprüche *niedriger Verbreitung* und *hoher Komplexität* handelt – es ist jedoch kaum möglich hierfür Richtlinien anzugeben. Die beste Chance, einen kompetenten Lehrmeister anzutreffen, hat ein Held sicherlich auf einem der Treffen seiner Tradition, selbst wenn er dort nur erfährt, wen er aufsuchen muss – was für ihn und eine Gruppe von Begleitern schon wieder ein eigenes Abenteuer sein kann.

Ein Lehrmeister verlangt etwa fünf mal so viele Silbertaler für seine Lehrtätigkeit, wie der AP-Aufwand für das Erlernen beträgt, mindestens jedoch 5 Dukaten. Um einen Spruch der Komplexität E oder höher zu aktivieren oder den ZfW eines Zaubers über 14 hinaus zu steigern, sind meist die doppelten Kosten fällig. Bei Traditionen, die wenig Wert auf Geld legen, sind Gegenleistungen in entsprechender Höhe durch das Schaffen von Artefakten, das Besorgen seltener Trank-Zutaten, kurz: durch Folgeabenteuer, möglich und üblich.

STEIFERN DER RITUALKENNTNIS

Die Ritualkenntnis stellt (ähnlich wie eine Gabe) eine besondere Form von Talent dar, das nur unter bestimmten Bedingungen angewendet werden kann – in diesem Fall zur Ausführung eines Rituals der zugehörigen Tradition und Repräsentation. Das Ablegen einer Probe ist hier meist mit dem Einsatz von Astralpunkten verbunden.

Der TaW in einer Ritualkenntnis gibt teilweise auch vor, welche Rituale ein Zauberer erlernen kann; bei den einzelnen Ritualen findet sich dann ein Mindest-TaW der Ritualkenntnis als Bedingung. Die Eigenschaftsproben, auf die die Ritualkenntnis angewendet wird, sind üblicherweise durch das spezielle Ritual vorgegeben.

● Die *zur eigenen Tradition zugehörige Ritualkenntnis* wird mit der Ausbildung erworben, sprich, man erhält sie bereits aktiviert und auf einem Wert von 3 Punkten (zusätzliche Punkte durch Ausbildung sind möglich). Sie wird wie ein Talent der Kategorie E gesteigert, üblicherweise unter Beaufsichtigung eines Lehrmeisters, unter Umständen jedoch auch im Selbststudium. Der Maximalwert der Ritualkenntnis beträgt so viele Punkte wie die zugehörige Leit-Eigenschaft (KL oder IN; zu finden bei den einzelnen Traditionen) plus 3.

● Es ist möglich, die *Kenntnis in Ritualen fremder Traditionen* (also in solchen, deren Repräsentation man sich nicht angeeignet hat) zu erwerben, jedoch ist dies mit deutlichem Aufwand verbunden. Zuerst einmal muss man einen Lehrmeister der fremden Tradition finden, der einem die Besonderheiten

erklärt – ohne diesen Lehrmeister sind weder Aktivierung noch Verbesserung möglich. Die Aktivierung einer fremden Ritualkenntnis kostet pauschal 250 AP; die fremde Ritualkenntnis wird nach Spalte G der SKT gesteigert; das Maximum beträgt so viele Punkte wie der Wert des Zaubers in der Leit-Eigenschaft der gelernten Tradition beträgt.

ZAUBERBÜCHER

In der *Magischen Bibliothek* finden Sie Dutzende von Büchern, die sich mit Zauberei befassen, und etliche von ihnen sind ausdrücklich als Lehrbücher gehalten, um daraus Zauber zu erlernen, Zauberkünste zu verbessern oder Zusammenhänge zu erkennen (der elementare Vorteil der gildenmagischen Repräsentation). Das heißt spieltechnisch nicht mehr und nicht weniger als dass ein solches Buch als Lehrmeister fungieren kann (im Heft *Die Magische Bibliothek* entsprechend gekennzeichnet). Dazu einige Anmerkungen an dieser Stelle (weitere Details finden Sie im besagtem Heft):

◆ Grundsätzlich benötigt man einige Voraussetzungen um (spieltechnischen) Nutzen aus einem Buch ziehen zu können: Zum einen kann es sein, dass ein bestimmtes Verhältnis komplexer Zusammenhänge oder eine gewisse Willensstärke gefordert sind (MU-, KL-, IN-Mindestwerte), zum anderen ist eventuell Vorwissen in bestimmten Bereichen notwendig (TaW- oder ZiW-Mindestwerte).

◆ Wenn in einem Buch eine *Thesis* niedergelegt ist, so kann sie vom Leser aktiviert werden, als hätte er sie von einem Lehrmeister beigebracht bekommen; es gibt jedoch keine Lernerleichterungen gemäß MFF48. Die *Thesis* kann von unterschiedlicher Qualität sein, die dann als 'SPRUCHNAME (Qualität)' angegeben ist. Bis zu diesem Wert kann das Buch als Lehrmeister für diese *Thesis* dienen; darüber hinaus ist Selbststudium oder ein echter Lehrmeister erforderlich.

◆ Bei einem Buch eventuell angegebene *Lernhilfen* gelten bei einzelnen Zaubern als Spezielle Erfahrung und erleichtern so die Steigerung eines bestimmten ZiW um eine Spalte.

◆ Einige Bücher enthalten die Grundlagen bestimmter Ritual-Sonderfertigkeiten, die 'nach Textbuch' erlernt werden können; sehr selten einmal finden sich auch Boni (ein Lehrmeister-Äquivalent oder eine Spezielle Erfahrung) auf weltliche Talente.

◆ Dazu kommen, je nach Buch, noch besondere Informationen wie Wahre Namen von Dämonen, Rezepte für Tränke oder Thesen für Artefakte und dergleichen, die sich meist ebenfalls in Lernerleichterungen dieser Sonderfertigkeiten ausdrücken.

◆ In seltenen Fällen kann die erfolgreiche Erstlektüre eines besonders komplexen, erschreckenden oder gar gefährlichen Buches eine Erfahrung für sich sein, die dem Leser dann auch Erfahrungspunkte einbringt.

◆ Und zuletzt die Haken der Angelegenheit: Diese Vorteile beziehen sich fast ausschließlich auf Zauber und Rituale der gildenmagischen Repräsentation; außerdem kostet die Lektüre eines Buches natürlich ebenfalls Zeit und man kann es verlieren, ehe man es zu Ende gelesen hat ...

ERLERNEN VON SONDERFERTIGKEITEN

Eine weitere Senke von Abenteuerpunkten für Zauberer ist die große Zahl magischer Sonderfertigkeiten, die die Regeneration verbessern, das Zaubern sicherer machen oder neue Horizonte öffnen können – gerade letzteres, nämlich das Erlernen neuer Merkmale, dürfte sehr beliebt sein. Für die magischen Sonderfertigkeiten gilt das gleiche wie für ihre weltlichen Pendanten: Grundsätzlich beherrscht man eine Sonderfertigkeit oder man beherrscht sie nicht; man erlernt sie unter Einsatz einer bestimmten AP-Summe auf einen Schlag.

Zu diesen – bereits nicht wenigen – allgemein verfügbaren Sonderfertigkeiten kommen noch eine größere Zahl von Ritualen oder Objektritualen pro Tradition. Objektrituale (Stab- und Dolchzauber, das Bannschwert, Verzauberungen des Rings des Lebens der Geoden und dergleichen) 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 Hexenflüche, druidische Herrschaftsrituale o.ä.) gilt in den meisten Fällen ähnliches, einige wenige (Große Meditation, Vertrautenbindung) erfordern jedoch nicht nur den Aufwand von AP zum Erlernen, sondern auch bei jeder (seltenen) Anwendung.

Übrigens: Viele Traditionen behandeln die Kenntnisse der Sonderfertigkeiten (und mehr noch der Rituale) als ausgesprochenes 'Zunftgeheimnis' und sind meist überaus erbost über eine Verletzung entsprechender Geheimnispflichten. Dies heißt speziell, dass magische Sonderfertigkeiten, vor allem die zu Ritualen, *nur und ausschließlich bei einem Lehrmeister* gelernt werden können. (Es gibt eine verschwindend geringe Zahl von Ausnahmen, z.B. die veröffentlichte Technik des Ersten Stabzaubers in Jandoras *Magie des Stabes*.) Magische Sonderfertigkeiten sind selten einmal für bestimmte Personengruppen (meist Mitglieder einer bestimmten Tradition) verbilligt, bisweilen auch für bestimmte Gruppen verteuert. Auch im Fall der magischen Sonderfertigkeiten beträgt die Lernaufwand ein Fünftel der angegebenen AP Zeiteinheiten oder wird entsprechend genannt.

WEITERBILDUNG FÜR MAGIER

Magiern steht noch die Möglichkeit des *Zweitstudiums* offen, das Sie im Detail in *Aventurische Zauberer* auf Seite 81 bei den Magierakademien beschrieben finden.

STEIGERN DER ASTRALENERGIE

Dieser für alle Zaubersuchen so wichtige Wert ändert sich natürlich dann nach oben, wenn sich die dazugehörigen Grundeigenschaften (MU, IN und CH) ändern. Zusätzlich jedoch verfügen die meisten magischen Traditionen über geistige Übun-

gen und Konzentrations-Methoden, mit denen sie ihr 'astrales Gefäß' vergrößern können.

Der Grundwert der Astralenergie (die AE-Basis) berechnet sich ja zu $(MU+IN+CH)/2$ plus/minus Punkte je nach magischer Tradition plus Punkten aus dem Vorteil *Astralmacht*. Dieser Grundwert ändert sich nur bei Veränderung der Eigenschaftswerte; ein Wechsel der magischen Tradition (der ohnehin extrem selten sein sollte) verändert die AE-Basis nicht. Zu den genannten Veränderungen kommen je nach Tradition noch bestimmte Rituale, die dem Helden zusätzliche AsP einbringen, aber ebenfalls AP kosten. Die Astralenergie kann also auf folgende Arten gesteigert werden:

- durch Verbessern der Eigenschaftswerte Mut, Intuition oder Charisma.

- durch eine Reihe geistiger Übungen, die entweder unter Aufsicht eines Lehrmeisters oder im Selbststudium durchgeführt werden können (jedoch kommt hier die Verteuerung durch Selbststudium nicht zum Tragen). Der Maximalwert der Astralenergie, den ein Held auf diese Weise zu seinem Grundwert hinzu'kaufen' kann, beträgt so viel wie sein CH-Wert; die zugekauften Astralpunkte kosten entsprechend der Spalte G aus der SKT. (Der erste zugekaufte Punkt kostet so viel wie eine Steigerung von 0 auf 1, der zweite wie eine Steigerung von 1 auf 2 usw.) Die Sonderfertigkeit *Gefäß der Sterne* erhöht das Zukauf-Maximum auf $1,5 \times CH$ und verbilligt den Zukauf um eine Spalte.

- durch langwierige Meditations-, Fasten- und Einstimmungs-Techniken, die allen Vollzauberern zur Verfügung stehen, die mindestens KL und IN 12 aufweisen. Dies ist die sogenannte *Große Meditation* (eine Sonderfertigkeit; dies ist der gildenmagische Name dafür). Hierdurch gewinnt der Zauberer je nach Tradition KL/3 oder IN/3 AsP zu seinem Grundvorrat hinzu, bei Gelingen einer Ritualkenntnis-Probe (siehe AZ 156) sogar noch einen zusätzlichen Punkt, einen weiteren Punkt automatisch, wenn er die Sonderfertigkeit *Gefäß der Sterne* erlernt hat. Die Elfen führen diese Technik im *sala-sandra* durch, weswegen dies auch der Name der Technik ist (außerdem verwenden sie nicht ihre Ritualkenntnis, sondern ihren *Musizieren-* oder *Singen-Wert*), bei Druiden kennt man sie als *Sumus Blut*, bei Hexen als *Atem der Mutter*. Die Methoden erfordern, dass sich der Zaubernde mindestens einen Monat zurückzieht (Magier vorzugsweise an ihre Heimat-akademie oder an einen astral ausgezeichneten Ort, Elfen auf jeden Fall zurück in den Kreis ihrer Sippe; analoges für die anderen Traditionen) und versucht, sich 'in Einklang mit den Kräften zu bringen'. Wenn der Zauberer das Ritual nicht unter diesen Randbedingungen durchführen kann (etwa weil er sich zu weit entfernt oder an einem profanen Ort aufhält oder gar, weil er aus der Gemeinschaft ausgeschlossen wurde), 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 (unabhängig vom Gelingen; nicht vor Spielbeginn); jede Große Meditation kostet pauschal 400 AP.

RÜCKKAUF VERLORENER AE

Es gibt im Laufe eines Zaubererlebens immer wieder einmal Situationen, in denen es erforderlich ist, mehr als 'einfach nur zu zaubern', nein, man muss 'alles geben' – unter anderem auch einen Teil der eigenen Matrix, des eigenen magischen Musters, um einen Effekt permanent zu machen, magische Übel abzuwehren oder ein dauerhaft wirkendes Artefakt zu schaffen. (Ganz abgesehen davon, dass es Wesen geben soll, die sich eben von diesen magischen Mustern ernähren ...)

Dies bedeutet schlicht und ergreifend, dass der Zauberer bei einer solchen Aktion permanente Astralpunkte (bisweilen als pAsP abgekürzt) verliert, weil er einen Teil seines astralen Musters auf das Ziel seines Zaubers oder ein Artefakt übergehen lässt (genauer: er formt aus einem Teil seines eigenen magischen Musters ein Muster für das Artefakt), wodurch sich zwar nicht die Größe seines 'Astralgefäßes' (die Basis-AE) ändert, sehr wohl aber dessen Kapazität (der nutzbare Anteil dieser 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), also die 'aktuelle Speicherkapazität' wieder auf die Basis-AE zu erhöhen', als den Astralenergie-Grundwert anzuheben. Der Rückkauf eines verlorenen pAsP kostet einheitlich 50 AP; es muss hierfür eine Woche (25 ZE) geistiger Übungen Zeit 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.

VERBESSERUNG DER MAGIERESISTENZ

Der Grundwert der Magieresistenz berechnet sich ja als $(MU+KL+KO)/5$ plus Modifikationen nach Rasse, Kultur und Profession (bei fast allen magischen Traditionen ein positiver Wert) plus eventuelle MR-Veränderungen aus dem Vorteil *Hohe Magieresistenz* oder dem Nachteil *Niedrige Magieresistenz*. Um nun in eventuell anstehenden magischen Duellen oder beim Kontakt mit feindlich gesonnenen Geisterwesen nicht völlig hilflos dazustehen, empfiehlt es sich für Zauberer, sich bisweilen um die Verbesserung der geistigen Widerstandskraft zu bemühen.

Folgende Methoden sind hierbei möglich:

- die Verbesserung des Grundwerts durch Steigerung der Eigenschaftswerte Mut, Klugheit oder Konstitution.
- der Erwerb einer der Sonderfertigkeiten *Aurapanzer*, *Eiserner Wille* oder *Gedankenschutz* (siehe im Band *Aventurische Zauberer*), die die MR in bestimmten Bereichen verbessern können. (Auch für Nichtzauberer geeignet.)
- der Abbau des eventuell vorhandenen Nachteils *Niedrige Magieresistenz*. Dies erfordert den Einsatz von 300 AP pro vorhandenem Punkt niedriger MR.



DIE RITUALE DER VERSCHIEDENEN MAGISCHEN TRADITIONEN

ALLGEMEINES ZU RITUALEN UND RITUALFERTIGKEITEN

RITUALKENNTNISSE

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' 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 Ritualkenntnis während ihrer Ausbildung, und 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 Ritualkenntnis kann wie ein gewöhnliches Talent gesteigert werden, wobei die jeweils eigene nach Spalte E gesteigert wird, eine eventuell erlernte fremde nach Spalte G.

ERLERKEN UND AUSFÜHREN VON RITUALEN

Regeltechnisch zählt jedes Ritual als Sonderfertigkeit. Es muss also einmal gelernt werden, indem der Held einen Lehrmeister aufsucht und die benötigten *Lernkosten* investiert. Es ist nicht möglich, Rituale im Selbststudium zu lernen, und bis auf extrem seltene Ausnahmen sind sie auch keinen Büchern zu entnehmen. Mitunter gibt es aber noch gewisse *Voraussetzungen*, die ein Held erfüllen muss, um das Ritual überhaupt erlernen zu können. Dies ist fast immer eine passende Ritualkenntnis, manchmal aber auch ein vorgegebener TaW in Talenten oder die Kenntnis von bestimmten anderen Ritualen. Sobald der Held das Ritual beherrscht, kann er es ausführen. Dies läuft fast genauso ab wie das Zaubern: Er muss eine bestimmte *Technik* ausführen und braucht dafür eine gewisse Zeit (die *Zauberdauer*). Anschließend muss er eine *Ritualprobe* ablegen, und zwar auf seine Ritualkenntnis (siehe oben), wobei sowohl die geprüften drei Eigenschaften als auch die eventuellen Zuschläge oder Erleichterungen vom jeweiligen Ritual abhängen.

Unabhängig vom Gelingen der Probe muss er dann die *Ritualkosten*, also die notwendigen Astralpunkte, von seiner aktuellen Astralenergie abziehen. (Hier unterscheiden sich das Vorgehen von Zaubern, denn auch bei einem misslungenen

Ritual sind immer die vollen AsP-Kosten aufzubringen.) Ist die Probe gelungen, tritt die *Wirkung* ein und hält für eine gewisse Zeit an: die *Wirkungsdauer*.

Ähnlich wie bei vielen Zaubern hängen die Auswirkungen vieler Rituale auch davon ab, wie gut der Zauberende die Probe bestanden hat: Je mehr 'RkP' (Ritualkenntnis-Punkte) ihm nach der Probe verblieben sind, desto stärker die Zaubewirkung. Die Abkürzung für diese übrig gebliebenen RkP heißt **RkP***.

OBJEKTRITUALE

Es gibt eine bestimmte Art von Ritualen, die von den meisten Zauberern 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 etc. Sobald ein solches Ritual einmal erfolgreich ausgeführt wurde, verfügt das bezauberte Objekt über bestimmte Fähigkeiten, auf die der Zauberer immer wieder zugreifen kann. Manchmal unterstützt das Objekt nur die Fähigkeiten des Zaubers, manchmal wohnen ihm aber auch eigene Zauberelemente inne, die der Zauberende mit geringem bis gar keinem Kraftaufwand immer wieder abrufen kann.

Auch diese Objektrituale sind Sonderfertigkeiten, die der Zauberende erst einmal erlernen muss. Anschließend kann er den vorbereiteten Gegenstand (Magierstab, Vulkanglasdolch) 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. 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 von dem Zauberer aktiviert werden. Auch hierfür ist dann eine (Aktivierungs-)Probe auf die Ritualkenntnis gefordert, von deren Ergebnis die Auswirkungen der jeweiligen Kraft abhängen: Je besser der Zauberer in der Lage ist, seinen Gegenstand einzusetzen, desto besser kann er auch dessen Kräfte nutzen.

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'), 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.

DOLCH UND BLUT:

VON DEN GEHEIMEN RITUALEN DER DRUIDEN

Geheimer noch als die Zauber der Druiden sind ihre Rituale. Sie wurzeln im uraltesten Wissen dieser Gemeinschaft, das den Mythen zufolge schon alt war, als vor Jahrtausenden Geoden auf die Stammeszauberer der Ferkinas trafen und das Druidentum in seiner heutigen Form begründeten. Nur von Druidenmund zu Druidenohr dürfen die überlieferten Worte weitergegeben werden, und wer dagegen verstößt, hat von seinen Brüdern keine Gnade zu erwarten. Noch kein Druidenritual hat jemals – soweit wir wissen – Auskunft über die geheimen Rituale gegeben, und es heißt, Druiden widerstünden gar der Folter. So nimmt es nicht wunder, dass Außenstehende – namentlich die Magieryilden – wenig mehr wissen, als dass es Druidenrituale gibt (und selbst das ist unter Magiern nicht unumstritten). Den haltlosen Spekulationen in *Druidentum & Hexenkult* und den Forschungsberichten einiger Hesindes-Geweihter, die von Herrschafts- und Dolchritualen sowie einer angeblichen Astralextraktion aus gewöhnlichem Erdboden berichten, schenkt jedenfalls kaum ein Gildenmagier Glauben. Druidenrituale sind langwierige Zauberhandlungen von fast einem Tag Dauer, die die Druiden ganz allein, in völliger Abgeschlossenheit in den Wäldern, durchführen; vorzugsweise an Orten, die seit Urzeiten als magisch und heilig gelten und durch Steinkreise, Dolmen ('Trolltische') oder Menhire (Rogolan für 'aufgerichtete Felsbrocken') 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 Druidenritualist barfuß, besser noch nackt sein soll, 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.)

REGELTECHNISCHES ZU DRUIDENRITUALEN

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 Druidenritualist damit selbst Beschränkungen auf.

Spontane Modifikationen sind bei Druidenritualen nicht möglich, aber RkP* spielen in einigen Fällen eine Rolle. Wir stellen hier diejenigen Rituale vor, die unter Druiden wohlbekannt sind; das schließt nicht aus, dass es noch weitere gibt – lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf!

Eine Ausnahme unter den hier aufgezählten Sonderfertigkeiten stellt die *Druidenrache* dar (siehe Seite 47), die zwar für Druiden typisch ist und unter ihnen ihre größte Verbreitung hat, weswegen wir sie hier beschreiben, die aber auch in einigen anderen Repräsentationen existiert und daher auch für andere Zauberer zugänglich ist.

DIE HERRSCHAFTSRITUALE

„Am frühen Morgen, bei Praios' Gruß, nahmen wir das Anwesen des S. im Sturm (wiewohl Geistererscheinungen und aus dem Boden hervorspringendes Feuer den Weibel Harmon und die Gemeine Halla dahinrafften und Waffenmeister Murac wohl den Noioniten zu überantworten ist) und machten keine Gefangenen. Allein, außer besagtem S. fand sich auch kein Anwesender. (...) Im Hain innerhalb der Wehrmauern entdeckten wir alsbald eine Truhe, gar seltsam gefüllt mit Haarlocken verschiedenster Herkunft, mit Fingernägeln, fein säuberlich sortiert, gar einem kleinen Zeh, dabei Gift- und Rauschkraut vielerlei Art wie auch Puppen und Figurinen aus Lehm, die mit Kratz- und Stichspuren verunziert waren. (...)“

Nach Vollzug heimgekehrt und die Seelen der Verschiedenen Boron dem Herrn anvertraut, erreichte uns der Bote mit der Nachricht vom Tode Ihrer Herzöglichen Erhabenheit, des Herzog-Wahrers von Weiden, der sich vor Schmerzen delirierend in einen Speer geworfen habe ...“

—Rapport des Cron 'Greifenklau' von Ferdok, Erz-Inquisitor für die Ordnung Nordland (etwa das Gebiet des heutigen Weiden), vom XIX RAH 644 v.H., aus dem Bosparano übersetzt

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

Was wir ebenfalls kennen, ist die Möglichkeit, einem Opfer einer solchen Bezauberung zu helfen: Um die Verbindung zwischen Druidenritualist 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 Druidenritualist aber wieder ganz normal auf sein Opfer einwirken (wenn die Wirkungsdauer bis dahin noch nicht zu Ende ist). Gelingt die Zauberprobe sogar um den vollen Ritualkenntniswert 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 ein neues 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.

DAS WACHS DER HERRSCHAFT

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druidenmagie)

Lernkosten: 100 AP

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 Meiskinnes und schlägt fast täglich seine Kinder." oder dergleichen mehr).

Wirkung: Der Druiden kann nun RkP* Tage lang von dem Wachstigüchchen Gebrauch machen: Wenn er es mit seinem Vulkanglasdolch 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 (siehe MBK 68).

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 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

Reichweite: beliebig

Wirkungsdauer: RkP* Tage

Merkmale: Herrschaft, Verständigung

Geeignete Zeit: Dieses Ritual wird bei abnehmendem oder Neumond ausgeführt; zu anderen Zeiten ist es zusätzlich um 12 Punkte erschwert.

DIE MINIATUR DER HERRSCHAFT

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druidenmagie), SF *Wachs der Herrschaft*

Lernkosten: 150 AP

Ritualprobe: MU/KL/IN +MR

Technik: Der Druiden fertigt er 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 Beeinflussungszauber (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, und so weiter. Die Probe auf den Zauber wird wie üblich abgelegt (ist aber pro 10 Meilen Entfernung zum Opfer um 1 erschwert), kostet den üblichen AsP-Betrag, und der Zauber wird – wenn gelungen – direkt auf das Opfer übertragen.

Ritualkosten: 13 AsP

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.



DER KRISTALL DER HERRSCHAFT

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druidenmagie), SF *Wachs der Herrschaft*

Lernkosten: 150 AP

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 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

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.

DAS AMULETT DER HERRSCHAFT

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druidenmagie), Merkmalskenntnis *Beherrschung*, SF *Kristall der Herrschaft*

Lernkosten: 200 AP

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 eine Stunde sein Opfer wie unter der Wirkung des Zaubers IMPERAVI beherrschen: Er schreibt dem Opfer vor, wohin es gehen, was es tun und sagen soll. Dabei benutzt er alle fünf Sinne des Opfers mit. Jede Aktivierung erfordert eine *Ritualkenntnis*-Probe 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 notwendige dritte Probe hätte einen Zuschlag von 4 Punkten und kostet 4 AsP, die nächste um 6 Punkte erschwert und kostet 8 Punkte etc. Das Opfer kann sich anschließend an nichts erinnern, was es während dieser Zeit erlebt hat.

Ritualkosten: 17 AsP

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.

»Kchorech setzte sich im Schneidersitz hin, nahm ein langes Messer aus schwarzem Stein zur Hand und bohrte es sich ohne Umschweife in die Wade, so dass die Klinge auf der anderen Seite heraustrat. Dabei verzog er keine Miene. Zwei der hühnenhaften Barbaren mussten herbeispringen, um Junker Hagen an der Flucht zu hindern, der sich durchaus weigerte, es dem Herausforderer gleichzutun. Erst, als er sich unter Wehgeschrei mit seinem Messer ein wenig geritzt hatte, gaben sie sich zufrieden. So ist der Zweikampf der Trollzacker: Blut um Blut, bis der Feigere aufgibt. [...] Später vertraute Kchorech mir an, ihre Priester hätten ein schauerliches Ritual, mit dem sie einen meilenweit entfernten Mann zwingen könn-

ten, "sein Blut zur Erde strömen zu lassen", wie er es ausdrückte. Mich schauderte.«
—aus In den Schluchten der Trollzacken von Kara ben Yngerrimm, Angbar, 16 Hal

DIE WURZEL DES BLUTES

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druidenmagie)

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: MU/KL/IN +MR

Technik: Hierbei muss der Druiden ein Körperstück (Haarlocke, Blut ...) seines Opfers mit einem Lederband an einem Stück Blutulmenwurzel befestigen und diese unter rituellen Gesängen vergraben.

Wirkung: Nun kann der Druiden einmal pro

Tag seinem Opfer Schaden zufügen. Dieser Zauber kostet ihn allerdings genauso viele LeP, wie dem Opfer SP zugefügt werden sollen. Druiden aus dem Volk der Trollzacker glauben, die Kraft des vergossenen Blutes komme direkt der Erdriesin Sumu zugute und verlängere ihr Leben.

Ritualkosten: 13 AsP

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

»... doch nicht nur der soeben in pars totoque beschriebene Stab ist ein solches Artefakt der Macht, dessen Verzauberung nicht des Arcanovi bedarf: Viel hört man über von Töchtern Satuarias verfluchte Objekte, doch wenig vom Dolche, den die Druiden führen und welcher ihnen ein Zeichen ist wie uns der Stab. Wenig scheint er zum Kampfe zu taugen, denn er ist obsidianen, was heißt, aus dem schwarzen Glase, welches man an Feuerbergen findet. Ergo ist er wohl ein signum, wenn nicht gar focus ihrer Kraft ...«

—Appendix II zur Magie des Stabes (Ysilische Ausgabe von 772 v.H., ins Garethi übertragen)

»Natürlich verwenden wir Messer, Beile und andere Werkzeuge, die mit Holz geschäftet sind. Wir leben ja nicht mehr in grauer Vorzeit! Nur der geweihte Dolch ist noch aus einem einzigen Brocken Vulkanglas gehauen, wie Sumu es geschaffen hat; ohne Griff, nur abgerundet an einem Ende. Ganz so, wie die Altvorden es gemacht haben, bevor modernes Werkzeug erfunden wurde.«
—Arnost der Alte, Druiden aus Andergast, im Gespräch mit einem Abgesandten König Efferdand; neuzeitlich

Die Druiden verfügen weiterhin über Rituale, mit denen sie ihren Vulkanglasdolch (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 Vulkanglasdolch muss zunächst mit dem Ritual *Weihe des Dolches* an den Druiden gebunden werden. Weitere Dolchzauber können dann in beliebiger Reihenfolge und Kombination folgen. Der Dolch kann jedoch insgesamt höchstens sieben Zauber annehmen, inklusive des ersten und inklusive des Objektrituals *Apport*, das auch auf den Dolch gelegt werden kann (s. *AZ*, S. 154).

Alle hier verlangten Proben werden wie üblich auf den Wert der *Ritualkenntnis (Druidenmagie)* abgelegt. Misslingt ein solches Ritual, so wird die volle AsP-Summe verbraucht, es fallen jedoch keine permanenten AsP-Kosten an.

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 (siehe *MBK* 83). Sie kann ebenfalls mit den folgenden Ritualen verzaubert werden, wozu die *Ritualkenntnis (Geodenmagie)* benutzt wird.

Die genannten AsP-Kosten gelten für die jeweilige Verzauberung des Dolches, sie müssen natürlich nicht aufgebracht werden, um die jeweilige Fähigkeit des Dolches zu nutzen.

WEIHE DES DOLCHES

Voraussetzungen: TaW Feuersteinbearbeitung 5, Ritualkenntnis (Druidenmagie oder Geodenmagie)

Lernkosten: 100 AP

Erschaffungsprobe: KL/CH/FF +2

Erschaffungskosten: 17 AsP, davon 1 permanent

Wirkung: Analog zu vielen ähnlichen Weiheritualen 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 (siehe S. 12 ff.). Von

der Weihe an gilt der Vulkanglasdolch als magische Waffe, die Dämonen, Geister u.ä. verletzen kann.

GESPÜR DES DOLCHES

Voraussetzungen: IN 12, Ritualkenntnis (Druidenmagie oder Geodenmagie)

Lernkosten: 25 AP

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

Reichweite: RkP*3 Schritt Radius

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmale: Hellsicht

LICHT DES DOLCHES

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druidenmagie oder Geodenmagie)

Lernkosten: 50 AP

Erschaffungsprobe: MU/KL/IN +5

Erschaffungskosten: 21 AsP

Wirkung: Der dem Mondlicht geweihte Obsidiandolch ermöglicht es dem Druiden, im Dunkeln zu sehen. (Behandeln Sie das wie den Vorteil *Nachtsicht*.) Er muss sich hierfür nur leicht mit dem Dolch an der Stirn

ritzen, was 1 SP verursacht. Natürlich ist er unter der Zauberwirkung auch wesentlich leichter zu blenden.

Aktivierungsprobe: MU/KL/IN

Aktivierungskosten: 1 LeP (s.o.)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: RkP* SR

Merkmale: Eigenschaften

BANN DES DOLCHES

Voraussetzungen: Merkmalskenntnis *Antimagie* oder *Geisterwesen*, Ritualkenntnis (Druidenmagie); bei Geoden nicht bekannt

Lernkosten: 100 AP

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.

Aktivierungsprobe: MU/MU/CH

Aktivierungskosten: gegen Geister:

LeP nach Wahl, höchstens RkW; gegen

Dämonen: AsP nach Wahl, höchstens RkW

Reichweite: Berührung, Länge der Linie höchstens halben RkW in Schritt

Wirkungsdauer: eine Stunde pro LeP bzw. eine Minute pro AsP

Merkmale: Antimagie, Dämonisch, Geisterwesen

LEIB DES DOLCHES

Voraussetzungen: KO 12, Ritualkenntnis (Druidenmagie)

Lernkosten: 25 AP

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

SCHUTZ DES DOLCHES

Voraussetzungen: TaW *Wildnisleben* 10, Ritualkenntnis (Druidenmagie oder Geodenmagie)

Lernkosten: 75 AP

Erschaffungsprobe: IN/CH/CH +5

Erschaffungskosten: 21 AsP

Wirkung: Dieser Dolchzauber kann einmal am Tag aktiviert werden, indem der Druiden 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)

Lernkosten: 25 AP

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: augenblicklich

Merkmale: Hellsicht, Telekinese

DIE ERNTE DES DOLCHES

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druidenmagie oder Geodenmagie)

Lernkosten: 25 AP

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 Halt-

barkeit getrockneter oder anderweitig konservierter Pflanzenteile wird nicht beeinflusst.

Merkmale: Objekt, Temporal

LEBENSKRAFT DES DOLCHES

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druidenmagie oder Geodenmagie)

Lernkosten: 100 AP

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 und steckt seine Klinge in die Erde (das heißt, in eine größere Menge des Elements Humus; ein gefüllter Blumentopf reicht zu diesem Zweck nicht aus), bleibt mit ihm in Berührung und konzentriert sich.

Zauberdauer: 7 SR

Wirkung: Ein so geweihter Vulkanglasdolch ermöglicht es dem Druiden, einmal pro Tag RkP*2 Lebenspunkte aus dem Erdreich zu ziehen. Dadurch kann er aber sein LeP-Maximum natürlich nicht übertreffen.

Aktivierungsprobe: IN/KO/KK

Aktivierungskosten: 1 LeP (s.o.)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmale: Heilung, Elementar (Humus)

OPFERDOLCH

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druidenmagie), SF *Blutmagie*

Lernkosten: 100 AP

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 geopfertem Tieres gemäß den Regeln zur Blutmagie verwenden (siehe Seite 35f.). (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 einsetzen, wenn er die Gabe *Prophezeien* anwendet (sofern er diese besitzt, natürlich). Das Opfer muss mindestens 12 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)



Lernkosten: 150 AP

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. Der so geweihte Dolch kann einmal am Tag durch Naturstein (nicht jedoch Mörtel, Backstein o.ä.) schneiden wie ein heißes Messer durch Butter.

Aktivierungsprobe: IN/CH/KK

Aktivierungskosten: 2 AsP

Wirkungsdauer: RkP* x 2 Aktionen

Merkmale: Objekt, Elementar (Erz), Elementar (Feuer)

WEISUNG DES DOLCHES

Voraussetzungen: TaW Magiekunde 10, SF Kraftlinienmagie I, Ritualkenntnis (Druiden oder Geoden)

Lernkosten: 50 AP

Erschaffungsprobe: IN/IN/CH +4

Erschaffungskosten: 19 AsP

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 um so stärker, je näher er der Kraftlinie kommt. Stößt der Druiden 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 S. 95f.).

Aktivierungsprobe: IN/IN/CH

Aktivierungskosten: 2 AsP

Wirkungsdauer: RkP*/2 SR

Merkmale: Hellsicht, Kraft

Seite die Bornischen mit Armbrust un Bogen un we denkt, nu sin wer gerettet, die putzen dat Lumpenpack wech. Aber nee – da kummt mittenmang zwischen denen durch so'n Viech, dat sieht aus wie'n Feuersalamander, nur riesengroß, mit drei Hörnern, un dat brennt. Dat kommt nu auf de Brücke un de Pfeile gehn da durch als wie wenn nix wär, un we denkt, mit uns is et aus. Seh ich doch auf einmal den Waldbauern Ingalf – der het woll bis da nur am Ufer stahn, de Arme hoch und nach Sonnenaufgang sehn, wie wenn er morgens zu Herrn Praios am beten wär. Geht der Alte also jetzt auf die Brücke, da wo der Dämon drauf is, stellt sich da hin vor den un secht – dat vergess ich nie: "Das dunkle Feuer wird dir nichts nützen, Flamme Widi Racks" – oder so ähnlich – "Ich bin im Bund mit den Elementen. Du kannst nicht vorbeil! Der Zorn des Wassers wird dich verschlingen!" Götter, wat sind wir gelaufen!«

—Bauer Fredo aus den Misaaunen, gehört in einer Kneipe zu Trallop, neuzeitlich

DRUIDENRACHE

Voraussetzungen: Spruchzauberer, MU 15

Lernkosten: 100 AP, halbiert für Kenner der SF *Verbotene Pforten*

Ritualprobe: keine

Ritualkosten: das Leben

Wirkung: Die Druidenrache (die auch von anderen Magiebegabten angewandt werden kann und von der es auch seltene Varianten in anderen Repräsentationen gibt) ist ein spektakulärer Akt der Selbstvernichtung, bei dem der Zaubrer seine gesamte aktuelle Lebensenergie und Ausdauer, seine Konstitution, das Charisma und den Mut in Astralenergie umwandelt. (Also: Die hinzugewonnenen AsP errechnen sich aus LeP +AuP +KO +CH +MU.) Die dadurch gewonnene Kraft kann er in den oder die letzten Zaubrer seines Lebens legen.

Um die Umwandlung in Gang zu setzen, wendet der Druiden sich mit gespreizten Beinen und ausgestreckten Armen nach Osten, verharrt so 20 Aktionen lang 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 Zaubrer, die er während der letzten Stunde seines Lebens wirkt, sind die ZiW verdreifacht, und Wirkungsbeschränkungen der Art "... jedoch maximal ZiW Punkte" gelten nicht. Spontane Modifikationen sind ebenso möglich wie sonst auch, desgleichen der Einsatz permanenter AE, um einen permanent wirkenden Zaubrer zu erzeugen. Des weiteren kann der sterbende Druiden seine permanente AE investieren, um Gegenzauber zu erschweren: pro 2 pAsP, die der Druiden in einen Zaubrer einbindet, ist eine Zaubrerprobe zum Aufheben desselben um einen Punkt schwieriger. Spätestens eine Stunde nach Aktivieren der DRUIDENRACHE muss das Werk vollendet sein, sonst war das Opfer vergebens. (Druiden, die gestorben sind, ohne ihre letzte Aufgabe erfüllt zu haben, sagt man eine Tendenz nach, als Geister umzugehen.)

Wenn der Druiden 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 Zaubrers in stinkender Asche.

So gut wie alle Druiden erwerben diese Fertigkeit, 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 'Giftschrank' 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.

„Dat letzte Stück sin wer gerannt wie blöde, dem Galotta sein Pack gleich nimmer uns her. Bald hätten se uns gehabt, aber we heff dat grad noch schafft über de Brück. Da stehn auf der andern

HARMONIE DER WELT: DIE MAGISCHEN 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. 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.

Wie viele Elfenlieder es tatsächlich gibt, ist unbekannt, denn sie gehören zu den Geheimnissen des Elfenvolks, die für Außenstehende am schwierigsten zu verstehen sind. Daher ist es den Gelehrten bisher auch nicht gelungen, wirksame antimagische Techniken gegen die Wirkungen der Elfenlieder zu entwickeln.

Voraussetzung für das Erlernen von Elfenliedern ist es, zweistimmigen Gesang zu beherrschen. Dies ist bei allen Elfen der Fall, bei Halbelben nur dann, wenn sie über den entsprechenden Vorteil verfügen. 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 Musikverständnis ist, das nicht

erlernt werden kann. Andererseits gibt es in der elfischen Magie keine Ritualkenntnis, da die Elfen ihre Rituale vollständig über Singen und Musizieren abhandeln.

EXPERTE: IAMA

Jeder Elf erhält bereits in seiner Kindheit ein Seeleninstrument: das *iama*, ein Musikinstrument, mit dem er 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* im *salasandra* 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 als seinem *iama* vollbringt, um ein Elfenlied zu spielen, ist um 7 Punkte erschwert. (Dies entspricht dem Nachteil *Artefaktgebunden*, ist aber allein auf die Zauberslieder beschränkt, die mit *Musizieren*-Proben gewirkt werden.)

Der Verlust seines *iama*s ist für jeden Elf so schlimm wie der Tod eines engen und langjährigen Freundes, und manch ein streunender 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.

DAS SORGENLIED

Lernkosten: 75 AP

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 und 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 handelt.

Wirkungsdauer: entspricht der Zauberdauer

Merkmale: Hellsicht, Verständigung

ZAUBERMELODIE

Lernkosten: 150 AP

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 Zaubersproben um 3 Punkte erleichtert.

Kosten: 7 AsP

Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: TaP* Spielrunden nach Verklingen des Liedes

Merkmale: Eigenschaften, Kraft

DAS FRIEDENSLIED

Lernkosten: 250 AP

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 herbeirufen 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.

Um dennoch einen Angriff oder einen Angriffszauber auszuführen, muss dem Kämpfer eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen, die um die TaP* des musizierenden Elfen erschwert sind – für jede einzelne Aktion ist auch eine eigene *Selbstbeherrschungs*-Probe notwendig. Parade- oder Ausweichen-Bewegungen hingegen sind immer möglich. Sobald ein Betroffener innerhalb der Zone durch einen anderen Kämpfer Schadenspunkte erleidet, sind seine nächsten 3 *Selbstbeherrschungs*-Proben um die erlittenen SP erleichtert. Aggressive Aktionen gegen den musizierenden Elfen erfordern *Selbstbeherrschungs*-Proben, die zusätzlich um 7 Punkte erschwert sind.

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, da der Elf sein eigenes Instrument nicht mehr hört.

Kosten: 10 AsP pro Stunde

Zielobjekt: der Zauberrunde selbst, alle intelligenten Lebewesen (kulturschaffenden Zweibeiner), nicht aber Dämonen, Untote, Elementare oder Golems; magische Lebewesen (Einhörner, Drachen, Chimären etc.) und Geister können von der Melodie betroffen sein, sind es jedoch üblicherweise nicht; Achaz dürfen eine MR-Probe ablegen, um die Wirkung abzuschütteln.

Reichweite: Radius von TaP* x 3 Schritt

Wirkungsdauer: beliebig, bei Beendigung (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.

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

WINDGEFLÜSTER

Lernkosten: 100 AP

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: entspricht der Zauberdauer; 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)

LIED DER LIEDER

Lernkosten: 150 AP

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 inneren 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: mit dem ersten Ton Beginn der Wirkung

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 angröhlen, 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 Mu-

sikanten, 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 Musikanter 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 Zaubervirkung des Liedes jäh ab und die Zaubervirkung 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.

Modifikation: 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 TaP*, allerdings sind die Talentproben hierbei jeweils um +1 erschwert, und das Misslingen auch nur einer Probe bricht den Zauber.

Merkmale: Eigenschaften



FREUNDSCHAFTSLIED

Lernkosten: 50 AP

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 aufeinanderfolgenden 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 jedoch, 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 BALSAM SALABUNDE heilen, wenn er keine AsP mehr hat, beim Zauber werden in diesem Fall die 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 ZfP*.

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

ERINNERUNGSMELODIE

Lernkosten: 150 AP

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, welche 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 be-

sonders gut und hat am Vortrag 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

MELODIE DER KUNSTFERTIGKEIT

Lernkosten: 250 AP

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 Handwerkstalents steigt für die Dauer des Liedes um die doppelten TaP* aus der Singen-Probe. Der TaW des Handwerkstalents 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 jedoch zahlreiche Lieder, die ähnliche Funktion haben, aber in ihrer Wirkung weitergehen oder spezialisierter sind. Ein Beispiel sei das *Bauschlied*, das bei der Bauscherte 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

LIED DES TROSTES

Lernkosten: 150 AP

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 einem 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 (siehe auch *Unter der Dämonenkrone*, S. 10f.), 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 Firnelten 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

LIED DER REINHHEIT

Lernkosten: 150 AP

Ritualprobe: eine Singen- oder Musizieren-Probe +5; eine Probe pro halber Stunde die TaP* können angesammelt werden

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 TaP* abhängen sollten – hierbei können die TaP* aus den einzelnen Proben natürlich nach und nach angesammelt werden. Üblicherweise wird das Lied gemeinsam von mehreren Elfen gesungen, und mindestens 20

TaP* 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 W6 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 Firnelken in letzter 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: TaW/2 (Singen oder Musizieren) Schritt Radius; bei mehreren Vortragenden die Hälfte der Summe dieser Werte

Wirkungsdauer: augenblicklich, wobei das Land nachträglich natürlich wieder verseucht werden kann.

Merkmale: Antimagie, Umwelt

DER WILLE DER ERDE: DIE RITUALE DER GEODEN

DER RING DES LEBENS

So, wie die Druiden ihren Vulkanglasdolch mit bestimmten Ritualen belegen, verfügen auch die zwergischen Geoden über einen besonderen Gegenstand, den sie auf ihren geheimnisvollen Treffen mit Hilfe von besonderen Ritualen mit besonderen Kräften ausstatten können: den 'Ring des Lebens', einen Halsreif aus lauterem Gold in Form einer in ihren eigenen Schwanz beißenden Schlange, der dem jungen Geoden am Ende seiner Ausbildung um den Hals gelegt wird.

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 um so 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), und eine Probe auf die Ritualkenntnis des Geoden (die sogenannte Erschaffungsprobe) entscheidet über den Erfolg des Unternehmens. Selbstverständlich kann jeder Geode nur den eigenen Ring des Lebens mit Ritualen belegen. Es gibt zahlreiche Faktoren, die die Erschaffungsprobe erleichtern oder erschweren können:

◆ Jedes Ritual um die Zahl der Verzauberungen erschwert ist, die schon auf dem Ring liegen.

◆ Bei Vollmond ist das Ritual um 1 Punkt erleichtert, bei abnehmendem oder Neumond um 3 Punkte erschwert.

◆ Wenn es innerhalb eines Geodenkreises 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 ist. 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.

DIE SEELE DER SCHLANGE

Unter den Geoden ist der Glaube verbreitet, die rastlose Seele ihres verstorbenen Zwillingbruders würde in den Schlangengehen, sobald dieser sie gefunden habe. So wären sie bis zu jenem Moment vereint, da die beiden Seelen einen leblosen Zwergkörper und dessen zu Staub zerfallenen Goldreif zurücklassen, um gemeinsam vor Angrosch zu treten.

Solange die Zwillingseele 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 Proben 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.

WEIHE DER SCHLANGE

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geodenmagie)

Lernkosten: 100 AP

Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +1

Erschaffungskosten: 38 AsP und 3 LeP, davon je 1 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.

MAGNETISMUS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geodenritual)

Lernkosten: 150 AP

Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +2

Erschaffungskosten: 21 AsP, davon 1 per-

manent, und W6 LeP

Technik: Der Geode muss sich auf den Boden knien und auf die Kraft von Sumus Gebeinen konzentrieren.

Zauberdauer: 6 Aktionen

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 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. Alle diese KK-Proben sind um die TaP* des Geoden erschwert, Einzelheiten der Auswirkungen bleiben Meisterentscheid.

Aktivierungsprobe: KL/KO/KK

Aktivierungskosten: 10 AsP

Reichweite: RkW Schritt Radius um den Geoden herum

Wirkungsdauer: RkW KR (A)

Merkmale: Umwelt, Elementar (Erz)

GEODISCHER WASSERBANN

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geodenmagie)

Lernkosten: 75 AP

Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +2

Erschaffungskosten: 21 AsP und W6 LeP

Technik: Der Geode hält für 5 Aktionen die Luft an und schüttelt sich dann wie ein nasser Hund.

Zauberdauer: 7 Aktionen

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*.

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 ebenfalls durch eine solche Luftschicht vor Wasser geschützt ist. Jede Person kann diese Zaubervirkung 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)

MACHT ÜBER DEN REGEN

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geodenmagie), SF Geodischer Wasserbann

Lernkosten: 100 AP

Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +5

Erschaffungskosten: 21 AsP und W6 LeP
Technik: Der Geode blickt in die gewünschte Richtung, hebt beide Arme zum Himmel und konzentriert sich auf die Wolken.

Zauberdauer: 6 Aktionen

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 TaP* 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 (sowohl SP wie auch GE-Proben sind denkbar) entscheidet der Meister nach verfügbarer Wassermenge und RkP*.

Aktivierungsprobe: IN/KO/KK

Aktivierungskosten: 19 AsP

Reichweite: RkW x 250 Schritt

Wirkungsdauer: bis alle Wolken im Wirkungsbereich aberegnet sind.

Merkmale: Umwelt, Elementar (Wasser)



SEELLENFEUER

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geodenmagie)

Lernkosten: 200 AP

Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +2

Erschaffungskosten: 21 AsP und W6 LeP

Technik: Der Geode streckt den linken Arm aus und dreht sich um die eigene Achse.

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkung: Durch dieses Ritual gewinnt der Ringträger die Kraft, Seelenfeuer – ähnlich dem kalten Licht eines Irrlichtes – 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 RkW*/3 SP pro KR. Das Seelenfeuer ist, einmal herbeigerufen, 'standorttreu' – es kann also zum Errichten von Flammenbarrieren verwendet werden, nicht aber als 'Fernlenkwaffe' auf ein Opfer geschleudert werden.

Aktivierungsprobe: IN/CH/KK

Aktivierungskosten: 2 AsP pro KR und Schritt Radius

Reichweite: maximal RkW x 2 Schritt Radius um den Geoden herum

Wirkungsdauer: nach AsP (A)

Merkmale: Kraft, Schaden

HERR DER FLAMMEN

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geodenmagie)

Lernkosten: 150 AP

Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +4

Erschaffungskosten: 21 AsP und W6 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 hin schweben soll.

Zauberdauer: 12 Aktionen

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 reicht ein RkW von 5, für eine Fackel RkW 7, ein Lagerfeuer RkW 10 etc. Um das Feuer von einem brennenden Haus abziehen, sollte schon ein RkW von 20 oder mehr 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.

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)

MACHT DES LEBENS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geodenmagie)

Lernkosten: 150 AP

Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +2

Erschaffungskosten: 21 AsP und W6 LeP

Technik: Der Geode berührt mit beiden Händen den Reif und konzentriert sich auf die ihm innewohnende Kraft.

Zauberdauer: 6 Aktionen

Wirkung: Dieses Ritual verleiht dem Ring die Gabe, den Träger vor allen Wesen zu schützen, denen widernatürliches Leben eingehaucht wurde (darunter fallen 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). Keines dieser Wesen kann den Geoden angreifen oder berühren, so lange er es nicht selbst angreift oder berührt. Auch indirekte Angriffe (das gezielte Umwerfen eines Schrankes, das Auslösen einer Lawine) sind nicht möglich; intelligente Untote können den Geoden jedoch sehr wohl in seinen Aktivitäten behindern, so lange sie ihn dadurch nicht verletzen. Besonders mächtige Untote können versuchen, den Schutz zu überwinden, was ihnen jedoch um so schwerer fällt, je höher die RkP* des Geoden sind (Einzelheiten sind Meisterentscheid).

Aktivierungsprobe: MU/IN/CH

Aktivierungskosten: 8 AsP + 1 pro 10 Aktionen

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: RkW Minuten (A)

Merkmale: Antimagie

KRÄFTE DER NATUR

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geodenmagie), SF *Macht des Lebens*

Kosten: 100 AP

Erschaffungsprobe: MU/IN/CH

Erschaffungskosten: 21 AsP und W6 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.

Zauberdauer: min. eine halbe Stunde

Wirkung: Die Macht dieses Rituals erlaubt 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 die Stufe des RkW 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). Außerdem muss der Geode die vollen AsP aufbringen, nicht die halben Kosten, wie es sonst bei misslungenen Proben üblich ist.

Aktivierungsprobe: IN/CH/KO

Aktivierungskosten: 7 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmale: Heilung, Elementar (Humus)

WIRBELNDER LUFTSCHILD

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geodenmagie)

Lernkosten: 100 AP

Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +2

Erschaffungskosten: 21 AsP und W6 LeP

Technik: Der Geode berührt den Ring des Lebens kurz mit einer Hand, über die er vorher kurz darüber geblasen hat.

Zauberdauer: 1 Aktionen

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 Wurf- waffe (Blasrohrpfeile kosten nichts, schwere 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)

LAUFEN DES WINDES

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geodenmagie), SF *Luftschild*

Kosten: 250 AP

Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +4

Erschaffungskosten: 21 AsP und W6 LeP

Technik: Der Geode atmet tief ein und aus und konzentriert sich auf sein schwindendes Gewicht.

Zauberdauer: 3 Aktionen

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 Wirkungs- dauer sein Gewicht im Laufe von einer Minute zurück, was in der Regel ausreicht, um auch aus größerer Höhe einigermaßen sicher zu landen.

Aktivierungsprobe: IN/FF/GE

Aktivierungskosten: 12 AsP + 3 AsP pro SR

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: max. RkP* SR

Merkmale: Eigenschaften, Elementar (Luft)

WEG DURCH SUMUS LEIB

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geodenmagie), SF *Macht des Lebens*

Lernkosten: 200 AP

Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +6

Erschaffungskosten: 21 AsP und W6 LeP

Technik: Der Geode berührt das Element, in das er eindringen will, mit beiden flachen Händen und bittet im Geiste um Hilfe.

Zauberdauer: 12 Aktionen

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.

Nur 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 irgendwann einmal durch Bergbau und Verhüttung geraubt wurde. Bei magischen Artefakten aus Metall wird zudem sämtliche innewohnende Magie freigesetzt und wirkt auf den Träger des Artefaktes.

Aktivierungsprobe: MU/IN/KK

Aktivierungskosten: 14 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: bis der Zielpunkt erreicht ist.

Variante: Es ist dem Geoden auch möglich, bis zu RkW/3 weitere Personen mitzunehmen, die dafür die ganze Zeit (direkten oder indirekten) Körperkontakt mit ihm haben müssen. Dies kostet ihn zusätzliche 6 AsP pro Person, außerdem wird die RK-Probe um die Anzahl der Mitreisenden erschwert. Es ist nicht möglich, jemanden unfreiwillig auf diese Reise mitzunehmen. Einzelheiten, falls der Kontakt zwischen Geoden und Mitreisenden unterwegs ab-

bricht, entsprechen den Folgen beim LEIB DER ERDE (siehe LC 101).

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)

WEITERE RITUALE

Über die bisher aufgezählten 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 Geodenspieler nicht erlernt

werden kann, 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 Spielergeoden zu lehren – gegen eine angemessene Entschädigung, versteht sich.

DIE GESTALT AUS RAUCH

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Geoden)

Kosten: 250 AP

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 Zauberkraftigkeiten) und ist allen Wünschen des Geoden unterworfen. Es kann nur durch magische Attacken verletzt werden 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 Auslöschen der Flamme lässt die Gestalt sofort verschwinden.

Zauberdauer: 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 zwischendurch 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.

TRANK DES UNGEHINDERTEN WEGES

Ebenfalls den Ritualen zuzuordnen ist die Herstellung eines Trankes, der auf den Sonnenwendfesten 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 fährtenlos, jedoch mögen die Spuren durchaus an Stellen liegen, wo niemand sie je 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 für ein Jahr lang auf die Wirkung des Trankes verzichten.

DIE MACHT DER KÄLTE

Die dem sechsten Element zugeordneten Rituale zählen zu den finstersten Geheimnissen der Geoden, von denen nur eine Handvoll der verdorbensten Herren der Erde Kenntnis haben. Gerüchteweise bestehen die Ringe dieser lebensverneinenden Zauberer 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 Energie 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.

VERTRAUTENTIER UND RACHEFLUCH: RITUALE DER HEXEN

VON DEN HEXENTIEREN, AUCH VER- TRAUTE ODER FAMILIARI GEHEIßEN

»Die Familiari der Satuaria-Anbeterinnen, gemeyniglich Hexenthier, Zauberthier oder Vertrauter 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, 194 v.H.
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 alchimisti-
schen Rezept zur Gift-
herstellung, etwa 700 v.H.

»Sepharael, Geführte mein,
schönstes aller Tiere.
Find mit mir des Weisen Stein,
in finstrier Nacht mich führe!«
—aus dem Monolog der
Lusminea im Schauspiel
'Hexenmond', uraufgeführt
in Kuslik im Jahre 2473
Horas

Im Folgenden soll von den
Vertrauten der Hexe die
Rede sein: von Tierarten, die
selbst über eine schwache
Magie verfügen und die eine
besondere Verbundenheit mit
der Hexe aufweisen. Es ist
angebracht, diese Tiere und
ihre Fähigkeiten einer
genaueren Betrachtung zu
unterziehen, da im Volks(aber-)glauben die
abenteuerlichsten Gerüchte über Wesen, Charakter und
Fertigkeiten der 'Zaubertiere' kursieren.
Die meisten Hexen nehmen ein Tier bei sich auf, das sie zu
ihrem Vertrauten machen. Das Tier ist immer von der selben
(oder verwandten) Art wie das Seelentier der Hexe selbst, z.B.
wird eine Schwester des Wissens mit Seelentier Nesselvipser
nur eine Schlangenvertraute halten. Da ein solcher Vertrauter
von seiner Bindung an in engem übersinnlichen Kontakt zur
Hexe steht, wächst das Tier nicht zu einem normalen Exem-
plar 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 um Katzen,
Raben, Eulen, Schlangen oder Kröten, doch gibt es auch
Hexen, die Kleinaffen oder Spinnen wählen.

Eine ähnlich enge Beziehung ist auch zwischen den Geoden
vom Zweige der Diener Sumus und bestimmten Tierarten
bekannt. Sie bevorzugten Schlangen, Falken, Hunde und
Wildkatzen.

Die hier präsentierten Regeln gelten für
Töchter Satuarias, Geoden vom Zweig
der Diener Sumus und einge-
schränkt auch für die Zibiljas.

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 wun-
dern, dass viele
Aventurier das
Erscheinen irgendei-
nes Raben oder
schwarzen Katers als
düsteres Vorzeichen
sehen und sich daher
eine Menge Sprich-
worte und abergläubi-
sche Vorstellungen um
die entsprechenden
Tierarten ranken, die
zum eher geringen Teil
auf hesindegfälliger
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 Satuarias 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 Hand-



lungen 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 überzogen erscheint, kann er dem Vertrauten eine KL-Probe abverlangen.)

Der Vertraute erhält zu diesem Zeitpunkt seine spieltechnischen Werte, die Sie auf S. 57 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. 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. Von einer Hexe (oder einem Geoden), die ein zweites Vertrautentier gefunden hätte, gibt es keinerlei Berichte.

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 Abenteurpunkte 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 20).

DIE BINDUNG EINES VERTRAUTEN

Nur Hexen, die über den Vorteil *Früher Vertrauter* (siehe AZ 146) verfügen, haben bereits zu Spielbeginn einen Vertrauten. Üblich ist es hingegen, dass das Tier der Hexe im Lauf der ersten Abenteuer begegnet und die Bindung dann erst vollzogen wird.

Dies sollte allerdings in enger Zusammenarbeit zwischen Meister und Spieler geschehen, da es sich um ein Erlebnis handelt, dass die Zukunft der jungen Hexe sicherlich entscheidend prägt.

Für die Bindung selbst ist die Sonderfertigkeit *Vertrautenbindung* nötig (s. AZ 160). Die Bindung selbst wird mit AP bezahlt, und zwar bei Katze, Eule, Falke, Hund, Rabe und Spinne mit 80 AP, bei Güldenschlange, Vogelspinne und Wildkatze 100 AP. Verfügt der Vertraute allerdings über höhere Werte als der jeweilige Mindestwert, dann muss die Hexe für die Bindung höhere Kosten veranschlagen (siehe unten).

Durch die Bindung erhält das Tier eigene Astralenergie, eine *Ritualkenntnis* (Vertrautenmagie) mit dem Startwert von 3 und erlernt den Zauber *Zwiesgespräch* (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.

DIE GENERIERUNG EINES VERTRAUTEN

Die Werte eines Vertrauten müssen vor Spielbeginn festgelegt werden. Die Werte in den einzelnen Eigenschaften können frei gewählt werden, wobei es für jede Tierart natürlich gewisse Obergrenzen gibt (siehe Tabelle). Dabei gilt für alle Eigenschaften zunächst einmal der erstgenannte, also niedrigere Wert. Darüber hinaus kann jedes Tier auch noch bis zu 30 Punkte auf die Eigenschaften verteilen, hierbei darf aber keine der genannten Maxima (die höhere Zahl in der Tabelle) überschritten werden. Für jeden Punkt, der der Vertraute auf diese Weise erhält, muss die Hexe allerdings bei der Bindung 2 zusätzliche AP ausgeben.

Darüber hinaus kann ein Vertrauter auch noch über zusätzliche AsP, AuP und/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 5 AP.

MACHTVOLLE VERTRAUTE

Eine Hexe, die der Vorteil *Machtvoller Vertraute* wählt (AZ 146), wird einen besonders prächtigen Vertrauten erhalten. In der Regel sind dies größere oder gefährlichere Tierarten, die anderen Hexen eigentlich nicht offen stehen. So kann statt einer Güldenschlange eine Speikobra oder Boronsotter zur Vertrauten einer Schlangenhexe werden, statt einer Hexenkatz kann es ein Luchs oder Gepard sein etc. Bei der Generierung eines solchen machtvollen Vertrauten sollten Sie sich ebenfalls an den in der Tabelle genannten Werten orientieren, allerdings können Sie die Eigenschaften um bis zu 45 Punkte anheben. Nach Absprache mit dem Meister (und gesundem Menschenverstand) können einige Werte auch über das angegebene Maximum hinaus gesteigert werden – die Hexe muss aber für jeden solchen Punkte die doppelten Bindungskosten bezahlen. Kampfwerte sollten gegebenenfalls in Absprache mit dem Meister an das größere Tier angepasst werden.

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.

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 Kampfregeln mit Tieren, die in MBK ab S. 70 angerissen sind. Dies gilt vor allem bei flugfähigen Vertrauten, aber zum Beispiel auch für den Gezielten Biss und das Anspringen.

ÜBLICHE VERTRAUTENARTEN

	Katze	Wildk.	Hund	Eule	Rabe	Falke	Schl.	Kröte	Affe	Spinne
MU	6-9	8-10	6-14	5-14	6-11	6-16	3-8	5-10	4-10	7-14
KL	2-5	2-4	3-8	4-9	4-9	2-5	2-6	4-9	3-8	2-6
IN	5-10	5-10	3-8	4-9	3-8	3-7	3-7	3-8	5-8	2-7
CH	7-12	7-12	5-10	6-10	4-10	4-8	4-9	4-10	6-9	5-6
FF	3-5	2-5	2-5	4-10	3-8	3-7	1-2	1-2	8-16	5-10
GE	10-16	11-17	7-13	4-8	5-9	6-12	9-15	2-3	10-16	8-14
KO	5-10	7-12	8-14	7-10	7-10	5-10	6-10	7-10	7-11	4-9
KK	2-4	3-9	4-12	2-4	2-4	2-4	2-5	1-2	3-6	1-2
INI	13	14	8	8	8	12	7	1	9	11
LE	10	10*	12	7	5	6	7	4	12	6
AE	5	4	4	7	6	4	8	15	4	7
AU	45	50	50	70	40	90	15	15	25	25
RS	1	1	2	1	1	1	1	0	1	0
AT	11	12	11	12/1	11/2	17/4	11	0	8	12***
PA	11	13	5	4/1	7/1	7/1	4	0	8	3
TP	4 SP	2x(W+1)	W+3	W+2	W+1	W+2	3 SP	0	2 SP	W+1**
GS	10	11	11	12/1	13/1	25/1	5	0,3	7	6
MR	4	3	1	4	4	2	4	6	1	6

*) Die Vertrauten-Wildkatze verfügt sozusagen über 7 Leben: Sie hat automatisch den Vorteil *Vom Schicksal begünstigt* (siehe **Aventurische Helden**, S. 111).

**) Die Vogelspinne verfügt über ein Gift der Stufe 3, das 1W20 SP anrichtet. Das Gift von Roter Jungfer und Schwarzer Witwe hat leicht lähmende Wirkung und erzeugt 1W6+1 TP. Für alle Gifte gilt: Sie wirken innerhalb von einer Stunde nur einmal auf das selbe Opfer.

***) 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.

können kleinere Lasten schleppen und sind beherzte 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 Hundeart – doch hochgezüchtete Siebenwindläufer oder Orkische Kampfhunde scheinen nicht dazu zu gehören.

Eule: Schleier-, Schädel-, Dämmer- und Sichelohr-eulen zählen genauso zu den Vertrauten der Verschwiegenen Schwe- stern wie Uhus und Käuzchen. All diese Tiere sind reine Nachttiere, ihre Nachtsicht wird von keinem anderen Vertrau- ten 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 *hervorra- genden Nachtsicht* nur *einfache Nachtsicht* und *Scharfblick bei Tag* als Vertrautensinne besitzt.) Nachtwinde sind als Vertraute übrigens völlig ungeeignet.

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. Nach Anbruch der Dunkelheit sind alle Werte der Rabenvögel (mit o.g. Ausnah- men) zu halbieren.

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.

Schlange: Es gibt drei Schlangenarten, die sich zu Vertrauten eignen: die glänzend grüne Smaragdnatter, 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

DIE BISLANG BEKANNTEN VERTRAUTEN-TIERARTEN

Katze: Die Vertrauten der Hexen stammen je nach Charakter- verwandtschaft der bestimmten Hexe aus den unterschiedlich- sten Katzenrassen. Am häufigsten ist sicherlich die unheimli- che 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 Cha ay Zhamorrah oder gar eine Wildkatze an eine Menschenfrau.

Viele Hexen bevorzugen große schwarze Tiere – zumeist Kater. Katzen-Vertraute 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 Zähig- keit bekannt sind. Sie sind etwas kleiner als die bekannten Wildkatzen, jedoch ebenso scheu: Sie meiden die Gegenwart anderer Zweibeiner.

Hund: Die Weißen Berghunde und Schwarzen Olporter werden von den Geoden gerne als Vertraute erwählt. Sie besitzen einen feinen Geruchssinn und ein gutes Gehör,

Göldenschlange bisweilen nur einen Durchmesser von zwei Fingern aufweist. Die Göldenschlange kann auch als Vertraute der Diener Sumus gewählt werden.

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 LeP 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.

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.

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 fängt, spinnen die beiden anderen Arten haltbare Netze für Insekten. Alle Arten besitzen einen giftigen Biss, der jedoch selten für den Menschen gefährlich ist.

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 kann der Spieler der Hexe dazu verwenden, 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. Dabei darf kein Wert über das Anderthalbfache seines Startwertes hinaus gesteigert werden. Ausnahme ist die Astralenergie, die beliebig gesteigert werden kann. Attacken von Vertrauten gelten als magische Angriffe, die in der Lage sind, auch dämonische Wesenheiten zu verletzen. Besonders erfahrene Vertraute (mit einer Astralenergie von 20 oder mehr Punkten) sind in der Lage, ihre MR als Panzer gegen magische Angriffe einzusetzen (sie besitzen also einen 'Magischen RS' wie viele andere zauberkräftige Wesen auch).

DIE VEREINIGUNG

In jeder Vollmondnacht halten Hexe und Vertrauter ein Treffen ab, das unter den Töchtern Satuaras 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 Lebenspunkt und -1 Loyalitätspunkt 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 Übertragung 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.

REGENERATION

Vertraute regenerieren ebenso wie die Hexen Lebens- und Astralenergie. Die Höhe hängt jeweils von ihrer maximalen Energie ab und beträgt jeweils ein aufgerundetes Zehntel des Maximums pro Nacht. Wenn sie die Nacht in Körperkontakt mit der Hexe verbringen, steigt diese Regeneration noch um 1 Punkt, und zwar entweder einen LeP oder einen AsP nach Wahl.

DIE VERTRAUTENMAGIE

In Verbindung mit ihrer Meisterin – gelegentlich aber auch unabhängig von ihr – verfügen die Vertrauten über eine eigene Magie, für die sie, wie weiter oben beschrieben, mit einem beschränkten Vorrat an Astralenergie ausgerüstet sind. Die folgenden Zauber werden jeweils vom Vertrauten ausgeführt und auch mit dessen Astralenergie gespeist. Die Probe ist bei den Zaubern notiert, der Vertraute erhält einen Bonus in der Höhe seiner Ritualkenntnis (Vertrautenmagie). 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.



ZWIEGESPRÄCH

Lernkosten: 10 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 (LC 163) und ähnelt in keiner Weise einer konkreten Sprache. Jedes Vertrautentier wird zudem die ihm wichtigsten Sinnesindrücke 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 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 61ff.)

Ritualkosten: 2 AsP

Zielobjekt: Hexe

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: so lange die Berührung nicht unterbrochen wird

Merkmal: Verständigung

STIMMUNGSSINN

Lernkosten: 15 AP

Ritualprobe: IN/IN/CH

Technik: Das Tier berührt die Hexe an einer beliebigen Körperstelle (es reicht, wenn die Hexe das Tier kraut) 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. Mit diesem Zauber 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

TIERSENNE

Lernkosten: 15 AP

Ritualprobe: KL/IN/IN

Technik: Der Vertraute berührt die Hexe, schließt die Augen (so weit möglich) und verharret, als würde es 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 pro Spielrunde

Zielobjekt: Hexe

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: nach AsP, max. RkP* SR

Merkmale: Eigenschaften, Verständigung

Die Tiersinne sind im einzelnen:

Katze: Nachtsicht, Gehör

Wildkatze: Nachtsicht, Gehör

Eule: Hervorragende Nachtsicht

Rabe: Scharfblick bei Tag

Falke: Hervorragender Scharfblick bei Tag

Hund: Geruch, Gehör

Schlange: Geruch, Magiegespür

Kröte: Hervorragendes Magiegespür

Affe: Sinnenschärfe +3

Spinne: Hervorragender Tastsinn

Nachtsicht entspricht dem gleichlautenden Vorteil (AH 110), während *Hervorragende Nachtsicht* jegliche Nachteile durch geringe Beleuchtung völlig vermeidet, so lange überhaupt nur Reste von Licht vorhanden sind. *Geruch, Gehör und Scharfblick* wirken wie die Vorteile *Hervorragender Sinn* (AH 109), *Hervorragender Scharfblick* verstärkt die Auswirkungen noch einmal, ebenso der *Hervorragende Tastsinn*, mit dem selbst Schritte und andere leichte Erderschütterungen wahrgenommen werden. *Magiegespür* entspricht dem Zauber ODEM ARCANUM (LC 128), abgesehen von der Wirkungsdauer der Wahrnehmung: Als ZIP* gelten hierbei die RkP* des Tieres. Bei *Hervorragendem Magiegespür* sind die RkP* für diesen Zweck verdoppelt.

HEXE FINDEN

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 Rich-

tung, 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

DINGE AUFSPÜREN

Lernkosten: 10 AP

Ritualprobe: KL/IN/IN (+ Modifikation, siehe unten)

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* 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 Meisters) 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

DEN SCHLAF RAUBEN

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: 50 Aktionen

Wirkung: Ein Vertrauter kann einem Men-

schen, den er im Schlaf beobachtet, teilweise dessen Regeneration entziehen. Die geraubten Punkte entsprechen maximal den RkP* (natürlich höchstens bis zum vom Schläfer erwürfelten Wert). Das Opfer hat während dessen Alpträume von dem konkreten Tier, das den Schaden verursacht, könnte sich also bei einer Begegnung mit dem Tier vage an es erinnert fühlen.

Ritualkosten: 1 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: RkP* Schritt
Wirkungsdauer: RkP* SR (A)
Merkmale: Einfluss, Verständigung

UNGESEHENER BEOBSACHTER

Lernkosten: 20 AP
Ritualprobe: IN/IN/CH
Technik: Der Vertraute berührt die Hexe und beide verharren regungslos für die Zeit der Zauberdauer.

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, irgend etwas 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 Sin-

nen Anteil hat, erleidet die Hexe für jeden SP einen Punkt Erschöpfung.
Ritualkosten: 7 AsP
Zielobjekt: Hexe
Reichweite: RkW in Meilen
Wirkungsdauer: maximal bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang (A)
Merkmal: Verständigung

SPEZIELLE ZAUBER

Es gibt noch drei weitere Zauber, die die Kröte (und teilweise die Spinne) besitzt:

TARNUNG

Tierarten: Kröte und 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: Unter der Wirkung des Zaubers erzeugt eine Tarnung, die den Auswirkungen des CHAMAELEONI 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

KRÖTENGIFT

Tierarten: Kröte
Lernkosten: 20 AP
Probe: 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. Dadurch überzieht sich die gesamte Hand mit einer Haut, wie sie weiter oben beschrieben wurde. Eine Krötenhand bedeutet für ihren Träger je 1 Punkt Abzug auf CH und FF, sie kann nur mit Antimagie oder durch Heilmagie, die wenigstens 7 LeP spendiert, wieder in den ursprünglichen Zustand versetzt werden.

Ritualkosten: 4 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: permanent
Merkmal: Form

KRÖTENSCHLAG

Tierarten: Kröte
Lernkosten: 15 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 SCHADENZAUBER BANNEN unterbrochen werden kann. Die Kröte wendet immer ihre gesamte AE auf, sie kann den Krötenschlag also nicht dosieren.
Ritualkosten: alle AsP, siehe oben
Zielobjekt: Einzelwesen
Reichweite: RkW/2 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Merkmal: Schaden

VON ALLERLEI SATUARISCHEM FLUG-GERÄT

»Der Bauer Ettel aus dem Weiler K. bezeugte, auch nach Anwendung peinlicher Befragung, dass seine Nachbarnsrau, das Köhlerweib Gerla, sich am Dritten des Namenlosen, zur Abenddämmerung, in die Regentonne gesetzt habe und sodann gen Firun in die Nacht geflogen sei. Dies bezeugte Ettel im Namen Praios des Herrn, und auch dass er nicht trunken oder berauscht gewesen sei. Besagte Gerla ward von jenem Tage an nicht mehr gesehen.«
 —aus den Protokollen des Oberst-Inquisitors Hartmann von Benzensbrück, niedergeschrieben im Tobrischen in den Jahren 854 – 856 BF

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 sogenannten '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. *) 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

*) Zumindest geben Analysezauber wider, dass sich eine elementare Luft-Komponente und das Merkmal Telekinese in der Mixtur und auf 'aktiven' Besen aufspüren lassen – aber dies hätte man auch ohne ANALYS und OCULUS schließen können ...

der Versammlungsplätze der Hexen liegen ja auf ansonsten unerreichen 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 und eine gewisse Menge an Ausrüstung (maximal 20 Stein) tragen kann. So lange die Hexe jedoch nicht auf dem Fluggerät sitzt, verfällt es in eine zeitweilige Starre, aus der es vor seinem nächsten Einsatz wieder erweckt werden muss. Dies heißt nicht mehr und nicht weniger, als dass Hexen für ihre Flugkunststücke 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 Flugkunststückchen 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 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 (*Fliegen*-Probe).

VON DEN FLÜCHEN DER HEXEN

Der Inhalt des großen Kupferkessels brodelte heftig.

"Nimmer mehr sollst du Freude finden unter den Menschen!"

Eitriger Krötenschemel wurde in das stinkende Gebräu geworfen und kräftig eingerührt, so dass sich die Farbe zu einem giftigen Grün wandelte.

"Nimmer mehr soll jemand ein freundliches Wort für dich finden!"

Getrocknete Krötenzungen folgten dem Pilz, und Rauch begann sich über der Oberfläche zu kräuseln.

"Nimmer mehr sollst du Frieden an einem Orte finden!"

Ein geschwärzter Metallsplitter flog platschend in die schwindende Masse.

"Nimmer mehr sollst du Willkommen geheißen werden an Heim und Feuerstatt!"

Zerstoßene Gänsefedern glitten zischend in den Kessel und verdichteten den Rauch zu einem dicken Gewebe über dem Trank.

"Nimmer mehr soll ein Herz in Liebe sich zu dir erheben!"

Amethystsplitter rieselten aus schmutzigen Fingern auf die Oberfläche des zähen Gebräus. Bald schon war der Inhalt des Kupferkessels nicht mehr als eine trockene, schwarze Kruste, die sich am Boden festgebrannt hatte.

Mit Sorge beäugte der große Rabe Horax seine Meisterin. Wut und Hass umgaben die kleine, schmuddelige Frau mit ihrem verfilzten Haar und dem aus Rabenfedern bestehenden Umhang und sträubten dem Vogel das Gefieder. Er wusste, dass er bald einen Flug würde wagen müssen; einen Flug, der, wenn er erfolgreich war, seine Meisterin schon bald tagelang händereibend und hämisch kichern lassen würde. Und tatsächlich: die hagere Frauengestalt stieß die Kruste im Kessel mit dem großen Holzlöffel los, griff ungeachtet der brütenden Hitze nach dem schwarzglitzernden Pulver und stäubte es über den Raben, der auf ihren Arm geklettert kam.

"Horax, mein Lieber", kicherte sie inbrünstig und hob den Vogel auf Augenhöhe, "man braucht nicht die Gabe, um vorauszuahnen, dass bald jemand mit Stock und Feuer aus der Stadt gejagt werden wird ..."

Nachdem sie den glitzernden Staub über den Raben gestreut und ihm dabei zischende Worte zugeflüstert hatte, vollbrachte ihr Hass das Werk.

Heiseres Lachen erfüllte die stickige Hütte. Raxan Schatten-schwinge öffnete einen Fensterladen und warf den Raben hinaus in die Nacht.

"Du sollst leiden, Schurke!", fluchte sie grimmig. "Und leiden wirst du."

DAS ERLERNEN VON HEXENFLÜCHEN

Das Wissen über Flüche wird von Mund zu Mund in Hexennächten weitergegeben, und daher beherrscht nicht jede Hexe die gleichen Flüche: 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 Abenteurpunkten investieren, die bei dem jeweiligen Fluch vermerkt ist. Zum Erlernen müssen keine Astralpunkte aufgewendet werden. Besitzt die Hexe nicht genug freie Abenteurpunkte, kann sie den Fluch auch nicht erlernen; dann muss sie bis zu einer späteren Hexennacht warten.

ALLGEMEINE FLUCHTECHNIK

Hexenflüche sind starke magische Rituale, die ausschließlich den Hexen zu eigen sind. Sie erfordern die *Ritualkenntnis* (Hexenmagie) und werden nur von Hexen an andere Hexen

weitergegeben – eine Weitergabe an Außenstehende gilt unter den Töchtern Satuaras als todeswürdiger Verrat. Ihre Auswirkungen haben für das Opfer meist verheerende Wirkung, bringen die Hexe selbst jedoch im besten Fall in den Kerker (*Warzen ins Gesicht*), 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 Schimpfwörtern. Solche Flüche kosten die doppelte der unten angegebenen Astralenergie, zudem hat diese Methode den Nachteil, dass die Hexe direkt bei dem Fluch beobachtet wird, wodurch ihr schwere Strafen drohen. Im *Zorn* gesprochene Flüche besitzen übrigens die Eigenheit, automatisch auf den LeP-Vorrat der Hexe zurückzugreifen, wenn 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 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.

Der Fluch in kalter Wut kann nur zu Mitternacht übertragen werden, und das Opfer muss zu dieser Zeit schlafen. Wenn es aus dem Schlaf erwacht, bekommt es die volle Wirkung des Fluchs zu spüren.

Ob der Fluch gelingt, hängt von der Probe in Ritualkenntnis ab. Dem Opfer steht aber immer eine Gegenprobe zu, um den Auswirkungen des Zaubers zu entgehen. Einzelheiten zu dieser Gegenprobe sind bei dem jeweiligen Fluch genannt. Unabhängig vom Ausgang dieser Gegenprobe kostet ein einmal ausgesprochener Fluch die Hexe die volle Astralenergie.

Jähzornige Hexen fackeln meist nicht lange, sondern wünschen dem Opfer ihres Hasses lebend die Pocken an den Hals und schicken noch einen RADAU, eine GROSSE GIER (nach glühenden Kohlen) und einen KRÄHENRUF hinterher. Häufig macht die Hexe erst Halt, wenn sie keine Astralenergie mehr besitzt, um ihre Zauberei zu speisen. (Dies sollte eigentlich vom Rollenspiel abhängen, doch der Meister kann eine *Selbstbeherrschungs*-Probe verlangen, erschwert um den Jähzorn-Wert der Hexe, bei deren Misslingen die Hexe noch einen weiteren Zauberei nachlegt.)

Rachsüchtige Hexen dagegen wühlt die Kalte Wut im Bauch, die sie hegen und pflegen, während sie all ihr Streben darauf richten, die verhasste Person zu vernichten. Diese Töchter Satuaras verwenden die Rache wie ein feines Skalpell; sie benutzen nicht nur Flüche und

Zauber, sondern auch Verleumdung und Intrigen. Dies kann Wochen, Monate, ja sogar Jahre dauern – während derer die Hexe ihr gesamtes Streben auf diese Aufgabe richtet. (Möchte die Hexe sich während dieser Zeit mit anderen zeitaufwendigen Dingen beschäftigen, kann der Spielleiter die Probe um den Wert der Hexe in *Rachsücht* erschweren oder eine *Selbstbeherrschungs*-Probe verlangen, die ebenfalls um die Rachsücht erschwert ist.)

Auch eine jähzornige Hexe kann Flüche später durch ihren Vertrauten übertragen, ebenso wie eine rachsüchtige Hexe Flüche im *Zorn* schleudern kann. Die Ritualprobe ist einem solchen Fall jedoch um die Hälfte der eigenen schlechten Eigenschaft erschwert.

GEGENSTÄNDE VERFLUCHEN

Unter Aufwendung der doppelten 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 unten) verflucht werden, kostet dies die zehnfachen Fluchkosten.

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* entgegen geschleudert wurde, erfährt die Bedingung bei einer Übertragung durch einen Vertrauten durch die in den Fluch eingewobene Vertrautenmagie *Zwiegespräch*, 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 enthalten, so dass das Opfer im Schlaf von der Bedingung erfährt. Permanente Verfluchungen kosten ein Fünffaches, im *Zorn* ausgesprochene permanente Flüche sogar ein Zehnfaches der Astralenergie, die Sie bei dem entsprechenden Fluch angeben finden.

GEMEINSAM FLUCHEN

Es ist auch möglich, dass mehrere Hexen gemeinsam einen Fluch wirken. Dies kann entweder mittels eines vorbereiteten UNITATIO oder während einer Hexennacht geschehen – fast immer mit permanenter Wirkung. (Für die Ritualprobe gilt analog das zu Zaubern während eines UNITATIO Gesagte.)

FLÜCHE BRECHEN

Prinzipiell können Flüche mit antimagischen Zaubern gebrochen werden. Dabei hängt der genaue Antimagie-Spruch natürlich vom jeweiligen Fluch und seinen Merkmalen ab. Zunächst muss ein Antimagier den Fluch jedoch als solchen identifizieren (z.B. mit ANALYS oder *Magiekunde*, falls er sich mit satuarischer Zauberei auskennt), die Probe auf Hellsichtzauber oder Talent ist generell um die RkP* der Hexe erschwert.

Hat er recherchiert, dass es sich um 'satuarische Fluchmagie' handelt (die keineswegs jedem Magier bekannt ist), kann er mit der passenden Antimagie versuchen, den Fluch aufzuheben. (Verfluchte Gegenstände sind übrigens ebenfalls mit einer Probe auf den entsprechenden Hellsichtzauber + RkP* zu entdecken.)

Praios-Priester heben Flüche mit *Vertreibung des Dunkelsinns* auf, Hesinde-Diener mildern kurzfristige Flüche mit der

Reinigenden Erkenntnis und heben permanente Flüche mit *Argelions Bannender Hand* auf.

In jedem Fall gilt, dass das Brechen von Flüchen (auf magische Weise wie durch göttliche Hilfe) um die bei der Ritualprobe übrigbehaltenen RkP* erschwert ist (gelingt die Probe bei Liturgien allerdings ohne den zusätzlichen RkP*-Aufschlag, kann die Spielleiterin eine zeitweise Milderung des Fluches zulassen).

Auch permanent gesprochene Flüche können aufgehoben werden, jedoch ist in diesem Fall die Zauber- oder Mirakelprobe um die doppelten RkP* erschwert.

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

Ritualprobe: MU/IN/CH +4

Gegenprobe des Opfers: MU-Probe, erschwert um die halben RkP*

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 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, und auch Fackel-, Kerzen- oder Lampenschein behagt dem Opfer allgemein nicht. Im Kampf gegen brennende Waffen muss es seinen neuen Wert (Angst vor Feuer) auf sämtliche Kampfaktionen als Mali anrechnen.

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

Ritualprobe: MU/IN/KK +4

Gegenprobe: KO-Probe, erschwert um die halben RkP*

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 usw. 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 gesprochener 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: Einfluss, Form

BEUTE!

Lernkosten: 75 AP

Ritualprobe: IN/CH/CH +5

Gegenprobe: IN-Probe, erschwert um die RkP*

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 einem Tier angegriffen, dann wird es sich mit Sicherheit auf den Verfluchten stürzen. Im Kampf gegen ein Rudel von Tieren muss sich der Verfluchte stets mit der Mehrzahl der Tiere auseinandersetzen, und sie sind nur schwer von ihm abzubringen.

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 IN-Probe +RkP* 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

Ritualprobe: KL/IN/KK +6

Gegenprobe: keine, da keine bestimmte Person betroffen ist.

Wirkung: Auf den von der Hexe bestimmten Bereich von maximal RkW 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 2W 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 (Wasser)

HEXENSCHUSS

Lernkosten: 75 AP

Ritualprobe: IN/CH/KK +0

Gegenprobe: KO-Probe, erschwert um die halben RkP*

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 fallen um je 6 Punkte (wodurch auch stets die Kampfwerte vermindert werden). Jede Kraftanstrengung schmerzt, besondere Kraftakte sind mit einem *Hexenschuss* nicht möglich. Nach jeder SR legt das Opfer eine einfache KO-Probe 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

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 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 Ackerland verloren ist. Diese Hexenrache ist seit alter Zeit bekannt und gilt als ein sicheres Zeichen für die Präsenz einer Satuar-Anhängerin.

Ritualkosten: 21 AsP

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmal: Dämonisch (Mishkhara)

KRÖTENKUSS

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: (MU/CH/CH) +4

Gegenprobe: CH-Probe, erschwert um die halben RkP*

Wirkung: Nach einem *Krötenkuss* ist der Betroffene von einer abstoßenden und furchteinflößenden 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 sogar 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 irgend jemandem ein Gespräch beginnen, dann muss er zunächst eine CH-Probe ablegen. Gelingt diese, muss der Angesprochene noch eine 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 mit einem *BÖSEN BLICK* zu vergleichen). 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 CH-Probe +RkP* 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

Ritualprobe: (MU/KL/IN) +3

Gegenprobe: KK-Probe, erschwert um die halben RkP*

Wirkung: Das Opfer verliert nach Wunsch der Hexe sein Augenlicht, Gehör, seinen Riech- oder Tastsinn. Alle Aktivitäten, die den Einsatz von Sicht erfordern (auch entsprechende Zauber), sind nicht möglich, das Opfer ist in fremder Umgebung auf seinen Tastsinn und die Hilfe anderer angewiesen. Der Zauber wirkt auch auf jegliche Form astralen Sehens.

Ritualkosten: 10 AsP

Wirkungsdauer: RkP* mal 2 Spielrunden, permanent möglich

Merkmal: Eigenschaften

PECH AN DEN HALS WÜNSCHEN

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: MU/IN/IN +0

Gegenprobe: MU-Probe, erschwert um die halben RkP*

Wirkung: In der nächsten Zeit hat das Opfer besonderes Pech: Alle Eigenschaftsproben, Attacken, Paraden, Ausweichmanöver und Fernkampfangriffe 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 *Tolpatsch* (siehe AH 114 und 116).

Ritualkosten: 8 AsP

Wirkungsdauer: RkP* Tage, permanent möglich

Merkmal: Eigenschaften

PESTILENZ

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: (MU/KL/CH) +Stufe der Krankheit

Gegenprobe: KO-Probe, erschwert um die halben RkP* (-3 für *Resistenz gegen Krankheiten* bzw. +5 bei *Krankheitsanfälligkeit*)

Wirkung: Das Opfer erkrankt unmittelbar an der von der Hexe benannten Krankheit (keine Dämonenfäule).

Ritualkosten: Stufe der Krankheit in AsP

Wirkungsdauer: augenblicklich, danach nimmt die Krankheit ihren normalen Verlauf.

Merkmal: Dämonisch (Mishkhara)

SCHLAF RAUBEN

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: KL/CH/CH +5 (Bei Opfern mit dem Nachteil *Schlafstörungen* entfällt der +5-Aufschlag.)

Gegenprobe: MU-Probe, erschwert um die halben RkP*

Wirkung: Dieser gängigste aller Hexenflüche bewirkt, dass das Opfer keinen Schlaf mehr findet. Dadurch verliert er die nächtliche Regeneration und wird nach und nach unkonzentrierter und reizbarer. Nach der

zweiten durchwachten Nacht ist er nicht mehr in der Lage, Erschöpfungspunkte durch Rasten abzubauen, aber 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 114**).

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

Ritualprobe: MU/CH/KO +5

Gegenprobe: KO-Probe, erschwert um die halben RkP*

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 KO-Probe zu, um den Fluch zu brechen. Diese KO-Probe wird von mal zu mal um 1 Punkt leichter (nach der ersten SR also erschwert um die halben RkP* -1 etc.)

Ritualkosten: 15 AsP

Wirkungsdauer: bis die Gegenprobe gelingt

Merkmal: Schaden

UNFRUCHTBARKEIT

Lernkosten: 50 AP

Ritualprobe: IN/KO/KO +5

Gegenprobe: KO-Probe, erschwert um die halben RkP*

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 eine KO-Probe gelingen, sonst bringt es eine Miss- oder Totgeburt zur Welt.

Ritualkosten: 12 AsP

Wirkungsdauer: RkP* in Wochen, permanent möglich

Merkmal: Dämonisch (Asfaloth)

VIHVERSTÜMMELUNG

Lernkosten: 35 AP

Ritualprobe: IN/KO/KO +3

Gegenprobe: KO-Probe, erschwert um die vollen RkP*

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.

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 rege-

neriert sich das verfluchte Körperteil nach Ablauf der Wirkungsdauer im Rahmen der normalen Heilung wieder.

Ritualkosten: 12 AsP

Wirkungsdauer: ZfP* in Tagen, permanent möglich

Merkmale: Form, Schaden, Dämonisch (Asfaloth)

WARZEN SPRIEßEN

Lernkosten: 50 AP

Ritualprobe: IN/CH/CH -2

Gegenprobe: CH-Probe, erschwert um die halben RkP*

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 **AH 118**). 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: 1 Tag, permanent möglich

Merkmal: Eigenschaften, Form

ZUNGE LÄHMEN

Lernkosten: 25 AP

Ritualprobe: IN/CH/FF +0

Gegenprobe: Selbstbeherrschungs-Probe, erschwert um die RkP*

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: Herrschaft

STEINGEWORDENE ZAUBEREI: DIE KRISTALLKUGEL

»Vom Mandricon, welches eyn mächtiger Magus im Feßthumschen und wölgeachtet auch bey Vöget und Leuwenkirch, saget man, ihm sey eygen eyn Cristall voller Zauberwerck, mit welchem er abwehret Garst und Ghuul und Meuchlerpack und mit welchem er wöl eynen Blick in die Sphairen wirfft. Alleyn, das scheynt mir gar wunderlich, es maag wöl eher eyn schwartzes Aug seyn.«

—aus dem Reisebericht des Hesinde-Geweihten Emmeran Haardtroder aus dem Jahre 691 v.H., heute aufbewahrt im Tempel zu Zorgan

»So sey es dem Magus oder der Maga von Reputation nicht verwehret, zu tragen eyne Sphäre von Cristall oder Alchimistencristall, ihnen zu helfen bey seherischem Werck. Massiv sey sie und mit Feilicht vom Madasilber durchsetzet. Magus und Maga achten sie wohl, denn sie ist von zerbrechlicher Natur. Also will es mir wohl als Modethorheyt scheynen, daß man sie eynsetzet in den Stecken, wie ich selbst zuhauf gesehen im Vinsaltschen Hertzogthum.«

—aus dem Vorwort zur sog. Elenviner Ausgabe der Magie des Stabes, undatiert, vermutlich 320 v.H.

»Neben dem Stabe ist die Kugel aus Kristall wohl das unter *Magicae* am häufigsten anzutreffende Artefactum. Und so nimmt es nicht wunder, dass mancherlei Forschung betrieben wird, die Kräfte ebendieser zu bündeln und freizulegen. Indes muss concidiert werden, dass die Wege der Kristallomantie noch weitestgehend unerforscht sind, so dass diese Examinationes bislang noch nicht zum Kern der Macht dieses Objectums vorgedrungen sind.
—aus Artefakte in Vergangenheit und Gegenwart von Ignatius von Punin, neuzeitlich

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*, S. 165). Die geometrisch perfekte Kugelgestalt sowie die Verwendung von natürlichen Kristallen mit Einschlüssen von gediegenem Silber oder haarfeinen Mondsilberfäden erwies sich jedoch als ausgesprochen empfänglich für verschiedenste magische Muster. Durch die Entwicklung zahlreicher Rituale wurde die Kristallkugel zum universellen persönlichen Artefakt jedes echsischen Kristallomanten, diente ihm aber insbesondere als Schlüssel zum Verständnis der magischen Welt.

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. 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, aber 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 echsischen 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 geschaffenen Kristalle zurück, wie sie vor allem im Kloster Tarf' El-Hazaqur Mor im Raschtulswall angefertigt werden. Der Wert solcher natürlicher oder Dschinnen-Kristalle ist allerdings nicht zu unterschätzen, denn sie sind machtvoller als die gläsernen Exemplare.

DIE RITUALE

Den Echsen, die ja die kalte Nacht meiden, gilt die Macht des Mondes als besonders geheimnisvoll und tiefgründig, und das Material der Einschlüsse wie auch die Kugelform deuten

bereits auf einen starken Bezug zu Mada hin. Deren Kraft hat einen wesentlichen Anteil an der Kraft der Kristallkugel und muss von dieser in großen Mengen aufgenommen werden. Daher sind die folgenden Rituale tunlichst im Schein des Vollmondes zu vollziehen, 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 Bergkristallkugel handelt. Die Kugel kann innerhalb von vier Wochen nur mit jeweils einem Ritual belegt werden. Sobald ein Ritual misslingt, muss der Kugelbesitzer wenigstens drei Monate warten, bevor er versuchen kann, dieses Ritual zu wiederholen – andere Rituale sind bis dahin aber durchaus möglich.

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 auch nur er kann die einzelnen Kräfte der Kugel benutzen. Dazu muss er die Kugel die ganze Zeit in der Hand halten und sich während der Zauberdauer auch 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 das die halbe 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.



KUGEL IM STAB

Manche Gildenmagier bevorzugen eine Kugel, die in die Spitze ihres Stabes eingelassen ist (siehe hierzu auch S. 80). 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 der Stabes.

DAS FASSUNGSVERMÖGEN DER KRISTALLKUGEL

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 Zaubern tragen, Dschinnenkugeln ebenso wie die von Achaz-Kristallomanten hergestellten sechs und natürliche gewachsene Kugeln maximal sieben Zaubern.

Es ist jedoch möglich, mehrere Kugeln mit unterschiedlichen Zaubern an sich gebunden zu haben.

BINDUNG DER KUGEL

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie, Kristallomantie oder Scharlatanerie)

Lernkosten: 100 AP

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.

BRENNGLAS UND PRISMA

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie, Kristallomantie oder Scharlatanerie)

Lernkosten: 50 AP

Erschaffungsprobe: KL/KL/FF +5

Erschaffungskosten: 11 AsP

Wirkung: Eine mit diesem verbreiteten Zauber belegte Kugel kann auf Wunsch ihre Brennweite (auf maximal 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.

Aktivierungsprobe: KL/KL/FF

Aktivierungskosten: 1 AsP

Zauberdauer: 7 Aktionen

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

SCHUTZ GEGEN UNTOTE

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie)

Lernkosten: 150 AP

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 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. Besonders mächtige Untote können versuchen, den Schutz zu überwinden, was ihnen jedoch um so schwerer fällt, je höher die RkP* des Zaubernenden 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 2W+6 SP zufügt und eventuell (bei einem Patzer in der Probe) durch ihre eigenen magischen Gewalten zerbricht.

Aktivierungsprobe: KL/CH/CH

Zauberdauer: 5 Aktionen

Aktivierungskosten: 5 AsP pro Stunde

Wirkungsdauer: maximal RkP* Stunden, in der die Kugel durchgehend in der Hand gehalten werden muss (A)

Merkmale: Antimagie

WARNENDES LEUCHTEN

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie, Kristallomantie oder Scharlatanerie)

Lernkosten: 100 AP

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 ihn 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 Raubtieres als Mordlust bezeichnet werden kann. Die Aktivierung dieses Kugelzaubers kostet 3 AsP, woraufhin die Wirkung bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang anhält.

Aktivierungsprobe: IN/IN/CH

Zauberdauer: 7 Aktionen

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

KUGEL DES HELLSEHERS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie, Kristallomantie oder Scharlatanerie)

Lernkosten: 150 AP

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 Zaubernende 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.

Aktivierungsprobe: MU/IN/IN

Zauberdauer: 4 Aktionen

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)

Lernkosten: 200 AP

Erschaffungsprobe: KL/IN/CH +7 (halbes CH als Bonus)

Erschaffungskosten: 19 AsP

Wirkung: Die Kugel verstärkt die Wirkung aller optischen Illusionen, so lange 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 Zaubernenden 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 LUCIFERI entfacht einen kaskadenartig irisierenden Sternentanz 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.

Aktivierungsprobe: IN/CH/CH

Zauberdauer: 5 Aktionen

Aktivierungskosten: keine

Wirkungsdauer: RkP* SR oder bis der Zauberer die Kugel aus der Hand legt.

Merkmale: Illusion

ORBITARIUM

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie oder Kristallomantie), TaW *Sternkunde* 7

Lernkosten: 100 AP

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 RK-Probe und unter größerem Kraftaufwand (3AsP/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.

Aktivierungsprobe: KL/IN/FF

Zauberdauer: 20 Aktionen

Aktivierungskosten: 2 AsP + 1 AsP pro SR

Wirkungsdauer: RkP* SR oder bis der Zauberer die Kugel aus der Hand legt.

Merkmale: Hellsicht, Umwelt

BILDERSPIEL

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildemagie, Kristallomantie oder Scharlatanerie)

Lernkosten: 50 AP

Erschaffungsprobe: KL/IN/CH +6

Erschaffungskosten: 17 AsP

Wirkung: Dieser bei Scharlatanen äußerst beliebte Zauber ermöglicht es dem Kugelbesitzer, eine kurze Zeit lang bewegte, farbige Bilder in der Kugel erscheinen zu lassen. Sie sind durchscheinend und nur aus einer Entfernung von bis zu einem Schritt zu erkennen. Wie exakt die Trugbilder den Vorstellungen des Kugelbesitzers entsprechen, hängt von den RkP* ab (Meisterentscheid). 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.

Aktivierungsprobe: IN/IN/CH

Zauberdauer: 6 Aktionen

Aktivierungskosten: 5 AsP

Reichweite: RkW Spann

Wirkungsdauer: RkP* x 3 KR (A)

Merkmale: Illusion

FERNBILD

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie), SF *Bilderspiel*

Lernkosten: 150 AP

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 sein und ebenfalls mit *Bilderspiel* belegt sein (trägt sie zusätzlich die *Bildergalerie*, kann sie das Bild auch festhalten).

Aktivierungsprobe: MU/IN/CH

Zauberdauer: 30 Aktionen

Aktivierungskosten: 5 AsP + 5 AsP pro angefangener Meile Abstand

Reichweite: RkW Meilen

Wirkungsdauer: RkP* x 3 KR (A)

Merkmale: Verständigung

BILDERGALERIE

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildemagie, Kristallomantie oder Scharlatanerie)

Lernkosten: 75 AP

Erschaffungsprobe: KL/IN/IN +9

Erschaffungskosten: 21 AsP (für die zweite Variante davon 1 AsP permanent)

Wirkung: Dieses Ritual ermöglicht 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 Illusionsspruch wie auch vom *Bilderspiel* oder dem *Orbitarium* stammen und bleibt so lange verfügbar, bis es durch ein anderes Bild ersetzt wird. Zudem 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 erste Variante kostet auch in diesem Fall keine per-

manenten AsP, verringert aber in gewohntem Maße die Aufnahmefähigkeit der Kugel.

Aktivierungsprobe: MU/IN/CH

Zauberdauer: 10 Aktionen

Aktivierungskosten: 1 AsP + 1 AsP pro Minute

Reichweite: RkW Schritt

Wirkungsdauer: RkP* Minuten (A)

Merkmale: Illusion

H'SZINTS AUGEN

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie), SF *Brennglas* und *Prisma*

Lernkosten: 75 AP

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* auf S. 69ff.), 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 TaW *Gesteinskunde* (Edelsteine)), erkennt er die Präsenz wirkender oder gespeicherter 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 übrigbehaltenen RkP* erleichtert.

Aktivierungsprobe: KL/IN/IN

Zauberdauer: 1 SR

Aktivierungskosten: keine

Wirkungsdauer: RkP* SR oder bis die Kugel aus der Hand gelegt wird.

Merkmale: Hellsicht, Objekt

FARBEN DES GEISTES

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie), SF *Warnendes Leuchten*

Lernkosten: 75 AP

Erschaffungsprobe: KL/IN/CH +7

Erschaffungskosten: 17 AsP

Wirkung: Bei diesem Ritual handelt es sich um die Urform des *Warnenden 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.

Aktivierungsprobe: KL/IN/CH

Zauberdauer: 12 Aktionen

Aktivierungskosten: Variante 1) 3 AsP; Variante 2) 5 AsP

Reichweite: Varianten 1) Berührung; Variante 2) RkP* x 3 Schritt

Wirkungsdauer: RkP* SR oder bis die Kugel aus der Hand gelegt wird.

Merkmale: Hellsicht

WACHENDES AUGE

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildemagie, Kristallomantie oder Scharlatanerie)

Lernkosten: 200 AP

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 kann, kann der Meister *Sinnenschärfe*-Proben verlangen. Der Kugel selbst ist nicht anzusehen, dass jemand durch sie hindurchblickt.

Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +6

Erschaffungskosten: 19 AsP

Aktivierungsprobe: MU/IN/KL

Zauberdauer: 7 Aktionen

Aktivierungskosten: 7 AsP

Reichweite: RkW/2 Meilen

Wirkungsdauer: RkP* Minuten, wobei der Zauberer sich die ganze Zeit auf die Kugel konzentrieren muss.

Merkmale: Hellsicht

WEITERE KUGELZAUBER

Seit dem Verblühen der echsischen Hochkultur sind sicherlich viele weitere Kugelzauber verlorengegangen, von manchen hört man bisweilen noch Gerüchte: So sollen die Echsen ein 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 Echsen zum Schleifen von Kristallen gedient haben mögen.

AVENTURIN UND AMETHYST: DIE KRISTALLZAUBER

Kristallomanten haben eine ganze Reihe von Ritualen entwickelt, um unterschiedlichste Arten von Edelsteinen zu formen, für ihre Magie nutzbar zu machen oder deren Wirksamkeit zu erhöhen. Auch wenn ein Großteil davon bereits der Vergessen-

heit 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

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* oder eine entsprechende Werkstatt und einige Tage bis Wochen Zeit). Daher ist jeder der sechs bei den Achaz bedeutenden Schliffarten eine Zauberkomponente zugeordnet, deren Modifikation ein Stein dieser Form begünstigt. Die nebenstehende Tabelle zeigt die entsprechenden Zuordnungen sowie auch Zuschläge je nach Komplexität der Schliffart. 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* 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. Zugleich 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 in **AZ, S. 61**) hingegen müssen zehnmal 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. **Kristallomantie im Spiel, AZ 59ff.**).

Es kann auch die Bindung eines erbeuteten Steines übernommen werden, was die Nutzung all seiner Vorteile ermöglicht. Dies kostet aber 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

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 Astralpunkt pro 10 Karat aufnehmen kann, Mindere Kristalle sogar nur pro 100 Karat. Dies gilt für pAsP aus *Kristallbindung* ebenso wie für *Apport*.

KRISTALLFORMUNG

Voraussetzung: Ritualkenntnis (Kristallomantie), FF 14, ZiW HARTES SCHMELZE 10, TaW *Gesteinskunde* 10, TaW *Steinschneider* 8

Lernkosten: 250 AP

Ritualprobe: KL/FF/KK, modifiziert nach Schliff

Wirkung: Während der Zauber HARTES SCHMELZE 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 auch Unreinheiten beseitigt oder Edelsteine aus dem Fels gelöst, ja sogar mehrere gleichartige Kristalle zu einem einzigen verschmolzen werden.

Die RK-Probe 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).

Zauberdauer: 1 SR pro 100 Karat

Ritualkosten: 1 AsP pro 100 Karat (min. 5 AsP)

THESISKRISTALL

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie), SF *Kristallformung*, TaW *Magiekunde* und *Gesteinskunde* (Edelsteine) jeweils 10

Lernkosten: 200 AP

Ritualprobe: KL/IN/FF, modifiziert nach vorheriger *Kristallformungs-Probe*

Wirkung: Dieses Ritual dient der Fixierung einer Theses 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 Theses entstehen. Liegt deren Qualität bei zehn oder mehr Punkten, ist das Lichtbild sogar bewegt, um alle Facetten der Theses 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 Theses-Aufzeichnung an. (Natürlich kann auch bei einem sehr guten Ritualergebnis keine Theses verbessert werden. Wenn also die RkP* den Wert der Theses übersteigen, ist sie detailgetreu aufgezeichnet – die Aufzeichnung hat also die gleiche Qualität wie die Theses 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 geformt werden, so dass doch Licht hindurchdringt, oder er muss eine spiegelnde Fläche erhalten, was in diesem Fall die gleiche Wirkung hat. Die erforderliche Größe der Kristalle hängt von der Güte der Theses ab, jeder Edelstein muss mindestens doppelt so viel Karat haben wie deren Qualität (jeder Mindere Kristall sogar das Zwanzigfache).

MADAKRISTALL

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie), SF *Kristallbindung*, SF *Matrixverständnis*, Kristallkugel mit dem Kugelzauber *H'szints Auge*

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

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 S. 68) 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 Komponenten als Spontane Modifikation verwendet werden, ohne dass dadurch die Zauberprobe erschwert wird.

MATRIXKRISTALL

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie), SF *Matrixgeber*

Lernkosten: 200 AP

Ritualprobe: eine Zauberprobe (s. u.)

Wirkung: Diese kristallomantische Technik dient der Erschaffung einmalig wirkender Artefakte, die ähnlich den kurzlebigen APPLICATUS-Artefakten ohne den Einsatz von ARCANOVI und permanenter Astralenergie auskommen. Einige Kristallomanten können durch den Nachteil *Thesisgebunden* (siehe AZ, S. 152) bestimmte Formeln sogar nur unter der Verwendung von Matrixkristallen sprechen.

Der Zauber wird mit einer um 3 Punkte erschwerten Probe direkt in einem Trägerkristall geformt, der einem der Merkmale des Spruches zugeordnet und der der *Kristallbindung* unterzogen worden sein muss. Dabei können auch noch weitere Edelsteine Verwendung finden, wenn der

SCHLEIFE FÜR SPONTANE MODIFIKATIONEN

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

*) Erläuterung der zu verändernden Zauberkomponenten siehe *Spontane Modifikationen* auf S. 20ff. Die Komponente *Kosten* umfasst hier auch die Möglichkeit, *Zauberwirkungen* zu erzwingen.

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.

Bis zu maximal RkW Stunden bleibt dieser Spruch nun in dem Kristall gespeichert und kann jederzeit ausgelöst werden, was genau so viele Aktionen dauert, wie das eigentliche Sprechen dieses Zaubers. 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 gegebenenfalls beim Speichern des Spruchs notieren, wie gut die Zaubersprobe gelungen ist, um entscheiden zu können, ob der ausgelöste Spruch die MR des Opfers bezwingt, falls dies verlangt ist.

KRISTALLKRAFT BÜNDELN

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie oder Achaz-Schamane), MU 13

Lernkosten: 150 AP

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 zehn 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* (siehe S. 22). 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 ...



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 Kristallomanten. 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 unbegrenztes Fassungsvermögen oder die Fähigkeit verleihen sollen, das Gewicht seines Inhalts auf einen Bruchteil zu reduzieren.

BINDUNG DES SCHUPPENBEUTELS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie)

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: IN/FF/KO +5

Wirkung: Dieses Ritual stellt die 'Weihe' des Schuppenbeutels dar und wird unmittelbar

nach einem Segen der echsischen Priester vollzogen. Es verleiht dem zarten und 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* (siehe AZ, S. 154) auf den Beutel gesprochen, kehrt dieser mit seinem gesamten Inhalt zum Besitzer zurück.

Zauberdauer: 1 Tag

Ritualkosten: 11 AsP, einer davon permanent

SUCHENDE FINGER

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie)

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: KL/FF/FF +5, nach eigener Maßgabe weiter erschwert

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 Zaubervorbereitung den Griff nach den passenden Kristallen auf eine einzige Aktion verkürzt. Der selbstgewählte Zuschlag des Rituals legt fest, wie viele Gegenstände gleichzeitig aus dem Beutel geholt werden können.

Zauberdauer: 1 Tag

Ritualkosten: 17 AsP

EWIGE WEGZEHRUNG

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantie), ZIW UNBERÜHRT VON SATINAV 10

Lernkosten: 200 AP; halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Temporal*

Ritualprobe: IN/FF/KO

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 (siehe LC, S. 168). Bei Gegenständen, die zumindest eine Woche darin aufbewahrt wurden, hält die Wirkung nach der Entnahme für je drei RkP*, die bei der Ritualprobe übrigbehalten wurden, noch einen weiteren Tag an.

Zauberdauer: einen Tag und eine Nacht

Ritualkosten: 19 AsP

WEIßER LEU IM ATHANOR: DIE SCHALE DER ALCHIMIE

»Soll dir das Grosze Werck gelingen, Lebenswasser und Roter Leu, bey allen Göttern und Heyligen, brauchest du allwohl eyn Gefäß, welches nicht birst im Glutodem des Ofens und nicht geschwertzt wird vom Vitriole. Kessel oder Schale sey es, vom Silber oder Madasilber, und gehertet in Bluth ...«

—aus dem Groszen Paramanthus – Lexikon der Alchimie, Folio III, pag. XIX

Bei der arkanen Gerätschaft, die der Alchimie zugerechnet wird, handelt es sich um eine meist silberne, seltener mond-silberne Schale (wiewohl man auch von Schalen aus anderen, gar den Magischen Metallen hört) von etwa anderthalb Spann Durchmesser und der halben 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 Stab, Kugel und andere arkane Gerätschaften lässt sich auch die Schale in langwierigen Ritualen von wenigstens einem Tag Dauer mit verschiedenen Zaubern belegen, die ihr besondere Macht verleihen. Die dafür erforderlichen Weiherituale werden an den einschlägigen Akademien 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; die Schwesternschaften der Hexen verfügen mit ihren Hexenkesseln über ein ähnliches Wissen. Unter anderem finden sie 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. Die Reihenfolge, in der die Zauberei auf die Schale gewirkt werden, ist abgesehen von der *Weihe der Schale* beliebig. Theoretisch wäre es möglich, bis zu sieben unterschiedliche Zauberei auf eine Schale zu legen, aber da nur sechs solcher Rituale bekannt sind, ergibt sich dieses Problem allerhöchstens, wenn ein Alchimist eigene Rituale entwickelt oder verschollene wiederentdeckt.

Voraussetzungen für das Erlernen aller Schalenrituale ist es, dass der Zauberer eine der Ritualkenntnisse *Alchimie*, *Gildemagie*, *Hexenmagie* oder *Kristallomantie* beherrscht und über eine gewisse Grundkenntnis in Alchimie verfügt. Wie üblich kann aber nur derjenige, an den die Schale mit der *Weihe* gebunden ist, ihre speziellen magischen Kräfte nutzen. Dazu muss er sie allerdings nicht ständig benutzen.

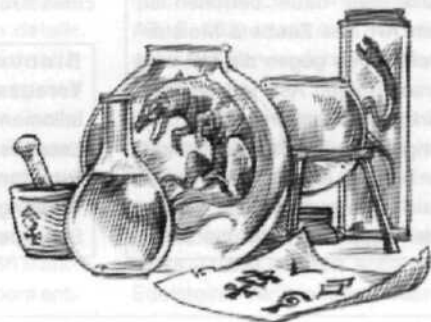
HEXEN UND ALCHIMIE

Üblicherweise verfügen Hexen nicht über ein größeres und reichhaltiges Labor, in dem sie alchimistische Versuche ausführen. Dennoch gehören manche von ihnen zu den besten Herstellern von magischen Gebräuen, Zaubertränken und anderen Mittelchen.

Sie benutzen hierzu allerdings nicht das Talent *Alchimie*, sondern die *Tränke*-Spezialisierung des *Kochen*-Talentes. Das heißt, dass Hexen (und andere Helden, die diese Kunst von Hexen gelernt haben) alle *Alchimie*-Proben durch *Kochen*-Proben ersetzen können – allerdings nur, wenn sie über die Spezialisierung *Tränke* verfügen. Dies gilt auf jeden Fall bei der Herstellung von Zaubertränken der unterschiedlichsten Arten, in der Regel aber nicht bei anderen Dingen wie etwa Säuren, Legierungen etc., für die in der Tat alchimistische Einrichtungen nötig sind (Einzelheiten sind Meisterentscheid). Dementsprechend können diese Hexen auch nicht mit hochkomplizierten alchimistischen Gerätschaften umgehen, sondern stellen ihre Salben, Tränke und Tinkturen in den typischen 'Hexenküchen' her, die eher einfach ausgerüstet sind, aber eine Vielzahl an Kräutern und merkwürdigen Zutaten beherbergen.

Auch wenn dieser Umstand außerhalb der Töchter *Satuaras* so gut wie unbekannt ist, kennen sie die Schalenrituale genauso wie die Alchimisten und die Gildemagier. Jedoch 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*)-Probe (nicht aber beim Kochen des normalen Mittagessens!).



WEIHE DER SCHALE

Voraussetzungen: TaW *Alchimie 7*

Lernkosten: 100 AP

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).

ALLEGORISCHE ANALYSE

Voraussetzungen: keine weiteren

Lernkosten: 125 AP

Erschaffungsprobe: KL/IN/FF +6

Erschaffungskosten: 12 AsP, davon 1 AsP permanent

Wirkung: Mit Hilfe dieses Zaubers ist es möglich, die Wirkung von Alchimika 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 eingraviertes Storch (das Symboltier Peraines, der Göttin der Heilkunst) aufleuchten, bei einem Zauberkranke das Madamal. Auch die Farbe des Leuchtens mag von Bedeutung sein: Ein Borons-Zeichen kann bei einem Schlaftrunk grün glimmen, bei einem Schlafgift hingegen in warnendem Rot. Kombinationen verschiedener Gravuren sind ebenfalls denkbar: Gift könnte sowohl ein Borons-Symbol als auch ein Borons-Rad als Zeichen des Todes aufglücken lassen, und eine Droge, die in geringer Dosis heilsam, in größerer Menge aber tödlich wirkt, könnte sowohl Peraines als auch Borons Zeichen aufleuchten.

Die Qualität einer Alchimika 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

misslungenen erkenntlich, sondern entsprechend der misslungenen, tatsächlich eintretenden Wirkung bestimmt (ein Heiltrank also als übelmachendes, mittelschweres Gift).

Eine Analyse mittels Schalenzauber kostet den Alchimisten 1 AsP.

Während die Anwendung dieses Schalenzaubers das Analysegut 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.

Aktivierungsprobe: KL/KL/CH

Zauberdauer: 7 Aktionen

Aktivierungskosten: 1 AsP

Wirkungsdauer: RkP* KR

Merkmale: Hellsicht

CHYMISCHE HOCHZEIT

Voraussetzungen: TaW *Alchimie 10*, SF *Allegorische Analyse*

Lernkosten: 100 AP

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 Mischung werden zur Qualitätszahl automatisch 2 Punkte addiert. Des weiteren wird die Hälfte (abgerundet) der eingesetzten AsP zur Qualitätsverbesserung eingespart.

Merkmale: Objekt

MANDRICONS BINDUNG

Voraussetzungen: TaW *Magiekunde 7*

Lernkosten: 75 AP

Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +7

Erschaffungskosten: 17 AsP, davon 1 AsP permanent

Wirkung: Wird dieses Ritual auf die Schale gelegt, sind künftige Proben für das Beherrschen oder Überreden von elementaren und dämonischen Wesen sowie ihren Manifestationen um 3 Punkte erleichtert, wenn das Wesen oder die Manifestation im Brautgut gebunden werden soll. Beschwörungen zu anderen Zwecken als die Bereitung von Alchimika erhalten keine diesbezüglichen Boni.

Merkmale: Einfluss, Herrschaft, Elementar, Dämonisch

FEUER UND EIS

Voraussetzungen: keine weiteren

Lernkosten: 150 AP

Erschaffungsprobe: IN/CH/KK +7

Erschaffungskosten: 19 AsP

Wirkung: Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Alchimist die Temperatur der Schale und ihres Inneren vergleichbar dem Zauberspruch CALDOFRIGO regulieren; pro Spielrunde kann die Temperatur um eine Kategorie geändert werden. Dabei 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.

Aktivierungsprobe: KL/CH/KO

Zauberdauer: 5 Aktionen pro Kategorie angestrebter Veränderung

Aktivierungskosten: 1 AsP pro Kategorie für die Veränderung + 1 AsP pro Kategorie und Stunde, um die Temperatur zu halten

Wirkungsdauer: RkP* Stunden

Merkmale: Umwelt, Elementar (Feuer und Eis)

TRANSMUTATION DER ELEMENTE

Voraussetzungen: TaW *Alchimie 10*, TaW *Magiekunde 7*, SF *Mandricons Bindung*

Lernkosten: 125 AP

Erschaffungsprobe: KL/IN/CH +7

Erschaffungskosten: 18 AsP

Wirkung: Die Aktivierung dieses Zaubers ruft eine elementare Manifestation ähnlich des Zauberspruchs MANIFESTO 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, das Niedere in das Höhere zu verwandeln – durchaus in unreiner Form eingebracht werden kann (eine halbe Handvoll Erde, etwas Spucke, ein wenig Glut etc.).

Gerüchtweise soll es zumindest in Mengbilla eine Variante dieses Rituals geben, mit

der dämonische statt elementare Manifestationen herbei gerufen werden können, wie etwa Sordulssäure oder Irrhalkenglut.

Aktivierungsprobe: MU/IN/CH

Zauberdauer: 2 Aktionen

Aktivierungskosten: 1 AsP

Wirkungsdauer: RkP* x 5 Minuten

Merkmale: Elementar

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 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 (um Ingredienzen nicht der Luft auszusetzen) sowie ein an den SILENTIUM erinnerndes (damit Geräusche sich nicht auswirken). Auch hört man von einer Art DESINTEGRATUS-Ritual, das tote Materie in Staub verwandelt. Des weiteren wird auch behauptet, dass Schalen aus einem der Magischen Metalle stärkere Wirkungen mit sich bringen.

TROMMELN FÜR DEN ALL-EIENEN: DIE RITUALE DER DERWISCHE

Die Magie des Derwisch wird in seiner Trance durch die rhythmischen Klänge der Dabla hervorgerufen – ohne diese Untermauerung ist er gar nicht in der Lage, irgendwelche Magie zu weben. Allen Trommelritualen gemein ist, 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 also ein Ritual durchführt, muss er zwei Proben ablegen: eine *Musizieren*- und eine *Ritualkenntnis* (*Derwischtrommeln*)-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 Ritualkenntnis-Wert des Derwischen ist. Die TaP* aus dieser ersten Probe (höchstens also TaW *Musizieren* + RkW) gelten als Bonus für die nun folgende RK-Probe. Erst die Punkte, die bei dieser Probe übrig bleiben, gelten als RkP* – womit bei günstigem Probenausgang maximal der doppelte RkW + der TaW *Musizieren* erreicht werden kann.

Diese RkP* sagt nun aus, wie viele der Zuhörenden von dem Ritual profitieren; 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, fällt der RkW sofort auf 0; es ist dem Derwisch jedoch möglich, sich die entsprechenden Fähigkeiten komplett neu zu

erarbeiten. Dafür muss er sowohl die RK als auch die einzelnen Rituale völlig neu erlernen. Schon kleinere Verfehlungen senken den RK-Wert um 1 bis 7 Punkte (Meisterentscheid), bis es dem Derwisch gelungen ist, durch Buße, Fasten oder eine Queste seine Reinheit wiederzuerlangen.

Je halber Stunde Trommelspiel erhält der Derwisch eine Probenerleichterung von einem Punkt, wobei die Spielzeit auf halbe Konstitution des Derwischen in Stunden begrenzt ist. Trommeln mehrere Derwische gemeinsam, werden die höchsten RkP* der Trommler mit der Anzahl der Trommler multipliziert, um die Anzahl der Bezauberten zu bestimmen. Je halber Stunde Trommelspiel gilt dann eine Erleichterung von 2 Punkten, wobei die Spielzeit auf den halben KO-Wert des Derwischen 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 dagegen sind bisher nicht bekannt.

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.

DER RUF DES KRIEGES

Voraussetzung: Ritualkenntnis (Derwischtrommeln) 3

Lernkosten: 200 AP

Ritualproben: *Musizieren* +3, *Ritualkenntnis* (MU/CH/KO) +1-0

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).

Aktivierungskosten: 8 AsP

Wirkungsdauer: für den nächsten Kampf, längstens bis zum nächsten Sonnenauf-

oder -untergang

Merkmale: Eigenschaften

STURM DER WÜSTE

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Derwischtrommeln) 7

Lernkosten: 100 AP

Ritualproben: *Musizieren* +4; *Ritualkenntnis* (MU/GE/CH) +2

Technik: Der Derwisch beginnt mit einem langsamen Rhythmus, der lange Augenblick-

ke der Stille enthält, die auf die Zuhörer nervenzerrend wirken können. Erst nach der etwa zwei Dritteln der gesamten Spielzeit wird ein Sturm an lauten Trommelschlägen ausbrechen, der schließlich sehr abrupt endet.

Wirkung: Jeder Zuhörer erhält eine Steigerung seiner Talentwerte *Reiten* und *Lanzenreiten* in Höhe von RkP*/3 Punkten und zudem die Sonderfertigkeit *Reiterkampf* (falls er sie nicht ohnehin besitzt).

Aktivierungskosten: 9 AsP

Wirkungsdauer: bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang

Merkmale: Eigenschaften

DER SCHUTZ RASTULLAHS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Derwischtrommeln) 11

Lernkosten: 200 AP

Ritualproben: *Musizieren* +5; *Ritualkenntnis* (MU/IN/CH) +5

Technik: Dies ist eines der geheimnisvollsten Stücke der Derwische mit langsamen Schlagabfolgen, sanften, wie Regentropfen klingend 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 die MR.

Aktivierungskosten: 10 AsP

Wirkungsdauer: 13 Stunden

Merkmale: Eigenschaften

RASTULLAHS GÜTE

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Derwischtrommeln) 11

Lernkosten: 150 AP

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.

Aktivierungskosten: 13 AsP

Wirkungsdauer: eine unmittelbar anschließende Ruhephase

Merkmale: Heilung

ZORN DES GOTTGEFÄLLIGEN

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Derwischtrommeln) 9, MU 14

Lernkosten: 250 AP

Ritualproben: *Musizieren* +9; *Ritualkenntnis* (MU/MU/CH) +7

Technik: Der Derwisch lässt ein Gewitter von Trommelschlägen erklingen, die an wilden Kampfeslärm 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 gegen derischen Schaden immun sind. Rechtgläubige Krieger und Achmad'sunni erhalten zudem einen Bonus von RkP*/3 auf die TP ihrer Waffe oder ihrer Fäuste.

Dieses ist das seltenste Ritual der Derwische, das lange Zeit als verschollen galt und im Jahre 266 Rastullah das Kalifat vor der Vernichtung durch dämonisch mutierte Echsenwesen bewahrte.

Aktivierungskosten: 13 AsP

Wirkungsdauer: für den nächsten Kampf, längstens bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang

Merkmale: Eigenschaften, Kraft

DER WEG DES ODÛN: RITUALE DER GJALSKERLÄNDER TIERKRIEGER

Eine ganz eigene Art von magischen Fähigkeiten hat sich weitab von den großen Zivilisationen entwickelt: unter dem wilden Volk der Gjalskerländer. Nicht zuletzt wegen der für Außenstehende mitunter unheimlich wirkenden Auswirkungen hat die aventurische Magieforschung Berichte über diese Rituale bisher als Aberglauben abgetan, und bis heute hat man außerhalb des Gjalskerlands kaum Kenntnis von den sogenannten Tierkriegern genommen. Vor allem ist aber auch noch nicht bekannt, dass irgendein Mensch (oder gar Elf, Zwerg oder Ork) jemals diese Fähigkeiten erlernt hat, der nicht zu dem Volk der Gjalskerländer zählt. Die Tierkrieger selbst sehen ihre Zauberei auch keineswegs als Magie, denn die ist in ihren Augen die Sache der Schamanen. Der Durro-Dûn, wie er in seinem Volk genannt wird, führt seine Kräfte vielmehr auf die Unterstützung aus dem Reich der Geister zurück, und zwar ganz konkret von seinem jeweiligen Odûn: dem Tiergeist, der den Krieger als seinen Schützling angenommen hat. Dementsprechend hängt es auch von der Art des Odûn ab, welche Art von Unterstützung der Durro-Dûn von seinem Odûn erhält.



Je mächtiger und erfahrener der Tierkrieger ist, desto eher wird ihm sein Odûn auch wirklich die erbetene Hilfe gewähren und um so machtvoller sind auch die Gaben. 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.

VISIONSQUESTE

Noch mehr als bei allen anderen Zauberern bietet sich das Erlernen von Tierkrieger-Ritualen als eine rollenspielerische Herausforderung an. Denn der Durro-Dûn erlernt seine Fähigkeiten nicht bei einem normalen Lehrmeister: Vielmehr reist er in die Geisterwelt des Odûn und muss dort eine Queste erfüllen. Nur wenn es ihm gelingt, die vom Odûn gestellten Aufgaben vollständig zu lösen, gibt der Geist seinem Schützling eine neue Fähigkeit.

Eine solche 'Visionsqueste' kann der Tierkrieger

nur in seinem eigenen Volk antreten, denn er braucht dazu die Hilfe und Unterstützung eines Gjalskerländer Schamanen. Nur unter diesen Schamanen ist das Ritual des *Weg zum Odûn* bekannt, der einem Krieger den Weg in die Geisterwelten eröffnet (Näheres in **Götter und Dämonen**). 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 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 – jeder Punkt, der über seine Konstitution hinausgeht, wird damit zu einem Punkt *Überanstrengung*; siehe **Basis 114**).

Aber bevor der Schamane bereit ist, einen Durro-Dûn auf eine solche Queste zu schicken, wird er sich erst einmal überzeugen, 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.

Regeltechnisch bedeutet dies, dass beim ersten Versuch einer Visionsqueste die entsprechende Menge an AP investiert werden muss, 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 Misslingen 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.

EXPERTE:

DIE VISIONSQUESTE ALS ABENTEUER

Bei den Beschreibungen der Rituale sind einfache Proben genannt, die als Teil der Visionsqueste abgelegt werden müssen. Natürlich bietet es sich an, dieses trockene Gerüst aus Regelmateriale 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 sogar in die Geisterwelten begleiten können. Die für die Queste entscheidenden Aufgaben müssen aber auch dann von dem Tierkrieger selbst erfüllt 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 Professionspaket enthalten sind.

Die Reihenfolge der Gaben, die er im weiteren Leben von seinem Odûn erhält, sind festgelegt, er hat hier also keine Wahlmöglichkeit.

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 Werwolfes 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.

HAUCH DES ODÜN

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, Ritualkenntnis (Durro-Dün) 3

Questenproben: keine

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: keine

Wirkung: Der Odün gewährt dem Durro-Dün Zugriff auf einige Fähigkeiten, die typisch für das gewählte Tier ist. Diese Fähigkeiten werden regeltechnisch als Meisterhandwerk bzw. als Übernatürliche Fähigkeiten gewertet (siehe **AZ 62f.**). Eines der Meisterhandwerke betrifft jeweils eine körperliche Eigenschaft, drei weitere beziehen sich auf Talente. Welche dies im einzelnen sind, können Sie der Professions-Beschreibung im **AZ** auf den Seiten **74f.** entnehmen. Hinzu kommen drei Zauber aus der bei der Profession genannten Liste, wie bei Übernatürlichen Fähigkeiten üblich mit einem Start-ZfW von 3.

HAUT DES ODÜN

Voraussetzungen: SF *Hauch des Odün*, Ritualkenntnis (Durro-Dün) 7

Questenproben: Ritualkenntnis (MU/KO/KK) +3; Körperbeherrschung; Selbstbeherrschung; jeweils eine Probe auf jedes Talent, das der Durro-Dün als Meisterhandwerk beherrscht – jedoch ohne Einsatz von Astralpunkten. Eine dieser sieben Proben darf einmal wiederholt werden, muss aber spätestens beim zweiten Versuch gelingen.

Lernkosten: 200 AP

Ritualprobe: MU/KO/KK

Wirkung: Der Durro-Dün erhält die Fähigkeit, Teile seines Körpers zu verwandeln, so dass sie seinem Odün ähneln. Welche Körperteile dies sind, hängt von dem jeweiligen Odün 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, sie ist jederzeit willentlich rückgängig zu machen (und die Rückverwandlung dauert wiederum 7 Aktionen).

Aktivierungskosten: 4 AsP pro Verwandlung

Wirkungsdauer: für RkP* SR

Merkmale: Eigenschaften, Form

BLUT DES ODÜN

Voraussetzungen: SF *Haut des Odün*, Ritualkenntnis (Durro-Dün) 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

Ritualprobe: MU/GE/KK

Wirkung: Der Durro-Dün kann die Kräfte seines Odün 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 Voraussetzungen, die normalerweise für die Sonderfertigkeiten gelten, sind in diesem Fall außer Kraft gesetzt. Außerdem erlernt der Tierkrieger im Verlauf dieser Queste ein vierte Übernatürliche Fähigkeit, also einen weiteren Zauber aus der für sein Odün möglichen Liste (siehe **AZ 74f.**).

Aktivierungskosten: 7 AsP
Wirkungsdauer: für RkP* x 5 KR
Merkmale: Eigenschaften

RUF DES ODÜN

Voraussetzungen: SF *Blut des Odün*, Ritualkenntnis (Durro-Dün) 12

Lernkosten: 100 AP

Questenproben: Ritualkenntnis (MU/CH/GE) +7; Selbstbeherrschung +5; Sinnen-schärfe +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.

Ritualprobe: MU/CH/GE

Wirkung: Der Durro-Dün kann sich mit Tieren verständigen, deren Tierart seinem Odün entsprechen. Dies entspricht in seiner Wirkung dem Zauber **TIERGEDANKEN** (s. **LC 163**), 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 Punkt Ritualkenntnis 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-Dün 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.

Aktivierungskosten: 4 AsP für die Verständigung; 7 AsP für den Ruf

Wirkungsdauer: RkP*/2 Spielrunden 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 ODÜN

Voraussetzungen: SF *Ruf des Odün*, Ritualkenntnis (Durro-Dün) 15

Questenproben: Ritualkenntnis (MU/IN/GE) +10; Selbstbeherrschung +7; Wildnisleben +7; Tierkunde +5; jeweils eine Probe +7 auf jedes Talent, das der Durro-Dün 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.

Lernkosten: 300 AP

Ritualprobe: MU/IN/GE

Wirkung: Der Durro-Dün ist seinem Odün so nahe, dass er die Gestalt eines entsprechenden Tieres annehmen kann. Dieses Ritual entspricht dem Zauber **ADLER-SCHWINGE WOLFGESTALT** (s. **LC 10**). Zusätzlich kann der Tierkrieger auch noch einen fünften Zauber aus der Liste seines Odüns auswählen.

Aktivierungskosten: 4 AsP + 1 pro SR

Wirkungsdauer: nach AsP (vorher festlegen), maximal RkW SR

Merkmale: Form

Die Odûn

Im folgenden Text stellen wir Ihnen die verbreitetsten Odûn vor. Es mag noch weitere Odûn geben (etwa den Firnluchs, das Mammut oder das Wollnashorn), aber deren Ausgestaltung überlassen wir Ihnen.

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 Kampftalenten 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.

FEVERMOLCH (JÄGER)
Meisterhandwerke beim Hauch des Odûn: GE, Sich Verstecken, Klettern, Schleichen

Veränderungen durch 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 Meisterentscheidung, 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* (AH 110).

Besonderheiten durch 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

statt dessen die jeweils vorderste aus der folgenden Reihe, über die er noch nicht verfügt: *Ausweichen II*, *Kampfreflexe*, *Ausweichen III*, *Kampfgespür*, *Blindkampf*

GEBIRGSBOCK (KUNDSCHAFTER)
Meisterhandwerke beim Hauch des Odûn: GS, Athletik, Klettern, Raufen
Veränderungen durch Haut des Odûn:

◆ Dem Durro-Dûn wächst ein kurzes, aber dichtes Fell. Dies bringt ihm einerseits 1 Punkt natürlichen RS, andererseits schützt es auch gegen Kälte und Feuchtigkeit.

◆ Aus der Stirn des Tierkriegers wachsen lange Hörner hervor. Wenn er einen Gegner mit einem Kopfstoß angreift, verursacht er mit diesen Hörnern 1W+2 TP (also keine TP(A)). Außerdem erleidet er keinen Schaden, wenn der Gegner den Kopfstoß mit einer Waffe pariert. Er beherrscht intuitiv das Kampfmanöver *Kopfstoß*, so lange 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 1W+2 TP (kein Betäubungsschaden). 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 ...

Besonderheiten durch 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*, *Klingens Sturm*.

RABE (KUNDSCHAFTER)
Meisterhandwerke beim Hauch des Odûn: IN, Sinnesschärfe, Fährtensuchen, Orientierung

Veränderungen durch Haut des Odûn:
◆ Die Augen des Kriegers werden zu großen, schwarzen Vogelaugen. Durch sie erhält er einen Bonus von RkP*/2 Punkten auf *Sinnesschärfe*-Proben, wenn es ums Spähen geht. Eine Nebenwirkung, die allerdings selten benutzt wird, ist es, dass der Krieger seinen Kopf um 180 Grad drehen kann.

◆ Dem Durro-Dûn wächst am ganzen Kör-

per 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 1W+2 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.

Besonderheiten durch 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*

BÄR (KÄMPFER)
Meisterhandwerke beim Hauch des Odûn: KK, Raufen, Ringen, Zechen

Veränderungen durch 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 Barentatzen. 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 1W+4 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 hingegen regelmäßig lernt, 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 1W+4 TP. Auch

außerhalb des Kampfes kann ein solcher Biss verheerend sein, denn die Kraft des Kiefers entspricht der KK des Durro-Dün + RkP*/2.

Besonderheiten durch Blut des Odün: Der Krieger erhält von seinem Odün 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*

WILDSCHWEIN (KÄMPFER)

Meisterhandwerke beim Hauch des Odün: KO, Raufen, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe

Veränderungen durch Haut des Odün:

◆ Dem Durro-Dün 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 zwei gewaltige Hauer. Bei einem An-

griff mit ihnen erzeugt er 1W+2 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 *Sinnenschärfe*-Proben, wenn es um Geruchswahrnehmung geht. Auf diese Weise kann er sogar Fährten verfolgen wie ein Spürhund.

Besonderheiten durch Blut des Odün:

Der Krieger erhält von seinem Odün die Vorteile *Eisern* und *Kampfrausch*, 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*

WOLF (JÄGER)

Meisterhandwerke beim Hauch des Odün: GE, Athletik, Raufen, Schleichen

Veränderungen durch Haut des Odün:

◆ Dem Durro-Dün 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 dem erschreckenden Anblick ist der Krieger nun intuitiv in der Lage, im Nahkampf einen *Biss*-Angriff durchzuführen, und erzeugt dabei 1W+3 TP. Auch außerhalb des Kampfes kann ein solcher Biss verheerend sein, denn die Kraft des Kiefers entspricht der KK des Durro-Dün + die RkP*/3.

◆ Die Nase des Tierkriegers verwandelt sich in eine Wolfsschnauze. Damit erhält er einen Bonus von RkP*/2 Punkten auf *Sinnenschärfe*-Proben, wenn es um Geruchswahrnehmung geht. Es ist ihm auf diese Weise sogar möglich, nach Wolfsart Fährten zu verfolgen.

Besonderheiten durch Blut des Odün:

Der Krieger erhält von seinem Odün jeweils einen Punkt auf den AT- und PA-Basiswert sowie die Sonderfertigkeiten *Finte*, *Kampfreflexe* und *Aufmerksamkeit*. Wenn er eine oder mehrere davon sowieso schon beherrscht, dann werden sie durch die jeweils vorderste aus der folgenden Reihe ersetzt, über die er noch nicht verfügt: *Kampfgespür*, *Doppelangriff*, *Ausfall*, *Ausweichen I*

STAB UND SCHWERT: DIE RITUALGEGENSTÄNDE DER MAGIER

Es ist in den Reihen der Gildenmagier seit langer Zeit üblich, sich für verschiedene Zwecke unterschiedlicher Gerätschaften zu bedienen. Was jedoch als Wanderstab oder alchemistisches Gerät begann, hat schon vor vielen Jahrhunderten eine Wandlung zum rituellen Werkzeug erfahren und gilt – nicht zu Unrecht – als klassisches Zeichen des Magierstandes. In vielen Abbildungen und in der Porträtmalerei ist es üblich, einen Zauberer dadurch kenntlich zu machen, dass man ihn zusammen mit Stab und Kugel darstellt, und ein Erzmagus oder ein Sahib-al-Sitta werden dazu noch mit der Schale der Alchimie und dem Bannschwert sowie einem Folianten präsentiert.

Letzteres Objekt – das Buch (und alle seine Brüder und Schwestern) – findet ausführliche Betrachtung im Heft **Die Magische Bibliothek**. Die Kristallkugel, die ursprünglich aus kristallomantischer Tradition stammt (aber auch von den Scharlatanen genutzt werden kann), finden Sie bei den kristallomantischen Ritualen eingeordnet (Seite 65ff.), während die Schale der Alchimie als Ritualgegenstand der Alchimisten angesprochen wird (S. 72ff.); sie kann von Magiern, Alchimisten, Hexen (als Hexenkessel) und Kristallomanten genutzt werden.

Die vier Gerätschaften Stab, Kugel, Schwert und Schale werden in vielen Zaubern und Ritualen verwendet. Sie gehören zum persönlichsten Besitz des Magiers, und es ist

üblich, dass sie bei seinem Tode zusammen mit ihm bestattet werden. Da sie einen Teil des Wesens des Zauberers in sich aufgenommen haben, ist es möglich, mit ihnen den Magier ausfindig zu machen oder mit ihm über die Verbindung, die er zu diesem Gegenstand hat, in Kontakt zu treten. Dazu muss man sich nur eines der Gegenstände bemächtigen. Jedoch Vorsicht: Die arkanen Gerätschaften neigen in der Hand eines widerrechtlichen Besitzers dazu, diesem auf die eine oder andere Art zu schaden, oder sie versuchen gelegentlich, verloren zu gehen, um über eine lange Kette von Findern zum Magus zurückzukehren. Alle vier arkanen Gerätschaften können mit besonderen Zaubern belegt werden, die dazu dienen, den Gegenstand an den Magier zu binden und ihm besondere Kräfte zuteil werden zu lassen.

Mehr zum *Bannschwert* finden Sie auf Seite 84; wir wollen hier jedoch mit den Stabzaubern beginnen.

VOM ZAUBERSTAB

»Ein großes Zeichen seiner Würde ist dem Magus der Stecken oder Stab. Sei deshalb stets bedacht, den Stab offen mit dir zu führen, auf dass ein jeder dich als zum illustren Stande der Zauberer gehörig erkennen möge. (...)

Für einen Stab, der das Wohlgefallen der Meister findet, nimm einen geraden Ast von der Blutulme oder der Steineiche (wahlwei-

se auch von der Zyklopenzeder oder dem Eisenbaume von Marasca, wie uns von Kundigen aus dem Süden berichtet wird), schneide ihn so zu, dass sein oberes Ende dir bis an die Augen reiche und du den Stecken mit der Hand wohl umfassen kannst. Am wirksamsten jedoch seien Stäbe, die aus der Bäume Kernholz selbst geschnitten sind. Achte bei der Wahl des Holzes auch darauf, dass es recht stabil und vom lebenden Baume geschnitten ist! Schließlich kann es geschehen, dass du den Stab in einem Kampf auf Leben und Tod als Waffe verwenden musst, und nicht immer kann man sich vollständig auf die magische Unzerbrechlichkeit des treuen Stabes verlassen!

Sodann schneide die Runen und Zeichen in den Stab, von einem Ende bis zum anderen, nicht jedoch eine Handspanne von beiden Enden entfernt. An dieses Kopf- und Fußstück füge nun Hülsen, am Fuß eine eiserne, am Haupte eine aus Silber oder Mondsilber, und umwickle die Mitte des Stabes mit Riemen aus Leder, das aus Schlangen- oder Echsenhaut (niemals jedoch vom Rindvieh oder gar vom Schweine!) gegerbet ist. So du dich darauf verstehst, mit Hilfe des kunstvollen Einsatzes von Feuer und Wasser deinem Stab an einem Ende eine elegante Krümmung – eine Spirale gar – zu verleihen, so zögere nicht, diese Kunstfertigkeit zu gebrauchen. Bedenke hierbei aber stets, dass alles Werk, welches du an deinem Stabe verrichtest (vom Fällen des Baumes einmal abgesehen), von eigener Hand getan sein muss, denn sonst mag dir der Stecken wenig von Nutzen sein.

Als dann und zu allerletzt versenke dich und sprich die

Formeln auf Holz und Leder, auf Eisen und Silber.»

—aus Die Magic des Stabes, Puniner Auflage von 3 Reto, S. 39f.

DIE TRADITION DER STABZAUBER

Jandoras (wir wissen nicht einmal, ob es sich dabei um einen Mann oder eine Frau handelt) *Magie des Stabes* gilt als eines der ältesten Zauberbücher überhaupt, und auch wenn man allgemein von 1712 v.H. als dem Jahr der Erstschrift ausgeht, so gilt doch als sicher, dass Jandora hier deutlich älteres Wissen zusammenfasste und kodifizierte.

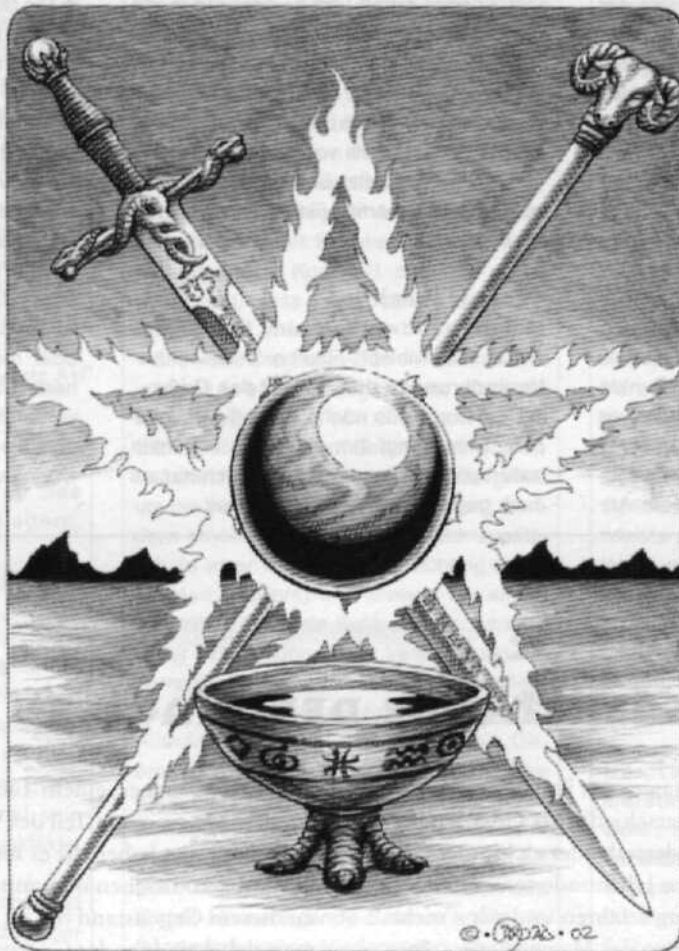
Lange Zeit – bis in die letzten Jahre, die allgemein als Wiedergeburt der magischen Forschung gefeiert werden – galten die auf Jandoras Schrift basierenden Rituale als in ihrem Kern nur wiederhol-, nicht aber veränderbar. Letzteres ist auch jetzt noch nicht der Fall, doch haben Magierinnen und Magier 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 verschiedenste Traditionen der gildenländischen Magier-Häuser in ein gemeinsames Konzept eingebunden wurden. Eben dieses Akzeptieren der verschiedenen Herangehensweise an die einzelnen Stabzauber ermöglichte den Durchbruch.

In der Tat ist der Stab – im Ansehen noch weit vor Kugel, Schwert und Schale – das Zeichen der Magierwürde, das nicht nur den Akademieabgänger, sondern auch den bei einem persönlichen Lehrmeister ausgebildeten Adepten auf seinem Weg begleitet. Die Weihe des Stabes, an den der Scholar oder Studiosus auch selbst mit Hand angelegt hat, ist meist Teil der Zeremonien, die den Übergang vom Lernenden zum Wissenden ausmachen. Kein Wunder also, dass viele Magier (über das arkane Band hinaus, das mit dem Ritual der Bindung entsteht) eine enge Bindung an ihren Stab verspüren, und es ist eine sichere Methode, sich den Hass eines Magiers zuzuziehen, die Existenz seines Stabes zu bedrohen.

VOR DER VERZAUBERUNG
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 in der *Magie des Stabes* (siehe den einleitenden Quelltext) genannten Anforderungen entsprechen, ziehen gelegentlich ungeplante Auswirkungen nach sich. Eine kleine Kristall- oder Specksteinkugel in die silberne Fassung am oberen Ende des Stabes einzuarbeiten, wie es bei vielen reisenden Magiern Usus ist, einen Tierschädel aufzusetzen (Widder ist sehr beliebt) und dergleichen, führt zu keinen negativen Folgen.

Anders liegt der Fall bei der Verwendung nicht ordnungsgemäßer Materialien: Stäbe, die nicht aus den genannten Hölzern und Metallen bestehen, sind in der Tat schwieriger zu verzaubern – die Proben für alle unten genannten Stabzauber-Rituale sind um 1 Punkt erschwert, das astrale Fassungsvermögen (AFV, siehe unten) ist um einen Punkt geringer. Besonders 'potente' Hölzer wurden angeblich in der Vergangenheit in

mythischen Stäben verwendet, jedoch scheint dieses Wissen heute verloren.

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 *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 (Probe 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. Da ein solches Kombinationsartefakt jedoch bei verschiedenen Stab- und Kugelzaubern Probleme macht, haben sich die meisten Magier von dieser – zeitweilig recht beliebten – Methode abgewandt.

Eine Bedingung, die heutzutage meist ignoriert wird, ist jene, dass der Magier alle Arbeiten an seinem Stab selbst durchführen muss – üblich ist, dass er bei jedem Arbeitsschritt anwesend ist und mit und über den Stab meditiert. Erstellt er den Stab tatsächlich selbst (*Holzbearbeitungs*-Proben), so sind alle Proben auf die folgenden Stabzauber-Rituale um 2 Punkte erleichtert.

In diesem Zusammenhang ist übrigens auch der Erwähnung wert, dass Stäbe, die man aus dem Besitz anderer Magier erbeutet hat, für einen selbst keine irgendwie geartete magische Wirkung zeigen. Ist der Magus, dessen Stab man besitzt, gar verstorben, so wird der Stab im Laufe eines Jahres und eines Tages nach dem Tod des Besitzers sogar wieder zerbrechlich und sollte höchstens noch als Trophäe Verwendung finden.

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 *Hiebaffen* (kürzere Stäbe oder solche mit einem deutlich beschwerten Ende (etwa durch eine eingearbeitete 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* 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).

VON DEN STABZAUBERN

»Setze dich hienieder gen Firun in contemplativer Art so du gelernt von den Magistri und umfasse den Stab mit beyden Haenden und thue also von der Mitnacht bis zur Mitnacht. Rufe nun aus deynem Geyste herfyr das Draconicum welches der Quell deyner Macht und invocire die KRAFFT vermittle des Cantatio welches man nennet Stimme der Sphären und dessen geheymmer Name dir bekannt. Als dann invocire – ad infinitum, ad nauseam, laengstens doch bis zur Mitnacht – wie folgt ...«

—aus der Anleitung zum ersten Stabzauber, Magie des Stabes, Gareth Version von 422 v.H., sog. 'Rohalsversion', S. 41

Wie die Quelle sagt, muss der Magier 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, so lange die Astralenergie des Magiers ausreicht. Von einem Versuch zum nächsten muss jedoch ein Mondwechsel (28 Tage) vergangen sein.

Die Stabzauber nach neuer Art sind in vier thematische Gruppen eingeteilt: Die Bindung des Stabes und der mittlerweile universelle Apportzauber (siehe S. 84) 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*, *Zauber-speicher* und *Merkmalsfokus* gelten als 'arkane Stabzauber', während *Flammenschwert* und *Schuppenhaut* schließlich als 'esoterische Stabzauber' bezeichnet werden.

Um einen Stabzauber auf den Stab zu legen – sprich: ein Stabzauber-Ritual durchzuführen –, muss der Zaubernde über die *Ritualkenntnis* (*Gildenmagie*) verfügen und das entsprechende Ritual erlernt haben. (Die Lernkosten sind bei jedem der Stabzauber aufgeführt.) Die Anwendung des Rituals kostet keine weiteren Abenteuerpunkte, 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* 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 zugeord-

Typ	TP	TP/KK	Gew.	Lg.	BF	INI	Preis	WM	DK	AFV
Magierstab als Stab	1W+1	11/5	90	150	NA	0	NA	-1/-1	NS	24 Punkte
Magierstab m. Kristallkugel	1W+1	11/4	120	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

net 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 'Haltematrix' des Stabes empfänglicher zu machen, sprich: das astrale Fassungsvermögen zu vergrößern.

STABZAUBER IN DER PRAXIS
Ein Zauberstab kann immer nur eine einzige aktive Wirkung ausüben, sprich: Wenn er zu einem Seil verwandelt ist, kann er nicht als Kraftfokus dienen oder einen darin gespeicherten Zauber auslösen. Davon ausgenommen ist 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.

DIE BINDUNG

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 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 HARTESCHMELZE). 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 immun gegen gewöhnliche 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

DIE EWIGE FLAMME

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 5

Lernkosten: 75 AP

Erschaffungsprobe: KL/CL/FF +4

Erschaffungskosten: 23 AsP

Volumen: 2 Punkte

Wirkung: Wenn der Magier diesen Zauber auf seinen Stab gelegt hat, dann kann er diesen nach Belieben in eine Fackel verwandeln; d.h., ein Ende des Stabes geht in

Flammen auf und beleuchtet einen Radius wie eine gewöhnliche Fackel. Dieses Feuer brennt so lange, wie der Magier es möchte oder bis er den Stab aus der Hand legt; danach verlöscht es und erfordert für ein neues Aufflackern wieder AE.

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 1W6 zusätzliche Trefferpunkte (separat verrechnen); jedoch kann ein Stab, der die Ewige Flamme trägt, nur als Hieb- und Wurf- und zudem mit einem zusätzlichen WM von 0/-2 geführt werden.

Aktivierungsprobe: –

Aktivierungskosten: 1 AsP

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: beliebig

Merkmale: Objekt, Feuer



DAS 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, dann 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 Knotenbinden und -lösen kosten jeweils keine AE, erfordern aber jeweils eine Aktion Konzentration des Magiers.

Aktivierungsprobe: –

Aktivierungskosten: 1 AsP

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: beliebig

Merkmale: Objekt

DOPPELTES MAß

(STABVERLÄNGERUNG)

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 7

Lernkosten: 50 AP

Erschaffungsprobe: KL/FF/GE +4

Erschaffungskosten: 19 AsP

Volumen: 1 Punkt

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.

Aktivierungsprobe: –

Aktivierungskosten: 1 AsP

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: beliebig

Merkmale: Objekt

HAMMER DES MAGUS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 7

Lernkosten: 150 AP

Erschaffungsprobe: MU/CH/KK +6

Erschaffungskosten: 27 AsP

Volumen: 3 Punkte

Ein mit diesem Ritual verzauberter Stab ist in der Lage, Schläge von ganz besonderer Wucht auszuüben: Was mit dem ehernen Ende des Stabes berührt wird, erleidet einen *Hammerschlag*, als sei es von einem Hieb getroffen worden, der von jemandem mit einer KK entsprechend der Summe aus MU und CH des Magiers ausgeteilt wird. Auf einer MOTORICUS-ähnlichen Wirkung aufbauend (LC 118), ist der Zauber nicht in der Lage, Lebewesen zu verletzen, aber sehr wohl dazu, Türen aus den Angeln zu drücken oder eine Bretterwand zu durchschlagen. Im Kampf kann solcher Schlag einen Gegner von den Beinen holen, wenn ihm nicht eine *Körperbeherrschungs-* oder *Akrobatik-*Probe gelingt, die um die Summe aus MU und CH des Magiers erschwert ist. Direkten Schaden erleidet er durch den Schlag jedoch nicht.

Aktivierungsprobe: –

Aktivierungskosten: 3 AsP

Zauberdauer: 5 Aktion

Wirkungsdauer: 1 Aktion

Merkmale: Telekinese

DER KRAFTFOKUS

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 11

Lernkosten: 150 AP

Erschaffungsprobe: KL/IN/CH +7

Erschaffungskosten: 27 AsP

Volumen: 3 Punkte

Besitzt der Magier einen Stab, der mit diesem Zauber belegt ist, kann er bei jedem Zaubervorgang (quasi bei jeder abgelegten Zaubersprobe) 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 misslungen, ob gelungen – kostet jedoch auch nach dem Sparvorgang mindestens 1 AsP.

Merkmal: Metamagie

DER 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

Dieser Stabzauber erlaubt es dem Anwender in Zukunft, alle Spontanen Modifikationen gildenmagischer Zauber um 1 Punkt erleichtert auszuführen, Modifikationen der Reichweite sogar um 2 Punkte erleichtert. Außerdem ist der Besitzer des Stabes hiermit 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.)

Merkmal: Metamagie

DER 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

Ein Stab mit diesem Stabzauber unterstützt den Magier bei allen Zaubern, die ein bestimmtes Merkmal aufweisen: Die Zaubersprobe aller entsprechenden Formeln ist um einen Punkt erleichtert. Das gewünschte Merkmal muss dem Magier zum Zeitpunkt

der Durchführung des Stabzaubers 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.

Merkmal: Metamagie

DER 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 50 Verrechnungspunkte

Dieser Stabzauber ermöglicht es dem Magier, einen Teil des Fassungsvermögens des Stabes so zu gestalten, dass er in diesen Freiraum einen oder mehrere Zauber hineinspeichern und bei Bedarf wieder auslösen kann. Die Zauber bleiben über einen längeren Zeitraum gespeichert und verändern sich derweil nicht; sie müssen vom Besitzer des Stabes gespeichert und können nur von diesem ausgelöst werden.

Die Zauber, die im Stab gespeichert werden sollen, sind um 2 Punkte erschwert zu zaubern. Sie belegen einen Platz von AsP x Komplexität Punkten, so dass ein 10-Punkte-BALSAM (Komplexität C) 30 dieser 'Verrechnungspunkte' verbraucht, ein IGNI-SPHAERO 84 Punkte (21 AsP, Komplexität D; die LeP und die Erschöpfung werden beim Sprechen des Zaubers fällig). Das Volumen kann vom Magier frei festgelegt werden (es darf natürlich das Fassungsvermögen des Stabes nicht sprengen), wobei 50 der oben genannten Verrechnungspunkte einem Punkt Eigenvolumen des Stabzaubers entsprechen.

Merkmal: Metamagie

DAS FLAMMENSCHWERT

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildenmagie) 11, für die Durchführung des Rituals muss der Stab bereits ein *Kraftfokus* sein und die Fähigkeit *Ewige Flamme* tragen.

Lernkosten: 300 AP

Erschaffungsprobe: MU/KL/IN +7

Erschaffungskosten: 31 AsP

Volumen: 7 Punkte

Ein mit diesem Zauber versehener Stab kann in ein gleißendes Flammenschwert verwandelt werden, das bei einem Treffer 1W + RkP* Trefferpunkte und elementaren Feuerschaden (siehe LC 80) anrichtet, bei Mumien oder anderen besonders feuerempfindlichen Gegnern erzeugt die von blauen Flammen umwaberte Klinge sogar die doppelte TP-Anzahl.

Anmerkung: 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 Experimentall stadium hinaus gekommen. Magier, die sich dem Element Wasser verschrieben haben, erleiden 3 Punkte Erschwernis beim Durchführen des Stabzaubers.

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 *Schwerter-TaW* und kann alle Manöver ausführen, die er für diese Waffengattung erlernt hat. Es ist um 2 Punkte erschwert, die lodernde Klinge zu parieren. Glückliche Attacken und Patzer sind mit den üblichen Auswirkungen (**MBK 27ff.**) 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. Jede Attacke mit dem Schwert kostet den Magier 1 AsP.

Wird das Schwert aus der Entfernung dirigiert, so kostet jede Attacke, die die Waffe durchführt, den Magier 2 AsP. Das Schwert attackiert mit einem Attackewert, der sich aus 12 + RkP* errechnet, pariert jedoch nicht und kann auch keine besonderen Manöver durchführen. Es kann sich so positionieren, dass es zu jedem Gegner in der Distanzklasse N kämpft. 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 auszugleichen; bei Misslingen fällt das Flammenschwert als Stab zu Boden.

Ein Flammenschwert ist anfällig gegen die Antimagie des FEUERBANN, ein schwebendes dazu auch gegen den BEWEGUNG STÖREN.

Aktivierungsprobe: MU/IN/GE

Aktivierungskosten: 3 AsP + 1 AsP pro Attacke im Nahkampf bzw. 2 AsP pro Attacke des schwebenden Schwertes

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: beliebig

Reichweite: RkW/2 Schritt

Merkmale: Feuer, Telekinese

Bei Misslingen der Ritualprobe können höchst unangenehme Folgen eintreten. Würfeln Sie mit W6:

1–3: Der Stab 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: Der Stab sperrt zwar 7 Punkte Volumen, nimmt aber den Stabzauber nicht an.

5: Der Stab weigert sich, weitere Stabzauber anzunehmen. Auch das Flammenschwert kann an ihm nicht wiederholt werden.

6: Der Stab verwandelt sich permanent in ein gewöhnliches Schwert und verliert dabei jegliche Zauberfähigkeiten, hat jedoch einen Bruchfaktor von –7.

DIE SCHUPPENHAUT

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Gildemagie) 14

Lernkosten: 300 AP

Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +7

Erschaffungskosten: 24 AsP

Volumen: 5 Punkte

Mit diesem Zauber kann der Magier seinen Stab nach Belieben in ein Chamäleon oder eine Speikobra verwandeln (körperliche Werte der beiden Tiere siehe jeweils im **Bestiarium Aventuricum**; Ausnahme: der RS des Tiers beträgt RkP*/2) 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, ist sein Körper so starr wie unter der Wirkung des Zaubers PARALYSIS.

Doch diese Verwandlung ist mit einem großen Risiko verbunden: Für jede Spielrunde, die der Magier in dem Chamäleon oder der Schlange verbringt, würfeln Sie mit dem W20. Fällt eine 20, so ist er in der Reptiliengestalt gefangen und kann nur noch mittels VERWANDLUNG BEENDEN befreit werden. Diese Entzauberung entfernt auch die *Schuppenhaut* vom Zauberstab, jedoch bleiben die anderen Stabzauber erhalten. Liegt bereits der *Apport* auf dem Stab, so muss der Entzauberer 1 zusätzlichen pAsP aufwenden.

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.

Aktivierungsprobe: MU/IN/KO

Aktivierungskosten: 3 AsP

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: beliebig

Merkmale: Form

DER APPORT

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, IN 13, CH 13

Lernkosten: 200 AP

Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +7

Erschaffungskosten: 19 AsP, davon 1 permanent

Volumen: 3 Punkte

Ein solcherart verzauberter Stab kehrt auf Befehl zum Magier zurück, wenn er von diesem räumlich getrennt ist. Der Stab kommt unfehlbar mit ca. GS 15 zum Zauberer zurückgefliegen, wenn dieser nicht seinen Aufenthaltsort um mehr als eine Meile geändert hat. Er sucht dabei seinen Weg um Hindernisse herum, kann also nicht als Fernlenkwaffe benutzt werden; eventuell hinderliche Fenster o.ä. durchschlägt er jedoch und massive Mauern halten den Flug auf. Bei eventuell benötigten Kraftproben gilt, dass der Stab einen KK-Wert besitzt, der dem CH-Wert des Magiers entspricht. Dieser Stabzauber festigt zudem (in Kombination mit der Bindung) das Band zwischen dem Magier und seinem Stab, so dass kein anderer Zauberer einen Nutzen aus dem Stab ziehen kann. Außerdem wirkt er als Schlussritual, so dass kein weiterer Stabzauber mehr auf den Stab gesprochen werden kann.

Aktivierungsprobe: MU/IN/CH

Aktivierungskosten: 1 AsP

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: bis der Stab zurückgekehrt ist

Reichweite: 3 + RkP* Meilen

Merkmale: 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 Schlangenleder ...«

—aus Hilffreycher Leytfaden des Wandernden Adepten, Rashdul, ca. 380 v.H., nach der Übersetzung ins Garethi

Rituelle Werkzeuge, die solchen Bedingungen genügen (meist Formen von Kurzschwertern), sind bei den Magiern schon lange in Umlauf, aber erst die sogenannten 'Magierfloretts' 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 (wiewohl 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 Kurzsword ist) durch ein kompliziertes Ritual, das es – wie auch die anderen arkanen Gerätschaften – auf seinen Träger einstimmt und unzerstörbar durch rohe physische Kraft macht. Dieses Ritual der Weihe des Bannschwerts kann nur während der Phase der Toten und Wiedergeborenen Mada (Neumond) im Hesinde vollbracht werden. Gelingt es, so erleichtert das Schwert sämtliche Beschwörungs- und Beherrschungsproben 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. Genau wie der Zauberstab gilt diese Klinge nun als magische Waffe, die in der Lage ist, auch die meisten solcher Sphärenwesen zu verletzen, die immun gegen die Schadenswirkung herkömmlicher Waffen sind. Zudem richtet die Waffe gegen jenseitige Wesen 1 TP mehr an.

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Druiden-, Geoden-, Hexen-, Gildenmagie, Kristallomantie oder Schamanismus (siehe G&D)), wobei Druiden und Geoden steinerne, knöcherne oder entsprechend zusammengesetzte Waffen benutzen.

Lernkosten: 200 AP

Erschaffungsprobe: MU/MU/KL +5 (für eine Klinge, die schmaler als 2 Finger ist, um 2 weitere Punkte erschwert; für eine Klinge aus anderem Material als Eisen um 7 weitere Punkte erschwert)

Erschaffungskosten: Degen-/Dolch- oder Kurzschwertklinge: 49 AsP, davon 2 permanent; Schwertklinge: 49, davon 5 perma-

nent; Anderthalbhänder 60, davon 7 permanent; Zweihänder: 72, davon 9 permanent
Volumen: 3 Punkte

Bei einem Aufwand von 5 oder mehr pAsP muss damit gerechnet werden, dass die Klinge beseelt ist (siehe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**) und eine eigene, nicht zwangsläufig hohe Loyalität aufweist.

SCHMETTERLING UND FEUERPFAU: DIE MAGISCHEN TÄNZE

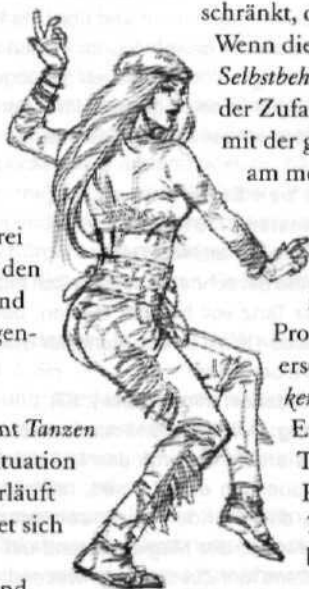
Um eine ganz einzigartige und von Magie-theoretikern kaum wahrgenommene Art der Zauberei handelt es sich bei den magischen Tänzen. Entwickelt wurde sie vermutlich vor langer Zeit bei den Wüstenvölkern, wo er nur von Frauen ausgeführt wird – oft die einzige Möglichkeit für magisch begabte Mädchen, ihr Talent auszuleben. Im Lauf der Zeit hat sich diese Zauberei jedoch weiter verbreitet, so dass es mittlerweile bei den Zahori ebenso Zaubertänzer gibt wie in Aranien und natürlich in allen 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 Ritualkenntnis-Probe, entfaltet sich die magische Wirkung. Misslingt sie jedoch, so bleibt die magische Wirkung aus. Zudem kann dieser Tanz erst nach Ablauf von einer Stunde Erholung wiederholt werden und der Spieler muss seinem Helden die Hälfte der für den Tanz angegebenen AsP-Kosten abziehen.

Egal, wie viele Zuschauer den Tanz beobachten, die Zaubereiwirkung 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 einge-

schränkt, 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 Anzahl der beteiligten Repräsentationen erschwert.

ZU DEN ZAUBERTÄNZERISCHEN REPRÄSENTATIONEN

Die Tänze der unterschiedlichen Kulturen (novadische und tulamidische Sharisad, Majuna und Hazaqi) 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). 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.

TANZ DER LIEBE

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: IN/CH/GE; pro 2 bezauberter Zuschauer um 1 erschwert

Technik: ein langsam beginnender, sinnlicher Tanz, der zum Ende immer schneller wird.

Zauberdauer: mindestens 3 SR

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 versuchen, der Heldin jeden Wunsch von den Augen abzulesen und ihr gefällig zu sein. Zudem verlieren sie für den gleichen Zeitpunkt einen Punkt ihrer Klugheit.

Ritualkosten: 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 (die Regeneration kann jedoch nur geschenkt, nicht geraubt werden, und der Tanz kostet die beiden Tänzer insgesamt nur 7 AsP, die beliebig aufgeteilt werden können). Diese Wirkung tritt auch ein, wenn ein Hazaqi den Tanz nur für eine Person tanzt (er kostet dann nur 3 AsP).

Merkmale: Einfluss

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, besitzergreifende Liebe.

TANZ DER FREUDE

Lernkosten: 250 AP

Ritualprobe: IN/CH/GE; gegen Gifte und Krankheiten um deren Stufe erschwert

Technik: ein spielerisch scheinender, lebensfroher Tanz, in dem die Sharisad immer wieder zu ihren Patienten flüchtigen, ermunternden Blickkontakt sucht.

Zauberdauer: mind. 3 SR, für jeden Kranken nur einmal am Tag wirksam

Wirkung: Schmerzen werden gelindert, Wunden, Vergiftungen und Krankheiten des Körpers und der Seele 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 al-

lein und kann bis zu RkP* Schadenspunkte heilen oder eine Krankheit oder Vergiftung bis zur einer Stufe von RkP* beenden.

Eine weitere Modifikation gilt der Heilung eines Blinden, hierdurch erhöht sich der Probenzuschlag um +2.

Merkmale: Heilung, Hellsicht

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 ERMTÜGUNG

Lernkosten: 200 AP

Ritualprobe: MU/MU/CH

Technik: ein schneller, kriegerisch anzusehender Tanz voll heftiger Gesten, der den Tanzenden leicht an den Rand der Erschöpfung treiben kann.

Zauberdauer: mindestens 2 SR

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

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 WAHRHEIT

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: IN/IN/CH, +2 für jeden zu bezaubernden Zuschauer

Technik: ein langsamer, die Bewegungen einer Schlange nachahmender Tanz

Zauberdauer: mind. 2 SR

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 (s. S. 85).

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 ERLÖSUNG

Lernkosten: 150 AP

Ritualprobe: MU/CH/CH, erschwert um die ZiP* des Beherrschers/Beeinflussenden

Technik: ein weit verbreiteter, aber schwierig 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.

Zauberdauer: mind. eine halbe Stunde

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 BILDER

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: CH/CH/GE, +1 für jeweils 3 Zuschauer

Technik: ein Tanz mit weit ausgreifenden Bewegungen, der je nach gewünschter Aussage in Tempo und Charakter variiert.

Zauberdauer: mind. 1 SR

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 OHNE ENDE

Lernkosten: 200 AP

Ritualprobe: MU/IN/CH, +1 für je 3 Zuschauer

Technik: Diese 'Krone aller Tänze' enthält Elemente aus allen bislang genannten Tänzen, zeitweilig in schneller Folge kombiniert, dann wieder fast bewegungslos langsam.

Zauberdauer: mind. 4 SR

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 ver-

botenen Beherrschungskomponente zu meist 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.

TANZ DES UNGEHORSAMS

Lernkosten: 150 AP

Ritualprobe: MU/IN/CH, erschwert um die gewünschte MR-Steigerung

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.

Zauberdauer: je Punkt MR-Steigerung mind. 1 SR

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 nahestehenden 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 Lande 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 DER GEMEINSCHAFT

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: KL/IN/CH, +2 pro Mitwirkendem (außer der Tänzerin selbst)

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.

Zauberdauer: pro Mitwirkendem (außer der Sharisad) 1 SR

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, so lange 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 verstorbenen Khunchomer Tänzerin Emiramis al-Radscha an ihre Enkelin und tulamidische Sharisad Erzbeth, die diesen in einem Traumbild ihrer Großmutter erlernte und wie von ihr gefordert weiterträgt. Erzbeth ist auch bereit, diesen Tanz an Tänzer anderer Kulturen weiterzugeben, allerdings ist die selbst erst 19-jährige Tänzerin trotz ihres Talentes noch zu unerfahren, um eine gute Lehrmeisterin zu sein.

TANZ DER WEISHEIT

Lernkosten: 150 AP

Ritualprobe: KL/KL/CH, +3 für je 2 Zuschauer

Technik: ein langsamer und hochkomplizierter Tanz, der von der novadischen Sharisad mit zwei Schleiern vorgetragen wird.

Zauberdauer: mind. 6 SR

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 Magietänzer weitergegeben werden.

TANZ DER UNANSTÄNDIGKEIT

Lernkosten: 200 AP

Ritualprobe: MU/KK/KO, +2 pro Punkt RS

Technik: Dieser Tanz ähnelt einem Gebet – die Sharisad tanzt ihn, mit einem Khunchomer ausgestattet, nur für Rastullah und duldet dabei keine Zuschauer.

Zauberdauer: mind. 3 SR

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: Form

Repräsentation: Nov4 /// Auch dies ist ein als Geheimnis gehüteter Schatz der novadischen Sharisad, die ihn als Tanz für Rastullah bezeichnen. Die wenigsten Novadi wissen auch nur von der Existenz dieses Tanzes.

SELİNATA

Lernkosten: 150 AP

Ritualprobe: MU/IN/CH +3 je Opfer

Technik: Vor allem durch seine geschickte und schnelle Fußarbeit zeichnet sich dieser Tanz an den Mondgott aus.

Zauberdauer: mind. 3 SR

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 dem örtlichen Obrigkeit ist durch diesen Tanz noch einmal glimpflich abgelaufen. Ein Grund mehr für die Hazaqi, die Kenntnis dieses Tanzes als Geheimnis zu hüten.

İMADAYANA

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).

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).

Zauberdauer: mind. 3 SR

Wirkung: In den Träumen desjenigen, für den der Hazaqi tanzt, formen sich Bilder, Botschaften, Gefühle und Szenen nach dem Wunsch des Tänzers, die um so 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: Beteiligten sich mehrere Hazaqi an dem Tanz, muss jeder 8 AsP aufbringen und jedem muss eine Probe 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 fordern. Seit kurzem beherrscht *Harunk von Zorgan*, ein gefeierter Majuna am Hofe der Mondsilbersultana, den Tanz in der Hazaqi-Repräsentation und arbeitet an einer Repräsentationsübersetzung.

FIRVNS JAGD

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: CH/GE/KO +3 pro zu bezauberndem Zuschauer

Technik: In diesem akrobatischen Tanz wird die Verfolgung eines Wildes durch seinen Jägers 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.

Zauberdauer: mind. 4 SR

Wirkung: Jeder bedachte Zuschauer erhält je nach AsP-Aufwand zusätzliche AuP, zu dem steigt seine GE um +1.

Kosten: 2 AsP je Bezaubertem 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 bezauberten 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: Eigenschaft

Repräsentation: Maj5 /// Der Tanz dient der Vorbereitung einer herrschaftlichen Jagd. Ebenso gerne wird er genutzt, um unwillkommene Gäste unauffällig ein wenig ihrer Arroganz zu nehmen.

RAHJAS BEGHEREN

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 der 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 aranischer 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.

SCHWARM UND TRAUM: Die RITUALE DER ZIBILJA

»Zu viele Köche verderben den Brei,
sie streiten sich nur und versalzen die Suppe.
Norbarden jedoch, die tun allerlei,
ob kochen, ob handeln, noch besser als Gruppe!«
—Bornländischer Kinderreim

Die hier aufgeführten Rituale stellen den klassischen Kanon dar, der bis auf wenige Ausnahmen Allgemeingut aller Zibiljas ist. Daneben mögen die weisesten unter diesen Zauberinnen höchstens noch eine Handvoll weiterer Rituale hüten, die jedoch grundsätzlich nur an die eigene Schülerin weitergege-

ben werden – und auch in den Versen eines besonders alten Seffer Manich könnte verlorengegangenes Wissen versteckt sein ...

Vielen Ritualen ist gemein, dass nur diejenigen davon profitieren können, die von der Zibilja zu 'Sippenmitgliedern' erklärt worden sind, sprich, die mit dem Ritual *Schwarmseele* in die Sippe aufgenommen worden sind.

Bei allen hier verlangten Proben gilt die *Ritualkenntnis (Zibilja)* als Talentwert, von dem auch eventuell übrighaltene Punkte abhängen. Dementsprechend ist keines der Rituale ohne dies Ritualkenntnis zu erlernen.

SCHWARMSEELE

Lernkosten: 100 AP

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 zwölfgöttlichen Initiation (siehe *Götter und Dämonen*) 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 entgegen-treten.

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 gutgemeinte, 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 übrighaltenden (und nicht 'verborgten') TaP addiert, wodurch sehr hohe TaP* erzielt werden können, maximal jedoch das Doppelte des höchsten beteiligten TaW. 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.

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmale: Verständigung

MACKESTOPP

Lernkosten: 150 AP

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* (wört-

lich '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 Zauberzeichen.

Zauberdauer: ca. 1 SR

Wirkung: Das Gefäß wird in einer der Kaleschkas 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 innewohnende 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 Zerschlagen anderer Gegenstände begleiten), und es kann ähnlich den Auswirkungen eines *Schutzgeistes* (siehe *AZ*, S. 147) 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 Probenerschwerens 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

TRAUMSEHERIJN

Lernkosten: 100 AP

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.

Kosten: 5 AsP + 2 AsP pro Minute

Wirkungsdauer: höchstens RkP* Minuten

Merkmale: Hellsicht

WEISHEIT DER SCHRIFT

Lernkosten: 75 AP

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 machtvoll 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 selbstgewählte *Schlechte Eigenschaft* jedes zuhörenden Sippenmitglieds um die Hälfte der RkP*, oder eine *Überzeugen*-Probe reines 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 bleibt bzw. in denen die *Überzeugen*-Probe abgelegt werden muss.

Merkmale: Eigenschaften

SIEGEL DER EWIGEN RUHE

Lernkosten: 150 AP

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 eine Rune an.

Zauberdauer: 1 SR

Wirkung: Fortan rücken die Steine keinen Fingerbreit mehr von der Stelle, die Wirkung ähnelt der des OBJECTOFIXO. Außerdem haben die Zaubersprüche 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 Zaubehandlung 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 Runen allerdings Jahr für Jahr erneuert werden, ansonsten sinken die Zuschläge jährlich um einen Punkt. Nur die Zibilja kann den Zauberspruch aufheben (muss das Grab danach jedoch erneut versiegeln), die Zerstörung der Runen ändert nichts an seiner Wirksamkeit.

Die Farbe verdirbt nach wenigen Tagen und 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



UNSICHTBARE CHRONIK

Lernkosten: 150 AP

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 menschlichen Aura entstehen und um so deutlicher sind, je öfter und eingehender die Person den Gegenstand benutzt bzw. sich mit ihm befasst hat. Im Unterschied zu dem Zauberspruch OBJECTOVOCO 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 Geschehnissen 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, hängt 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.

Merkmale: Hellsicht

RUH DES BIEPENSTOCKS

Voraussetzung: SF Unsichtbare Chronik

Lernkosten: 300 AP

Ritualprobe: KL/IN/IN + Modifikationen, siehe unten

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 bestgehüteten 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 sei-

nen 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

WINTERLAGER

Lernkosten: 50 AP

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 Mokoschafiguren aus Wachs, in die die Sippenzeichen eingeritzt sind.

Zauberdauer: eine Nacht

Wirkung: Die Zibilja findet immer zu diesem Ort zurück (*Orientierungs-Probe*, die bei einmal gesegneten Orten um 5 erschwert ist, pro zurückliegender Segnung jedoch um einen Punkt erleichtert wird) und kann an diesem Ort alle ihre Rituale leichter wirken als andernorts: Jedes zurückliegende Jahr der 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: Wird das Ritual nicht jährlich wiederholt, schwinden die Bonuspunkte um 1 pro verstrichenem Jahr. Segnet die Zibilja die Winterlager dann wieder, hat sie eine entsprechende Zahl an Bonuspunkten verloren.

Merkmale: Hellsicht

BIENENSCHWARZ

Lernkosten: 75 AP

Ritualprobe: MU/IN/CH

Technik: Dieses Ritual wirkt die Zibilja über einen wilden Bienenstock. Sie besprenkelt ihn mit Schlangenmilch und spricht Worte des Seffer Manich über ihn. Im Namen Mokoschas sendet sie den Schwarm dann auf die Suche nach bestimmten Orten, Leuten, Gegenständen oder auch Ressourcen (einem See, Fluss, einer Steininformation, 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

WACHSHAUT

Lernkosten: 125 AP

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

BIENENKÖNIGIN

Lernkosten: 300 AP

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 konzentrieren, 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* in Tagen bestehen. Die Kosten steigen auf 30 AsP.

Merkmale: Verständigung, Einfluss

BIENENFLEIß

Lernkosten: 50 AP

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 (oder das anderer Sippenmitglieder) 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 Bienenstichen (zu je 1 SP) in die Hand rechnen.

Kosten: 7 AsP

Wirkungsdauer: RkP*/2 Tage

Varianten:

Schwarm (+5): Die Zibilja wirkt das Ritual auf mehrere willige Personen (5 AsP pro Person und Tag).

Winterschlaf (+4, +MR): Die Zibilja überträgt ihren Schlaf auf ein Tier oder einen Menschen (bei dieser Variante muss auch die MR überwunden werden).

Merkmale: Verständigung, Eigenschaften

BIENENTANZ

Voraussetzung: SF Winterlager

Lernkosten: 125 AP

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 ein Mitglied die Wachstafel aus, spüren alle Teilnehmer des Bientanzes dies sofort.

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

TRAUMWISSEN

Voraussetzung: SF Traumseherin

Lernkosten: 100 AP

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 entreißt. 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 bevorzugt 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

SUMMA COSMOLOGICA: VON SPHÄREN UND LIMBUS

»In der ersten Verallgemeinerung dürfen wir also von einer annähernd perfekten Kugelgestalt der gesamten geordneten Welt ausgehen, gemeinhin verständlich als Zwiebelschalen-

Modell. Annähernd deswegen, weil seit Madas Spruch wohl nicht nur die

»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. Und Er wies seinen Erstgeborenen eine Sphäre zu. Und Er nannte die erste Sphäre Ordnung und Stillstand und die zweite Deregung und Feste und die dritte Leben und Fruchtbarkeit und die vierte Tod und Vergehen. 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, denn wie die erste Sphäre Eins war und ohne Ausdehnung, so war die siebte Sphäre alles und ohne Grenze. Und Er hieß sie getrennt zu sein, eine von der anderen. Und als Er sah, dass es geraten war, da ward Er Zeit und Ewigkeit, und Er ward das Gleichgewicht und alle Sphären zugleich, auf dass Er ward und doch nicht ward und auf dass Er ist und sein wird ...«

Diese zentrale Passage aus der Offenbarung des Nayrakis gilt für die Sphärenkundler als wichtigstes Element der Weltbeschreibung, denn es bestimmt nicht nur die Sphären, sondern auch ihre Bewohner und Eigenheiten. Wir wollen Ihnen im folgenden nur einen kurzen Abriss über die Gestalt der Welt (immer noch das größte Mysterium der aventurischen Philosophie) geben. Weitere Details zu allen möglichen und unmöglichen Theorien zur Entstehung und Beschaffenheit der Welt finden Sie in der Box **Götter und Dämonen**.

Trennung, sondern auch die Gestalt gelitten hat. Kugelgestalt deswegen, weil die Kugel die vollkommenste Form ist, die weder Ecken, noch Kanten, noch Sprünge aufweist, und schließlich bedeutet das Wort 'Sphäre' ja auch nichts anderes als 'Kugel'. Die erste Sphäre bildet dabei das Herz der gesamten Konstruktion, während sich zweite, dritte, vierte, fünfte und sechste Sphäre wie Schalen darum legen, die siebte Sphäre aber gar keine Sphäre oder Schale ist, sondern alles, 'was außen ist'. In alten Schriften wird die siebte Sphäre daher auch als 'Außenseite der Kugel' oder 'Außenwelt' bezeichnet.«

—aus einer Anfängervorlesung des Sphärologie-Seminars der Puniner Akademie

»Das groeszte Mysterium am Mysterium von Kha ist aber nicht das Welten-Gesetz, sondern wie der Crystalle sieben in der Iten Sphaire liegen sollen, wo doch die Ite Sphaire ohn Ausdehnung ist. Dies mag wohl eher heissen, dass die Ite Sphaire ist Urgrund und Fundamento des Welten-Gesetzes, welches ja alle 6e der geordneten Sphairen durchziehet. Auch soll dorten fahren das Schiff der Zeyth, an welches gekettet ist Satinav. Wahrlich, das nenne ich Mysterium!«

—Dirionya Dailani, Commentariolus zu al'Planes Sphairelogia, aus dem Jahre 344 v.H., aufbewahrt im Hesinde-Tempel zu Kuslik

»Dere und Feste wird die zweite Sphäre heißen, denn es ist SUMUs Macht, die sich hier manifestiert, SUMUs Leib, der alles ist, bevor sie ihren Kindern die Namen Humus und Eis, Feuer und Wasser, Erz und Luft und Kraft gab. Wer sich aber hierhin begibt, der wird SUMUs Griff unterliegen und eins werden mit ihr. Selbiges gilt wohl nicht für den Dämonen-Baum, dessen Saat hier in der zweiten Sphäre gepflanzt sein soll und welcher angeblich langsam aber unaufhaltsam auf die siebte Sphäre zuwächst.«
—aus einer neueren, albernischen Übersetzung des Codex Dimensionis

»Sterne und Kraft wird [die sechste Sphäre] heißen, die keine Einheit ist, sondern eine Vielheit und zugleich der Ursprung der Kraft. Wesen höchster Macht, Götter und Dämonen, nähren sich von ihr, und bisweilen mag man keinen Unterschied erkennen. Groß ist die Kraft, denn es ist LOS Macht von Anfang an mit ihr gewesen, als sie wie ein breiter Fluss die Welten der Götter und die der Dämonen voneinander trennte.«
—Codex Dimensionis

»Getrennt durch den Wall, welchen man Limbus nennt, ist die siebte Sphäre von allen anderen. Doch sieh! Gibt es nicht die Große Bresche, die einst geschlagen und die nun unwillig bewacht von dem Ohne Namen, welcher dareingekettet ist? Und gibt es nicht der schmalen Wege viele, durch die die Bewohner der 7. schlüpfen können?«
—handschriftliche Randnotiz in einer beschlagnahmten Ausgabe des Arcanum

Über die **erste Sphäre** lässt sich nur wenig Konkretes sagen, außer, dass sie in der Tat der Ugrund der Welt ist und ohne sie das Chaos der siebten Sphäre herrschen würde. Die klassische Eigenschaft des Ugrundes ist jedoch nicht die göttliche Ordnung, sondern die Trennung von Sein und Nicht-Sein, die sich in der Existenz der Materie manifestiert. Diese Sphäre lässt sich durch keinerlei Sphärenmanipulation erreichen. In der **zweiten Sphäre** finden sich noch alle Elemente in gleicher Mischung und untrennbar verbunden, und hier entspringt auch 'Sumus Griff', die Schwerkraft, die alles, was aus Sumu stammt, an sie bindet. Der Materie, die durch die Weltordnung erst entsteht, (1. Sphäre) wird hier also die Eigenschaft der Schwere zugeteilt. Die zweite Sphäre gilt ebenfalls als unerforscht, aber wegen des Eingriffs der Dämonen als erreichbar.

DER TREPPENDE LIMBUS

»Von welcher Consistenz aber der Limbus ist, welcher alle Sphären trennt, das mag uns noch ein Rätsel bleyben, denn bisweylen ist er dem Sphären-Wänderer — was ja heyszen mueszte: Limbus-Wänderer — zugänglich, bisweylen sperrt er sich aber jeder Bewegung. Das mag so seyn, weyl er hie durchzogen mit der Krafft und da in urspruenglicher Form, der Sphärenwänderer aber sich stets bewegt entlang der Krafft.«
—Dailani, Commentariolus

Es heißt, dass der Limbus einst dazu diente, die Sphären zu trennen, doch seit Madas Frevel dient er eher dem Gegenteil:

Die **dritte Sphäre** ist unsere diesseitige Welt, die durch das Spiel der Elemente gebildet wird. Diese Elemente sind auch das prägende Zeichen unserer Welt, und es heißt, 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 in unserem Diesseits zu erkennen sind. Im alchimistisch-philosophischen Sinne heißt dies, dass erst ab der dritten Sphäre die Materie unterschieden werden kann.

Die **vierte Sphäre** ist allgemein als das *Totenreich* oder *Borons Hallen* bekannt, in denen die Geister der Verstorbenen auf Borons Richtspruch warten müssen. Hier leben die Seelen in allen Stadien des menschlichen Geisteszustands: verzweifelt, freudig wartend, selten einmal gleichgültig, denn die Seelenwage *Rethon* wird ihr Schicksal in Ewigkeit besiegeln. In gewisser Weise ist der Flug über das Nirgendmeer auf Gorgaris Rücken nichts anderes als die einzige Sphärenreise, die den meisten Sterblichen vergönnt ist.

Über die vierte Sphäre wachen Borons Kinder und seine höchsten Diener, und sie sehen es ungern, wenn jemand ihre Ruhe stört oder ihnen gar ins Handwerk pfuschen will.

In der **fünften Sphäre** befinden sich die Paradiise der Götter und auch die 'Zitadelle Alveran', deren Heimstatt. Sie zu betreten, ist nur den Göttern oder auf ihr Geheiß hin erlaubt. Beschreibungen der fünften Sphäre — sprich: Religionen und Jenseitsvorstellungen — finden Sie in der Box **Götter und Dämonen**.

Die **sechste Sphäre** gilt vielen als Ursprung der Kraft, 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, oder besser, in den vielen Untersphären, sollen die Götterkinder als Wandelsterne und Wächter des Gefüges der Sphäre umherziehen, Mada als die ewig Rastlose und einige der Sterbenden Götter als Sternbilder.

Die **siebte Sphäre** ist das Chaos vom Urbeginn der Welt, ohne Grenze in Zeit und Raum, und Heimstatt der Dämonen. Nach unterschiedlichen Sphärologien ist die siebte Sphäre in 13 Domänen oder 49 Untersphären oder Myriaden Splitter aufgeteilt. Alles Wissenswerte über die siebte Sphäre erfahren Sie in **Götter und Dämonen**.

Durch den Limbus eilen Wesenheiten von Sphäre zu Sphäre, die besser auf ihren Ursprungsort begrenzt blieben ...

Dem unbewehrten Auge erscheint der Limbus als ein formloses graues Wabern, das keinen Anhaltspunkt für Entfernungsbestimmungen oder Größenverhältnisse bietet. Wesen, die nicht aus dem Limbus stammen, erscheinen als dunkelgraue, recht scharf abgegrenzte Konturen.

Mittels der Zauber ODEM, ANALYS und vor allem OCULUS zeigt sich allerdings sehr wohl eine Struktur im Limbus, denn der Zwischenraum ist fast überall mehr oder weniger dicht von Kraftfäden durchzogen, die die einzelnen Sphären untereinander

der verknüpfen. Zudem erscheinen sämtliche belebten Wesen, aber auch diesseitige Objekte, so es sich nicht um rohe Elementarmaterie handelt, als ihre (magischen) Muster (siehe S. 8), die zudem je nach Art von unterschiedlicher Farbe und je nach magischer Aura von unterschiedlicher eigener Leuchtkraft sind.

Ohne die genannten Zauber ist es schlicht unmöglich, sich im Limbus zu orientieren und von einer Sphäre zur nächsten zu gelangen.

Im Limbus kann man frei umherschweifen, denn es ist allein der Wille, der bestimmt, wohin man sich bewegt. Da der Limbus jedoch noch aus der Zeit vor dem Sein stammt, stellt er keine Materie dar, und es ermangelt ihm deswegen auch an der Eigenschaft der Schwere. Aus diesem Grund hat man im Limbus auch ein stetiges Gefühl des Fallens, selbst wenn man sich nicht im geringsten bewegt.

STRUKTUR DES LIMBUS

Im Großen und Ganzen ist die Struktur des Limbus heute noch erhalten: Zwischen den Sphären befindet sich jeweils eine Schicht (die sogenannte *Ebene*), die an den meisten Stellen undurchlässig ist, in der sich jedoch stellenweise Kanäle, die sogenannten *Gradienten*, auftun, die die einzelnen Schichten miteinander verbinden. Des weiteren gibt es

vereinzelte Öffnungen von der darunter liegenden Sphäre in den Limbus (selten einmal direkt in eine andere Sphäre oder eine Globule), die allgemein als *Tore* oder *Pforten* bezeichnet werden.

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; neuerdings bewegen sich hier auch viele, darunter auch mächtige Dämonen. Diese **Ebene der Geister** oder Dritte Ebene (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. In älteren Manuskripten wird sie bisweilen auch als Astralebene bezeichnet, weil die ersten Magier, die sich hierhin wagten, so überwältigt von der hier pulsierenden Kraft waren, dass sie glaubten, die sechste Sphäre bereits erreicht zu haben.

GLOBULEN UND ПЕБЕНWELTEN

»Hier ist Weisheit! Mitnichten sind die Sphären so edel, rund und wohlgeformt, wie es uns die Sphärologie weismachen will – wie

SPIELTECHNIK: SPHÄRENREISEN

Um willentlich und körperlich in den Limbus zu gelangen, benötigt ein Zauberer die Formel PLANASTRALE ANDERWELT. Es ist jedoch ebenfalls möglich, durch einen AUGES 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 Besuch der dritten Ebene, und auch dies nur geistig.

AUFENTHALT IM LIMBUS

● *Der Limbus ist lebensfeindlich:* Lebewesen erleiden dort 3W6 SP pro Tag, magisch begabte 1W6 SP pro Tag; Regeneration von LeP ist nicht möglich; unbelebte Objekte sind von der Struktur des Limbus nicht betroffen.

● *Der Limbus ist magisch durchdrungen:* Im engen Kontakt mit der Kraft regenerieren alle Zauberer pro Ruhephase 5W6 AsP; eine *Astrale Meditation* wandelt 1 LP in 1W6 AsP um. Alle Zauber erfordern nur 1/10 ihrer angegebenen Kosten, wirken aber nur innerhalb des Limbus.

● *Der Limbus ist bewohnt:* Gerade seit dem Borbaradkrieg und den damit verbundenen Beschwörungen und Beinahe-Sphärendurchbrüchen hausen – speziell auch in der Dritten Ebene – genügend Dämonen, um einem Sphärenreisenden den Ausflug zu verleiden: Würfeln Sie pro Stunde, die sich ein Sphärenreisender im Limbus aufhält, mit einem W20: Bei einer 20 erscheint ein ungebetener Besucher.

ORIENTIERUNG IM LIMBUS

In der Zwischenwelt existieren keine Farben (zumindest nicht für das unbewehrte Auge) und keine Töne (weswegen man sich auch nur durch Zeichensprache oder Verstan-

digungszauber unterhalten kann). Um einen bestimmten Ort (z.B. eine geeignete Austrittsstelle) im Limbus zu finden, muss der Suchende (unter der Wirkung eines OCULUS) eine gewisse Menge an TaP* (zwischen 10 und 30) bei *Sinnenschärfe*-Proben +5 ansammeln, wenn er sich in der dritten Ebene aufhält, +12-Proben in allen anderen Ebenen. Jede solche Probe dauert eine Stunde. Um ein Objekt zu lokalisieren, kann je nach Größe, Macht und Verborgenheit eine Probe bis zu +15 und das Ansammeln von bis zu 50 TaP* verlangt werden.

BEWEGUNG IM LIMBUS

In der Zwischenwelt kann man sich wie gewohnt bewegen, sobald man das erste aus dem ständigen Fallen resultierende Angstgefühl abgeschüttelt hat.

Die Bewegung entlang eines Gradienten erfordert eine gelungene PLANASTRALE-Probe und kostet 7 AsP pro Ebene, wenn sie von der Ordnung zum Chaos 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 1000), 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.

Weitere, auch regeltechnische Details zum Limbus, so z.B. die dort möglichen Begegnungen oder den Ablauf eines Kampfes, finden Sie in der Box **Götter & Dämonen**.

joll 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

»So mag es also sein, dass die Globuli an den Nodices Carmates Causali entstehen und sich so Welt für Welt bildet, fest in der Vergangenheit, aber unbestimmt in der Zukunft.«

—ein Niobara-Originalzitat aus den Astralen Geheimnissen, etwa 467 v.H.

»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 Daimonicon

Alle obigen Thesen postulieren die Existenz von Blasen im Sphärengefüge, den sogenannten Globulen oder Nebenwelten,

deren äußere Sphären gleich sind, die sich im Inneren aber unterscheiden. Das heißt vor allem, dass es viele Welten geben mag, in denen dieselben Götter verehrt und Dämonen gefürchtet werden, die sich aber in der Zusammensetzung und Mischung der Elemente mal mehr, mal weniger unterscheiden und dadurch echte Parallelwelten bilden. Andere Welten wiederum mögen sich bereits ab der fünften Sphäre unterscheiden, so dass deren Götter nicht unsere Götter sind. Insgesamt bieten sich dem Meister hier unzählige neue Möglichkeiten, die Helden in fremde Welten zu befördern ... Ob sich diese Blasen durch Madas Frevel gebildet haben, ob sie schon von Anfang an existierten oder ob sie ständig neu entstehen (können), darüber darf weiterhin spekuliert werden. Tatsache ist, dass diese Nebenwelten existieren und sich von Sphärenreisenden erreichen lassen. Typisch für die Globulen oder Nebenwelten ist, dass sie einen eigenen Zeitfluss besitzen, der sich erheblich von unserem unterscheiden kann. In bestimmten Welten mag die Zeit zehnmal so schnell vergehen, in anderen fließt sie vielleicht nur halb so schnell. Die bekanntesten dieser Nebenwelten sind die *Lichtwelt* der Elfen, die *Feenkönigreiche* und das *verlorene Reich von Zze Tha*, letzteres eine Globule der dritten Sphäre, während man solche Behauptungen zu den beiden anderen Nebenwelten nicht aufstellen kann.

FÜR DEN MEISTER: SPHÄRENREISEN

Sphärenreisen erweitern wie Zeitreisen die Möglichkeiten der Kampagnenführung gleich um mehrere Dimensionen: Gegenstände, die mittels VERSCHWINDIBUS dorthin geschleudert wurden, müssen zurückgeholt, ein Magier nach einem verpatzten TRANSVERSALIS gerettet oder ein Geist befragt werden. Vielleicht ist aber auch ein Gefährte in die Niederhöhlen verschleppt worden und harret dort seiner Befreiung, oder ein uralter Echsenmagier hat sich eine eigene Globule errichtet und bedroht von dort aus die Welt. All diese Möglichkeiten bieten sich, wenn ein Held Ihrer Gruppe den PLANASTRALE beherrscht, der jedoch glücklicherweise als Spionagemittel wenig geeignet ist. Eine weitere wichtige Komponente, und wahrscheinlich die häufiger genutzte, ist die, Ihre Helden Abenteuer in *Parallelwelten* erleben zu lassen. So können Sie vorgefertigte Universalabenteuer oder Module anderer Spielsysteme verwenden, ohne sich Sorgen machen zu müssen, dass all die jenseitigen Ereignisse auch irgendwie in Ihr Aventuriensbild eingearbeitet werden müssen. Das wichtigste aber ist, dass Sie hierfür nicht einmal einen entsprechend

kundigen Spieler-Magier benötigen, sondern dies über den berühmten 'mysteriösen Auftraggeber' abwickeln können. (Schließlich ist der PLANASTRALE mittlerweile wieder fast unbekannt.)

Beim Betreten fremder Welten müssen natürlich einige Fragen geklärt werden: Gelten hier dieselben Naturgesetze? Gibt es hier andere Götter? Wie funktioniert die Zauberei auf dieser Welt und funktioniert die aventurische Zaubertechnik noch so wie gedacht? Lassen sich Gegenstände (vor allem Artefakte, aber auch Wertsachen oder in Aventurien unbekannte 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? Und schließlich: Wie viel Aufwand muss ich treiben, um das Regelsystem der beiden Welten kompatibel zu machen, wenn ich Abenteuer aus fremden Systemen verwende?

All diese Fragen können wir Ihnen hier leider nicht beantworten – Sie können aber gewiss sein, dass beim Thema Sphärenreisen ein gutes Stück Arbeit auf Sie zukommt ...

EXPERTE: KRAFTLINIEN UND NODICES

»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 29 Hal

»Zur rundvollen Madafrau stelen sich die Hexfrauwen 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 kennet unheimliche Linien der Macht, festgehalten und in Bahn gezwängt durch Tzauber-Ulme, -Steyn und -Hain.«

—Druidentum und Hexenkult, Alhonso di Bethana, 366 v.Hal, 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 Orthosphæricus, Transglobulis et Nodicocausalum), 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, 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 skurriles 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 sog. 'Ersten Gezeichneten', Boron 23 Hal

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 Tiersinn einer Hexenkröte) 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 kontinentdurchfliegenden 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 Madas Haaren, Blutblatt richtet sich parallel zu den Linien aus, die Wege hinter *Dunklen Pforten*

und die fabulösen *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 ('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*, *Claroobservantia* 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 *zwölfsaitigen 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, 29 Hal

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 aufgeschreckt 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 Turf El'Hazaqur Mor* im Raschtulswall (Feuer), das *Erdheiligtum bei Altzoll* (Erde), der *Nebliche 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 Garethter 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 uralamidischen 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').

ERKENNEN

◆ 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 Zaubern- de die Sonderfertigkeit Kraftlinienmagie I beherrscht; anderen Magiekundigen, die an 'magischen Orten' zaubern, können Sie nach Gutdünken geringe Erleichterungen geben und Zaubehandlungen 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' Zaubers sind um 1 Punkt

(*Kraftlinienmagie II*: 2 Punkte) erleichtert.

- ◆ Nicht harmonische Zaubers 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), Beschörung 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.
- ◆ Die genannten Sonderfertigkeiten bringen -2/-4 Punkte Abzug bei den folgenden Nebenwirkungen durch Kritische Essenz mit sich.

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 +LS bzw. +KS, schlagen Sie einen Punkt pro 25 eingesetzter AsP und zusätzlich bis zu 7 Punkte bei wirklich einschneidenden Großritualen auf. Vergleichen Sie das Ergebnis mit nebenstehender Tabelle. Als Kritische Essenz bezeichnen Gildenmagier ein Übermaß an Astralkraft, das zu zerstörerischen und chaotischen Phänomenen führt.

bis 10: keine Nebenwirkungen

11-16: Kopfschmerzen plagen den Zauberkrieger W6 Stunden lang (KL und IN je -W6, Verlust von 2W6 AuP, W6 Punkte Erschöpfung).

17-20: Die Fähigkeit des Zauberkriegers, Astralenergie zu halten, wurde beschädigt: Er verliert so lange jede SR W6 AsP, bis er eine 6 würfelt (die ebenfalls noch abgezogen wird).

21-22: Der Zauber gilt als gepatzt (siehe S. 15).

23-24: Der Zauber dreht seine Wirkung um (es entsteht also eine Wirkung, wie sie bei den einzelnen Sprüchen im LC jeweils unter *Reversalis* angegeben ist).

25-28: Erscheinen von Mindergeistern (1-9 auf W20), einem Geist (10-12), Elementar (13-14), W6 Nachtwinden (15-16), einem Kobold oder Feenwesen (17-18), Niederen Dämon (19) oder Gehörnten (20).

29: Die *Schlafkrankheit* bricht nach einem Tag beim Zauberkrieger aus.

aus.

30-33: Der Zauberkrieger erleidet ein astrales Trauma, durch das er für W6 Monate magische Nachteile (siehe AZ, S. 149f.) im Wert von 3W6 GP erleidet. Geeignet sind insbesondere *Animalische Magie*, *Astraler Block*, *Lästige Mindergeister*, *Rückschlag*, *Schwache Aura*, *Spruchhemmung*, *Unverträglichkeit mit Eisen*, *Wilde Magie*.

34-38: Eine Spontanteleportation wirft den Zauberkrieger in W20 x W20 Schritt Entfernung: W6 SP plus eventuelle negative Effekte je nach Ort des Erscheinens (nicht in Materie).

39-42: Der Schatten des Zauberkriegers löst sich auf und wächst erst binnen W20 Wochen nach.

43-46: Ein Weltentor tut sich auf und schleudert den Zauberkrieger für W6 Stunden in die Feenwelt oder eine andere benachbarte Globule.

47-50: Im Boden reißt das Sphärengefüge auf und ein Effekt ähnlich einem AUGES DES LIMBUS, nur ungleich größer, beginnt, was nicht niet- und nagelfest ist, aus der Umgebung anzusaugen.

51-55: Der Zauberkrieger altert oder verjüngt körperlich um W20 Jahre.

55 und mehr: 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 ...

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 Zauberkrieger über das Mysterium der Elemente bekannt sind. In der Tat besteht die dritte Sphäre (siehe auch S. 93ff.) 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 Elemente 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 einstmal 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 Tarlissin 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' Sikaryan und Nayrakis finden Sie in der Publikation **Götter und Dämonen**.

Die sechs Elemente und ihre Eigenschaften sind:

△ 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, 21 Hal

Das Wesen des Wassers ist die *Veränderung* und *stetige Verwandlung*. Dies zeigt sich in den tiefen Ozeanen ebenso wie im strömenden Regen. Darüber hinaus repräsentiert Wasser auch Tiefe und Grenzenlosigkeit; aber auch unergründlicher Geist, bisweilen 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.«

—M.M. Aleya Ambareth, Tractatus Septelemen-tarium, Khunchom, 21 Hal

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 ekelere-gende 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, welches 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, während sich die der *Luft* wahlweise als gigantische, treibende Wolkenfestung manifestieren oder auf dem höchsten Gipfel – ausgerechnet – des Ehernen 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 Gildenland, 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 Vielfalht, 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 Novad 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 Dampfe; 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 weitergehende 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. Unten auf dieser Seite finden Sie das Siegel der Elemente aus der Puniner Abschrift des *Großen 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 Element* 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 Zauberei des eigenen Elementes um eine Spalte leichter aktiviert und gesteigert werden können, muss für die Zauberei 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 AZ 155f.) zu erwerben,

die es erlaubt, die Merkmalskenntnis in seinem Gegen-
element 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 Ppyr 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. Allerdings sind über die Jahrtausende und durch den Zusammenbruch der Echsennreiche 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 5000 Jahren das Wissen der Altvorderen ungebrochen weitergegeben. 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, 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. Kein Symbol kennen die Geoden für das Eis, während die Symbole der anderen Elemente aus ihren Überlieferungen stammen. Außer den finstersten und gefühlskältesten Herren der Erde verschreibt sich kein Geode 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 des 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. Mehr dazu findet sich in der Box **Götter und Dämonen**.

Schelman schließlich sind derart kopflastige Überlegungen gänzlich fremd. Anstatt einen Dschinn zu beschwören, werden sie eher versuchen, ihn an passenden Plätzen in Dere oder der Feenwelt zu suchen und zu einem guten Plausch an 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 werden. Sie sehen also, dass das, was regeltechnisch so schmöde 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 Luftelementaristen von steter Reiselust gepackt sind.

ELEMENTARE ANALOGIEN NACH PARAMANTHUS

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	Pfell	Uthar	Kelch	Nordstern
Edelstein	Diamant	Rubin	Aquamarin	Lapislazuli	Bergkristall	Achat	Onyx
Wochentag	Markttag	Feuertag	Wassertag	Windtag	Rohalstag	Erdttag	Praiostag

ANALOGIEN

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 verblüffen- de 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 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 S. 165 sowie in AZ 61 bei den Kristallomanten.

FORMEN ELEMENTÄRER REINHET

Die Alchimie befasst sich neben vielem anderem 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. Das Konzept der elementaren Reinheit oder Konzentration ist besonders bei den Elementen Erz und Humus von praktischer Bedeutung. Für diese geben wir in beiden folgenden Tabelle eine ausführliche Einteilung der Stoffe in die verschiedenen Stufen an:

ERZ

besonders unedel: Staub
unedel: Sand
gemindert: Kies, Geröll, brüchiges Gestein
rein: Erz, Gestein

konzentriert: gediegene Metalle, unedle Kristalle, besonders reine Erze von Edelmetallen, Stahl
edel: lautere Edelmetalle bis Gold, Halbedelsteine, unreine Edelsteine
besonders edel: Zwergensilber, -gold, reine Edelsteine bis Diamant

HUMUS

besonders unedel: zerfallende Gebeine, altes Holzmehl
unedel: Waldboden, Kompost
gemindert: Algen, Flechten, altes Holz
rein: Pflanzen, frisches Holz
konzentriert: mächtige Baumriesen, einfache Heilpflanzen
edel: potente Heil- und Giftpflanzen, Insekten und Schleimgetier
besonders edel: extrem wirksame Heil- und Giftpflanzen, höhere Tiere aller Art, Theriak

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 oder bis hin zur extremen, selbst Diamanten verbrennenden Hitze in einem 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, die 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 bisweilen antrifft, sind die edleren Formen der Luft, die sich durch ihr hohes Potenzial zur Bewegung auszeichnen, seltenst in natura anzutreffen.

DIE MANIFESTATIONEN DER ELEMENTE

»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 Kämpfen und dem Fußvolk der Mindergeister.«

—Waldbert Boyerk, *Kommentare zum Elementarium*, um 430 v.H., 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 bezeichnen wir als *Elementarwesen* oder auch kurz als *Elementare*.

Dabei ist die von Meister Boyerk vorgenommene Einordnung der Mindergeister in die Elementarwesen stark umstritten, denn sie entstehen immer aus der Verbindung zweier Elemen-

te und verfügen anscheinend über kein eigenes Bewusstsein, so dass sie offenbar in eine eigene Klasse gehören. Doch *Elementarherren*, *Elementare Meister*, *Dschinne* und *Elementargeister* sind auch für uns 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,



FÄHIGKEITEN DER ELEMENTARE

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 entschlossungsfreudig. Zwar kann man Dschinnen und Elementaren Meistern durchaus eine eigene Persönlichkeit zusprechen, doch sind auch sie, ganz zu schweigen von Elementargeistern, keine Individuen. Vielmehr entstehen sie als Ausformungen des Elementes und seiner materiellen wie geistigen Charakteristika – entsprechend den Angaben bei den einzelnen Elementen auf S. 99f. – erst durch die entsprechende Herbeirufung und werden dabei in die Schemata ihres Beschwörers gepresst. Daher haben Elementare grundsätzlich keinerlei Erinnerungen, die über den Zeitpunkt ihrer Herbeirufung hinausreichen, außer einer vagen allaventurischen Erinnerung des Elements. Was mit ihnen nach dem Ende ihres Dienstes geschieht, wissen selbst sie nicht. Fähigkeiten und Auftreten der drei Klassen von Elementarwesen sind sehr unterschiedlich. *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 können, oder

erscheinen dem Betrachter als Gesicht oder einem Wellenkamm Felsbrocken. Sie verstehen offenbar alle Sprachen, sind aber selbst nicht sprachbegabt und nicht sonderlich intelligent. Daher sind Beschwörer von Elementargeistern darauf angewiesen, ihre Wünsche möglichst präzise zu formulieren und ihre dienstbaren Geister vor allem nicht zu überfordern, sind sie doch dafür berüchtigt, einmal geäußerte Wünsche wortwörtlich oder gar nicht zu erfüllen. In ihren Möglichkeiten sind sie durchaus beschränkt und in etwa einem unerfahrenen Zauberer vergleichbar, auch wenn sie ihr Element intuitiv besser beherrschen.

Dschinne besitzen hingegen eindeutig einen eigenen Charakter und ihre geistigen Fähigkeiten sind denen eines klugen Menschen durchaus ebenbürtig. Sie beherrschen offenbar alle bekannten Sprachen – und sprechen zu jedem in seiner Muttersprache. Ihre Gestalt formen sie 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

um die Stollen der Zwerge vor den Kreaturen Pyrdakors 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.

Im Folgenden werden wir auf die Eigenschaften und Fähigkeiten von *Elementargeistern*, *Dschinnen* und *Elementaren Meistern* eingehen und die Regeln vorstellen, nach denen sie herbeigerufen werden können und Wünsche erfüllen.

Regel jedoch nur der Oberkörper von menschlicher 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 ihre Sache nicht.

Die *Elementaren Meister* sind Wesen von sehr großer Macht – ja, lange wurden sie von manchen Magiern sogar mit den Elementarherren gleich gesetzt. Ihre rein physischen Fähigkeiten sind problemlos denen eines Jahrhunderts alten Drachen vergleichbar und in der Beherrschung ihres Elementes 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 Bei-

* Genau genommen werden Elementare in der Tat nicht *beschworen*, sondern nur *herbeigerufen*, da sie allesamt der dritten Sphäre entstammen. Doch da ein 'Herbeirufener' sprachlich nicht zu gefallen vermag, werden wir auch weiterhin oft von Beschwörern sprechen.

spiel 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 werden. 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 kann man davon ausgehen, dass alle Elementare – kurzfristig – in etwa für das Doppelte ihrer Wunschkapazität Effekte bewirken könnten, nur eben ihren Beschwörern auf ihre volle Machtfülle keinen Zugriff gewähren. 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 Willens dar. Gegen den Willen 'ihres Gottes' lassen sich Elementare grundsätzlich nicht einsetzen. 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.

Neben den 'beschworenen' Elementaren gibt es auch einige, vor allem Dschinne, die aus eigenem freiem Willen dauerhaft in der dritten Sphäre manifestiert sind. Diese Elementare können nicht mit den hier vorgestellten Formeln beschworen werden. Mehr dazu erfahren Sie im Abschnitt **Individuelle Elementare** auf S. 115.

GENERELLE REGELTECHNISCHE EIGENSCHAFTEN VON ELEMENTARWESEN

Sofern Elementare für einen Dienst nicht manifestiert sein müssen, können sie mit ihrem Element verschmelzen und dort nötigenfalls 1 LP pro Stunde regenerieren, ihre Ausdauer ist stets unendlich. Elementargeister können ihre Umgebung im Umkreis von 3 Schritt direkt beeinflussen, Dschinne haben eine unmittelbare Reichweite von 7 Schritt und Elementare Meister können ihr Element aus bis zu 21 Schritt Entfernung kontrollieren. Elementare lassen sich mit einem EXPOSAMI nicht entdecken und können nur mittels eines ODEM oder eines OCULUS entdeckt werden, wenn sie nicht körperlich präsent sind. Die Angriffe eines Elementarwesens gelten als magische Angriffe, die auch und gerade Dämonen verletzen – aber auch von einem GARDIANUM abgefangen werden können.

Im Kampf lassen sich Elementare grundsätzlich nicht durch *Finten* und alle ihre Abarten (MBK S. 42f.) beeindrucken. Sie verfügen ihrerseits generell über den *Wuchtschlag* (MBK S. 39) und sind in der Lage, Angriffe zum *Niederwerfen* (MBK S. 40) durchzuführen. Für

ihre Attacken steht Dschinnen das Manöver *Klingensturm* (MBK S. 43) zur Verfügung, für ihre Paraden die *Klingenwand* (MBK S. 46). Bei Elementaren Meistern kommt überdies die Sonderfertigkeit *Kampfgespür* (MBK S. 80) zum Tragen und sie können zusätzlich ihre Attacken bzw. Paraden auf bis zu 4 Gegner innerhalb ihrer Reichweite aufspalten. Sollten Sie dieses Manöver nutzen, so verfügen alle Elementare über das Manöver *Gegenhalten* (MBK S. 44). Sie finden im Weiteren noch besondere Fähigkeiten der einzelnen Elementare aufgeführt. Zusätzlich können Sie für Angriffe der Elementare – aber auch für die Auswirkungen ihrer rein physischen Präsenz – die Bemerkungen zu Elementaren Sekundärschaden (LC S. 80) nutzen.

Elementarwesen können nur von magischen, nicht aber geweihten oder gewöhnlichen Waffen verletzt werden und sind immun gegen alle Zauber mit Ausnahme von Schadenszaubern, die nicht auf ihrem Element beruhen – und gegen diese wirkt immer noch ihr Rüstungsschutz. Schadenszauber des Gegenelementes wirken allerdings mit doppelter Stärke. Ebenso können Zauber eines dämonisch pervertierten Elementes Elementaren Schaden zufügen, und auch hier wirkt der Zauber des dämonischen Gegenelementes mit doppelter Stärke. Nicht immun sind Elementare übrigens gegen für sie schädliche Sekundäreffekte von Zaubern: Ein Luftgeist, der Opfer eines AEROFUGO wird, löst sich in der Regel sehr bald auf.

Elementare lassen sich nur mit einem REVERSALIS der Herbeirufungsformel erschwert um ihre MR bannen. Der ELEMENTARBANN vermag ihnen zu schaden.

REGELN ZUR ELEMENTARBESCHWÖRUNG

Zunächst ein wenig allgemeine, aber leider notwendige Theorie. Um ein Elementarwesen herbeizurufen, benötigt man Kenntnis der Formeln ELEMENTARER DIENER, DSCHINNENRUF oder MEISTER DER ELEMENTE. Wie diese eher Ritualen ähnelnden Zauber durchgeführt werden, finden Sie im *Liber Cantiones* beschrieben. An dieser Stelle ist entscheidend, dass mit diesen Zaubern prinzipiell die Elementare aller Elemente herbeigerufen werden können und erst während der Anrufung das gewünschte Element gewählt werden muss. Je nach Zauber und Situation sind die Proben modifiziert. Einen Elementargeist zu rufen, bedeutet eine pauschale Erschwernis von +4 auf die Probe, einen Dschinn zu rufen eine pauschale Erschwerung von +8, für einen elementaren Meister eine von +12. Weitere Details finden Sie auf der gegenüberliegenden Seite.

Wenn ein Elementarwesen erscheint, kann der Beschwörer einen – oder auch mehrere – Wünsche oder Bitten äußern. Dabei wird jedem Wunsch vom Spielleiter ein 'Wunschvolumen', sozusagen die Größe des Wunsches, zugeordnet. Jeder Elementar verfügt über eine gewisse 'Wunschkapazität', die seine Bereitschaft darstellt, seine Kräfte für den Beschwörer

einzusetzen. Sollten mehrere Wünsche geäußert werden, so müssen die Wunschvolumina addiert werden.

Weitere Details zur Bestimmung des Wunschvolumens finden Sie ebenfalls weiter unten.

Um schließlich den Elementar von seinem Wunsch zu überzeugen, muss der Zauberer eine Charisma-Probe bestehen, die für Elementargeister pauschal um +2, für Dschinne pauschal um +4 und für Elementare Meister um +8 erschwert ist (plus weitere, situationsabhängige Modifikationen). Eine tabellarische Übersicht finden Sie auf S. 114.

Gelingt die Probe, wird der Elementar die Wünsche seines 'Meisters' versuchen umzusetzen (selbst wenn er dabei vergehen sollte), misslingt die Probe, verschwindet der Elementar und lässt den Beschwörer meist nur um einen beträchtlichen Teil seiner Astralenergie ärmer zurück.

Wenn Sie die unten vorgestellten optionalen Regeln nicht nutzen wollen, können die Wunschvolumina vom Spielleiter frei bestimmt werden. Unterschreitet das Wunschvolumen dann die Wunschkapazität der Elementare deutlich, sollten Sie die fälligen Charisma-Proben etwas erleichtern, wird es überschritten, die Probe deutlich erschweren. Alternativ ist es

natürlich auch möglich, den Dienst im Rollenspiel zwischen Held und Elementar auszuhandeln.

DIE FEINHEITEN DER HERBEIRUFUNG

Um überhaupt einen Elementar herbeirufen zu können, benötigt der Beschwörer zunächst in etwa *einen halben Stein* (zu den Volumina der Elemente siehe S. 106) des entsprechenden Elementes, um überhaupt eine 'Kontaktaufnahme' mit dem Elementar zu ermöglichen. Während dies für Luft meist kein Problem darstellt, kann es sich durchaus als schwierig erweisen, an eine solche Menge Eises in der Gluthitze der Khôm zu gelangen. Die für den Zauber eingesetzte Menge des Elementes wird bei der Herbeirufung (egal, ob gelungen oder nicht) restlos verbraucht.

Experte: Es ist nicht notwendig, dass das Element in einer möglichst reinen Form vorliegt. Mit besonders edlen Formen der Elemente (z.B. lauterer Zwergengold) kann die Herbeirufungsprobe um bis zu **6 Punkte** erleichtert sein, wohingegen besonders unedle Formen (z.B. Staub) die Probe um bis zu **6 Punkte** erschweren können (also jeweils 2 Punkte pro Stufe). Es ist allerdings möglich, die Erschwernisse, die aus geminderten Formen eines Elementes resultieren, etwas zu verringern. Die Nutzung der zehnfachen Menge bei der Herbeirufung mindert die Erschwernis um 2. Leider ist es nicht möglich, mit deutlich weniger als einem halben Stein des Elementes erfolgreich ein Elementarwesen herbeizurufen, insbesondere reichen dafür nicht die geringen Mengen eines MANIFESTO.

Optional: Die meisten Elementaristen haben sich auf ein Element – gelegentlich auch mehrere – spezialisiert oder sind dafür sogar besonders begabt. In der Tat geht die Herbeirufung des eigenen Elementes leichter von der Hand: Die *Merkmalskenntnis Elementar (spezielles Element)* und die *Begabung für ein spezielles Element* erleichtern die Zauberprobe je um **2 Punkte**. Gleichzeitig sind Herbeirufungen des Gegenelementes weitaus schwerer: Die Zauberprobe ist um je **4 Punkte** erschwert.

Da Elementarwesen auf jeden dämonischen Einfluss abweisend bis aggressiv reagieren, haben Paktierer größte Schwierigkeiten, einen Elementar auch nur herbeizurufen. Daher sind die Proben für sie pauschal um **4 Punkte** erschwert. Für Zauberer, die sich einem pervertierten Element, oder genauer dessen erzdämonischem Herren, verschrieben haben, sind die Zauberproben für das Element und das Gegenelement sogar um **7 Punkte** erschwert.

Experte: Unter den Elementarbeschwörern aller Traditionen ist die Kenntnis verbreitet, dass ihre Herbeirufungen in der korrekten Gewandung besser gelingen. Kleidet sich der Elementarist nur in eine weiße Tunika und trägt dazu vielleicht noch einen einfachen Gürtel, so ist die Zauberprobe um **1 Punkt** erleichtert. Eine ausführlichere Beschreibung des Gewandes finden sie auf S. 191. Nur unter Druiden und Geoden ist bekannt, dass man diesen Bonus auch erhält, wenn man auf alle Kleidung verzichtet, sich aber vorher rituell gereinigt hat.

Experte: Auch die Umgebung kann Einfluss auf die Zauberprobe haben. An Orten, an denen die elementare Macht besonders stark ist, kann die Probe bis zu **5 Punkte** erleichtert sein. Dabei wäre eine Erleichterung von **5 Punkten** allerdings nur in der unmittelbaren Umgebung einer Elementaren Zitadelle angemessen, während Heiligtümer der Elemente oder alte Ritualplätze üblicherweise maximal **3 Punkte** Erleichterung bringen sollten. Umgekehrt kann die völlige Abwesenheit des Elementes, starke dämonische Verseuchung oder gar die Nähe einer Pforte des Grauens Erschwernisse von bis zu **5 Punkten** bringen. Hierbei sind große Pforten des Grauens sicherlich **5 Punkte** 'wert', wohingegen die dämonisch pervertierten Schwarzen Lande oder auch eine Erzbeschwörung auf einem fliegenden Teppich maximal **3 Punkte** Erschwernis bedeuten sollten.

Wenn wir im folgenden von ZfP* sprechen, dann sind immer die ZfP* der so modifizierten Probe gemeint.

PROBENMODIFIKATOREN FÜR DIE HERBEIRUFUNG

Elementargeist	+4
Dschinn	+8
Elementarer Meister	+12
besonders edle/ besonders unedle Form	je +/- 2 pro Stufe, ausgehend von rein*
Begabung oder Merkmalskenntnis in Element	je -2
Begabung oder Merkmalskenntnis in Gegenelement	je +4
Paktierer (des pervertierten Elements)	+4 (+7)
korrektes Gewand	-1
Umgebung	bis maximal +/- 5

*) Die zehnfache Menge des Elementes reduziert die Erschwernis durch geminderte Form um 2.

Beispiel: Der Geode Xenos von den Flammen muss einen Meister des Feuers rufen, um mit dem Elementarherren des Feuers Kontakt aufzunehmen. Der alte und erfahrene Feuer-Geode verfügt sowohl über Begabung für Feuer (-2) als auch über die entsprechende Merkmalskenntnis (-2) und hat sich für den Zauber rituell gereinigt (-1). Für eine so schwierige Herbeirufung vertraut auch Xenos auf die Kraft eines alten Geodenringes, dem eine Affinität zum Feuer nachgesagt wird (-3, aus Umgebung). Die materielle Komponente steuert er über ein anständiges Holzfeuer bei, das die benötigte Menge an Feuer (sowohl an Flammen als auch an Hitze) zur Verfügung stellt (+0). Daher ist für den Feuer-Geoden die Probe auf MEISTER DER ELEMENTE um +12-2-2-1-3 = +4 Punkte erschwert.

WÜNSCHE UND DIENSTE

»Dschinn des Erzes, ich wünsche mir einen Berg von Gold, einen hundertkarätigen Diamanten und ein Schwert aus reinstem Endu...«

—der Rashduler Novize Haimamud bei seiner ersten gelungenen – und heimlichen – Elementarbeschwörung, 1024 BF

Ist die Herbeirufungsprobe gelungen, manifestiert sich binnen einer Spielrunde (entweder zum Ende der Zauberdauer oder

kurz darauf) ein Elementarwesen der gerufenen Klasse, das nun grundsätzlich bereit ist, dem Beschwörer einen oder auch mehrere Wünsche zu erfüllen – wenn diese seine Möglichkeiten und seinen guten Willen nicht überschreiten. Nun ist ein Wunsch einfach formuliert, viel schwieriger ist es, seine Größe, also sein *Wunschvolumen*, richtig abzuschätzen. Wir nutzen dazu ein System, das dies auf der Grundlage von verschiedenen Diensten der Elementare ermöglicht. Dabei unterscheiden wir zwischen der Art des Dienstes (z.B. Manifestation, Reise), was die *Grundkosten* bestimmt, und dem Ausmaß des Wunsches (ob er sich z.B. auf eine Unze oder einen Quader bezieht), was sich im sogenannten *Wunschumfang* niederschlägt. Das Wunschvolumen für einen Dienst ergibt sich dann durch Multiplikation der Grundkosten mit dem Wunschumfang, oder als Formel:

$$\text{Wunschvolumen} = \text{Grundkosten} \times \text{Wunschumfang}$$

Im Folgenden finden Sie die Grundkosten der Dienste zusammen mit den entsprechenden Basiseinheiten (z.B. Dauer, Menge), auf die sich der jeweilige Dienst bezieht. Ein solcher Standarddienst hat einen Wunschumfang von 1. Für größere Bitten haben wir die üblichen Einheiten in Stufen eingeteilt. Erfordert ein Wunsch eine höhere Stufe (also z.B. einen Tag statt einer Stunde), wird zum Wunschumfang ein sogenannter *Multiplikator* (eine Zahl zwischen 3 und 6) addiert. Kann man sich hingegen auf niedrigere Stufen beschränken, darf vom Wunschumfang eben dieser Multiplikator subtrahiert werden. Allerdings kann der Wunschumfang nicht unter 1 sinken. Dadurch werden für jeden Dienst also mindestens seine Grundkosten fällig.

Beispiel: Die Grundkosten des weiter unten vorgestellten Dienstes Bann des Elementes betragen 4 Basispunkte. Er bezieht sich auf eine Kugel von einem Schritt Durchmesser und eine Spielrunde. Soll er in einer Kugel von 50 Schritt Durchmesser für einen Tag geleistet werden (die jeweils nächsten Stufen), ergibt dies einen Wunschumfang von $1+3+3=7$. Das Wunschvolumen ist also $4 \times 7=28$.

Bei einigen wenigen Diensten wie zum Beispiel *Angriff durch das Element* oder *Heilung* (nur Humus) ist keine Stufenregelung zur Bestimmung des Wunschumfangs vorgesehen. In diesem Fall sind auch keine Grundkosten angegeben. Hier ergibt sich das Wunschvolumen durch einfache Addition gemäß der Beschreibung des Dienstes.

Sollten für eine Bitte mehrere Dienstarten in Anspruch genommen werden müssen, wird für jede dieser Dienstarten separat ein Wunschvolumen errechnet, und die Ergebnisse werden addiert. Dabei ist es insbesondere nicht zulässig, Multiplikatoren aus verschiedenen Dienstarten gegeneinander zu verrechnen oder zu einem Wunschumfang zusammenzuziehen. Dies gilt natürlich auch, wenn mehrere Wünsche geäußert wurden.

Mit diesen Regeln ist es möglich, für sehr viele der möglichen Bitten die Größe des Wunschvolumens abzuschätzen. Da wir mit diesem Berechnungsschema nicht alle Eventualitäten abdecken können und wollen, bleibt die Festlegung eines genauen Wunschvolumens weiterhin dem Meister überlassen. Wir empfehlen, die errechneten Zahlen als Anhaltspunkte für die Hilfsbereitschaft der Elementare zu nehmen und für das im Einzelfall angemessene Wunschvolumen geeignet zu interpolieren.

Experte: Während Elementargeister lediglich 'Befehlsempfänger' sind, die eine einmal geäußerte Bitte wortwörtlich im Rahmen ihrer Möglichkeiten umsetzen oder sie einfach verweigern, sind Dschinne und Meister der Elemente zu echter Interaktion mit ihren Beschwörern fähig und verfügen über eine ganz eigenen Charakter. Manche sind misstrauisch, andere eher hilfsbereit. Daher bietet es sich an, den zu leistenden Dienst im Rollenspiel zwischen Elementar und Beschwörer auszuhandeln. Für die Elementare sind dabei vor allem die Förderung der Interessen ihres Elementes und der elementaren Harmonie wichtig. Mitunter lassen sie sich auch durch geleistete oder versprochene Dienste des Beschwörers für diese Zwecke überzeugen oder verlangen sogar selbst besondere Gegenleistungen. Wer solche Vereinbarungen bricht, dem werden in Zukunft alle Elementare des Elementes nur noch sehr ungern helfen. Wir empfehlen, dass auf diese Weise das Wunschvolumen im Rahmen von bis zu 10 Punkten um den 'berechneten' Wert schwanken kann.

WUNSCHUMFANG UND ABSTUFUNGEN

● Üblicherweise ist bei den Diensten der Elementare eine Dauer in Form einer Zeiteinheit angegeben. Wir benutzen hierbei die Abstufungen *Kampfrunde*, *Minute*, *Stunde*, *Tag*, *Monat*, *Jahr* und *permanent*. Die Dauer eines Wunsches von einer Stufe auf die nächste größere anzuheben, erhöht den Wunschumfang um 3 Punkte. Umgekehrt wird vom Wunschumfang 3 Punkte abgezogen, wenn der Wunsch auf die nächst kleinere Stufe abgesenkt werden soll. Ob ein Dienst permanent geleistet werden kann, ist jeweils gesondert angegeben.

● Ebenso wird bei vielen Diensten eine Menge des Elementes angegeben, die durch den Wunsch verändert werden kann. Wir nutzen hierfür die Mengeneinheiten *Gran* (ca. 0,04 g), *Skrupel* (ca. 1 g), *Unze* (ca. 25g), *Stein* (ca. 1 kg), *Zentner* (zu 50 Stein), *Quader* (ca. 1 t) und eine *Last* (gemeint ist eine Schiffslast á 50 Quader). Soll sich in diesen Fällen der Wunsch auf die nächst höhere Mengeneinheit beziehen, bedeutet dies einen Multiplikator von 6, umgekehrt werden vom Wunschumfang 6 Punkte abgezogen, wenn auf die nächst niedrigere Mengeneinheit reduziert wird. 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 l) und ein Stein Erz in etwa ein Schank (oder auch 0,2 l) beansprucht. Dabei können allerdings die Abweichungen bei Ausprägungen des Humus oder des Erzes teilweise erheblich sein.

● Mitunter kann es für einen Elementar wichtig sein, den Ort seiner Beschwörung zu verlassen. Dabei nutzen wir hier die Abstufungen Schritt, 50 Schritt, Meile und 50 Meilen, der Multiplikator beträgt 3.

● Sofern allein die Reichweite eines Effektes oder seine räumliche Ausdehnung wichtig ist, beziehen wir uns auf den Durchmesser einer Kugel. Für diesen gelten ebenfalls die Abstufungen Schritt, 50 Schritt und Meile, der Multiplikator für eine Stufe ist 6. Ist vor allem der Rauminhalt einer solchen Kugel interessant, können Sie nutzen, dass ein Würfel mit

einer Kantenlänge, die dem Durchmesser der Kugel entspricht, in etwa den doppelten Rauminhalt hat.

Allgemeine Multiplikatoren

Menge/Gewicht	6 pro Stufe
Zeit	3 pro Stufe
Länge	3 pro Stufe
Reichweite	6 pro Stufe

Beispiel: Die Magierin Swafnilda benötigt für ein Elixier ein wenig Menchal. Das wächst leider nicht in der Gegend und müsste teuer eingekauft werden. Daher bittet sie einen Elementar darum, ihr eine Unze Menchal zu erschaffen. Im weiter unten vorgestellten Dienst 'Manifestation' steht nun, dass Elementare für Grundkosten von 3 Basispunkten einen Stein ihres Elementes für eine Stunde in reiner Form manifestieren können. Da Swafnilda ein Elixier eine Haltbarkeit von mehreren Monden haben soll, muss die Manifestation für ein Jahr erfolgen, was einen Multiplikator

von +9 bedeutet. Zusätzlich stellt Menchal eine konzentrierte Form des Humus dar, dies bedeutet einen weiteren Multiplikator von +5. Da Swafnilda aber nur eine Unze benötigt, können vom Wunschemfang 6 Punkte abgezogen werden. Es ergibt sich also mit dem Wunschemfang des Standarddienstes von 1 insgesamt ein Wunschemfang von $1+9+5-6=9$. Damit hat dieser Dienst ein Wunschkosten von $3 \times 9=27$ Punkten. Hoffen wir, dass Swafnilda sich damit gleich an einen Dschinn gewandt hat, denn bei einem Elementargeist müsste sie deutliche Abstriche bei der Haltbarkeit ihres Trankes machen. Der Elementar würde – ungefragt – die Dauer der Manifestation auf einen Monat begrenzen, was einen Gesamtmultiplikator von $1+6+5-6=6$ und damit ein Wunschkosten von 18 zur Folge hätte. Überdies kann der Meister durchaus berechtigt fordern, dass die Manifestation von Menchal einer gewissen Kunstfertigkeit bedarf. Nimmt man dafür einen Wert von 7 an, so ändert sich das Wunschkosten für den Dschinn nicht, da der Dschinn über diese Kunstfertigkeit immer verfügt, wohingegen es sich bei dem Elementargeist um $7-3=4$ Punkte vergrößert und nunmehr $18+4=22$ beträgt

ALLGEMEINE DIENSTE DER ELEMENTARE

Alle Elementarwesen können die folgenden Dienste leisten:

● **Manifestation:** Für Grundkosten von 3 Basispunkten kann ein Elementar einen Stein seines Elementes in reiner Form für eine Stunde manifestieren. Nach der Manifestation unterliegt es, bis es nach Ende des Dienstes wieder dematerialisiert, ganz normal den Umwelteinflüssen und verhält sich auch sonst gemäß den Alltagserfahrungen – mit einer Ausnahme: Feuer benötigt kein Brennmaterial, kann aber gelöscht werden. Die Form, in der sich das Element manifestiert, ist zwar beliebig, aber für alles, was über einfache geometrische Formen und Körper hinausgeht, werden möglicherweise Zuschläge notwendig.

Soll das Element in besonders reiner Form manifestiert werden, erhöht dies pro Stufe der Konzentration den Wunschemfang um 5 Punkte. Umgekehrt verringert eine geminderte Form den Wunschemfang pro Stufe aber nur um 4 Punkte. Dieser Dienst ist permanent möglich.

Eine nötige Anmerkung: Mit diesem Dienst können keinesfalls Materialien erschaffen werden, die magischem, göttlichem oder dämonischem Einfluss unterliegen. Endurium oder ein Zauberkranz können also nicht erschaffen werden. Aus diesem Grunde ist es auch nicht möglich, ein Lebewesen oder eine Pflanze zu erschaffen, wohl aber organisches Material zu erzeugen.

● **Veredelung:** Für Grundkosten von 4 Basispunkten kann ein Elementar einen Stein seines Elementes für einen Tag um eine Stufe veredeln. Jede zusätzliche Stufe der Veredelung bedeutet einen zusätzlichen Multiplikator von 5. Dieser Dienst ist permanent möglich.

● **Minderung:** Für Grundkosten von 3 Basis-

punkten kann ein Elementar einen Stein seines Elementes permanent mindern. Jede zusätzliche Stufe der Minderung bedeutet einen zusätzlichen Multiplikator von 4. Soll die Minderung nur zeitweilig geschehen, so muss dieser Dienst mit der Veredelung kombiniert werden, die Minderung selbst ist immer permanent.

● **Schutz vor dem Element:** Für Grundkosten von 3 Basispunkten kann ein Elementar ein menschengroßes Lebewesen eine Minute vor allen Schäden durch sein Element beschützen. Dabei betrifft dieser Schutz ausdrücklich nicht Waffen, die von intelligenten Lebewesen eingesetzt werden – wohl aber die Auswirkungen eines künstlich ausgelösten Steinschlages. Dieser Dienst ist nicht länger als ein Jahr und einen Tag möglich.

● **Bann des Elementes:** Für Grundkosten von 4 Basispunkten kann ein Elementar in einer Kugel von einem Schritt Durchmesser eine Minute lang das Eindringen und Entstehen aller Formen des Elementes in den so geschützten Bereich verhindern. Schon vorhandenes Ausbreiten des Elementes werden dadurch allerdings nicht beeinflusst, das Wirken von Zaubern mit dem Merkmal des Elementes ist um 7 Punkte erschwert, sollen sie in die Zone eindringen, erleiden sie eine Erschwernis von 3 Punkten.

Durch Kombination mit dem Dienst Bewegung wird diese Zone sogar beweglich, weitere Kosten für eine eventuelle Bewegung werden nicht fällig.

● **Angriff durch das Element:** Für je 5 Punkte pro Aktion kann ein Elementargeist innerhalb einer Spielrunde einen Gegner mit den Mitteln des Elementes attackieren. Bei Dschinnen kostet dieser Dienst 7 Punkte pro Aktion und bei Elementaren Meistern sogar 12. Für Elementare des Feuers kostet dieser Dienst 2 Punkte pro Aktion weniger. Ist das Ziel des

Angriffs ein Dämon, kostet dieser Dienst nur 1 Punkt pro Aktion für Elementargeister, 2 Punkte pro Aktion für Dschinne und 4 Punkte pro Aktion für Elementare Meister. Die Elementare kämpfen dabei mit den weiter unten vorgestellten Werten. Zu den möglichen Manövern der Elementare siehe die einzelnen Beschreibungen. Eine direkte zeitliche Modifikation dieses Dienstes ist nicht möglich, er kann aber mit der *Bindung* kombiniert werden. Dabei ist die Anzahl der angegriffenen Gegner unerheblich, es kommt allein auf die Zahl der gewünschten Aktionen an.

● **Schutz durch das Element:** Für je 3 Punkte pro Reaktion kann ein Elementar innerhalb einer Spielrunde alle Attacken und Zauber mit dem Merkmal Schaden gegen ein Lebewesen auffangen, wobei der Elementar allerdings möglicherweise den vollen Schaden dieser Attacken erleidet. Die Elementare kämpfen dabei mit den unten vorgestellten Werten, dabei darf ein nur zur Parade eingesetzter Elementar seinen AT-Wert zum PA-Wert hinzuzählen. Zu möglichen Manövern der Elementare siehe oben. Eine direkte zeitliche Modifikation dieses Dienstes ist nicht möglich, er kann aber mit der *Bindung* kombiniert werden. Dabei ist die Anzahl der verteidigten Lebewesen (oder auch Objekte) unerheblich, es kommt allein auf die Zahl der gewünschten Reaktionen an.

● **Bewegung:** Muss ein Elementar zur Erfüllung seines Dienstes größere Strecken zurücklegen, erhöht sich das Wunschkosten. Für Grundkosten von 2 Basispunkten bewegt sich ein Elementar 50 Schritte durch sein Element. Diese Kosten sind im Dienst Reise schon eingerechnet. Die Bewegung durch fremde Elemente ist mit Grundkosten von 2 Basispunkten für einen Schritt, die durch das Gegenelement sogar mit 7 Basispunkten für einen Schritt verbunden. Ein Lufterelementar bewegt sich für

Grundkosten von 2 Basispunkten eine Meile durch sein Element und für die gleichen Grundkosten 50 Schritt durch ein fremdes Element. Die Bewegung durch Erz erfordert auch für ihn 7 Basispunkten für einen Schritt. Erzelementare bewegen sich für Grundkosten von 3 Basispunkten 50 Schritt durch ihr eigenes Element, für 4 Basispunkte einen Schritt durch ein fremdes und für 9 Basispunkte durch einen Schritt ihres Gegenelementes – Erzelementare machen nun mal keine Luftsprünge ...

● **Körperliche Eigenschaften:** Mitunter benötigt man einen Eis-Dschinn lediglich als Garadan-Partner oder einen Erzelementar zum Lastenheben. Der Einsatz der körperlichen Eigenschaften eines Elementars im Rahmen seiner Möglichkeiten und seines elementaren Charakters für eine Minute, sofern er nicht schon durch andere Dienste abgedeckt ist, ist für die Grundkosten von 3 Basispunkten möglich.

● **Besondere Kunstfertigkeit:** Bei manchen Diensten kann es von Interesse sein, wie gut der Elementar sein Element beherrscht. Wird von einem Element mehr als nur die einfache Kombination geometrischer Formen verlangt, erhöht dies möglicherweise das Wunschvolumen. Legen Sie eine Kunstfertigkeit, sozusagen einen Mindest-TaW, für den Wunsch fest. Die Differenz zwischen diesem Mindest-TaW und der Basiskunstfertigkeit der Elementare addieren Sie zum dem berechneten Wunschvolumen. Dabei haben Elementargeister eine Basiskunstfertigkeit von 3 und können maximal TaW 9 erreichen, Dschinne haben eine Kunstfertigkeit von 7 und können maximal 18 erreichen, Elementare Meister eine von 12 und können maximal 30 erreichen

SPEZIELLE DIENSTE VON DSCHINNEN UND ELEMENTAREN MEISTERN:

● **Zauber des Elements:** Ein Dschinn kann alle Zauber bis zur Komplexität D, die das Merk-

mal seines Elementes tragen, mit einer Grundkunstfertigkeit von 7 anwenden. Ein Elementarer Meister kann alle Zauber mit passendem elementarem Merkmal ungeachtet ihrer Komplexität anwenden und verfügt dafür über eine Grundkunstfertigkeit von 12. Dabei stehen beiden Klassen zusätzlich sämtliche Formeln des eigenen Elementes, die unter den bekannten Hexalogien aufgelistet wurden, zur Verfügung, nach Meisterentscheid eventuell auch Formeln aus lediglich vermuteten Hexalogien. Das Wunschvolumen eines Zaubers entspricht den dabei verbrauchten AsP (auch wenn Elementare natürlich nicht mit AsP zaubern), sollten permanente AsP-Kosten entstehen, ist das Wunschvolumen für jeden pAsP zu verdoppeln.

● **Elementare Hellsicht:** Dschinnen und Elementaren Meistern steht eine Variante eines elementaren Hellsichtzaubers zur Verfügung. Damit ist es ihnen möglich, für Grundkosten von 5 Basispunkten in einer Kugel von einem Schritt Durchmesser die Anteile ihres Elementes in diesem Bereich zu analysieren. Das Ergebnis dieser Analyse hängt natürlich stark von der dabei zur Anwendung gekommenen Kunstfertigkeit ab. Als Richtlinie kann man davon ausgehen, dass eine Kunstfertigkeit von 7 ausreicht, um auf einer Skala von einem halben Spann (in jede Raumrichtung) Unterschiede von einer Konzentrationsstufe auflösen zu können.

WEITERE ERKLÄRUNGEN

Mit diesen allgemeinen Diensten können schon sehr viele Wünsche abgedeckt werden. Dabei ist zu beachten, dass, sofern dies bei den Diensten nicht explizit anders angegeben ist, ein Dienst nur innerhalb eines Umkreises von maximal 21 Schritt (siehe Seite 103 f.) ausgeführt wird und dafür meist höchstens eine Spielrunde benötigt wird. Wenn gewisse Wünsche also erfordern, dass sich ein Elementar zur Erfüllung seines Dienstes weiter von der Stel-

le seiner Beschwörung entfernen muss, dann muss zusätzlich der Dienst Bewegung berechnet werden.

Beispiel: Der andergastische Druide Wallebrodt möchte den blasierten Nostrianern einen ausweisen. Da erscheint es ihm nur gerechtfertigt, den Kopf der unlängst nahe der Grenze mit viel Pomp eingeweihten Statue des nostrischen Königs Kasimir zu Staub zerfallen zu lassen. Dafür ruft er sich einen Erzgeist herbei. Da die Statue lediglich aus Granit besteht – einer reinen Form des Erzes – scheint für die gewünschte Zerstörung eine Minderung von etwa einem Stein Granit auf unedlen Sand, also um zwei Stufen, nötig, was einen Wunschumfang von $4+1=5$ bedeutet. Für die Minderung ergibt sich daher ein Wunschvolumen von $3 \times 5=15$. Da sich die Herbeirufung aus begreiflichen Gründen nicht in unmittelbarer Nähe der Statue ereignen darf, hat Wallebrodt den Zauber in etwa 50 Schritt Entfernung sprechen müssen. Damit kommen nochmals 3 Punkte wegen der hier durch das Erz möglichen Reise des Erzgeistes von 50 Schritt bis 'in Reichweite' hinzu. Insgesamt erhält man so ein Wunschvolumen von $15+3=18$.

Soll andererseits ein Dienst über einen längeren Zeitraum bei Bedarf oder wiederholt ausgeführt werden, so wird dies über den bei den einzelnen Elementen vorgestellten Dienst Bindung geregelt. Hierbei ist es dann auch zulässig, die Wiederholungen in einen Dienst zusammenzufassen und soweit möglich über die Regelungen zur Modifikation von Diensten ein Gesamtvolumen des Dienstes festzulegen.

Beispiel: In der dämonologischen – und nunmehr gesperrten – Abteilung der Rashduler Akademiebibliothek soll ein Dschinn des Erzes für ein Jahr Wache halten. Dabei soll er allen Personen mit Ausnahme der Spektabilität und des Bibliothekarius den Zutritt verweigern und sie bei Missachtung dieser Aufforderung mit allen Mitteln attackieren. Für die Attacken ist der Dienst

Angriff durch das Erz zu wählen, der für einen Dschinn 7 Punkte pro Aktion kostet. Spektabilität Hasrabal von Gorien scheinen für diesen Zweck 4 mögliche Aktionen mehr als angemessen, damit ist schon ein Wunschvolumen von $4 \times 7=28$ erreicht. Die Bindung des Erzdschinnes, so dass dieser über ein Jahr hin anwesend bleibt, hat einen Wunschumfang von $1+6=7$ und ein Wunschvolumen für die Bindung von $1 \times 7=7$. Die einfache mündliche Warnung kann mit der Bindung als abgegolten angesehen werden, so dass sich ein Wunschvolumen von $28+7=35$ ergibt – für Hasrabal kein Problem.

Für seine Treffen mit der Shanja liebt es Sultan Hasrabal, seine Gemächer mit Kerzen hell auszuleuchten und ei-

Dienste	Grundkosten	Abhängigkeiten
Manifestion	3	1 Stein, 1 Stunde, reine Form
Veredelung	4	1 Stein, 1 Tag
Minderung	3	1 Stein, permanent
Schutz vor dem Element	3	1 Minute; menschengroßes Lebewesen
Bann	4	1 Schritt Durchmesser, 1 Minute
Angriff	keine	Kosten pro Aktion (+5/+7/+12)
Schutz durch das Element	keine	Kosten pro Aktion (+3)
Bewegung	2	50 Schritt; Besonderheiten bei Gegenelement und Erz
Körperliche Eigenschaften	2	1 Minute
Besondere Kunstfertigkeit	keine	erhöht WV erst ab Überschreitung der Basiskunstfertigkeit
Zauber	keine	WV entspricht AsP-Kosten; nur Dschinn und Meister
Hellsicht	5	1 Schritt Durchmesser; nur Dschinn und Meister
Formen	verschieden	siehe Element
Reise	verschieden	siehe Element
Kontrolle	verschieden	siehe Element
Bindung	verschieden	siehe Element
Heilung	keine	nur Humus

nigen Kohlebecken bei Bedarf zu wärmen. Um Kerzen und Kamin durch einfaches Klatschen entzünden zu können, hat er sich einen Feuerschinn beschworen, der dies einen Monat lang für ihn verrichten soll. Dazu muss der Dschinn etwa einen Zentner Feuer für eine

Kampfrunde manifestieren, was einen Wunschumfang von $1+6-3=4$ ergibt und zu einem Wunschvolumen von $3 \times 4=12$ Punkten führt – seine Hoheit spart eben nicht an den Kerzen. Die Bindung des Feuerschinn für einen Monat ko-

stet weitere $3 \times 3=9$ Punkte, womit ein Gesamtvolumen von 21 Punkten erreicht ist.

Weitere Dienste der Elementare finden Sie im nächsten Kapitel unter den einzelnen Elementen.

DIE ELEMENTARE UND IHRE SPEZIELLEN DIENSTE

FEUER

GEISTER

Ein Feuergeist manifestiert sich meist als kleines, hell brennendes Flämmchen und kann sich vom Ort seiner Beschwörung maximal 1 Meile entfernen. Sein Angriff besteht aus der *Flammenhand*, die er nur im Handgemenge anwenden kann, und der ausgewichen werden muss. Für je 10 von einem Feuergeist – wie auch von den anderen Feuerelementaren – erzielten Trefferpunkte sinkt der Rüstungsschutz des Gegners um einen Punkt. (Siehe auch LC S. 80.) Feuergeister entzünden übrigens, wie alle anderen Feuerelementare auch, recht leicht brennbare Materialien, die sie berühren oder denen sie nahe kommen. Feuergeister lassen sich maximal für Jahr und Tag an einen Ort binden.

MU 15+ZiP*/3	KL 4+ZiP*/4
IN 6+ZiP*/4	CH –
FF 6+ZiP*/4	GE 10+ZiP*/4
KO 9+ZiP*/4	KK 9+ZiP*/4
LE 12+ZiP*/4	RS 0
INI 11+W6	MR 7
AT 16	PA 0
TP 2W+4	GS 8

Dschinne:

Feuerschinne zeigen sich meist in menschenähnlicher (oder zwergischer oder echsischer) Form, wobei der Unterleib meist mit den Flammen, aus denen sie entstanden sind, verschmilzt. Es sind aber auch Erscheinungen von Feuerschinnen bekannt, in denen sie sich als riesiger brennender Feuersalamander 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. Neben der auch ihnen zur Verfügung stehenden *Flammenhand* können sie bis zu einer Distanz von 7 Schritten ihren Gegner mit Feuer umhüllen, wogegen nur gutes Ausweichen hilft. Auch ihre Angriffe mindern den Rüstungsschutz. Feuerschinne lassen sich nicht länger als 12 Jahre binden.

MU 18+ZiP*/2	KL 12+ZiP*/4
IN 12+ZiP*/4	CH 13+ZiP*/4
FF 7+ZiP*/4	GE 12+ZiP*/4
KO 13+ZiP*/4	KK 13+ZiP*/4
LE 24+ZiP*/2	RS 0

INI 14+W6	MR 13
AT 21	PA 5
TP 3W+8	GS 10

ELEMENTARE MEISTER

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 Erscheinungsformen des Feuers in seiner Gestalt zu sehen sein. So bestehen einzelne Teile nicht selten aus reiner Vulkanglut oder glösend heißer Luft. Als Verhandlungspartner sind sie häufig schwierig, da sie dazu tendieren, ihre gesamte Umgebung als potenzielles Brennmaterial anzusehen – ihren Beschwörer eingeschlossen. Meister des Feuers haben über die beiden anderen Angriffsarten hinaus mit dem *Flammenstrahl*, den sie über maximal 21 Schritt einsetzen können, eine formidable Waffe zur Verfügung, der zudem noch nicht einmal ausgewichen werden kann. Dass dadurch der Rüstungsschutz ihrer Gegner ebenfalls sinkt, ist dabei eher nebensächlich. Elementare Meister des Feuers lassen sich nicht länger als ein Jahr und einen Tag binden.

MU 21+ZiP*	KL 15+ZiP*/3
IN 15+ZiP*/3	CH 15+ZiP*/3
FF 8+ZiP*/3	GE 14+ZiP*/3
KO 17+ZiP*/3	KK 16+ZiP*/3
LE 48+ZiP*	RS 0
INI 18+W6	MR 18
AT 25	PA 8
TP 2W20+10	GS 12

Spezielle Dienste der Feuerelementare:

● **Formen des Feuers:** Für Grundkosten von 2 Basispunkten kann ein Feuerelementar einen Stein (ein Viertel Raumschritt) seines Elementes in eine beliebige Form bringen und diese eine Minute lang halten. Nach dem Ende des Dienstes verhält sich das Feuer gemäß den Alltagserfahrungen. Dieser Dienst ist permanent möglich, und so können bei ständigem Nachschub an Brennstoffzufuhr die absonderlichsten Formen bestehen bleiben.

● **Reise durch das Feuer:** Für Grundkosten von 4 Basispunkten kann ein Feuerelementar ein Lebewesen (von Menschengröße oder einen vergleichbaren Gegenstand) durch einen Schritt Feuer transportieren.

● **Kontrolle des Feuers:** Für Grundkosten von

2 Basispunkten kann ein Elementar einen Zentner Feuer für eine Stunde zu 'Handlungen' veranlassen, die im Rahmen der natürlichen Möglichkeiten liegen. Dies kann z.B. bedeuten, dass eine Feuersbrunst einen kleinen Flecken Erde unverbrannt hinterlässt, oder dass ein Hausbrand durch Funkenflug doch auf das Nachbarhaus übergreift. Feuerelementare sind überdies in der Lage, die Umgebungstemperatur anzuheben. Für Grundkosten von 2 Basispunkten kann ein Feuerelementar die Temperatur in einer Kugel mit einem Durchmesser von einem Schritt für eine Minute um eine Stufe anheben. Nutzen Sie dazu die beim CALDOFRIGO (siehe LC S. 35) angegebenen Temperaturstufen. Jede weitere Stufe Erhöhung bedeutet einen Multiplikator von 6. Jede weitere Stufe Erhöhung bedeutet einen Multiplikator von 5. Dieser Dienst ist maximal auf einen Tag verlängerbar.

● **Bindung:** Für Grundkosten von 3 Basispunkten lässt sich ein Feuerelementar für einen Tag an einen Ort binden, um einen (zeitlich zusammenhängenden) Dienst auszuführen. Eine Bindung ist nicht permanent möglich. Sollen während der Zeit, die der Elementar gebunden ist, mehrere Dienste ausgeführt werden, so muss die Bindung nur ein Mal bezahlt werden. Ist der Dienst vorzeitig beendet, löst sich der Elementar in der Regel auf.

WASSER

GEISTER

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, mit denen sie aus bis zu einem Schritt Entfernung einigen Schaden anrichten können. Zu den Folgen ihrer Angriffe siehe auch LC S. 80. Wassergeister lassen sich maximal für Jahr und Tag an einen Ort binden.

MU 15+ZiP*/4	KL 4+ZiP*/4
IN 6+ZiP*/4	CH –
FF 6+ZiP*/4	GE 10+ZiP*/3
KO 9+ZiP*/4	KK 9+ZiP*/4
LE 12+ZiP*/4	RS 1
INI 9+W6	MR 7
AT 12	PA 8
TP 2W+2	GS 8

DSCHINNE

Ein Wasserschinn 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 Wasserschinn als überdimensionales Weinfass manifestiert und ebenso geschmeckt haben – doch mag diese Beschreibung auch dem übermäßigen Alkoholgenuss zuzuschreiben sein. Wasserschinne lassen sich aber nicht auf eine Form festlegen und gelten als melancholische, bisweilen unergründliche Gesprächspartner. Sie verfügen neben Hieben über die Möglichkeit, ihre Gegner mit einem heftigen Wasserschwall aus maximal 7 Schritt zu Boden zu werfen. Um vom Anprall des Wasserschwalls nicht umgeworfen zu werden, muss eine KK-Probe gestanden werden, die um die Differenz zwischen den TP und der KK des Opfers erschwert ist. Wasserschinne lassen sich nicht länger als 12 Jahre binden.

MU 12+ZfP*/4	
KL 12+ZfP*/4	
IN 12+ZfP*/4	
CH 13+ZfP*/4	
FF 7+ ZfP*/4	
GE 15+ZfP*/2	
KO 16+ZfP*/4	KK 16+ZfP*/4
LE 24+ZfP*/2	RS 2
INI 12+W6	MR 13
AT 19	PA 10
TP 3W+3	GS 10

ELEMENTARE MEISTER

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 Gegner. Wo Wasserschinne rätselhaft sind, kann man Wassermeister meist nur unergründlich nennen, zudem haben sie die Angewohnheit, auch ihren Charakter mitten im Gespräch unvermittelt zu wechseln. Neben den anderen Angriffsmöglichkeiten stürzen sie sich aus bis zu 21 Schritt als zermalmende Wasserwand auf ihre Feinde, die dadurch in der Regel niedergeworfen werden. Ihre Angriffe, wie die der Wasserschinne auch, können zum Ertrinken führen, siehe dazu LC S. 80.



MU 21+ZfP*	KL 15+ZfP*/3
IN 15+ZfP*/3	CH 15+ZfP*/3
FF 8+ZfP*/3	GE 14+ZfP*/3
KO 17+ZfP*/3	KK 16+ZfP*/3
LE 48+ZfP*	RS 0
INI 16 +W6	MR 18
AT 25	PA 8
TP 6W6+6	GS 16

Spezielle Dienste der Wasserelementare:

- **Formen des Wassers:** Für Grundkosten von 3 Basispunkten kann ein Wasserelementar einen Zentner (ein Drittel Fass) seines Elementes in eine beliebige Form bringen und diese eine Kampfrunde lang halten. Nach dem Ende des Dienstes verhält sich das Wasser gemäß den Alltagserfahrungen. Dieser Dienst ist permanent möglich, und so können die absonderlichsten Formen bestehen bleiben, wenn verdunstetes Wasser ersetzt wird.
- **Reise durch das Wasser:** Für Grundkosten von 3 Basispunkten kann ein Wasserelementar ein Lebewesen (von Menschengröße oder einen vergleichbaren Gegenstand) durch einen Schritt Wasser transportieren.

- **Kontrolle des Wassers:** Für Grundkosten von 2 Basispunkten kann ein Elementar einen Quader Wasser für eine Minute zu 'Handlungen' veranlassen, die im Rahmen der natürlichen Möglichkeiten liegen. Dies kann z.B. bedeuten, dass leichte Wellen ein Boot antreiben oder große Wasserlachen schneller versickern. Sollen größere Effekte erzielt werden, nutzen Sie z.B. die Einteilung: stilles Gewässer – leichter Wellengang – mannshohe Wellen – Riesenwellen – Wasserwand. Eine Veränderung – gleich in welche Richtung – bedeutet einen zusätzlichen Multiplikator von 5.
- **Bindung:** Für Grundkosten von 4 Basispunkten lässt sich ein Wasserelementar für einen Tag an einen Ort binden, um einen (zeitlich zusammenhängenden) Dienst auszuführen. Eine Bindung ist nicht permanent möglich. Sollen während der Zeit, die der Elementar gebunden ist, mehrere Dienste ausgeführt werden, so muss die Bindung nur ein Mal bezahlt werden. Ist der Dienst

vorzeitig beendet, löst sich der Elementar in der Regel auf.

ERZ

GEISTER

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, welche tunlichst nicht mit erzenen Waffen pariert werden sollten, da in diesem Fall ein BF-Test notwendig wird. Für Erzelementare gilt die alternative Wundenregelung aus MBK S. 26; sie erzielen Wunden in Schadensschritten von KO/2. (Siehe auch LC S. 80)

MU 10+ZfP*/4	KL 4+ZfP*/4
IN 6+ZfP*/4	CH –
FF 6+ZfP*/4	GE 8+ZfP*/4
KK 10+ZfP*/4	KK 15+ZfP*/3
LE 12+ZfP*/4	RS 4
INI 8+W6	MR 9
AT 10	PA 0
TP 3W+2	GS 3

Dschinne

Die typische Erscheinungsform eines Erdschinnens erinnert meist an aus dem Gestein der Umgebung gewachsene Statuen. Erdschinnen sind üblicherweise sehr bedächtig und übertreffen jeden Zwerg in ihrem Starrsinn. Neben Fausthieben versuchen sie oft ihre Gegner mit einem Rammangriff aus bis zu 3 Schritt Entfernung unweigerlich *niederzustoßen*, wogegen nur Ausweichen hilft. Auch ihre Angriffe erzeugen besonders leicht Wunden.

MU 12+ZfP*/4	KL 12+ZfP*/4
IN 12+ZfP*/4	CH 13+ZfP*/4
FF 7+ ZfP*/4	GE 9+ZfP*/4
KO 16+ZfP*/4	KK 25+ZfP*/2
LE 24+ZfP*/2	RS 8
INI 10 +W6	MR 15
AT 15	PA 0
TP 4W+6	GS 5

Elementare Meister

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 Erdschinnen sind sie behäbig in Worten und Taten und gegen ihren Willen nicht zu überzeugen. Meister des Erzes können sich über die beiden anderen Angriffsarten aus maximal sieben Schritt wie ein Steinschlag auf ihren Gegner stürzen, was nur durch gutes Ausweichen abzuwenden ist. Dass hierbei dann sehr viele Wunden entstehen können ist angesichts des angerichteten Schadens meist nebensächlich.

MU 15+ZfP*/3	KL 15+ZfP*/3
IN 15+ZfP*/3	CH 15+ZfP*/3
FF 8+ZfP*/3	GE 10+ZfP*/3
KK 20+ZfP*/3	KK 35+ZfP*
LE 48+ZfP*	RS 12
INI 12+W6	MR 24
AT 20	PA 0
TP 3W20+10	GS 7

Spezielle Dienste der Erzelementare:

● **Formen des Erzes:** Für Grundkosten von 4 Basispunkten kann ein Erzelementar einen Stein (ein Schank) seines Elementes in eine beliebige Form verwandeln. Nur bei nicht-soliden Erscheinungsformen des Erzes bezieht sich dieser Dienst auf eine Stunde, ansonsten ist er permanent. Nach dem Ende des Dienstes verhält sich das Erz gemäß den Alltagserfahrungen.

● **Reise durch das Erz:** Für Grundkosten von 5 Basispunkten kann ein Erzelementar ein Lebewesen (von Menschengröße oder einen vergleichbaren Gegenstand) durch einen Schritt Erz transportieren.

● **Kontrolle des Erzes:** Für Grundkosten von 3 Basispunkten kann ein Elementar einen Stein Erz für maximal eine Minute zu 'Handlungen' veranlassen, die im Rahmen der natürlichen Möglichkeiten liegen. Dies kann z.B. bedeuten, dass kleine Steinschläge ausgelöst werden oder jemand in Sand einsinkt. Dieser Dienst

ist nicht verlängerbar. Sollen größere Effekte, wie etwa schwere Erdstöße, erzielt werden, nutzen Sie folgende Skala: ruhig – leichte Schwingungen (Gläserklirren) – schwere Erschütterungen (umfallende Gegenstände) – starke Erdstöße (Risse in Häusern) – starkes Erdbeben (Einsturzgefahr). Eine Stufe Veränderung auf dieser Skala bedeutet in jeder Richtung einen zusätzlichen Multiplikator von 8 Punkten.

● **Bindung:** Für Grundkosten von 1 Punkt lässt sich ein Erzelementar für einen Tag an einen Ort binden, um einen (zeitlich zusammenhängenden) Dienst auszuführen. Sollen während der Zeit, die der Elementar gebunden ist, mehrere Dienste ausgeführt werden, so muss die Bindung nur ein Mal bezahlt werden. Ist der Dienst vorzeitig beendet, löst sich der Elementar in der Regel auf. Dieser Dienst ist permanent möglich.

Luft

Geister

Luftgeister zeigen sich meist als kleine Windhose. Sie sind sehr agil und können sich vom Ort ihrer Beschwörung bis zu 100 Meilen entfernen. Ihre Angriffe geschehen als heftige Windstöße aus bis zu 3 Schritt Entfernung, die als *Angriff zum Niederwerfen* zählen und die nur durch gutes Ausweichen parierbar sind. Wie im *Liber Cantiones* auf S. 80 geregelt, erfordert dies eine KK-Probe, die um ein Fünftel der TP(A) erschwert ist, um nicht zu Boden geworfen zu werden. Luftelementare lassen sich prinzipiell nicht länger als ein Jahr und einen Tag binden.

MU 10+ZfP*/4	KL 4+ZfP*/4
IN 6+ZfP*/4	CH –
FF 10+ZfP*/3	GE 10+ZfP*/4
KO 8+ZfP*/4	KK 8+ZfP*/4
LE 12+ZfP*/4	RS 0
INI 10+W6	MR 5
AT 14	PA 0
TP(A) 3W+3	GS 15

Dschinne

Der Leib eines Luftschinnens, 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. Ihre Angriffe sind unparierbar – sie bestehen in heftigsten Windböen, die ihre Opfer aus bis zu 21 Schritt Entfernung meist mehrere Schritt über den Boden schleifen oder anderweitig misshandeln. Eine KK-Probe, um den *Angriff zum Niederwerden* abzuwehren, ist bei Luftschinnen um ein Viertel der TP(A) erschwert.

MU 12+ZfP*/4	KL 12+ZfP*/4
IN 12+ZfP*/4	CH 13+ZfP*/4
FF 14+ ZfP*/4	GE 12+ZfP*/4

KO 12+ZfP*/4	KK 12+ZfP*/4
LE 24+ZfP*/2	RS 0
INI 13+W6	MR 11
AT 18	PA 3
TP(A) 4W+4	GS 30

Elementare Meister

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 schnellen Sprache zu folgen, erfordert einige Konzentration. Zum Angriff nutzen sie meist starke Windhosen, mit denen sie ihre Gegner auf Sichtweite unparierbar attackieren können. Die darauf folgende KK-Probe, die um ein Drittel der TP(A) erschwert wird, ist meist nur noch Makulatur.

MU 15+ZfP*/3	KL 15+ZfP*/3
IN 15+ZfP*/3	CH 15+ZfP*/3
FF 8+ZfP*/3	GE 10+ZfP*/3
KO 16+ZfP*/3	KK 15+ZfP*/3
LE 48+ZfP*	RS 0
INI 16+W6	MR 24
AT 20	PA 0
TP(A) 3W20+6	GS 45

Spezielle Dienste der Luftelementare:

● **Formen der Luft:** Für Grundkosten von 2 Basispunkten kann ein Luftelementar einen Zentner (50 Raumschritt) seines Elementes für eine Kampfrunde in eine beliebige Form zwingen. Dieser Dienst ist maximal einen Tag lang möglich. Danach verhält sich die Luft gemäß den Alltagserfahrungen.

● **Reise durch die Luft:** Für Grundkosten von 2 Basispunkten kann ein Luftelementar ein Lebewesen (von Menschengröße oder einen vergleichbaren Gegenstand) durch 50 Schritt Luft transportieren.

● **Kontrolle der Luft:** Für Grundkosten von 2 Basispunkten kann ein Elementar einen Quader Luft für eine Minute zu 'Handlungen' veranlassen, die im Rahmen der natürlichen Möglichkeiten liegen. Dieser Dienst wird häufig genutzt, um den Wind zu beeinflussen. Nutzen Sie die bei dem Zauber WETTERMEISTERSCHAFT (siehe LC S. 182) angegebenen Stufen. Die Änderung der Windstärke um eine Stufe bedeutet, unabhängig von der Richtung der Änderung, einen Multiplikator von 5. Dieser Dienst ist maximal auf einen Tag verlängerbar.

● **Bindung:** Für Grundkosten von 5 Basispunkten lässt sich ein Luftelementar für einen Tag an einen Ort binden, um einen (zeitlich zusammenhängenden) Dienst auszuführen. Sollen während der Zeit, die der Elementar gebunden ist, mehrere Dienste ausgeführt werden, so muss die Bindung nur ein Mal bezahlt werden. Der Dienst kann maximal ein Jahr und einen Tag dauern. Ist der Dienst vorzeitig beendet, löst sich der Elementar in der Regel auf.

Humus

GEISTER

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, jedoch normal parierbar sind. Wie alle Angriffe von Humuselementaren verwirren sie die körperlichen Eigenschaften ihrer Gegner: Für je 10 SP wird eine körperliche Eigenschaft nach Wahl des Opfers um einen Punkt gesenkt. (Siehe dazu auch LC S. 80.) Sie lassen sich nicht länger als ein Jahr und einen Tag binden.

MU 10+ZfP*/4	KL 4+ZfP*/4
IN 9+ZfP*/3	CH –
FF 6+ZfP*/3	GE 9+ZfP*/4
KK 13+ZfP*/4	KK 12+ZfP*/4
LE 12+ZfP*/4	RS 2
INI 9+W6	MR 7
AT 12	PA 2
TP 2W+1	GS 6

Dschinne

Humusdschinnen gleichen häufig den Waldschiraten, bieten jedoch einen deutlich angenehmeren Anblick, es wurde aber auch schon von Dschinnen berichtet, die eher Biestingern gleichen. Sie gelten als besonders einfühlsam und sind allem Leben gleichermaßen zugetan. Für ihre Attacken nutzen sie häufig ihre holzigen Gliedmaßen, mit denen sie in der Regel aus bis zu 3 Schritt zuschlagen können und denen ausgewichen werden muss. Dabei können sie ebenfalls die körperlichen Eigenschaften verwirren. Humusdschinne lassen sich bis zu 12 Jahre binden.

MU 12+ZfP*/4	KL 12+ZfP*/4
IN 15+ZfP*/2	CH 13+ZfP*/4
FF 7+ZfP*/4	GE 10+ZfP*/4
KK 16+ZfP*/3	KO 15+ZfP*/4
LE 24+ZfP*/2	RS 4
INI 12+W6	MR 13
AT 16	PA 4
TP 3W +2	GS 9

ELEMENTARE MEISTER

Der Leib eines Elementaren Meisters des Humus gleicht meist einem großen Baum, in welchem 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. Ihre Gegner, die sie aus bis zu 7 Schritt angreifen können, werden bei einem Treffer häufig im Boden verwurzelt: Misslingt eine KK-Probe, die um die TP erschwert ist, sinkt die GS auf 0. Meister des Humus lassen sich maximal für 144 Jahre binden.

MU 15+ZfP*/3	KL 15+ZfP*/3
IN 18+ZfP*	CH 15+ZfP*/3
FF 8+ZfP*/3	GE 11+ZfP*/3
KO 19+ZfP*/2	KK 18+ZfP*/3
LE 48+ZfP*	RS 6
INI 15+W6	MR 23
AT 20	PA 6
TP 6W6+6	GS 12

Spezielle Dienste der Humuselementare:

● **Formen des Humus:** Für Grundkosten von 2 Basispunkten kann ein Humuselementar einen Stein (ein Achtel Hohlspann) seines Elementes in eine beliebige Form zwingen. Nur sofern sich diese Form nicht ohnehin permanent erhält, bezieht sich dieser Dienst auf eine Minute und kann auf maximal ein Jahr verlängert werden. Danach verhält sich der Humus gemäß den Alltagserfahrungen.

● **Reise durch den Humus:** Für Grundkosten von 2 Basispunkten kann ein Humuselementar ein Lebewesen (von Menschengröße oder einen vergleichbaren Gegenstand) durch einen Schritt Humus transportieren.

● **Kontrolle des Humus:** Für Grundkosten von 3 Basispunkten kann ein Elementar einen Zentner Humus für eine Minute zu 'Handlungen' veranlassen, die im Rahmen der natürlichen Möglichkeiten liegen. Dies kann zum Beispiel schnelleres Wachstum oder verfrühte Reifung einer Pflanze bedeuten. Für außergewöhnliche Leistungen sollten Sie den Wunschumfang um bis zu 10 Punkte erhöhen. Tiere und andere intelligente Lebewesen lassen sich mit diesem Dienst jedoch nicht kontrollieren. Dieser Dienst ist maximal auf ein Jahr verlängerbar.

● **Bindung:** Für Grundkosten von 2 Basispunkten lässt sich ein Humuselementar für einen Tag an einen Ort binden, um einen (zeitlich zusammenhängenden) Dienst auszuführen. Sollen während der Zeit, die der Elementar gebunden ist, mehrere Dienste ausgeführt werden, so muss die Bindung nur einmal bezahlt werden. Der Dienst kann maximal 144 Jahre dauern. Ist der Dienst vorzeitig beendet, löst sich der Elementar in der Regel auf.

● **Heilung:** Eine besondere Form der Kontrolle stellt dieser Dienst dar. Humuselementare können einem Lebewesen Lebenspunkte zurückgeben, das Volumen des Dienstes entspricht den zurückgegebenen Lebenspunkten. Dabei ist es ihnen problemlos möglich, auch Sterbende (allerdings keine Toten) noch Borons Armen zu entreißen, jedoch werden negative LeP mit 5 Punkten verrechnet. Sollen abgetrennte Gliedmaßen wieder angefügt werden, so kostet dies zusätzlich 3 Basispunkte für eine Spielrunde seit der Verletzung. Ein Humuselementar kann weder Gifte entfernen noch Krankheiten heilen – wohl aber deren Schadenswirkung kurzfristig beheben.

Eis

GEISTER

Der typische Eisgeist zeigt sich als übergroßer Schneekristall und kann sich maximal 1 Meile vom Ort seiner Beschwörung entfernen. Der eisige Hauch, den sie als Nahkampfangriff nutzen, ignoriert gewöhnliche Rüstungen und entzieht ihren Gegnern die Lebenskraft; ihm kann nur ausgewichen werden. Zudem greift der Eishauch – wie alle elementaren Eisangriffe auch – die körperlichen Reserven an: Das Opfer verliert zusätzlich SP/2 Punkte Ausdauer und erleidet SP/10 Punkte Erschöpfung. (Siehe auch LC S. 80)

Sofern Sie die Spielhilfe **Firuns Atem** besitzen, können Sie den darin vorgestellten 'Rüstungsschutz' durch warme Kleidung gegen die Auswirkungen der Kälte nutzen. Gegen die Angriffe von Eiselementaren kommt jedoch nur die Hälfte des Kälteschutzes als 'Rüstungsschutz' zum Tragen.

MU 10+ZfP*/4	KL 6+ZfP*/3
IN 6+ZfP*/4	CH –
FF 6+ZfP*/4	GE 9+ZfP*/4
KO 13+ZfP*/4	KK 13+ZfP*/4
LE 12+ZfP*/4	RS 3
INI 9+W6	MR 9
AT 11	PA 0
SP 2W+3	GS 4

Dschinne

Ein Eisdschinn gleicht häufig einer aus dem Eis gehauenen Statue, aber auch von einem Schneemann wurde schon berichtet. Eisdschinne gelten als von eiskalter Logik durchdrungen und allem Lebendigen gegenüber feindlich eingestellt, ja selbst ihre Beschwörer werden nur geduldet – wenn sie sie überzeugen können. Neben dem Eishauch können sie ihren Gegnern aus bis zu 3 Schritt Entfernung ihren Eisatem entgegenblasen. Um diesem Angriff zu entgehen, muss man gut ausweichen. Auch diese Attackeform schadet den körperlichen Reserven. Eisdschinne lassen sich im ewigen Eis permanent, außerhalb maximal ein Jahr binden.

MU 12+ZfP*/4	KL 15+ZfP*/2
IN 12+ZfP*/4	CH 13+ZfP*/4
FF 7+ZfP*/4	GE 10+ZfP*/4
KO 18+ZfP*/4	KK 18+ZfP*/4
LE 24+ZfP*/2	RS 6
INI 12+W6	MR 15
AT 15	PA 0
SP 3W +4	GS 6

ELEMENTARE MEISTER

Elementare Meister des Eises manifestieren sich häufig in Form eines kleineren Eisberges, von ihren Flanken rieselt Schnee und ein klirrend kalter Hauch umgibt sie. Sie verfügen über einen messerscharfen Verstand. Sie zu rufen ist selbst für ihre Beschwörer häufig ein lebensgefährliches Unterfangen, sind sie doch

allem Leben feind. Meister der Eises können aus bis zu sieben Schritt Entfernung einen Hagelsturm gegen ihre Gegner einsetzen, der zudem die Umgebungstemperatur um eine Stufe absenkt. 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.

MU 15+ZfP*/3	KL 18+ZfP*
IN 15+ZfP*/3	CH 15+ZfP*/3
FF 8+ZfP*/3	GE 11+ZfP*/3
KO 23+ZfP*/3	KK 23+ZfP*/3
LE 48+ZfP*	RS 9
INI 15+W6	MR 24
AT 21	PA 0
SP 6W6+6	GS 8

Spezielle Dienste der Eiselementare:

● **Formen des Eises:** Für Grundkosten von 3 Basispunkten kann ein Eiselementar einen

Stein (ein Achtel Hohlspann) seines Elementes in eine beliebige Form zwingen. Nur sofern sich diese Form nicht ohnehin permanent erhält, bezieht sich dieser Dienst auf eine Stunde und kann permanent geleistet werden, so dass sich bei Temperaturen unterhalb des Gefrierpunktes die sonderbarsten Formen erhalten können. Nach dem Formen verhält sich das Eis ansonsten wieder gemäß den Alltagserfahrungen.

● **Reise durch das Eis:** Für Grundkosten von 5 Basispunkten kann ein Eiselementar ein Lebewesen (von Menschengröße oder einen vergleichbaren Gegenstand) durch einen Schritt Eis transportieren.

● **Kontrolle des Eises:** Für Grundkosten von 3 Basispunkten kann ein Elementar einen Zentner Eis für eine Minute zu 'Handlungen' veranlassen, die im Rahmen der natürlichen Möglichkeiten liegen. Dies kann zum Beispiel schnelleres Zufrieren eines Eisloches oder der

Abgang eines kleinen Schneebrettes sein. Eiselementare sind überdies in der Lage, die Umgebungstemperatur zu senken. Für Grundkosten von 2 Punkten kann ein Eiselementar die Temperatur in einer Kugel von einem Schritt Durchmesser um eine Stufe senken. Nutzen Sie dazu die beim CALDOFRIGO (siehe LC S. 35) angegebenen Temperaturstufen. Jede weitere Stufe Absenkung bedeutet einen Multiplikator von 5. Dieser Dienst ist maximal auf einen Tag verlängerbar.

● **Bindung:** Für Grundkosten von 2 Basispunkten lässt sich ein Eiselementar für einen Tag an einen Ort binden, um einen (zeitlich zusammenhängenden) Dienst auszuführen. Sollen während der Zeit, die der Elementar gebunden ist, mehrere Dienste ausgeführt werden, so muss die Bindung nur ein Mal bezahlt werden. Der Dienst ist im ewigen Eis permanent möglich. Ist der Dienst vorzeitig beendet, löst sich der Elementar in der Regel auf.

Der Olporter Magier Thorvald möchte von einer Otta auf die andere wechseln. Da ein Zusammentreffen der beiden Ottas bei hohem Seegang nicht ungefährlich ist und vor allem viel Zeit kosten würden, bittet er einen Luftgeist, ihn eine Meile durch die Luft zu transportieren. Mit den Grundkosten von 2 Basispunkten und einem Wunschumfang von $1+3=4$ hat dieser Dienst ein Volumen von $2 \times 4=8$ Punkten.

In der Lebenswurzel der Krötenhexe Adilgunde ist ein Humusgeist gebunden, der für einen Monat darauf wartet, eine schwere Verletzung im Wert von 11 Punkten zu heilen. Damit kann er entweder 11 Lebenspunkte zurückgeben, oder einen Sterbenden, dessen Lebensenergie auf bis zu -2 LeP gefallen sein darf, aus seinem kritischen Zustand retten und auf mindestens 1 LeP bringen. Dieser Wunsch kostet $2 \times (1+3)=8$ Punkte für die Bindung und 11 Punkte für die Heilung, also insgesamt 19 Punkte, um ihn einzulösen, muss die Wurzel gegessen beziehungsweise dem Bewusstlosen in den Mund gelegt werden.

Der Eis-Geode Kubax Krähenfirn entdeckt eine Gruppe Nivesen, die am Rande eines Firnfeldes durch die Nebelzinnen klettern. Da diese seiner Meinung nach die angemessene Ruhe des Gletschers stören, ruft er einen Eisgeist herbei, der die Gruppe mit einer Lawine verschütten soll. Die Kontrolle über einen Quader Eis kostete $3 \times (1+6)=21$ Punkte. Eine solche Menge genügt vollauf, um, in Bewegung gebracht, auf dem instabilen Hang eine fulminante Lawine auszulösen. In jedem Fall verschüttet die Lawine die Wanderer und es gibt nur wenige Überlebende.

ZUR BERECHNUNG DES WUNSCHVOLUMENS

Mit den obigen Angaben können sie vielen Wünschen ein Wunschvolumen zuweisen. Beachten Sie dabei, dass Elementare bei Wünschen, die eigentlich ihre Hilfsbereitschaft übersteigen, meist versuchen, durch Einschränkungen in z.B. Wirkungsdauer oder Menge wieder ein akzeptables Wunschvolumen zu erreichen und Wünsche eher verweigern, als sich auf dem Helden eventuell nicht hilfreiche Dinge wie die z.B. die Manifestation eines Quaders Gold für eine Kampfrunde einzulassen. Hierbei ist allerdings zu beachten, dass zu einem echten 'Feilschen' nur Dschinne und Elementare Meister in

der Lage sind, Elementargeister versuchen lediglich die genauen Worte des Wunsches im Rahmen ihrer Möglichkeiten umzusetzen. Daher sind die Aufträge an Elementargeister besonders genau zu formulieren, denn in welche eventuellen Modifikationen diese an der Bitte ihres Beschwörers vornehmen, um einen Wunsch erfüllbar zu machen, liegt ganz in der Hand des Meisters.

Wir haben der Einfachheit halber bei den Diensten nur bestimmte Einheiten angegeben. Wenn zur Erfüllung eines Wunsches (kleinere) Vielfache benötigt werden, wie z.B. eine Dauer von zwei statt einer Spielrunde, dann empfehlen wir zwecks Bestimmung eines Wunschvolumens als Faustregel, für jede zusätzliche Zeit- und Längeneinheit, das Wunschvolumen um 1 Punkt und für jede zusätzliche Mengeneinheit oder Längeneinheit eines Durchmessers das Wunschvolumen um 2 Punkte zu erhöhen. Sofern bei der Berechnung des Wunschumfangs ein negativer Wert errechnet wurde, können die Vielfachen innerhalb eines vernünftigen Rahmens frei gewählt werden.

Beispiel: Der Geode Argorax steht vor einem Problem: Er muss eine wohl 10 Schritt breite Schlucht überqueren. Als Lösung fasst er einen Elementargeist des Humus ins Auge. Diesem erteilt er den Auftrag: »Geist der lebendigen Sumu, baue mir eine Brücke über die Schlucht!« In Ermangelung größerer Mengen Humus in der Gegend, muss der Humuselementar das Holz manifestieren. Der Meister schätzt, dass der Elementar in etwa 3 Zentner Holz für eine belastbare Brücke brauchen wird. Einen Zentner Holz zu manifestieren bedeutet einen Multiplikator von 6. Da die Brücke nur eine Minute halten muss (-3) und zudem aus altem Holz gebaut sein darf (-3), erhalten wir mit dem Basismultiplikator von 1 einen Wunschumfang von $1+6-3-3=1$. Das Basisvolumen der Manifestation ist 3, also ist das grobe Wunschvolumen 3. Weil sich der Humusgeist für seine Arbeit bewegen muss – die Brücke wird eben länger als drei Schritt, ist zusätzlich der Dienst Bewegung anzuwenden. Auch wenn maximal 7 Schritt deutlich unter den möglichen 50 Schritt liegen, müssen 2 Punkte addiert werden. Da wir aber drei Zentner benötigen, sind nochmals $4 (=2+2)$ Punkte zu addieren. Wir erhalten also als Wunschvolumen $3+2+4=9$. Jede zusätzliche Spielrunde, die die Brücke stehen soll, erhöht diese Zahl weiter um eins.

Experte: Etwas gerechter geht es zu, wenn Sie bei der Bestimmung ein kontinuierliches System verwenden. Berechnen Sie für jede Einheit, die vorkommt, das Wunschvolumen zur nächsten Schwelle und setzen Sie den gewünschten Mehraufwand dazu in Relation. Auf diese Weise lassen sich auch die unterschiedlichen Abstufungen der elementaren Konzentration einbringen. Sollte es von Interesse sein, wie lange ein Elementar für seinen Dienst braucht, so können sie von mindestens 1 Kampfrunde pro Punkt des Wunschvolumens ausgehen. Je nach Art des Elementars kann dies aber auch bedeutend länger dauern. Dies bedeutet insbesondere, dass nur zeitweise manifestierte Elemente nicht plötzlich auftauchen – und damit eine Druckwelle auslösen – sondern langsam entstehen und sich auch langsam wieder dematerialisieren.

AUSSTRAHLUNG UND ELEMENTARE

Wenn für einen Wunsch letztlich ein Wunschvolumen festgelegt wurde, muss der Beschwörer 'nur noch' eine *Charisma*-Probe ablegen, um den herbeigerufenen Elementar auch von seinem Wunsch zu überzeugen. Dabei ist diese für Elementargeister pauschal um 2 Punkte, für Dschinne pauschal um 4 und für Elementare Meister pauschal um 8 Punkte erschwert. Zusätzlich ist die Probe je nach Größe des Wunsches erleichtert oder erschwert. Ein Elementargeist stellt eine Wunschkapazität von $15 + Z/P^*/2$ Punkten zur Verfügung, ein Dschinn eine von $30 + Z/P^*$ und ein Elementarer Meister eine von $50 + Z/P^*$ Punkten.

Für jeden Punkt, den das Wunschvolumen die Wunschkapazität des Elementars übersteigt, wird die *Charisma*-Probe um einen Punkt erschwert. Umgekehrt ist die Probe für je 5 Punkte, den das Wunschvolumen unter der Wunschkapazität liegt, um einen Punkt erleichtert. Daneben beeinflussen auch die Vorteile und Sonderfertigkeiten die Probe. Eine *Affinität zu Elementargeistern* erleichtert die *Charisma*-Probe um 3 Punkte. Die *Merkmalskenntnis für ein bestimmtes Element* oder eine *Begabung* dafür erleichtern die *Charisma*-Probe für einen Elementargeist dieses Elementes je um 1 Punkt, für einen Dschinn je um 2 Punkte und für einen Elementaren Meister je um 3 Punkte, während die Probe für das Gegenelement je um 2 Punkte erschwert wird. Der Vorteil *Verhüllte Aura* erschwert die *Charisma*-Probe um 1 Punkt, während der Nachteil *Schwache Ausstrahlung* die *Charisma*-Probe um den Wert in diesem Nachteil erschwert.

Experte: Wer bei Bitten an Elementare das *korrekte Gewand* (siehe S. 191) trägt, erhält dadurch einen Bonus von einem Punkt auf die *Charisma*-Probe. Ebenso kann die Probe um bis zu 3 Punkte erleichtert werden, wenn sie dem Charakter des Elementes entspricht, die Erhaltung der elementaren Harmonie fördert und uneigennützig ausgesprochen wird. Andererseits bedeuten Bitten, die gegen den Charakter des Elementes gehen, sinnlose Zerstörungen und elementare Disharmonie zur Folge haben und eigennützig ausgesprochen werden, Erschwernisse der Probe von bis zu 7 Punkten.

Da Elementare auf alle dämonischen Einflüsse abweisend reagieren, bedeutet eine *Begabung für ein dämonisches Merkmal* oder eine entsprechende *Merkmalskenntnis* einen Malus von 2 Punkten auf die *Charisma*-Probe bei einem Elementargeist, für Dschinne wird dies verdoppelt, für Elementare Meister verdreifacht. Dabei werden für die Domäne *Charyptoroths* diese Mali bei Elementaren des Wassers und des Erzes nochmals verdoppelt, für die *Nagrachs* bei Elementaren des Eises und des Humus und für die *Agrimoths* bei allen Elementaren. *Paktierer* eines Erzdämons müssen mit einer zusätzlichen Erschwernis von 7 Punkten auf alle *Charisma*-Proben, *Paktierer eines (beliebigen) pervertierten Elementes* gar mit einer von 14 rechnen. Dabei sind aber nicht unbedingt diese Erschwernisse das eigentliche Problem der Dämonologen. Misslingt ihre *Charisma*-Probe, kann es leicht passieren, dass sich die herbeigerufenen Elementare mit allen Mitteln auf diesen Feind der Elemente stürzen und ihn entschlossen attackieren. An dieser Stelle sei auch darauf hingewiesen, dass es nicht sehr ratsam ist, unmittelbar nach einer Dämonenbeschwörung einen Elementar zu rufen, selbst wenn man kein Dämonologe ist. Elementare können die *Residualstrahlung* eines Niederen Dämons noch etwa 7 Stunden wahrnehmen, die eines Gehörnten Dämons noch etwa 7 Tage. Die Auswirkungen entsprechen einer Merkmalskenntnis in der Domäne des Dämons. Für den Nachteil *Stigma* lassen sich keine festen Regeln angeben. Je nach Art des Stigmas kann er die Probe um bis zu 3 Punkte erschweren.

Modifikatoren der Charisma-Proben

Elementargeist	+2
Dschinn	+4
Elementarer Meister	+8
je Punkt WV über WK	+1
je 5 Punkte WV unter WK	-1
Affinität Elementare	-3
Merkmal/Begabung spezielles Element	je -1/-2/-3
Merkmal/Begabung für Gegenelement	je +2
Verhüllte Aura	+1
Schwache Ausstrahlung	+1 je Punkt
Korrektes Gewand	-1
Bitte entspricht dem Element	bis -3
Bitte widerstrebt dem Element	bis +7
Merkmal/Begabung Dämonisch	je +2/+4/+6
Merkmal/Begabung pervertiertes Element	je +4/+8/+12
Paktierer/ Paktierer schwarzes Element	+7/+14
Stigma	bis +3

Der eitle Magier Resan möchte einen alten Studienkollegen beeindrucken. Daher bittet er einen Erzdschinn, seine Statue Rohals des Weisen aus Speckstein für ein Woche in lauterer Mondsilber zu verwandeln. Dieser Wunsch hat bei der 3 Stein schweren Statue ein Volumen von 30 Punkten. (Speckstein entspricht reinem Erz, Mondsilber edlem, damit kostet allein die Elementarkonzentration 20 Punkte, die Verlängerung auf eine Woche sorgt für zusätzliche 6 Punkte, und 4 weitere Punkte wegen der 3 Stein Gewicht ergeben dann 30. Der Dienst wird sogar noch

etwas teurer, wenn man versucht, ein kontinuierliches Modell für die Formen elementarer Konzentration anzuwenden. (Speckstein ist vergleichsweise weich und daher fast schon gemindert, Mondsilber dagegen eine ziemlich edle Ausformung des Erzes. Dagegen vermag man über ähnliche Betrachtungen zu Dauer und Menge dieses Dienstes noch etwas sparen.)

Resan hat den DSCHINNENRUF mit 6 ZfP* bestanden, daher steht ihm eine Wunschkapazität von 36 zur Verfügung (-1). Zusätzlich verfügt er über eine Affinität zu Elementaren (-3), über eine Merkmalskenntnis in Erz (-2) und eine Begabung für Feuer (+0, hier irrelevant) und hat für die Beschwörung das korrekte Gewand (-1) angelegt. Mit der pauschalen Erschwernis einer Charisma-Probe für Dschinne von +4 ergibt sich für diesen Wunsch eine Modifikation von $+4-1-3-2+0-1=-3$, also eine erleichterte Charisma-Probe, die mit einem Charisma-Wert von 15 auch gelingt.

INDIVIDUELLE ELEMENTARE

»Alle Dschinnen sind klar unterscheidbare, individuelle Persönlichkeiten. Manche sind sogar bekannt geworden wie Braderasch, der Meister des Bades von Sultan 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 Finkenarn, Kommentare zur späthorasischen Fassung des Großen Elementariums

Worauf Magister Magnus Finkenarn hier anspielt, ist die Tatsache, dass sich vor allem Dschinne immer wieder permanent manifestiert haben. Dies geschieht bevorzugt an Orten, an denen ihr Element mit besonderer Macht präsent ist. Generell gilt, dass Elementare, die an Orten elementarer

Macht oder mit starken astralen Mustern längere Zeit verweilen, wie jedes andere Wesen an Erfahrung und damit auch an Individualität gewinnen. Über die Jahre und Jahrzehnte, mindestens aber 12 Jahre, werden so aus den in die Schemata ihrer Beschwörer gepressten Manifestationen eines Elementes eigenständige Charaktere, die ihre eigenen Motivationen und Vorlieben haben, in jedem Falle aber weiter die Prinzipien ihres Elementes vertreten. Mit der Zeit gelingt es individuellen Elementaren sogar, ein gewisses Verständnis für die Geschlechtlichkeit der Lebewesen zu erlangen, ja manche bilden durch ständigen Kontakt sogar einen entsprechenden Charakter aus, auch wenn Elementare eigentlich nicht in diesen Kategorien denken. Während Elementare Meister und vor allem Elementargeister üblicherweise, wenn sie von keinem Dienst oder Zwang mehr gebunden sind, aus freien Stücken wieder mit ihrem Element verschmelzen, entscheiden sich relativ viele Dschinne, permanent als Einzelwesen weiter zu existieren.

Solcherart manifestierte Elementarwesen können nicht mit den bekannten Formeln gerufen werden. Ob und welchen Dienst sie zu gewähren bereit sind, liegt allein in ihrem Ermessen. Als magische Wesen verfügen sie über einen wahren Namen, allein mit diesem können sie gezwungen werden. Ihre 'öffentlichen' Namen gewähren jedoch keinerlei Macht über sie. Beispiele für solche profanen Namen finden Sie oben. Kurz, diese Elementare sind als reine und durchaus mächtige Meisterfiguren zu führen. Sofern in unmittelbarer Nähe ihrer Wohnstatt eine Elementarbeschwörung unternommen wird, können sie aus eigenem Antrieb erscheinen. Der Zauber gilt dann zwar als gelungen, doch ist der Elementar längst nicht so starr an das hier vorgestellte Wunschkonzept gebunden. Auch diese Elementare können mit einem REVERSALIS der entsprechenden Formel erschwert um ihre MR gebannt werden.

ELEMENTARE ZAUBER

Im vorigen Abschnitt haben wir die Elementarwesen und ihre Fähigkeiten vorgestellt. Wie erwähnt werden sie mit den Formeln ELEMENTARER DIENER, DSCHINNENRUF und MEISTER DER ELEMENTE herbeigerufen, während Mindergeister über den MEISTER MINDERER GEISTER erschaffen werden. Daneben sind mit dem ZORN DER ELEMENTE und dem MANIFESTO noch weitere elementare Herbeirufungen bekannt. Allen diesen ist gemeinsam, dass erst zum Zeitpunkt der 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 'Versteinierungszauber' 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 Zauberwirkungen, 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 erkaufte 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 unbekannten 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 S. 100) und die elementaren Transitionen an.

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 scheint ebenso eine Variante des LEIB DES ERZES zu sein, wie der satuarische FEUERBANN mit dem LEIB DES FEUERS verwandt ist. Siehe dazu die Zauberschreibungen im *Liber Cationes* S. 101ff. Ebenfalls gesichert ist die Existenz einer Hexalogie der *elementaren Geschosse* von denen jedoch allein der IGNIFAXIUS (LC S. 79f.) verbreitet ist. Die anderen Mitglieder dieser Hexalogie, ORCANOFAXIUS (Luft), ARCHOFAXIUS (Erz), FRIGIFAXIUS (Eis), AQUAFAXIUS (Wasser) und HUMOFAXIUS (Humus), sind nur wenigen Zaubern bekannt, wobei den Magiern vom Konzil der Elementaren Gewalten hier weitreichende Kenntnisse zugesagt werden. Auch von der Hexalogie der *elementaren Explosionen* ist nur der IGNISPHAERO (LC S. 82) gut bekannt, wohingegen der FRIGOSPHAERO (Eis) und der ORKANOSPHAERO (Wind) nur wenigen Zaubern –

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 Cationes* auf S. 176 ausführlich beschrieben. Eine WAND AUS FLAMMEN erzeugt ZfP* TP pro KR Feuer Schaden, ist mindestens 3 Schritt hoch, ZfP*/2 Spann breit und entzündet möglicherweise selbst Lederkleidung. Sie zu über- oder durchspringen erfordert mindestens eine MU-Probe + ZfP*/2. Eine WAND AUS LUFT 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 WAND AUS LUFT auch ein guter Sichtschutz. Die GLETSCHERWAND ist ebenfalls mindestens

Beides sind Mittel der Zauberkunst, die Sie auf S. 138ff. 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 ZfW 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 Bega-bungen 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 Zaubers zugeordnet sind, profitieren nicht von der obigen Steigerungserleichterung aus der Hexalogie und werden weiterhin eine Spalte schwerer gesteigert.

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.

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 Kampfrunde. Das glatte Eis bietet zum Überklettern keinen Ansatzpunkt. In den ZfP* Spann breiten Eiswall einen schmalen Durchbruch zu schlagen, erfordert 2 x ZfP* x 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 x ZfP* x 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 LC S. 80.) Zumindest in Teilen gut bekannt und in allen Varianten wenigstens belegt ist die Hexalogie *elementarer Verzauberungen eines Geschosses*, die Sie im LC auf S. 134 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 Färlingen weit verbreitet ist. 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 AEROGEOLEO 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 Zaubern 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 hochwahrscheinlich 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.

Der finstere Zauber GRANIT UND MAR-MOR legt eine Hexalogie der *elementaren Verwandlung* nahe, doch sieht man einmal von hin und wieder im ewigen Eis des Nordens gefundenen lebensgroßen 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 Echsischen verbreiteter KRISTALLWACHSTUM gehören.

Mit der Entdeckung des AEROFUGO und den folgenden Berichten über den AEROGEOLO wurden Spekulationen über eine Hexalogie des *elementaren Bannes* und eine der *elementaren Zusammenballung* laut, ohne dass sich dazu bisher weiterführende Ergebnisse gezeigt 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 Hexa-

logie 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 ange-deuteten Hexalogien für Ihr Spiel übernehmen wollen, jedoch keine Ausarbeitung der elementaren Varianten im *Liber Cantiones* 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, Wirkungs-dauer, 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 S. 99 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 Wirkungs-dauer 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

«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 Llanka in den Bemerkungen zu den Elementen, einer Kurzzusammenfassung zu verschiedenen elementaren Erscheinungen

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 Schmiedeeise. Dabei scheinen sie um so häufiger aufzutreten, je reiner und stärker die elementare Macht an diesen Orten ist. Mindergeister können durchaus 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.

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.

Wer einen Mindergeist überraschend erblickt, dem muss eine MU-Probe erschwert um seine höchste Angst – so vorhanden – gelingen, um nicht für eine Spielrunde so erschüttert zu sein, dass er mit dem halben MU-Wert auskommen muss. Wenn eine anschließende Probe auf die ausgelöste Angst gelingt, der flüchtet gar wie unter der Wirkung eines HORRIPHOBUS.

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 entflammare 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 Zauberern gesprochen werden.

Mindergeister besitzen eine LE von 2W6 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 Parademöglichkeit (PA: 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 ANALÜS oder genauere Betrachtungen mit dem OCULUS zeigen, aus welchen Elementen sie zusammengesetzt sind.

ZAUBERKUNDIGE UND MAGISCHE WESEN

da wir diesen Ergänzungsband in Bälde überarbeiten werden – die aktualisierten spieltechnischen Werte werden wir demnächst auf unserer Homepage zur Verfügung stellen).

Dieses Kapitel ist all jenen im Volksmund sogenannten 'magischen' Kreaturen und magiewirkenden Kulturen Aventuriens gewidmet, die sich ob ihrer Eigenart oder Seltenheit nur schwer in andere Kategorien einordnen lassen. Während Sie Näheres zu der Zauberkunst der spielbaren Rassen Achaz, Elfen, Goblins, Menschen, Orks und Zwergen bei den entsprechenden magischen (und im Falle der Schamanen auch kultischen) Professionen nachlesen können, werden die Elementarwesen auf S. 109ff. beschrieben. Alle Dämonen, Daimoniden und Chimären jedoch (zu denen auch Gestaltwandler, Schneelaurer, Gletscherwürmer und Harpyien gehören), Untote und Wiedergänger, Geister aller Art sowie alveranische und namenlose Geschöpfe (wie Greif oder Vampir) werden ihren gebührenden Platz in **Götter und Dämonen** einnehmen. Zudem kann hier oft nur auf die magischen Aspekte der Wesen eingegangen werden, weshalb Sie für weitergehende Informationen zahlreiche Verweise vor allem auf das **Bestiarium Aventuricum** aus der Box **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** finden (jedoch ohne Seitenangabe,

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 S. 31ff.), sondern bieten auch eine relativ schnelle Methode zur Erstellung eines ZF-Profiles für Meisterfiguren. Dazu verwenden wir das in **AH S. 130** vorgestellte System der *Erfahrung von Meisterpersonen* – verzichten Sie hier jedoch auf die komplette Generierung, sondern verteilen Sie zur Steigerung von Zaubern eines bestimmten Merkmals nur die angegebene Anzahl von AP entsprechend der jeweiligen Kompetenzstufe. Als Richtwert für den max. ZfW kann der doppelte angegebene max. TaW dienen (gehen Sie jeweils von einem Startwert von 0 aus und ermitteln anhand der *Summen-SKT (AH 131)* die Kosten, wobei jeweils die unmodifizierte Komplexität eines Spruches verwendet wird). Ein Zehntel der AP-Summe kann zusätzlich für sonstige Zauber bisher nichtbedachter Merkmale verwendet werden.

Beispiel: Ein Perldrache ist erfahren in Hellsicht und Illusion, womit jeweils 500 AP für Sprüche dieser Merkmale sowie 100 AP für übrige Formeln verwendet werden können. Ein mögliches ZF-Profil für einen Perlendrachen wäre also ADLERAUGE 11 (B/156), FORAMEN 8 (C/122) EXPOSAMI 7 (B/62), ODEM 10 (A/65), GEFUNDEN! 7 (C/93), AUREOLUS 10 (A/65), AURIS NASUS 8 (D/160), FAVILLUDO 8 (A/41), MENETEKEL 9 (B/103), VOCOLIMBO 10 (B/128), GARDIANUM 5 (D/61) und HASELBUSCH 5 (D/39) (macht zusammen 498 Punkte für Hellsicht, 497 Punkte für Illusion und 100 Punkte für GARDIANUM und HASELBUSCH, die keines der genannten Merkmale tragen).

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 dasz die Crafft nicht vergeudet oder ueblem Zwecke zugefuehret. So mag es wohl seyn. Aber siehe! Haben nicht die Coboldi seltsame Namen wie Mantuatenikipur oder Isquahatapatakpetel, 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 cynem Orte zum anderen wechseln? Haben sie keyne verzerzte 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 verstorzen von Amazeroth ob ihrer minderen Boesartigkeit, vielleicht so geworden ob der ordnenden Craeffte unserer Sphaire?«

—Das Wesen des Unbekannten, aus einer Version um 330 v.H.

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 zwergische 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 ungezügelte 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 ausgespro-

chen 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 weitestgehend 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 schaffen). 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, welche sie mit der Zeit neidisch und böse machte. Andere Quellen vermuten, dass die Kobolde direkt dem Reich der Feen entsprangen (allerdings werden sie diesbezüglich oft mit Braunchen – siehe S. 123 – verwechselt) oder es sich bei ihnen gar um ausgestoßene 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 einem 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 auch 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 ihnen beeinflusster Elementargeister und Feenwesen zurückführen – 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 scheinbar 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 *AXXELERATUS* 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 seinen 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 im gleichnamigen Kapitel ab S. 177).

DIE MAGIE DER KOBOLDE

Koboldische Repräsentation: in Form und Wirkung grundsätzlich der schelmischen vergleichbar, 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 schwärzesten Humors), aber grundsätzlich jede denkbare Zauberwirkung; 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

Hell, 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 Zauberwirkung 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 Koboldwerck 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 Tsa, welcher die Kobolde 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 Kobolde daran hindert, sich der Kraft uneingeschränkt zu bedienen?«

—aus den Chroniken von Ilaris; *Ilaris-Apokryphen*, 185 v.H.

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 Magieeinsatz zurück. Diese eigentümlichen Moralvorstellungen sind wohl auch der Grund dafür, warum sie 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 Zauberei 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 scheinbar 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 irgend denkbare Freiheit nehmen sollte)

Zauberfertigkeiten: Sprüche quasi beliebiger Herkunft (menschlich, elfisch, Abwandlungen orksicher 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*, ausgenommen 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 (dieser Bund kann im Unterschied zum elfischen *Salasandra* jedoch binnen Augenblicken geschlossen werden). Sie können mit ihrer Magie keine lebenden Körper oder Materialien (wohl aber den Geist fremder Wesen, also durch Zauber mit dem Merkmal *Beherrschung* oder *Beeinflussung*) *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 Echten 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 daher 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 Baumdralche, 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 nicht näher behandelt werden.)

Wesen, Erscheinungsformen und Mächtigkeit der Drachen sind so unterschiedlich und vielgestaltig, dass wir sie an dieser

SPRACHEN VON KOBOLDEN UND DRACHEN

Sowohl Kobolde als auch Drachen verfügen über eigene Sprachen, und aufgrund der andersartigen Denkweise dieser Wesen verwundert es nicht, dass es den meisten Menschen sehr schwer fällt, diese Sprachen zu erlernen.

Das *Drachische* ist weniger eine Sprache im herkömmlichen Sinne, sondern viel mehr eine bestimmte Art und Weise, Gedanken auf telepathischem Wege auszutauschen. Daher ist es für das Erlernen dieser Sprache auch unbedingte Voraussetzung, solche Techniken zu beherrschen. Sprich: Wer *Drachisch* lernen will, muss sowohl den BLICK IN DIE GEDANKEN als auch den GEDANKENBILDER jeweils mit einem ZiW von wenigstens 7 beherrschen. Und dies sind erst die Vorbedingungen, um überhaupt die Grundzüge der Sprache zu begreifen. Dann muss der wissbegierige Schüler auch noch einen Drachen finden, der bereit ist, ihn zu unterrichten ...

Es wird zwar immer wieder davon berichtet, dass Menschen das Gefühl haben, die Stimme des Drachen erklinge direkt in ihrem Kopf, aber diese Technik ist wohl denen vorbehalten, die sowohl Sprache als auch Zauber mit einer Fertigkeit beherrschen, die jenseits der menschlichen Möglichkeiten liegt.

Das *Koboldische* hingegen ist von anderer Art. Es zeichnet sich vor allem durch die unglaubliche Geschwindigkeit aus, mit der gesprochen wird. Menschen können diese Sprache nur unter der Wirkung eines AXCELERATUS verstehen und sprechen, und daher ist es auch notwendig, diesen Zauber mit einem ZiW von 7 oder mehr zu beherrschen, um sich mit dem *Koboldischen* zu beschäftigen. Einzige Ausnahme sind hier die Schelme, die die Sprache in so frühen Jahren erlernen, dass sie sie auch ohne Hilfe des Zaubers benutzen können.

Stelle nicht angemessen vorstellen können und darum auf das *Bestiarium Aventuricum* verweisen, das ihnen ein eigenes Kapitel widmet, während dieser Abschnitt sich auf die Darstellung der drachischen Magie beschränken soll.

● *Die Zauberkraft der Drachen ist so alt wie die Magie selbst.* Der hesindianischen Mythologie zufolge fällt Madas Frevel in die Zeit der Drachenherrschaft, womit sie 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 Purpurgewürmer 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 Zaubermagie 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 Zaubermagie 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 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 Purpurgewürms 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 Zauberschwärms regelrecht vervielfachen...

DIE MAGIE DER DRACHEN

Drachische Repräsentation:

- ◆ Drachen benötigen keinerlei spezielle *Zaubergestik* (auch wenn ihr Leib dabei bisweilen zuckt und Feuer speit), 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 Cationes* 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/10KR/SR/Stun-



den/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 Meisterverstandes) 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 S. 116). Als grob vereinfachte Regelung zur Bestimmung des Wirkungsgrades drachischer Zauber kann generell von (Alter/100) + 5 ZiP*, bei kleineren Drachen von (Alter/50) + 5 ZiP* 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 von bis zu KK Stein 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 im *Liber Cantiones* auf S. 80 beschriebenen elementaren Sekundärschäden)

Besonderheiten: Gegen Drachen kosten alle Verwandlungsauber 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 1000 Jahre, 8 Schritt, KK 25–35): kompetent in *Elementar* (Eis) (auch sonst unbekannte elementare Varianten); 15–30 AsP; MR 7–9; *Flugfähigkeit* (sehr selten), *Telekinese*, *Eisatem* (1 SP/KR auf 10 Schritt sowie BF von Leder und Holz +1/KR); immun gegen Eis, empfindlich gegen Feuer und Humus

Höhlendrache (bis 2000 Jahre, 5 Schritt, KK 25–50): erfahren in *Objekt*, unerfahren in *Herrschaft* und *Hellsicht*; 25–45 AsP; MR 8–10; *Gedankensprache*, *Telekinese*, *Feueratem* (2 SP/KR auf 5 Schritt); immun gegen Feuer, empfindlich gegen Eis und Wasser

Kaiserdrache (bis 3000 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 12–14; *Flugfähigkeit*, *Gedankensprache*, *Telekinese*, *Feueratem* (2 SP/KR auf 10 Schritt), *Gezielter Flammenstrahl* (4W + [Alter/100] TP; 49 Schritt, einmal pro KR); immun gegen Feuer, empfindlich gegen Eis

Meckdrache (bis 80 Jahre, 2–3 Spann, KK 10): erfahren in *Illusion*, unerfahren in *Hellsicht*; um 15 AsP; MR 6; *Flugfähigkeit*, *Gedankensprache*, *Telekinese*, *Schuppentarnung* (chamäleonähnliche Illusion), *Gezielter Flammenstrahl* (1W TP; 7 Schritt, alle 3 KR); resistent gegen Feuer

Perldrache (bis 250 Jahre, 6–7 Schritt, KK 15–25): erfahren in *Hellsicht* und *Illusion*; um 50 AsP; MR 8; *Flugfähigkeit*, *Gedankensprache*, *Telekinese*, *Feueratem* (2 SP/KR auf 7 Schritt); resistent gegen Feuer

Purpurwurm (bis 3000 Jahre, 15 Schritt, KK 30–40): meisterlich in *Herrschaft*, 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 11–15; *Flugfähigkeit*, *Gedankensprache*, *Telekinese*, *Feueratem* (2 SP/KR auf 10 Schritt), *Gezielter Flammenstrahl* (3W + [Alter/100] TP; 49 Schritt, alle 2 KR); immun gegen Feuer, empfindlich gegen Wasser (dieses Nachteils können sich ältere Purpurwürmer oft entledigen)

Riesenlindwurm (bis 2500 Jahre, 20 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 9–13; *Flugfähigkeit*, *Gedankensprache*, *Telekinese*, *Feueratem* (2 SP/KR auf 10 Schritt), *Gezielter Flammenstrahl* (3W + [Alter/100] TP; 49 Schritt, dreimal pro 2 KR); immun gegen Feuer, empfindlich gegen Wasser

Westwinddrache (bis 250 Jahre, 7 Schritt, KK 20–30): erfahren in *Hellsicht*; um 30 AsP; MR 8; *Flugfähigkeit*, *Telekinese*, *Feueratem* (2 SP/KR auf 7 Schritt), *Gezielter Flammenstrahl* (2W + [Alter/50] TP; 21 Schritt, alle 2 KR); resistent gegen Feuer

Zwergdrache (bis 80 Jahre, 2–3 Spann, KK 10): erfahren in *Einfluss*, unerfahren in *Illusion*; um 15 AsP; MR 6; *Gedankensprache*, *Flugfähigkeit*, *Telekinese*, *Gezielter Flammenstrahl* (1W TP; 7 Schritt, alle 3 KR); resistent gegen Feuer

FEEN

»Was es mit der Feenwelt und den Feen auf sich habe? Das sind schwierig zu beantwortende Fragen, Tene. 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 feische 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; 23 Hal

»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 seyen die Vorfahrn der Elfen, und die Wichtel und Kobolde, die wohl eher im Feenreiche als auf unsrer Seite der Tore zuhaus.«
—Auszug aus dem Groszen Aventurischen Almanach; Beilunker Ausgabe 794 BF

»Feentore: So genannt werden Verbindungen zwischen Dere mit den feischen 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; 30 Hal

»Feenwelt, Anderland, Nebelreich, Traumebenen, Grenzland, Land jenseits, Zauberland, Verwunschenes 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 Bornland betraten, sich sehr von den wenigen Glücklichen unterscheiden, die einen Weg zurück aus dem Blautann in Weiden fanden.«

—Aleya Ambareth, Tractatus Septelementaricum; Khunchom, 21 Hal

»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; 4 v.H.

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 Abenteuers 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 Abenteuers 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 werden dazu einen guten Grund haben, ob sie ausgestoßen wurden, auf der Suche nach etwas Verlorenem sind oder sich schlicht 'verfliegen' haben. Die Welt der Menschen zerrt an ihren magischen und Lebenskräften, daher wird eine Fee den Besuch immer kurz halten wollen (andererseits aber auch kaum verstehen, 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, ihren Reichen und ihrer Magie in der Regionalbeschreibung zu **Albernia** gewidmet, weitere Quellen finden Sie im **Bestiarium Aventuricum**, **Das Land an Born und Walsach**, den entsprechenden Einträgen im **Lexikon des Schwarzen Auges** sowie natürlich den jeweiligen Regionalspielhilfen.

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 Donnergerollen, lokale Erdbeben, Nebelwolken auf; umso mächtiger ein Feenwesen in seiner Heimat ist, desto gezielter kann es diese Begleiterscheinung kontrollieren und wird es sie einsetzen. 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 *salasandras*, aber auch Rituale in allen vorstellbaren Varianten. Grundsätzlich 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 AE, wobei sie jedoch theoretisch von magisch begabten Wesen AE rauben könnten. Etliche Feenartige verlieren sogar beständig AE (bei einer Gesamt-AE von bis zu 200 AsP etwa 1 AsP pro Stunde), da sie ihre eng an Magie gebundene Existenz aufrecht erhalten müssen. Durch die Kopplung ihrer AE und LE bedeutet für eine Fee eine AE von Null auch eine LE von Null, 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 Unbe-

herrschaft 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 das 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. 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 Gegensatz 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, Eigensch, Heil, Hell und Form*, erfahren bis durchschnittlich in *Illu, Limbus, Verst und Umwelt*; niemals *Beschwör* und *Dämon*

AE: 60+ (zudem Kenntnis der *Verbotenen Pforten* – siehe S. 34f. –, wodurch sie nach Verbrauch der AE mit ihrer LE weiterzaubern können)

MR: 12+

Besonderheiten: Einhörner besitzen außergewöhnliche Regenerationsfähigkeiten (3W/SR wahlweise auf LE oder AE) und beherrschen eine intuitive Form der Telepathie, haben jedoch keine eigene Gedankensprache entwickelt wie die Drachen.

SCHRATE

»Jedes Kind kennt Märchen über böse Waldschräte, die verbissen gegen alle Eindringlinge vorgehen, während die primitiven Wühl- oder Grottenschräte 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; 25 Hal

TROLLE ODER BERGSCHRÄTE

»... konnte spätestens seit der Niederschrift des vermutlich vor 500 Jahren geführten Gesprächs zwischen Strathus zu Angbar und dem Trollschamanen 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 arkane Erbe nicht schon lange im Zentrum des Gelehrteninteresses stehen. Steht 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; 13 Hal

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 das 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 Niederhöhlen errettete, dürfen als Erinnerung an eine Zeit angesehen werden, als die Trolle den Zenit ihrer Macht erreicht, vielleicht aber auch schon überschritten hatten.

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 15 Hal 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. Seit Urzeiten dürfen nur die Schamanen den Trollweibern beiwohnen, die aber keineswegs der gehorsame Harem eines Paschas sind. Bei den Trollweibern 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 beneiden würde. Trollspucke etwa (bekanntlich unentbehrlich für Kraftelexiere) 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 Schamaninnen (über Tage und Jahre gewoben) gelingt, ganze Burgen, Höhlen und Täler den Blicken Neugieriger zu entziehen. (Mehr zum Schamanismus der Trolle erfahren Sie in **Götter und Dämonen**.)

◆ **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 Steinanhäufungen, erhabene Dolmen, himmelhoch aufragende Menhire, gewaltige Portale und brückenartige Bauten, zuweilen beschriftet mit mysteriösen Piktogrammen und Petroglyphen. Auffallend ist die Nähe vieler dieser uralten Artefakte zu Kraftlinien und Nodices, und immer wieder munkelt man von ebenso seltsamen wie wundersamen

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 das Erste Schwarze Auge einst 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 Zauberborgen, 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.

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 Kriegerinnen, die ihre Mannbarkeitsprüfung ablegen (...) Von Rnhor, dem größten Jäger der Hrm Hrm-Yetis, habe ich erfahren, dass ihre Schamanen mit den 'Hrarnh' 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 Firungeweihte hingegen behaupten, sie seien Geschöpfe Firuns, die der grimme Gott neben den Eisriesen des hohen Nordens erschuf, um im hohen Norden Geheimnisse aus der Zeit der Gigantenkriege zu bewahren. Als gesichert gilt, dass auch diese Rasse Zauberkrieger hervor-

bringt, 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 **AZ 96f.**) 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 finnfischen Ursprungs sind, deren möglicherweise arkaner Zweck sich den Expeditionisten, die davon berichteten, aber vollständig entzog.

MAGIE ANDERER VÖLKER

GESCHUPPTE UND WASSERBEWOHNER

Die **Ziliten** betreiben einen 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 Zauberer und Priestern fließend, ihre Zaubermagier wurden von der Expedition der Korisande (siehe den Abenteuerband **Lockruf des Südmeers**) als 'Rissodruiden' oder 'Hohe Risso' eingestuft. Ihre Magie beschäftigt sich hauptsächlich mit wasser-elementaren Kräften sowie der Verständigung und Beherrschung maritimer Wesen. (Zu den güldenländischen Vertretern dieser Rasse siehe die Publikation **Myranor – Das Güldenland**.)

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 angeborenen. 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 verflüchtigen 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... (Mehr zu den Neckern finden Sie neben den üblichen Stellen noch in der Regionalbeschreibung zu **Albernia**.) 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 **Götter und Dämonen**). Die krokodil-ähnlichen **Marus** dürften offenbar überhaupt keine Zauberkundigen kennen – mit Ausnahme eines winzigen Stammes auf Maraskan, der erst jüngst das Licht dieser Zeit erblickte (siehe den Roman **Westwärts, Geschuppte!**). Über die Magie von **Hummeriern** und **Mahren** schließlich ist nichts bekannt.

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.

PRIMITIVE

Die in Schwarzer Sichel und Ehernem Schwert beheimateten **Affenmenschen** pflegen einen ausgeprägten Knochenkult. Sie sehen die Gebeine als Sitz der Seele an, lesen aus ihnen die Zukunft und nutzen sie 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.

MAGISCHE KREATUREN

BASILISK ODER KRÖTENGEGZÜCHT

Alle 700 Jahre, wenn eine Kröte ein Hahnenei ausbrütet, entsteht eines dieser widerwärtigen Ungeheuer, das nicht nur dümmere 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 versteinende Blick des Basilisken (nicht etwa sein *Anblick*, wie viele vermeinen) wirkt ähnlich wie die permanente Variante eines GRANIT UND MARMOR. Gerüchten zufolge wirkt übrigens der INVERCARNO 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

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 Sumpflilie beschreibt. Heute findet man diese äußerlich der gemeinen Stechmücke gleichenden Kreaturen in allen Sumpfgebieten Aventuriens (und bisweilen in besonders hinterhältigen 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

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 (was sie deutlich von den Golems – siehe Seite 136 – unterscheidet), obschon bisher noch kein frisch geborenes oder geschlüpfte 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 sich nicht widersetzen, ja sind sogar von so schwachem Willen, dass sie häufig von Schwarzmagiern für deren Zwecke eingesetzt werden.

GHULE

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 Daimoniden. 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. Gerüchte, sie verfügten über Schlaf- oder Furcht-Zauberei der einen oder anderen Art, konnten noch von keinem Gelehrten bestätigt werden.

HIPPOGRIFFE

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 Svelttaler 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 Zeitflug war, der sagenhafte Gefährte Athavar Friedenslieds.

IKANARIASCHMETTERLINGE

Die heute frei lebenden Ikanariaschmetterlinge gehen auf eine Zucht der Hochelfen Simyals zurück. Ihre hypnotische Farbpracht vermag es, einfache Gemüter oft tagelang in ihren Bann zu ziehen – was sie zu einem begehrten Bestandteil alchimistischer 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).

KLAMMERMOLOCHE

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 Meeresgottes aus der Norbardensippe 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

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...

WERWESSEN ODER LYKANTHROPEN

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 Waidmänner und -frauen 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 Kyrjakas, die mit der Kraft ihres Blutes die sogenannten Myrkkeijanuan erschaffen hat (siehe **Unter der Dämonenkrone** S. 139).

Wer unter Lykanthropie leidet, nimmt zunehmend tierische Gestalt. 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-)Aventuriers 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.

DIE WELT DER GEISTER

»... sagte mir der Ettel doch, da wär' ein Geist, so halb durchsichtig und verzerrte Fratze und Heulen und so, in seiner Scheuer aus dem Heu gefahren und hätte die Küh' so sehr erschreckt, dass eine der Schlag getroffen habe. Da sei er mit der Forke auf den Geist los und habe ihm ordentlich eine verpasst. Aber durchgegangen, einfach so, sei die Mistgabel. Und der Geist auf ihn zu und packt ihn an der Schulter, und schwarz wird's. Sagt er. Ettel. Als er dann wieder aufgewacht ist, war der Geist weg.

Also, ich sag's. Geister gibt's in der Dämonenbrache und in Brig-Lo, aber nicht bei uns. Da wird der Ettel wohl wieder 'nen Weingeist gesehen haben, wundern tät's mich nicht.«

—Vernehmung des Bauern P. aus dem almadanischen Weiler K. durch den Praios-Geweihten Sigbert P. Hurringen aus Al'Muktur, so aufgezeichnet in den Tempelbüchern im Jahre 376 v.H.

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. Allen ist jedoch gemein, dass sie niemals im hellen Tageslicht erscheinen, sondern sich nur bei Nacht, die mäch-

tigsten von ihnen vielleicht noch in der Dämmerung, manifestieren.

All diese Arten von Geistern – die wir hier noch einmal ausdrücklich von den *Minderen Geistern* unterscheiden müssen – eignen sich nicht als Zufallsbegegnungen. Ihr Auftreten sollte vom Meister geplant, mit einer stimmigen Geschichte versehen und durch die nötige geisterhafte Atmosphäre unterstützt werden.

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 ...

«So du willst erkennen das Wesen der Jenseitigen, begib dich nach Briglo oder ins Daimonen-Holtz zu Gareth, oder ins alte Bosparan oder gen Saljeth, denn dorten sind viele verstorben. So du glaubst, nicht eine solche Zahl von Geistern ertragen zu können, suche den Sumpf von Havena oder das sewerische Totenmoor auf, denn von dorten berichtet man von Irr-Lichtern und belebtem Nebel.

So du aber eine Erscheinung von Macht willst sehen, begib dich zur Kaltensteinschen Burg im Tobrischen, denn der Geist des Ahnherrn, welcher war ein Zauberer vor dreihundert Jahren, ist noch immer nicht exorcieret, obwohl jedes Jahr an seinem Sterbetag der Boroni dreie es versuchen.»

—aus einer der vielen Aufzählungen in der Nichtwelt, in einer Fassung aus dem Jahre 99 v.H.

Nun gibt sich die aventurische Zauberei aber nicht damit zufrieden, diese Wesen zu beobachten oder bei ihrem Erscheinen nach einem Boron-Priester zu schicken: Nein, es handelt sich um transsphärische Entitäten, und solche können beschworen und gebannt werden. Also haben die Zauberer – allen voran die Druiden (die die Erscheinungen bisweilen als Elementarwesen des Siebten Elements ansehen) und die Magier – Rituale und Formeln entwickelt, um der Spukgestalten Herr zu werden.

Um einen Geist zu beschwören, benötigt man den Zauber GEISTERRUF, um ihn zu bannen, den Zauber GEISTERBANN. (Eine Beschreibung der Zauber finden Sie im *Liber Cantiones* auf den Seiten 64 und 65).

Beschworene Geister lassen sich nicht beherrschen, aber da sie eine eigene Intelligenz und einen eigenen Willen besitzen, kann ein Beschwörer sie um Hilfe bitten oder sie überreden, ihm einen Dienst zu erweisen. (Wenn die Geister von selbst erscheinen und nicht alle Anwesenden vor Schreck das Weite suchen, kann dies übrigens auch ein des Zauberns Unkundiger tun.) Als Gegenleistung verlangen die Geister vom Beschwörer oftmals 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 – und wehe dem Beschwörer, der einen einmal geschlossenen Handel mit einem Geist bricht: Irgendwann wird der Betrogene ihn zu finden wissen ...

Um einen Geist dazu zu bewegen, dem Beschwörer einen Dienst zu erweisen, muss diesem

● eine MU-Probe gelingen, die um die bei jedem Dienst

angegebene Punktzahl erschwert ist, wenn er versucht, mit dem Geist einen *Handel* einzugehen. Verlangt er mehrere Dienste, so addieren sich die Erschwernisse auf. Wenn der Beschwörer seinerseits dem Geist einen Dienst verspricht, kann der Probenzuschlag je nach Schwierigkeit der Aufgabe (Meisterentscheidung) bis auf den halben Wert gesenkt werden.

● eine entsprechend erschwerte CH-Probe gelingen, wenn er den Geist *bittet*, ihm zur Seite zu stehen. Bei einer Bitte ist es nicht möglich, mehrere Dienste vom Geist zu verlangen.

● Entsprechende rituelle Materialien, die richtige Kleidung usw. können den Zuschlag weiter senken.

Ein Beschwörer, der sich weigert, einen dem Geist versprochenen Dienst auszuführen, muss mit dem Schlimmsten rechnen, denn alle Geister verfügen über eine nur ihnen bekannte Art des ZAUBERZWANGS (siehe *Liber Cantiones*, S. 189).

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 Geist, der einen Dienst verweigert, verschwindet ohne ein weiteres Wort.

Alle Geisterwesen lassen sich nur mit magischen oder geweihten Waffen, Kampfzaubern oder durch übernatürliche Wesenheiten schädigen und von eindringlichen Gebeten einschüchtern oder verscheuchen. Dabei gilt ihre Magieresistenz als Schutz (Probenzuschlag) sowohl gegen Kampf- als auch Gebete. Ihr RS gegen magische oder geweihte Waffen beträgt ihre halbe MR. Gegen alle anderen Zauber, das Rufen von Götternamen oder Vorzeigen heiliger Symbole sind sie – bis auf die schwächsten von ihnen – immun.

Wenn ihre 'Lebensenergie' in einem Kampf auf 0 gesunken ist, so sind die Erscheinungen bis zum nächsten Neumond nicht mehr in der Lage, sich im Diesseits zu manifestieren. Endgültig vertrieben werden können sie allerdings nur durch spezielle Zauberei (GEISTERBANN, PENTAGRAMMA) oder ein Göttliches Mirakel. Da aber die Boron-Kirche lehrt, dass derartig ausgetriebene Geister auf ewig dazu verurteilt sind, im Limbus zu schmachten, werden üblicherweise nur zeitweilige Bannungen vorgenommen, bis ein Boron-Priester herbeigerufen werden kann, der der armen Seele den Weg ins Totenreich weist. Übrigens: Geisterbeschwörung gilt ebenfalls als *Nekromantie* und wird, je nach entstandenem Schaden, auch entsprechend geahndet.

Über Geister ließen sich ganze Bücher füllen (was Magier und Geweihte auch getan haben), wir jedoch wollen uns hier 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 Thematik der Toten- und Ahnengeister finden Sie in der Box **Götter und Dämonen** nochmals aufgegriffen.

Im Folgenden stellen wir die bekanntesten Arten aventurischer Geisterwesen kurz vor.

GEFESSELTE SEELE

Dieses Geisterwesen ist durch einen Fluch an einen bestimmten Platz gebunden, meist den Ort seines Todes, und erscheint den Sterblichen nur selten (häufig an seinem Todestag, zu Neu- oder Vollmond etc.). Eine Gefesselte Seele kann sich in der Regel nicht weiter als 7 Schritt von ihrem Erscheinungsort oder dem Ort ihres Todes entfernen.

Beschwörungsschwierigkeit: -1

Austreibungsschwierigkeit: +0

Handel/Dienst: Erscheinen zu einem bestimmten Zeitpunkt (+2); Erscheinen jede Nacht (+Anzahl der gewünschten Nächte); Erschrecken einer bestimmten Person (+5); Beantwortung einer Frage (+1)

Eine Gefesselte Seele kämpft nicht und kann auch nicht bekämpft werden. Wenn sie nicht ausgetrieben werden will, kann sie sich mit Zauberei wehren: Würfeln Sie für den Geist mit einem W20. Ist der Wurf höher als die MR des Opfers, so wird es von einem HORRIPHOBUS befallen.

NACHTALP

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. Für 1W+4 geopfert LeP wird ihm der Alp einen Dienst erweisen.

Nachtalpe, die eine bestimmte Menge Lebensenergie in sich aufgesogen haben (das Siebenfache ihrer LE zu Lebzeiten), können wieder feste Gestalt annehmen.

Bis dahin erscheint der Alp meist in der Form eines schwarzen Schattens, kauert sich auf der Brust des Schlafers nieder und zwingt diesem schreckliche Träume vom Ersticken oder Ertrinken auf.

Nachtalpe können sich in der Regel maximal eine Meile vom Ort ihrer Beschwörung beziehungsweise ihres Todes entfernen.

Beschwörungsschwierigkeit: +1

Austreibungsschwierigkeit: ein Zwanzigstel seiner aktuellen LE

Handel/Dienst: Alptraum hervorrufen (Das Opfer verbringt die Nacht mit schrecklichen Träumen und ohne die Möglichkeit zur Regeneration, verliert sogar W6 LP an den Alp; +3 pro Nacht); ein Opfer im Diesseits angreifen (+5); eine Frage beantworten (+3)

INI-Bas 17 AT 15* PA 8

LE s.o. RS 6 TP 1W SP

GS 10 AU unendlich

MR 12

GW je nach LE zwischen 5 und 10

*) Dem Angriff eines Nachtalpen kann nur

ausgewichen werden. Wenn einem Nachtalp eine unparierte *Gute Attacke* gelingt, hat er seinen Gegner umhüllt und entzieht ihm schlagartig 2W6 LeP. Wenn er dann wieder von seinem Opfer ablässt, muss diesem eine Mut-Probe+10 gelingen, sonst ergreift es in wilder Panik die Flucht. Die Hälfte aller LeP, die ein Alp einem Opfer entzieht, kann er sich selbst zuführen.



SPUK

Dieser Geist ist dazu verdammt, nächtens (meist an seinem Todesdatum und den benachbarten Nächten) umherzuwandeln und Gegenstände zu bewegen, zu zertrümmern oder sonstwie 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 jedoch nicht verraten, wo der Sitz seiner Seele liegt oder wie er aussieht, sondern nur vage Umschreibungen geben. Ein Spuk ist gewöhnlich unsichtbar, wird jedoch sichtbar, wenn auf ihn ein REVERSALIS 'VISIBILI' gesprochen oder er mit einem bestimmten Pulver bestreut wird. Alle Anwesenden müssen dann eine Mut-Probe ablegen, da er meist als Mensch erscheint, dessen Gesicht von grenzenloser Gier verzerrt ist. Wegen seiner hohen Körperkraft ist er ein gefährlicher Gegner, kann jedoch nur unbelebte Materie beschädigen (was nicht heißt, dass die Anwesenden von den indirekten Auswirkungen der Zerstörung verschont bleiben).

Beschwörungsschwierigkeit: +5

Austreibungsschwierigkeit: +7

Handel/Dienst: Zerstörung eines bestimmten Objekts - nicht des Sitzes seiner Seele! (+2 pro Gegenstand), selbiger Gegenstand ist magisch, geweiht oder in einem

Tempel aufbewahrt (bis zu weiteren +7); planlose Verwüstung eines Hauses (+7); Belästigen einer Person durch Gepolter, Gerumpel und leichten Schaden (+1 pro Person und Nacht)

INI-Bas 14 AT 10* PA 0

LE 40 RS 8 TP 3W6 SP

GS 8 AU unendlich

MR 15 GW 12

*) Bei einer gelungenen Guten Attacke kann ein Spuk einen Schadenszauber gegen tote Materie (KLICKERADOMMS, DESINTEGRATUS, ZAGIBU o.ä.) einsetzen. Dafür muss er jedoch ein Drittel der bei den Zaubern angegebenen AsP als LeP aufwenden.

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 *Gruftnebel* 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 Sumpf locken. Dazu ahmen sie bisweilen Klagelaute wie Stöhnen oder Wehgeschrei nach.

Beschwörungsschwierigkeit: +4

Austreibungsschwierigkeit: +7

Handel/Dienst: eine Person erschrecken (+1); einer Person einmalig Schaden (3 SP) zufügen (+1); eine Person bekämpfen (+9); Fragen beantworten (+3 pro Frage); seltsamerweise kann man keinem Irrlicht befehlen, ein Opfer ins Moor zu locken.

INI-Bas 12 AT 12* PA 0

LE 20 RS 9 TP 3 SP

GS 30 AU unendlich

MR 18 GW 11

*) Bei einer gelungenen Guten Attacke verursacht ein Irrlicht 2W6 SP; gegen die Angriffe von Irrlichtern ist keine Parade, sondern nur *Ausweichen* möglich.

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 Pferde oder im Verlauf eines KRÄHENRUFES gestorbener Krähen, ein unter der Wirkung eines Zaubers gestorbener Wolf - also solcher Tiere, die unter großer Anspannung

abgelebt sind. Diese Geister sind halb-materiell und können einmalig für ihre ursprünglichen Zwecke eingesetzt werden: Kampf, Reiten, Überbringen von Nachrichten u.ä.; danach sind sie erlöst.

Beschwörungsschwierigkeit: +5
Austreibungsschwierigkeit: +2
Handel/Dienst: einmaliger, für das Tier typischer Dienst (s.o.) (+1); untypische Aufgabe (+5)

Da die Erscheinungen halbmateriell sind, lassen sie sich auch mit dem blanken Stahl bekämpfen. Ihre Kampfwerte entsprechen denen eines lebenden Tieres derselben Art, ihre Magieresistenz beträgt generell 12.

WIDERNATÜRLICHE WESENHEITEN

Die Zauberei schafft nicht nur kunstvolle Illusionen, magische Lichter und strahlende Flammenlanzen, sondern ist auch für die Beschwörung oder Erschaffung von gefürchteten Monstrositäten verantwortlich: die Dämonen, Schrecken einer äußeren Welt, die Chimären, im Schöpfungswahn vollbrachte Kunstwesen, die Golems, wandelnde Statuen, und die Untoten, lebende Leichname. Zu allen Wesenheiten finden Sie in der Spielhilfe **Götter und Dämonen** ausführlichere und erschöpfende Informationen, die die hier vorgestellten Kurzregeln und -versionen ersetzen.

DÄMONEN: HORDEN DER NIEDERHÖLLEN

»Hinter der Heimstatt der Götter aber lauert der Ewige Abgrund der Niederhöhlen, bevölkert von Myriaden von Dämonen, den verderbenbringenden Legionen des Dämonensultans. Eine jede Seele, die nicht dem rechten Pfad der Götter folgt, wird ihrer Heimat verlustig gehen und von den garstigen Dämonen hinfortgezerrt. Die eine Hälfte Aventuriens haben die Mächte der Finsternis bereits in ihren Krallen, und wenn wir nicht fest zusammenstehen, werden sie auch über die andere Hälfte herfallen. Verflucht seien all die Zauberer, die diese Wesenheiten des Chaos herbeigerufen haben.«

—Predigt einer Travia-Geweihten im Tempel zu Honingen, neuzeitlich

»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 Deres) 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

Jenseits der geschaffenen Welt liegt die Unendlichkeit des Chaos, die als Niederhöhlen oder Siebte Sphäre bekannt ist. Hier hausen machtvolle, zerstörerische und verderbenbringende Wesenheiten: die Dämonen oder Ungeschaffenen, Feinde der Schöpfung, von denen viele Religionen glauben, dass sie dereinst die Welt vernichten werden.

Meistens können sie sich auf Aventurien nur manifestieren, wenn sie von einem Beschwörer gerufen werden. Sie besitzen verschiedenste Fähigkeiten und mannigfache Schreckensgestalten: heulende Furchtfratzen, tentakeltragende Riesenvögel und geflügelte Windschlangen, jedoch auch als Sterbliche maskierte Verführer, körperlose Alpträumerinnen und endzeitliche Urgewalten.

Die Sterblichen haben immer wieder versucht, Ordnung in das Chaos zu bringen, und klassifizieren die Dämonen mehr oder minder genau nach ihrer Mächtigkeit: Die Niederen Dämonen, anrufbar mittels des INVOCATIO MINOR, scheinen deutlich begrenzt in ihrem Tun und bleiben nur selten länger im Diesseits. Die Gehörnten Dämonen, zu beschwören mit dem INVOCATIO MAIOR, sollen mächtiger sein, je mehr Hörner sie tragen. Die Herzöge der Niederhöhlen sollen aber die zwölf Erzdämonen sein, die als Widerparte der zwölf Götter Alverans gesehen werden. Die Historie kennt nur wenige Fälle, in denen sie direkt beschworen wurden, doch machthungrige oder verzweifelte Gestalten gehen mit ihnen bisweilen einen dunklen Pakt ein.



In der Regel gelten folgende Aussagen für alle Dämonen:

- Ihr Auftauchen oder das Erkennen ihrer wahren Gestalt kann so schreckenerregend sein, dass der Spielleiter eine MU-Probe (Erschwernde bis zu +5 je nach Natur des Dämons) von den Helden verlangen kann. Wenn die Helden schon mehrfach einem ähnlichen Dämon gegenüber gestanden haben, kann der Zuschlag nach und nach sinken, bis die Probe schließlich ganz wegfällt.
- Hellsicht wie ODEM ARCANUM oder OCULUS ASTRALIS zeigt Dämonen im Diesseits als magische Wesenheiten mit stark chaotischer Matrix.
- Jeder Dämon gilt für Zauberei als Einzelwesen, er ist immun gegen Sprüche mit den Merkmalen *Form*, *Heilung* und *Eigenschaften*. Von *Illusionen* lassen sich Dämonen nur in den seltensten Fällen täuschen.
- Unterschiedliche Dämonen sind unterschiedlich empfindlich gegen Waffen: Manche können von Waffen ganz normal verletzt werden, andere haben einen besonderen Rüstungsschutz, und besonders mächtige Wesenheiten sind nur von magischen oder geweihten Waffen sowie Schadenszauberei überhaupt zu verletzen. Einzelheiten können Sie der Box **Götter und Dämonen** entnehmen.
- Fällt die LE eines Dämons auf 0, zerfällt er zu Staub, löst sich in einer stinkenden Wolke auf, verrottet in Sekunden, oder es zerreißt ihn buchstäblich. Für gewöhnlich bleibt nichts von ihm im Diesseits zurück.

BESCHWÖRUNG

In der Regel sollten Dämonen nur in gut vorbereiteten Ritualen beschworen werden, da sonst das Risiko zu groß ist, durch einen Fehler Leib oder Seele zu verlieren. Dennoch gibt es auch 'Schnellversionen' der Beschwörungen, die unter den meisten Zauberern sogar recht verbreitet sind: INVOCATIO MINOR und INVOCATIO MAIOR. Durch die recht hohen Zuschläge, die je nach beschworenem Dämon auf die Zaubersprobe fällig sind (die 'Beschörungsschwierigkeit'), ist es nur erfahrenen Beschwörern zu empfehlen, diese Formeln außer in dringenden Fällen zu benutzen. Immerhin kann das Anlegen eines Beschörungsgewandes die Probe um 1, die Kenntnis des Wahren Namens des Dämons die Probe um 5 Punkte erleichtern. Wenn der Zauberer auch noch die Möglichkeit hat, die Zauberdauer zu verdoppeln, kann er sich den Zauber um weitere 3 Punkte erleichtern. Ebenfalls einflussreich können hier die Konstellation der Gestirne und die Beschaffenheit der Umgebung (von geweiht bis verflucht) sein, und auch weitere Parapernalia, Opfergaben und dergleichen können die Beschwörung erleichtern.

Wenn die Beschwörung gelingt, heißt dies zunächst einmal nur, dass der gerufene Dämon innerhalb einer gewissen Zeitspanne erscheint.

Die Folgen einer misslungenen Beschwörung können dabei durchaus gefährlich werden: Nähere Einzelheiten finden Sie im LC bei der jeweiligen Zauberschreibung.

BEHERRSCHUNG

Ob der erschienene Dämon nun jedoch in der Stimmung ist, sich dem Beschwörer auch zu unterwerfen und ihm zu dienen, hängt von einer nun folgenden Beherrschungsprobe ab. Dazu verfügt der Beschwörer über einen speziellen Beherrschungs-Wert, der folgendermaßen errechnet wird: $(MU + MU + CH + ZfW) / 4$.

Der ZfW ist derjenige des benutzten Beschwörungszaubers, so dass für Niedere Dämonen ein anderer Wert als für Gehörnte Dämonen gelten kann.

Diese Probe ist wiederum um die Beherrschungsschwierigkeit des Dämons erschwert. Das Beschörungsgewand erleichtert die Probe um 1, die Kenntnis des Wahren Namens um 3 Punkte.

Wenn der Beschwörer es schafft, die Kreatur unter seinen Willen zu zwingen, kann er von ihr einen Dienst verlangen, die sie dann willig ausführt, bevor sie in ihre Sphäre zurückkehrt. Misslingt die Beherrschung, so besteht eine 50%ige Wahrscheinlichkeit, dass der Dämon seine Kräfte gegen den Beschwörer selbst anwendet.

DIENTE

Was der gerufene Dämon für den Beschwörer zu tun in der Lage ist, hängt von der jeweiligen Kreatur ab. Sie verlangt dafür immer eine Bezahlung in Astralenergie, die der Beschwörer sofort leisten muss und deren Höhe von Wesen und Dienst abhängt. Es ist nicht möglich, einen Dämon 'auf Vorrat' zu beschwören: Wenn der Beschwörer ihm nicht unmittelbar nach seinem Erscheinen einen Auftrag gibt und ihn dafür auch bezahlt, dann verschwindet die Kreatur zurück in ihre Sphäre.

EXPERTE:

ÜBRIG BEHALTENE PUNKTE BEI DEN PROBEN

Die ZfP* aus der Beschwörungsprobe und die Punkte, die bei der Beherrschung übrig bleiben, können auf unterschiedliche Weise eingesetzt werden. Einzelheiten können Sie dem entsprechenden Kapitel in **Götter und Dämonen** entnehmen. Wenn Sie ohne die Regeln aus dieser Box spielen, können Sie sich an folgender Faustregel orientieren:

Für jeweils volle 3 ZfP* aus der Beschwörung wird die Beherrschung um 1 Punkt leichter.

Für jeweils angefangene 3 Punkte, die bei der Beherrschung übrig geblieben sind, kann der Beschwörer einen Dienst von dem Dämon verlangen. (Auch hier gilt die 'Null gleich Eins'-Regel. Bei 0–3 verbliebenen Punkten hat der Beschwörer also Anrecht auf einen Dienst, bei 4–6 Punkten zwei Dienste etc.) Der Dämon erscheint dann unmittelbar nach Erfüllung des ersten Dienstes bei dem Beschwörer. Wenn dieser ihm nicht sofort einen zweiten Auftrag erteilt und ihn bezahlt, verfällt dieser und jeder weitere mögliche Dienst und der Dämon verschwindet. Alternativ können Sie die ZfP* aus der Beschwörungsprobe auch dazu verwenden, die Kampfwerte des Dämons zu verbessern: Je 2 ZfP* erhöhen AT, PA, IB oder RS um 1 Punkt; 1 ZfP* erhöht die LE des Dämons um 3 Punkte.

Einige Dämonen

Im Folgenden finden Sie einige beispielhafte Dämonen beschrieben, wobei zu beachten ist, dass bei diesen Chaoswesenheiten die einzelnen Wesensklassen eher fließend ineinander übergehen und damit keiner der unendlich vielen Dämonen einem anderen genau gleicht ... Neben den Spielwerten finden Sie noch:
Beschwörungsschwierigkeit und **Beherrschungsschwierigkeit**: die Zuschläge, die bei der Beschwörungsformel und beim Erteilen eines Auftrags an den Dämon fällig sind (siehe oben).
Wahrer Name: Kennt der Beschwörer den Wahrn Namen einer Dämonengattung, ist die Beschwörungsprobe um 5

DIFAR, EIN NIEDERER DIEPER
LOLGRAMOTH'S
Ein kleiner Irrwisch von vorwiegend rostroter Farbe, der gelegentlich als Nagetier erscheint, meist aber ständig seine Form zu verändern scheint und sich extrem schnell bewegt, wobei er wegen seiner variablen Form auch durch schmalste Ritzen flitzen kann, nicht jedoch durch massive Wände.
Beschwörungsschwierigkeit: +8
Beherrschungsschwierigkeit: +0
Wahrer Name: sehr verbreitet
Dienste und Kosten: Kampf (2 AsP/KR), Verwirrung (1 AsP/KR), Wache und Gefahrenmeldung (12 AsP für 24 Stunden), Erkundung (10 AsP pro Stunde), Überbringung von Nachrichten (je 1 AsP pro 3 KR oder 10 AsP pro Stunde)
IB 21 AT 18 PA 18 LE 12
RS 0 (gegen magische und geweihte Waffen sowie Schadenszauber; **RS 5** gegen gewöhnliche Waffen)
TP 1 SP GS 100
AU unendlich **MR 5 GW 3**
HESHOTH, DIE SCHWARZE KUTTE,
EIN NIEDERER DIEPER DES
BLAKHARAZ
Heshthot erscheint vielen als das Urbild des Dämons: eine wallende, schwarze Kutte, unter der nichts als Finsternis zu erkennen ist (von den rotglühenden Augen und den gelben Krallenhänden einmal abgesehen).

DIE ERZDÄMONEN
Die aventurische Geweihtenschaft wie auch die Dämonologie kennen zwölf jenseitige Fürsten der Finsternis, die als Verkörperung für Konzepte von Leid, Verderbtheit und allem Bösen gelten: **Blakharaz** (Herr der Rache), **Belhalhar** (Jenseitiger Mordbrenner), **Charyptoroth** (Unbarmherzige Ersäuerin),

Punkte erleichtert, die Beherrschungsprobe um 3 Punkte. Hier ist angegeben, wie verbreitet der Wahre Name ist: *unbekannt* (das heißt: unbekannt), *vermutet* (es gibt Berichte darüber, einstmals hätte ihn jemand gekannt), *sehr selten* (es gibt jemanden, der ihn kennt), *selten* (Angehörige einer kleinen, exklusiven Gruppe kennen ihn), *bekannt* (die meisten Fachleute, die sich mit genau diesem Bereich der Beschwörung beschäftigen, kennen ihn), *verbreitet* (viele Beschwörer kennen ihn), *sehr verbreitet* (fast jedem Beschwörer geläufig).
Dienste und Kosten: Art und Umfang von Diensten, die dieser Dämon verrichten kann, samt der AsP-Kosten, die für den Beschwörer dabei anfallen.

Er trägt meist zwei Waffen, kann jedoch immer nur mit einer der beiden angreifen. Am liebsten sind ihm Krummschwert und Peitsche. Wer einen Peitschenhieb einsteckt und dadurch Schaden erleidet, der verliert zusätzlich zu seinen Lebenspunkten noch einen Punkt seiner Körperkraft (bis zum nächsten Sonnenaufgang). Wer eine Attacke des Dämonenschwerts pariert, dessen Waffe wird in Zukunft zerbrechlicher sein: Der Bruchfaktor steigt um 1.
Beschwörungsschwierigkeit: +11
Beherrschungsschwierigkeit: +2
Wahrer Name: verbreitet
Dienste und Kosten: Kampf (20 AsP/SR), Wache (15 AsP/12 Stunden), Verfolgen und Vernichten (21 AsP), Dunkelheit erzeugen (10 AsP pro Stunde und 30 Schritt Radius), Waffe aushändigen (12 AsP, die Waffe verbleibt W6+1 Tage im Diesseits, fügt dem Waffenträger im Kampf jedoch 1 SP pro KR zu).
IB 12 AT 14 PA 9 LE 20
RS 1 (gegen magische und geweihte Waffen sowie Schadenszauber; **RS 5** gegen gewöhnliche Waffen)
TP 1W+4 (Schwert) / 1W (Peitsche)
GS 8 AU unendlich **MR 4 GW 8**
SHRUUF, DER FEISTE BLUTSÄUFER,
VIERGEHÖRTER DIEPER XARFAIS
Wenn ein Shruuf in diese Welt gerufen wird, dann nur um zu töten und zu vernichten.

Neben seinen vier Hörnern ist er vor allem an den dicken, gelben Vogelbeinen zu erkennen, die einen feisten Leib tragen aber auch die fünf Tentakel und der lange, kräftige Schnabel gelten als charakteristisch. In jeder Kampfrunde stehen ihm 5 Aktionen zu (alle gleichzeitig, mit jedem Tentakel eine), wobei er ohne Abzüge auch eine beliebige Anzahl dieser Aktionen in Reaktionen umwandeln kann – auf diese Weise kann er es auch mit einer ganzen Gruppe von Kämpfern aufnehmen kann. Sobald ihm eine Gute Attacke unpariert gelingt, hat er sein Opfer mit dem Tentakel umschlungen und zerrt es nun in die Reichweite seines Schnabels, um es zu zerbeißen. Aus einer solchen Umschlingung kann man sich nur durch eine KK-Probe +8 befreien oder indem das Tentakel durchtrennt wird, indem ihm gezielte 15 SP zugefügt werden.
Beschwörungsschwierigkeit: +12
Beherrschungsschwierigkeit: +5
Wahrer Name: bekannt
Dienste und Kosten: Kampf (30 AsP/1 SR), Wache (30 AsP/12 Stunden), Verfolgen und Vernichten (35 AsP)
IB 9 AT 15 (s.o.) PA 6 (s.o.)
LE 50
RS 5 (gegen magische und geweihte Waffen; **RS 14** gegen gewöhnliche Waffen sowie Schadenszauber)
TP 2W+2 (Tentakel), 3W+3 (Biss)
GS 6 AU unendlich **MR 9 GW 16**

Lolgramoth (der Rastlose), **Thargunitoth** (Herrin der Untoten), **Amazeroth** (Herr des Verbotenen Wissens), **Nagrach** (der Eisige Jäger), **Asfalothe** (Vielfarbige Herzogin des Wimmelnden Chaos), **Tasfarelel** (der Gierige Feilscher), **Mishkhar** (Monarchin des Ewigen Siechtums), **Agrimoth** (Schänder der Elemente) und **Belkelel** (Herrin der Schwarzfaulen Lust).

ASFALOTHS TRANSMUTATIONEN

»Vom nachgemachten Leben: Eine groesere Freveltat 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 vermittels 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 Pferdsgreiff (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 goettergefaellig, wenn man sie auf der Stelle todtschlaget, verbrennet und ihre Asche in alle Winde zerstreut.«

—Das Wesen des Unbekannten, nach der Sigban-Original-schrift; ca. 370 v.H.

Chimären oder Hybriden sind künstliche Mischwesen, die entstanden sind, als die Lebenssauren mehrerer natürlicher Geschöpfe durch ein dämonisches Ritual vereinigt wurden. Manche dieser Kreaturen, wie die Harpyien und die Schlangemenschen, sind sogar fortpflanzungsfähig und leben schon seit langer Zeit ohne einen Meister.

Der Praios-Geweihte Sigban, Autor des obigen Zitats, irrt jedoch gleich zweimal: Zum einen attribuiert er einigen Wesen (wie dem Hippogriff), die bar jeglicher Dämonerei sind,

eine schwarzmagische Abkunft, zum anderen geht er davon aus, dass die Asfaloth-Anrufungen auf immer verschwunden seien ...

Zur Erschaffung von Chimären dient das geächtete Ritual CHIMAEROFORM HYBRIDGESTALT (das gemäß seiner Natur auch unter vielen anderen Namen bekannt war), das an manchen magischen Schulen unter Verschluss gehalten wird, jedoch in schwarzmagischen Kreisen und den Schwarzen Landen kursiert. 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 unlängst verstorbenen Chimärologen Zurbaran von Frigorn und Abu Terfas, die ihr Wissen als schriftliche Vermächtnisse hinterlassen haben.

CHIMÄREN IM SPIEL

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 ein Golem oder eine Chimäre ihren Schöpfer erschlagen hat und nun mordend durch die Lande zieht. Freie Chimären sind meist aggressiv, unberechenbar und oft vom Wahnsinn geschüttelt. Sie gelten gemäß ihrer Ursprungscreaturen als Lebewesen, die ein gewisses Quantum Magie in sich tragen, sind also die am wenigsten ungewöhnlichen Monstrositäten, die wir in diesem Kapitel vorstellen. Bekannte Arten von Chimären sind:

WOLFSECHSE (TIER-TIER-CHIMÄRE)

Diese Chimäre, vermutlich einem historischem Ungeheuer aus der Gegend um Mengbilla und Chorhop nachempfunden, ist eine widernatürliche Kreuzung aus Wolf 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.

Wer ein solches Tier zum ersten Mal erblickt, muss eine MU-Probe –2 (evtl. um den Aberglauben oder andere passende Schlechte Eigenschaften erschwert) ablegen. Misslingt diese, so ist der Held von dem Anblick des Tieres so erschüttert, dass er eine Einbuße von 3 Punkten auf MU, AT und PA in einem eventuellen Kampf gegen die Wolfsechse erleidet.

IB 7 AT 9 PA 6 LE 18
RS 4 TP 1W+3 (Biss)
GS 12 AU 40 MR 5 GW 6

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, 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. Der Schlangemensch ist immun gegen alle tierischen Gifte.

IB 10 AT 12 PA 8 LE 45
RS 2 TP je nach Waffe
GS 5 AU 45 MR 8 GW 10

MANTIKOR (TIER-TIER-MENSCH-CHIMÄRE)

Mensch, Löwe und Skorpion sind in dieser widernatürlichen Kreatur vereint, der Krönung der Chimärologie. Auf einem muskelharten Löwenkörper 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 Sichtungen dieser Wesen deuten darauf hin, dass sie entweder ein hohes Alter erreichen oder schlimmstenfalls gar fortpflanzungsfähig sind.

Der Manticor 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.

IB 13 AT 16/12 (2 AT/KR)* PA 11
LE 85 RS 3

TP 2W+3 (Rachen) / 1W+4 (Stachel)*
GS 11 AU 50 MR 14 GW 16

*) Die AT von 12 gilt für den Skorpionstachel; der Manticor kann mit Rachen und Stachel gleichzeitig attackieren.

Der Stachel verspritzt ein Lähmungsgift (einmalig). Ein vom Stachel verwundetes Opfer verliert 1W6 Kampfrunden lang pro Runde 2 Punkte seiner GE, FF, KO und KK. Sinkt einer dieser Werte dadurch auf 0, so ist das Opfer für den Rest des Kampfes 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 Manticor kann sein Gift nur einmal pro Stunde einsetzen.

GOLEMS

»Wo du aber bei den Daimonen beschränkt bist durch die zu rufenden Wesenheiten, wo du dich bei Chimären und Untoten auf diejenigen Kreaturen und ihre kümmerlichen Überreste beschränken musst, die die unvollkommene Welt dir bietet, da kannst du bei den Golems alle erdenklichen Formen nutzen: Nur das Material begrenzt deine Möglichkeiten, ein Dienerwesen zu schaffen. Ein neues Leben zu schaffen!
Die Vielfalt von Holz und Lehm sind bekannt, doch auch anderes kannst du laut alten Schriften zum Homunculus formen: So gibt es den Rauchgolem des Blakharas, den Blutknecht Belthalars, Charyptoroths Flutengolem, Thargunithots Knochenmann, Amazeroths Kristallgolem und den legendären Lichtfänger, den Eiswüchsiges Nagrachs, den Wimmelgolem Mishkharas und natürlich die Stein-, Eisen-, Holz- und Glutgolems des Agrimoth.«
—Vom Leben in seinen natuerlichen und ueber-natuerlichen Formen, Zurbaran von Frigorn, um 5 Hal

Golems oder Golemiden sind dem Leben nachempfundene Konstrukte aus totem Material, das mittels Zauberei belebt wurde. Häufig sind Golems menschenähnlich, dann spricht man auch von einem Homunculus.
Es sind zwei Methoden bekannt, Golems zu erschaffen.
Dämonische Belebung: Die Kraft eines zum verwendeten Material passenden Erzdämonen fährt in das geformte Material ein und belebt es. Die verbreitete Form des Zaubers STEIN WANDLE erlaubt jedoch nur die Asfaloth-Anrufung (Lehm, Holz, Moos, alles was mal gelebt hat und leicht formbar ist). Der Name lässt vermuten, dass die Formel ursprünglich auch Stein verwandeln konnte. Hier darf vermutet werden, dass Borbarad, von dem die Erschaffung der Gargylen als Fortpflanzungsfähiger Golems überliefert ist, nur einen Teil

seines geheimen Wissens an die Nachwelt weitergegeben hat. So sind die anderen erzdämonischen Teilkomponenten dieser Theses bei allen begehrt, die den STEIN WANDLE beherrschen. Es heißt, dass die komplette Meisterformel mit allen zwölf erzdämonischen Anrufungen einer der Schätze des Dämonenkaisers Galotta in Yol-Ghurmak ist.
Elementare Belebung: Jedes Material kann offenbar auch mit der passenden elementaren Kraft erfüllt werden. Bislang bekannt geworden ist jedoch nur die sehr spezielle Formel STAUB WANDLE des Sultan Hasrabal, mit der man nur Golems aus dem Sand der Gorischen Wüste mitsamt Wasser des Chaluk erschaffen kann. Allgemein gelten elementare Golems als schwächer, aber auch flinker als dämonische. Golems besitzen einen KL-Wert, der es ihnen eventuell ermöglicht, kompliziertere Aufgaben zu erfüllen, sie jedoch auch schwieriger unter Kontrolle halten lässt. Golems haben eine quasi unbegrenzte Lebensdauer, verlieren aber manchmal aus ungeklärten Gründen ihre Belebung. Manche sind auch so eng an ihren Schöpfer gebunden, dass sie auch den Tod ihres Meisters nicht überstehen.

- Im Allgemeinen gilt für Golems:**
- Im Sinne von Zauberei gelten Golems weniger als Lebewesen, sondern eher als unbelebte, magische Objekte. Gegen Einfluss-, Herrschafts-, Eigenschafts- und Objekt-Zauber wirkt ihre MR, gegen Zauber mit dem Merkmal Form sind sie vollständig immun.
 - Je nach Material des Golems zeigen manche Waffen gegen Golems geringere Wirkung als andere.
 - Manche Golems besitzen die Fähigkeit zur sofortigen Regeneration und erhalten jede KR W6 verlorene LP zurück.

AUSGEWÄHLTE GOLEMS

HOMUNCULUS (ASFALOTH: LEHM)
Dieses Wesen besteht aus grauem Lehm, ist neun Spann groß und hat annähernd menschliche Züge. Wenn man genau hinsieht, kann man sogar 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 Statue halten, wenn er regungslos in einer Ecke steht. Lehmgolems sind immun gegen Feuer sowie gegen alle Waffen, die nur punktuellen Schaden anrichten: Dolche, Speere, Fecht-, Schuss- und Wurfaffen.
IB 8 AT 6 PA 2 LE 90 RS 5
KL 3 TP 2W+4 (Faust)
GS 4 AU 500MR 20 GW 14

LAUFENDE TRUHE (ASFALOTH: HOLZ)
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. Hölzerne Golems sind extrem verletzlich durch Feuer: Ein Hieb mit einer Fackel richtet selbst dann zusätzlichen Feuerschaden (MBK 88) gegen sie an, wenn mit der Fackel keine SP erzielt werden; jeglicher andere Feuerschaden gegen sie wird verdoppelt.

IB 6 AT 10 PA 5 LE 50 RS 4
KL 6 TP 1W+1 (Truhendeckel, Rammen)
GS 2 AU 200 MR 12 GW 5

FLIEßSANDGOLEM (ELEMENTAR: ERZ)
Diese sehr seltene Variante der Elementargolems 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 Rieseln fast unhörbar (Sinnenschärfe-Probe +4). Ihre Attacke ist dem Ringen vergleichbar: Sie packen ihre Opfer und versuchen, sie mit ihrem Sand zu ersticken. Die einzige wirksame Abwehr sind Ausweichen und Schildparade.
Sultan Hasrabal verwendet diese Geschöpfe, von denen er allenfalls neun besitzt, als Meuchelmörder und Elitesoldaten, denn sie sind wegen dieser Struktur nicht mit normalen Waffen zu verletzen – diese gleiten einfach wirkungslos durch die Kreatur hindurch.
Magische (nicht aber geweihte) Waffen und Kampfzauberei richten hingegen normalen Schaden an, da sie die filigrane astrale Struktur beschädigen.
IB 13 AT 18 PA 6 LE 45
RS 2 KL 7
TP W6 TP(A) (Ersticken) / 2W6 (Sandstrahl)
GS 6 AU 200 MR 15 GW 14

THARGUNITHOTS VERDAMMTE DIENER

»Von den wandernden Leichnamen, Ghulen und anderen Scheußlichkeiten: Die Necromantie (welches ist die Lehre von den Nicht- oder Un-Toten) und die Scripta der Boroni lehren uns, welcher Art die Nicht-Toten sind: Wandernde Leich und Skelett, Mumie und Wiedergänger, gar nicht zu erwähnen die schauderlichen Leichenfresser 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 üblen Schwartz-Künstler eingegeben bekommen – ja bisweilen fährt gar ein Dämon in sie ein.

Alle Nicht-Toten sind gar schauerlich anzuschauen und von üblem Geruch umgeben. Bei Tage werfen sie einen Schatten in alle Richtungen, was ihre Schwärze und Verderbtheit anzeigt. Sogar unschuldige Thiere haben die Necromanten 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 Hass auf alles Lebende getrieben, mordend und reißend durch die Lande streift, bis sich denn ein mutiger Priester seiner erbarmt und ihn in Borons Reich zurückweist.«
—Das Wesen des Unbekannten, nach der Sigban-Originalschrift; ca. 370 v.H.

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 Thargunithots belebt und gelten als deren niederste Diener. Nekromantie gilt allgemein als eine der verabscheuungswürdigsten Praktiken der Magie und wird von den Kirchen des Boron gezielt bekämpft. Ein Leichnam kann nur dann mit Nicht-Leben erfüllt werden, wenn die Seele den Körper bereits verlassen hat. Dann stehen einem Zauberer mehrere Möglichkeiten zur Verfügung, sich untote Diener zu schaffen:

- die kurzfristige Belebung durch SKELETTARIUS.
- Thargunithots Macht mittels des TOTES HANDLE dauerhaft in den Leichnam übergehen lassen.
- einen Nephazz (ein körperloser Dämon) beschwören (INVOCATIO MINOR; Beschwörung +10, Beherrschung +3) und in einen Leichnam fahren lassen (13 AsP). Der Untote hat dann die unten angegebenen Werte, auf die noch die ZiP* aus der Beschwörungsprobe verteilt werden können. Je 2 ZiP* erhöhen AT, PA, IB oder RS um 1 Punkt; 1 ZiP* erhöht die LE des Untoten um 3 Punkte. Mittels eines gewaltigen Rituals, des *Magnum Opus* der Nekromantie, ist es gar möglich, auf diese Weise Hunderte von Leichen zu beleben. Ein Nephazz kann auch verwendet werden, um mittels

SKELETTARIUS und TOTES HANDLE erhobene Untote aufzuwerten.

Je nach Verwesungs- oder Bestattungszustand und Todesart des Verstorbenen erhebt sich somit ein Lebender Leichnam, eine Brand- oder Wasserleiche, ein Kalter Wanderer, ein Zombie, ein Skelett oder eine Mumie, während Tiere als Tierkadaver auferstehen.

Die im obigen Zitat erwähnten Vampire und Ghule gelten im weiteren Sinne zwar ebenfalls als Untote, sind aber wesentlich geheimnisvolleren Ursprungs und können nicht mit den genannten Methoden erschaffen werden.

Gelingt es dem Nekromant, die erhobenen Untoten zu beherrschen, dann können sie einfache Befehle ausführen, wie "Töte diesen Gegner!" oder "Lasse niemanden außer mir diesen Raum betreten!" Untote sind jedoch wenig intelligent und besitzen keinen eigenen Willen.

Im Allgemeinen gilt für Untote:

- Gelegentlich wird bei ihrem Auftreten eine MU-Probe fällig, die je nach Scheußlichkeit des Untoten modifiziert sein kann, auf alle Fälle aber bei einer vorhandenen TOTENANGST um diese erschwert ist. Bei Misslingen ist der Held starr vor Angst, kann sich dem Untoten nicht nähern oder nur defensive Aktionen ausführen.
- Im Sinne von Zauberei gelten Untote weniger als Lebewesen, sondern eher als unbelebte, magische Objekte. Gegen Einfluss- und Eigenschafts-Zauber führen sie ihre doppelte MR ins Feld, gegen Zauber mit den Merkmalen Herrschaft und Form sind sie vollständig immun.
- Im Kampf können Untote außer Wuchtschlag keine der verfeinerten Kampfregeln anwenden und haben keinen Anspruch auf einen Rettungswurf bei Patzern. Finten und ähnliche Manöver sind gegen sie nutzlos. Sie kämpfen immer bis zu ihrem letzten 'Lebenspunkt' und erleiden keine besonderen Einbußen durch schwere Treffer.
- Untote, die nur durch Nephazzim belebt sind bzw. durch ein *Magnum Opus* erhoben wurden, erleiden in direktem Sonnenlicht 1 SP/KR, bei bewölktem Himmel 1 SP/SR. Per SKELETTARIUS und TOTES HANDLE erhobene Leiber sind hingegen immun gegen Sonnenstrahlen.

In der folgenden Auswahl von Untoten finden Sie neben den Spielwerten folgende Einträge:

- Beschwörungsschwierigkeit:** der Probenzuschlag bei einer Erhebung mittels SKELETTARIUS
- Beherrschungsschwierigkeit:** der Zuschlag auf die Beherrschungsprobe bei einer Erhebung mittels TOTES HANDLE
- Kosten:** die AsP-Kosten für eine laufende Kontrolle beim SKELETTARIUS

SKELETT Lag der Leichnam lange genug im Grab, sind von ihm irgendwann nur noch Knochen übrig – und die Metallteile von Waffen und Rüstungen, die ihm mit auf die letzte Reise gegeben wurden. Skelette können nur mit Hieb- und Kettenwaffen wirksam bekämpft werden. Schwerter, Säbel, Stäbe und Infanteriewaffen richten den halben, Fecht-	waffen, Dolche, Speere, Bolzen und Pfeile überhaupt keinen Schaden an. Beschwörungsschwierigkeit: +4 Beherrschungsschwierigkeit: +5 Kosten: 3 AsP/2 SR IB 10 AT 8 PA 2 LE 30 RS je nach Rüstung TP 1W+2 (Hände) oder je nach Waffe GS 5 AU unendlich MR 5 GW 8	MUMIE Mumien sind Leichname, die durch Einbalsamieren oder Austrocknung konserviert wurden. Ihre hervorstechende Eigenschaft ist die gewaltige Körperkraft; eine Mumie ist so stark wie vier kräftige Menschen. Nichtmagische Waffen richten gegen Mumien nur den halben Schaden an, abgeschlagene Körperteile führen ein Eigenle-
---	---	--

ben und kämpfen weiter – wer das einmal gesehen hat, muss eine MU-Probe +5 ablegen (eventuell zusätzlich erschwert um TOTENANGST), auch bei jeder weiteren Begegnung mit einer Mumie. Mumien werden mit Feuer wirksam bekämpft: Ein Hieb mit einer Fackel richtet selbst dann zusätzlichen Feuerschaden (MBK 88) gegen sie an, wenn mit der Fackel keine SP erzielt werden, alle anderen Schadenswirkungen von Feuer (z.B. der IGNIFAXIUS) werden verdoppelt.

Beschwörungsschwierigkeit: +6

Beherrschungsschwierigkeit: +7

Kosten: 5 AsP/2 SR

IB 12 AT 7 PA 7 LE 45 RS 2

TP 1W+4 (Hände) oder je nach Waffe

GS 5 AU unendlich MR 15 GW 12



TIERKADAVER

Genau wie die Leichname von Menschen oder anderen Humanoiden von finsternen Nekromanten belebt werden können, so können auch Tierleichen mit einem Pseudoleben beseelt werden. Besonders 'beliebt' bei den Schwarzmagiern sind hier Wölfe, Bullen, Streitrösser, Hunde und Raubkatzen. Als Beispiele seien hier die Werte für ein untotes Schlachtross und den Leichnam eines Bornländer-Hundes angeführt. Auch für diese Art nicht-lebender Wesen gilt, dass sie durch ihren Biss schreckliche Krankheiten übertragen können.

Untote Mähre

Beschwörungsschwierigkeit: +4

Beherrschungsschwierigkeit: +2

Kosten: 3 AsP/2 SR

IB 8 AT 8 PA 6 LE 40 RS 0

TP 2W (Hufe) / 1W (Biss)

GS 10 AU unendlich MR 8 GW 10

Untoter Hund

Beschwörungsschwierigkeit: +5

Beherrschungsschwierigkeit: +3

Kosten: 2 AsP/2 SR

IB 10 AT 9 PA 2 LE 15 RS 0

TP 1W+1 (Biss)

GS 7 AU unendlich MR 6 GW: 6

NEPHAZZIM

Wurde ein Nephazz beschworen, der in einen bereits erhobenen Untoten einfahren soll, hat dieser spürbar bessere Werte. Der Leichnam ist zu gewissen intelligenten Leistungen in der Lage (etwa Patrouille, Verfolgung, Beschützen), AT und PA steigen jeweils um 2 Punkte, der RS um 4 Punkte. Nephazzim bleiben so lange in ihrem Körper, bis dieser zerstört wird oder der wirkende Erhebungszauber endet.

Soll ein Nephazz in eine ruhende Leiche einfahren, unterscheidet sich dieser nur geringfügig von den angegebenen Werten (AT/PA je +1) und belebt den Körper nur bis zum nächsten Sonnenaufgang.

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 Experten-

Wissen: 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 in der Zauberkunst 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 S. 20ff. geregelt und im **Liber Cantiones** bei den einzelnen Sprüchen aufgeführt sind, gehen die Großen Modifikationen weit darüber hinaus und behandeln auch 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 Zauberkunst verändern zu können, benötigt man für

- **Kleine Modifikationen** in den betroffenen Zaubern einen Mindest-ZfW von 10 und im Talent *Magiekunde*, genauer der *Spezialisierung Zauberkunst*, einen minimalen TaW von 11.

- **Große Modifikationen** in den betroffenen Zaubern einen minimalen ZfW von 14 und einen Wert in *Magiekunde* (*Zauberkunst*) von 15, zusätzlich muss man über die Sonderfertigkeit *Matrixverständnis* verfügen.

- In beiden Fällen muss man für jeden Zauber mindes-

tens 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 Zauber-variante im Rahmen der Zauberwerkstatt durch zum Teil stark erschwerte Proben auf die beteiligten Zauber und das Talent *Magiekunde* abgewickelt. 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 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 Zauberwerkstatt nicht zum Tragen, wohl aber die Angaben darüber, ob eine bestimmte Modifikation in einer Repräsentation durchführbar ist oder nicht. Sollte die wegen der Repräsentation nicht der Fall sein, kann der Zauberer in aller Regel auch diese Modifikation auch im Rahmen der Zauberwerkstatt nicht durchführen.

Bei allen Proben der Zauberwerkstatt wird davon ausgegangen, dass der Forschende ausreichende Ressourcen zur Verfügung hat und sich insbesondere in Ruhe und Abgeschiedenheit 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 Zauberwerkstatt um bis zu 10 Punkte erschwert oder sogar ganz unmöglich sein, wohingegen optimalste 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 Abenteuererleben zurückziehen ...

Aus diesen Punkten wird dann ein Gesamtzuschlag auf die Probe gebildet. Kenner der Sonderfertigkeit *Matrixkontrolle*

(siehe AZ, S. 157) 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 Cantiones*, also ohne alle Verschiebungen über Hauszauber, Merkmalskenntnisse oder Repräsentationen.

Modifikationen der Zauber- und Magiekunde-Proben

Merkmalskenntnis <i>Metamagie</i>	-1
SF <i>Matrixverständnis</i>	-2
Spezialisierung Zauberwerkstatt	-2
zweite passende Merkmalskenntnis	-2
je weitere Merkmalskenntnis	-2
Hauszauber	-2
passende Begabung	-2
Schlechte Bedingungen	bis +10
Optimale Bedingungen	bis -2
SF <i>Matrixkontrolle</i>	Zuschlag halbieren

*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 Zauberwerkstatt (-2) verfügt und in Lowangen gute Arbeitsbedingungen hat (+0), muss sie mit einem Gesamtzuschlag von $8-1-2-2=+3$ Punkte rechnen.*

SCHRITTWEISE FORSCHUNG

Die Manipulationen der Zauberwerkstatt werden über die Akkumulation von TaP* und ZiP* durchgeführt – und 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 und aufgerundet, um die Anzahl der notwendigen Schritte zu erhalten, bei Großen Modifikationen wird der Gesamtzuschlag dafür durch 2 geteilt. In jedem dieser Schritte müssen nun TaP* und ZiP* 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* (*Zauberwerkstatt*) abgelegt werden, die jeweils um die Hälfte des berechneten Gesamtzuschlages erschwert sind (bei *Matrixkontrolle* jeweils ein Viertel). Übersteigt der halbierte Zuschlag TaW oder ZiW, so bedeutet eine gelungene Probe 1 gewonnenen TaP* oder ZiP*. Andererseits kann der Gesamtzuschlag auf die Proben in keinem Fall unter 1 fallen, weitere Erleichterungen der Proben werden ignoriert. 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 bedeutete dies eine Erschwernis der Proben von $+20-1-2-2=+15$. Sie muss nun in den 4 nötigen Schritten jeweils 15 TaP und ZiP akkumulieren und das mit pro Monat je zwei Proben +8 auf *Magiekunde* (*Zauberwerkstatt*) 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 TLALUCS ODEM +8 lediglich 11 ZfP*. Dies bedeutet, dass sie mindestens noch einen dritten Monat an dem ersten der 4 notwendigen Schritte wird forschen müssen, und alle weiteren TaP* aus den Magiekunde-proben verfallen werden.*

Die Forschungen in der Zauberwerkstatt bedeuten ein intensives Studium der Probleme und beschäftigen den Zauberer täglich für mindestens 6 Stunden. 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 aufwandt werden. Eine kleine Modifikation kostet Aktivierungsfaktor mal 20 AP, eine große Aktivierungsfaktor mal 40 AP. Dabei gilt für den Aktivierungsfaktor die Komplexität des neuen Zaubers vor allen Veränderungen durch Begabungen, Merkmalskenntnisse und Haussprüche.

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, wohinge-

gen Große Modifikationen eine derart genaue Kenntnis des Feinheiten des veränderten Zaubern 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. Dies gilt auch für viele Große Modifikationen.

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 jedoch 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 Wirkungsmatrizes 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 der neue Zauber bei Kleinen Modifikationen W3–1 AsP und bei Großen Modifikationen W6–1AsP teurer zu sprechen ist. Musste der Forscher gar – zum Beispiel wegen eines Patzers – den ganzen Prozess von vorne beginnen, wird der neue Zauber W3+1 AsP bei Kleinen und W6+1 AsP bei Großen Modifikationen teurer sein. Lediglich bei glücklich gelungenen Proben in der Zauberwerkstatt sinken die Zauberkosten geringfügig. Bei Kleinen Modifikationen sinken die Kosten um 1 AsP, bei Großen um W3 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 und nicht über H steigen kann.

METAMAGISCHE FORSCHUNG IN AVENTURIEN

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 Abenteuererei. 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 Zauberkunst 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 Zauberverwerter 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 Theses 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 S. 20ff vorgestellten Spontanen Modifikationen, indem diese permanent in der Wirkungsmatrix verankert werden. Sie finden im **Liber Cationes** 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 Zauberkunst zusätzlich um 8 Punkte erschwert sind, wenn eine Kleine Modifikation für den Zaubenden 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 Erschwerung von +4 Punkten. Siehe auch die gleichnamige Spontane Modifikation auf S. 21.

Verfeinerte Technik: Eine zu seiner Repräsentation passende zusätzliche Komponente in die Zaubertechnik aufzunehmen, führt zu einem Zuschlag von je +8 Punkten bei einer pauschalen Erschwerung von +4 Punkten. Die verfeinerte Technik bewirkt, dass die Zauberdauer um 5 %, mindestens aber 3 Aktionen, steigt und 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 Erschwerung 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 Erschwerungen 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 Cationes** nicht aufgeführt, kann sie in der Regel auch nicht durchgeführt werden. Ausnahmen liegen allein im Ermessen des Meisters. Zudem sind dann – außer für Druiden – die Zuschläge zu verdoppeln.

Beispiel: Der Druiden Eitel 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 Eitel über eine Spezialisierung auf die Methoden der Zauberkunst verfügt, ergibt sich ein Gesamtzuschlag von $+32-2-2=+28$. Diese Kleine Modifikation muss Eitel 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 $+20-2-2=16$. Eitel muss also in 4 Schritten bei Proben +8 je 16 TAP und ZJP* ansammeln. Allerdings bezahlt er für die zwei Modifikationen auch zwei Mal 80 AP. In jedem Fall kann Eitel nach Gelingen der Modifikationen nunmehr alle MR kleiner als 4 ignorieren und von höheren Magieresistenzen 4 Punkte abziehen. Dafür kostet der ZWINGTANZ ihn 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 Einspa-

rungen 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. Gleichzeitig verdoppelt sich die Zauberdauer. Zwar kann man versuchen, eine Verlängerung der Zauberdauer zu vermeiden, doch bedeutet dies zugleich, eine Große Modifikation durchzuführen.

Zauber in Selbstanwendung: Einen Zauber, der als Zielobjekt 'Einzelperson, freiwillig' hat, auch auf sich selbst anwenden zu können, bedeutet einen Zuschlag von +8 Punkten. Wird der Zauber dauerhaft auf diese Modifikation beschränkt, sinken die Zauberkosten zusätzlich um 10 %.

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 einen weiteren Freiwilligen auszudehnen, führt zu einer Erschwernis von je +7 Punkten, die unabhängig davon um wei-

tere +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 ZiP und zusätzlich einen ZiP für jede weniger verzauberte Person kostet, ohne dass dadurch die Spruchkosten sinken würden.

Verzaubern mehrerer Gegner: Einen Zauber dauerhaft auf mehrere Gegner auszudehnen, bedeutet einen Zuschlag von +8 Punkte je Gegner und unabhängig davon einen pauschalen Zuschlag von +4 Punkten. Die AsP-Kosten steigen entsprechend den Angaben zu den gleichnamigen Spontanen Modifikation, sind jedoch zusätzlich um 10 % gemindert, wenn die Kosten pro Verzaubertem zu entrichten sind. Der so modifizierte Zauber ist lediglich um die höchste MR der Verzauberten erschwert, erst wenn über eine Spontane Modifikation weitere Gegner verzaubert werden sollen, ist der Zauber um die Anzahl der zusätzlichen Opfer erschwert. Sollen dagegen weniger Opfer verzaubert werden, so ist auch dies eine Spontane Modifikation, bei der der Zauber zusätzlich um die Zahl der weniger verzauberten Opfer erschwert ist. Die AsP-Kosten sinken jedoch nicht.

ber zusätzlich um die Zahl der weniger verzauberten Opfer erschwert ist. Die AsP-Kosten sinken jedoch nicht.

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 Ka-

tegorie um 5 %, insgesamt aber mindestens um 1 AsP.

Verkleinerung der Reichweite: Die Reichweite eines Zaubers um eine Kategorie (s.o.) abzusinken, 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.

Weitere Modifikationen: Bei etlichen Zaubern sind im *Liber Cantiones* weitere Spontane Modifikationen 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 Zauberkosten mindestens das Vierfache des Zuschlages durch die Spontane Modifikation 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 (aufgerundetes) 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.

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 in Selbstanwendung	+8
Zauber auf freiwillige Einzelperson	+12
Verzaubern mehrerer Gegner	+4 und je +8
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

GROSSE MODIFIKATIONEN

Die hier vorgestellten Großen Modifikationen sind die gravierendsten Eingriffe, die aventurische Zauberer kontrolliert an Zaubermatrizen vornehmen können und stellen das schwierigste Gebiet der metamagischen Forschung dar. Zwar ist es möglich, sehr viele Methoden der Zauberkunst 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 Zaubern hingenommen werden, wenn die Form des Wir-

kungsbereiches von einer einfach geometrischen Form zu einer anderen geändert werden soll. Die Form des Wirkungsbereiches frei kontrollierbar zu gestalten, bedeutet einen zusätzlichen Aufschlag 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 Zaubertechnik 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 pauschal um +8 Punkte erschwert. Ob die Zauberdauer noch minimiert werden kann, ohne gleichzeitig die Zaubertechnik 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 Zaubertechnik verbunden.

Optimierung der AsP-Kosten: Die AsP-Kosten eines Zaubers um 10 % zu verringern, ohne die Zauberdauer zu erhöhen, bedeutet einen Zuschlag von je +14 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 Zaubertechnik verbunden.

Potenzen 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 Zaubertechnik verbunden.

Erweiterung der Ziele: Einen Zauber dauerhaft vom Zielobjekt 'Einzelperson, freiwillig' auf Einzelperson zu erweitern ist eine Große Modifikation. Diese ist um +14 Punkte plus den doppelten Aktivierungsfaktor erschwert. Einen Zauber vom Zielobjekt 'Selbst' auf 'Einzelperson (freiwillig)' zu erweitern, bedeutet einen Zuschlag von +12 Punkten plus den Aktivierungsfaktor. 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 S. 116. Allerdings gibt es eine sogenannte 'vollständige hexalogische Transitionsgruppe' längst nicht für alle Sprüche. Manche Sprüche lassen sich nur für einige ausgewählte Elemente realisieren und wieder andere gar

nicht sinnvoll übertragen. Bekannte und vermutete Hexalogien finden Sie auf S. 116 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 Ausgangsspruches 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 S. 116 und den im **Liber Cationes** vorgestellten Zaubern aus Hexalogien orientieren.

Beispiel: Der Konzilsmagier Retorion 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 Zauberkunst sowohl über die Sonderfertigkeit Matrixverständnis als auch über Matrixkontrolle. Zudem war der IGNIFAXIUS einer seiner Hauszauber. Damit ergab sich ein Gesamtzuschlag von $+36-2-2=+30$, geteilt durch 2 ergibt dies 15. Retorion 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 Zauberkunst 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 erz-dämonischen 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 Beherrschung und Beeinflussung, Eigenschaften und Körper, 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 ganz dem Meister überlassen. In jedem Fall werden sich die Technik (also vor allem der Name) ändern und auch die anderen spieltechnischen Daten wie Zauberdauer und Wirkungszeit, 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 OBJECITO 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 Zaubers. 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 Zaubers bedeutet, dass die spieltechnischen Effekte der sonst eigenständigen Zauber nun gleichzeitig hervorgerufen 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 Ursprungssprüche. Dabei ist es prinzipiell nicht möglich, einen Spruch mit sowohl elementaren als auch dämonischen Merkmalen zu konstruieren. Sol-

len antagonistische elementare Merkmale kombiniert werden, sind die Proben der Zauberkunst zusätzlich um +7 Punkte erschwert. Für die Bestimmung der Komplexität des neuen Spruches wird grundsätzlich die höhere Komplexität der beiden Ursprungssprüche 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 Ursprungsaubers zwei oder drei Stufen niedriger, steigt die Komplexität nur um eine Stufe, andernfalls bleibt sie gleich. Die neue Zaubersprobe 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 Zauberkunst 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 Zaubersprobe 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 Zaubers 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 Ursprungsauber, muss aber nicht jedes Merkmal übernehmen. Dabei sind sogar mit gleichen Ursprungsaubern 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 Ursprungsauber nicht wesentlich unterschreiten. Gleiche Maßstäbe sollte man sowohl an Zauber- als auch an Wirkungsdauer anlegen. Die neue Technik sollte die Komponenten der Ursprungsauber 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 Zaubersprobe 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 Ursprungsaubern 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 Ursprungsauber 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 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 Gesamtzuschlag von +27, in den 14 Schritten der Zauberkunst sind die Proben also maximal um +14 Punkte erschwert und werden auf Metamagie 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 ZJP 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 DER-*

MAGARDIUM EISENHAUT an, die Technik könnte in darin bestehen, dass der Magier – als typischer Entwickler eines solchen Spruches – den Zaubersstab zur Brust führt, vor ihr rotieren lässt und den Namen des Zaubers ausspricht. Die Zauberdauer des DERMAGARDIUM betrüge 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. Gelingen 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 (oder in) schelmischer Repräsentation zu überführen ist um weitere +7 Punkte erschwert.

Beispiel: Der Puniner Magus Ludovigo Sgravila erlernte vor längerer Zeit während eines Besuchs im Raschtulswaller Konzils 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 $+40+4 \times 3=54$ 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 Leib-

dicieren 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 (Zauberwerkstatt) 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

Thesis würde Meister Sgravila 120 AP aufbringen müssen und die Spruchkosten des gildenmagischen SUMUS ELIXIERE lägen um W6+1 Punkte höher als die des druidischen.

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)

EXPERTE: FREIZAUBEREI

Die beim Thema **Spontane Modifikationen** (S. 20ff.) 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 Zauberformeln 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 zusam-

menlaufen 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 Dschinn dagegen, auf den die Helden sinnlos einschlagen wollen, könnte sich allerdings ohne weiteres der Freizauberei bedienen ...

MAGISCHE ARTEFAKTE

Schwerter, magische Spiegel und jahrhundertalte Dschinnenlampen: Wundersame Dinge, die Magie in sich tragen, kennt man in Aventuriern aus den alten Sagen,

»Als aber der
Schönen Kaiserin

Bann gebrochen, was den Edlen und Erzmagus Gerindor wohl der Tage dreie des HESindegefalligsten 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 Fuszboden bis unter die Decken: Allhier lagen in Truh und Kist in Sack und Sarkophagus Daimonen-Schwerter von gleyßendem Schwartz, Globen und Crystalle vom Rubin, Turgis, Mada-Steine und Monzanith, welche Hell-Sicht bringen, & Schlüsselnyen fyr alle Thyr & Thor, wie auch Stecken und Stab, welche den Blitz-Schlag trugen, Beynlinge vom Eck-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 GOEterlaesterlichen 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 Artefakten: 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 59 v.Hal

»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 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, dämonenzerschmetternde

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 welche die Kräfte der Zauberei gebunden wurden: Seien es die Ritualinstrumente der magischen Traditionen (wie etwa Zauberstab und Kristallkugel der Gildenmagier, der druidische Vulkanglasdolch oder der Hexenbesen) oder aber jene Kleinodien, in die die Wirkungen bestimmter Zaubersprüche fixiert wurden.

Grundlage für deren Herstellung (S. 147) sind die sogenannten *Bindenden Sprüche*, die magische Kräfte in einen Gegenstand fließen lassen: Meistens ist dies der vielfältig einsetzbare ARCANOVI, seltener der eher oberflächlich anwendbare APPLICATUS oder die übermächtige Zeitformel INFINITUM. Zur Analyse von Artefakten (S. 152) dienen die Sprüche ODEM ARCANUM und ANALYS. Zur Entzauberung (S. 154) 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, hexischer, druidischer und geodischer Herkunft wird berichtet.

Während aus Urzeiten machtvolle Zauberwerke 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.)

Spielleitertipp: Artefakte im Spiel

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

WELTBILD UND SPIELGLEICHGEWICHT

Magische Artefakte sind seltene Unikate, die bei zu häufiger Verwendung und zu großer Ansammlung nicht nur ihren Zauber verlieren (durch Astralinterferenzen 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 Meister 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 begehrtes 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 ...

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, und wenn er in der Vergangenheit zu schlechte Erfahrungen mit allzu anmaßenden Helden gemacht hat, kann er ganz auf die Herstellung von Artefakten verzichten.

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.

ERSCHAFFUNG VON ARTEFAKTEN

„Zhaldan: Ucuri, Kor und das volle Madamal am Firmament, Hexenknoten und Nodices in meinem Angesichte, Endurium und Arkanium zu meiner Hand, Arcanovi und Agribaal, Karnifilo und Armatrutz zu meinem Willen – Hesinde mit meinem Geiste!“
—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 Zaubervirkung fixiert wird, die zu einem späteren Zeitpunkt einmalig ausgelöst werden kann.

Weitere Zaubernetze 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 einsatzbaren) 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*.

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 Zaubernetz schnell zum zweischneidigen Schwert werden.

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 ARTEFAKTTHESES

Jedes Artefakt benötigt eine eigene Formel oder Rezeptur, die sogenannte *Artefaktthese*, die regeltechnisch am besten als Modifikation des *ARCANOVI* zu beschreiben ist. Liegt diese Formel bereits vor (in einschlägigen Zauberbüchern, Thesispargamenten 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 These entspricht etwa den dreifachen benötigten ZiP* aus den ARCANOVI-Proben (s.u.) in Zeiteinheiten. Eine Zeiteinheit entspricht etwa 2 Stunden Studium, siehe auch **Basisregeln**, S. 121, oder **MFF**, S. 47.

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

Die Formulierung einer neuen These muss die folgende 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 Illusionsprüchen.

Daneben werden den verschiedenen Materialien noch zusätzliche Beziehungen (sogenannte 'Affinitäten') zu den einzelnen Merkmalen der Zauberei zugeschrieben. *Edelsteine* sind besonders potent (Bernstein stärkt Antimagie, Onyx Hellsicht, der Diamant Verwandlungen), während Eisen und Gold viele Verzauberungen hemmen. Überaus begehrt für die Artefakterstellung sind die sehr seltenen fünf *Magischen Metalle*: das sphärische Mindorium, das silbrige Arkanium, das schwarze Endurium, das mächtige Titanium und das göttliche Eternium.

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

WIRKENDE SPRÜCHE

Art und Anzahl der Zauberei, die in das Artefakt eingebunden werden sollen, bestimmen dessen spätere Wirkung. Viele Artefakte besitzen nur einen einzigen Zauberspruch zur Einmal-Anwendung. Wenn jedoch mehrere Zauberei 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* Zauberei handelt es sich um Formeln desselben Thesiskerns, 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 ZiP*) ist nur bei Besitz der Sonderfertigkeit *Stapeleffekt* (*Aventurische Zauberer*, S. 159) möglich.

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

Beispiele:

Ein Wunderschild macht den Träger einmalig gefeit gegen jede Art von Angriff. Auf ihm liegen ein GARDIANUM und ein ARMATRUTZ, die gemeinsam ausgelöst werden. Da es sich um zwei Zauberei mit unterschiedlichem Thesiskern handelt, gelten sie nicht als gestapelt, sondern als gesammelt. Und die einmalige Anwendung bedeutet, dass das Artefakt nur über eine Ladung verfügt.

Ein Paar elfischer Siebenmeilenstiefel ermöglicht es dem Träger, insgesamt dreimal für mehrere Stunden mit größtmöglicher Geschwindigkeit zu laufen, ohne dass der Träger ermattet. Da für die gewünschte Wirkungsdauer ein MOVIMENTO pro Ladung nicht ausreichen würde, hat sich der Artefakterschaffer entschlossen, jeweils zwei dieser Zauberei zu stapeln. Er braucht also insgesamt sechs Sprüche: eine Sammlung aus drei Stapeln zu jeweils zwei Zauberei.

Wenn die Stiefel dem Nutzer zudem noch ermöglichen sollen, einmalig einen kurzen Sprint mit doppelter Geschwindigkeit zu schaffen, muss er die Sammlung noch um einen AXCELERATUS ergänzen. Auf den Stiefeln liegen somit insgesamt vier Ladungen: ein AXCELERATUS und drei Stapel aus je zwei MOVIMENTO.

Der Artefaktmagier kann insgesamt höchstens so viele Zauberei in einen Gegenstand binden, wie sein halbiertes ZfW ARCANOVI beträgt. Eine einzelne Ladung darf dabei nicht mehr als ein Viertel des ZfW ARCANOVI einzelne Zauberei 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 Zauberei (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 Zauberei (seltener auch mehrerer unterschiedlicher Zauberei) 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 Zauberkunst, mit dem Wunsch heran, er möge ihm ein Artefakt erschaffen, das ihm bei geschäftlichen Verhandlungen vor magischer Überhöhung 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 antimagische 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 Lorbeerkränze; 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 Zaubern an fest definierten Stellen eingeflochten werden können. Dies geschieht mit dem Wirken des Spruches ARCANOVI:

Zur Fertigung jedes Artefakts ist eine bestimmte Anzahl ZiP* der ARCANOVI-Probe nötig, die um so höher ausfällt, je machtvoller und komplexer das Artefakt ist.

Die Fertigung des Artefakts gestaltet sich meist als langwieriger Prozess, der mittels des Ansammelns von ZiP* (siehe auch S. 16) simuliert wird: Einmal pro Tag darf eine Probe auf den ARCANOVI abgelegt werden, um die daraus resultierenden ZiP* zu sammeln. Jede Probe kostet die üblichen 10 AsP an Kraft. Misslingt eine Probe, wird 1 ZiP* abgezogen, ein Patzer zieht 2W6 ZiP* ab (und verdirbt, wenn hierbei ein Pasch gewürfelt wird, das Artefakt in spe).

Innerhalb einer Mondphase (7 Tage) müssen auf diese Weise die erforderlichen ZiP* für das Artefakt aufgebracht werden, ansonsten ist die gesamte Verzauberung gescheitert. Diese

ZiP* können bei entsprechend hohem ZiW 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 Umständen der Verzauberung (z.B. Sternkonstellation) modifiziert. Je höher der Aufschlag, desto weniger ZiP* können natürlich aus einer Probe gewonnen werden.

Wiederaufladbarkeit: Je nachdem, ob das Artefakt nur einmal oder immer wieder verwendet werden soll, müssen unterschiedliche Zaubermatrizen 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. Die unterschiedlichen Auslöser bringen ebenfalls unterschiedliche Modifikationen mit sich, als Beispiele seien hier genannt: Nur die Berührung eines *intelligenten* Lebewesens löst den Zauber aus: +1

Es muss Gewalt gegen das Artefakt ausgeübt werden: +1
Der Auslöser ist eine sehr einfache Geste (ein Amulett wird umgehängt, ein Ring auf den Finger gesteckt ...): +2

Der Tod des Trägers: +2

Schlüsselwort: +3

Die auslösende Geste ist etwas komplexer (Ring drehen, Gürtel schließen, Fingerschnippen etc.): +3

Eine magische Aura bestimmter Intensität muss das Artefakt umgeben: +3

Ein definierter Zeitpunkt (Sonnenaufgang, Vollmond, Sonnenwende, Sternkonstellation): +4

Gegen den Träger gerichtete Gefühle (Hass, Liebe, Gier): +4
Der Träger wird Opfer eines Zaubers mit einem bestimmten Merkmal: +4

Dämonenpräsenz: +4

Zusätzlich +1 (Zweibeiner) bis +4 (Blutsverwandte des Erschaffers), wenn nur eine bestimmte Wesensgruppe oder Person das Artefakt auslösen soll.

Zusätzlich +1 (1 Schritt) bis +7 (aventurienweit) bei Fernauslösung, je nach Entfernung (siehe hierzu auch die Entfernungsklassen bei Zaubern auf S. 23).

Zusätzlich +2 bei verzögerter Auslösung (maximal ein Jahr Verzögerung).

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 den Mustern des ARCANOVI enthalten.

Materialien: 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.

PROBENZUSCHLÄGE FÜR DEN ARCANOVI

Aufladbar:	+5
Je nach Auslöser:	+0 bis +5
dazu bei Einschränkung der potentiell auslösenden Personen	+1 bis +4
dazu bei Fernauslösung	+7
dazu bei verzögerter Auslösung	+2
Materialien:	etwa -4 bis +4 je nach Material
dazu bei passendem Gegenstand	-2
Sternenkonstellation:	etwa -2 bis +2

Sternenhimmel: Auch die Stellung von Praios, Mada, den Wandelsternen und den Sternsphären kann eine Auswirkung auf die Probe haben. Da es jedoch zu weit führen würde, die komplizierte aventurische Astrologie in ein nutzbares Regelsystem zu zwingen, überlassen wir solche Effekte der Entscheidung des Meisters (etwa -2 bis +2).

Zauberwirkung erzwingen: Die Regeln zur Verminderung des Probenaufschlags durch größeren AsP-Einsatz (s. S. 22) gelten beim 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*.

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 *Hypervohemenz* (Aventurische Zauberer, S. 156).

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 ZiW ARCANOVI von 12 kann der Zauberkunde 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.

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*

Beispiel: Meister Okharim 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 Okharim die 3 überschüssigen ZfP* dazu einsetzt, sich die Wirkenden Sprüche zu erleichtern.*

PROBEN FÜR WIRKENDE SPRÜCHE

Nachdem der Verzauberer nun den Gegenstand vorbereitet (die magischen Muster festgelegt) hat, kann er mit tiefer Konzentration 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 Artefakterstellung 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 wie etwa Hexenflüche.

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 ZiW 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.

Ansammlen von ZfP*: Aus maximal drei Anwendungen eines gestapelten Zaubers können bei Beherrschen der Sonderfertigkeit *Stapeleffekt* die ZfP* für einen stärkeren Gesamteffekt gesammelt werden. Die Sonderfertigkeit *Hypervohemenz* erleichtert diesen Modus.

Misslungene Proben: Eine misslungene Probe 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 Zauberer 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.

KOSTEN

Um die Gesamtkosten des Artefakts zu ermitteln, müssen sie nun die AsP-Kosten aller gelungenen Sprüche addieren. Auch die für erzwungene Zaubervirkung 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 Zauberspruch, 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 kostenersparende Stabzauber nichts weiter.

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*) = 78 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 Berechnung der permanenten Kosten geht.

PERMANENTE KOSTEN

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

Einmalig wirkende Artefakte: 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.

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

Ungeachtet dieser Rechnung und eventuell verwendeter magischer Metalle kostet jedes Artefakt mindestens 1 permanenten AsP.

Für den aufladbaren Stirnreif wendet Meister Okharim (78 AsP durch 15 =) 6 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 Zauberspruch, 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.

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. 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

Zaubergegenstände, die bei ihrer Erschaffung als 'aufladbar' erklärt wurden, lassen sich in der Tat wieder mit magischer Kraft anfüllen, 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 18–20 wurde die Zaubermatrix beschädigt, das Artefakt ist irreparabel geworden. Bei 1–17 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.

Will ein anderer Zauberer das Artefakt neu aufladen, so muss er entweder eine Abschrift der Thesis besitzen oder den Gegenstand mittels ANALYS ARCANSTRUKTUR 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 *Thesiskerns* 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.

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 Daimonen beschränkter Band und Fessel-Cantus. Tertio: Der verlorengegangene Sonnenlicht-Cantus, angeblich eine Theurgie. Ein den Matrixgebern 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 Praiowine 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. 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, 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. 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. Natürlich hängt es von den Fähigkeiten des Analytikers und der Komplexität des Artefakts ab, wie lange es dauert, bis es komplett entschlüsselt ist. In den Krypten von Magierakademien und Hesinde-Tempeln liegen so manche Artefakte, die schon Generationen von Magiern beschäftigt haben.

Wie genau ein Zauberer analysieren kann, hängt von seinen ZfP* ab. Wie bereits bei dem Zauber beschrieben (s. LC 15), 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

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 Zaubere in einer fremden Repräsentation vorliegen.
- +1 bis +5 nach Entscheidung des Meisters für besondere Komplexität, INFINITUM, hohes Alter, magische Materialien, gänzlich fremdartige Magie usw.
- +3 falls das Artefakt misslungen ist
- je +1 für jeden ZfP* eines Tarnzaubers (HELLSICHT TRÜBEN, SCHLEIER), mit dem das Objekt geschützt ist

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 vorhergehenden Seite orientieren.

Je nach ZfP* kann der Untersuchende verschiedene Dinge erkennen: Als Anhaltspunkt mag Ihnen nebenstehende Liste dienen, die Einzelheiten sind auch hier Meisterentscheid.

Wichtig ist hierbei, dass nur solche Zauber und Repräsentationen zugeordnet werden können, die der Hellseher kennt oder schon einmal mittels ANALYS betrachtet hat.

Beispiel: Durch eine Verkettung 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, TaW Magiekunde 11) um eine magische Analyse.

Dieser beginnt erst einmal mit einem ODEM, der entsprechend der Tabelle in LC 128 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 PSYHOSTABILIS zu je 9 AsP). Auf diese Weise 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.

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 misslingt 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

ANALYSEERGEBNISSE

0-3 ZfP*: 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*: Alle Repräsentationen der Wirkenden Zauber 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.

8-12 ZfP*: Alle Merkmale aller enthaltenen Sprüche werden unterschieden, ebenso die genaue Anzahl der Zauber und der pAsP. Weiterhin kann der Hellseher 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) erst bei besser gelungenen Proben entdeckt werden.

13-18 ZfP*: 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, und 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 eventuelle verborgene Nebeneffekte werden erkannt.

19 oder mehr ZfP*: Die Thesis wird vollständig entschlüsselt (jedenfalls so weit der Analysierende die einzelnen Zauber bzw. Repräsentationen kennt), und der Hellseher ist damit mindestens auf dem Kenntnisstand des Herstellers. Selbst ein Schlüsselwort oder eine entsprechende Geste kann herausgefunden werden. Die Thesis zur Erschaffung wird ebenso offenbar wie alles restliche Verborgene und kann niedergeschrieben werden.

zweiten Spruch, der die Merkmale Antimagie und Eigenschaften trägt (der Magier kennt den PSYHOSTABILIS selbst nicht, kann ihn also nicht identifizieren), die durch 5 pAsP fixiert wurden. Wenn der Magier nach einer längeren Ruhepause noch einmal anfangen 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 gezaubert wird, nämlich zu Beginn der Untersuchung. In den gleichen Zeitabständen, in denen beim ANALYS Zaubersproben abgelegt werden können, kann der OCULUS-Benutzer Talentproben ablegen, und zwar auf die Talente *Sinnenschärfe*

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 Gänge der aus Koschbasalt bestehenden Festung Koschgau). Auch Versuche zur Vernichtung per Axtschlag oder in heißer Schmiedesse gibt es immer wieder, doch fast eben so häufig unerwartete Entladungen und Astraldetonationen durch das Artefakt. Oft ist es besser, das Zauberswerk 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, die Aura oder Matrix des Artefaktes, wobei ein vorbereitender ANALYS gute Dienste leistet. Diese Einstimmung dauert je nach Macht des Artefaktes 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 unten stehenden Tabelle modifiziert.

und *Magiekunde* (die Spezialisierung *Magische Analyse* hilft). Dabei gilt folgendes Vorgehen: Ist der TaW *Sinnenschärfe* höher als die ZiP* des OCULUS, dann wird er auf die Zahl der ZiP* 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.

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

Misslingt 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 *Liber Cantiones*, S. 17.

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 zu +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 Artefaktthesen schier unendlich. Etliche 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

Hellsichtzaubern 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-ZfP* 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 Umständen 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-ZfP*

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 möglich: 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 ATEM-

NOT 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 Tausend Dukaten kosten. Einem tulamidischen Märchen zufolge wurde die Einheit des Talents in Gold (1047 Dukaten!) nur ersonnen, um Preise für Artefakte wie das *Goldene Auge von Rashdul* und das *Ankhatep-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: Artefakt mit 1 Ladung

Typ und Ursprung: ein gildenmagischer Spruch der Eigenschaftsveränderung

Auslöser: Schlüsselsatz "Kemach kadai cum-rat!"

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

Astralenergie: 51 / 2

Materialwert: 35 Silbertaler für einen schönen Gürtel

Thesis: verbreitet

Komplexität: +3 / 15 ZfP*

Wirkende Sprüche: 3 x ATTRIBUTO (bzw. die eingeschränkte Variante STÄRKE STEIGERN), gestapelt zu einem Gesamteffekt

Varianten: Häufiger zu finden als die beschriebene Variante (der sogenannte *Adawatgürtel*) sind aufladbare Versionen (dreimal oder siebenmal KK+7 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).

ABATROXENS ZAUBERSCHLÜSSEL

Beschreibung: ein fein graviert 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: Artefakt mit 1 Ladung

Typ und Ursprung: ein gildenmagischer Zauber mit den Merkmalen *Hellsicht* und *Telekinese* (offenbar hat der Geode hier in Fremdrepräsentation gezaubert)

Auslöser: Hineinstecken in ein Schloss

Wirkung: Die Zauberschlüssel passen wunderbarerweise 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: 30 / 1

Materialwert: 12 Dukaten für einen großen Schlüssel aus Zwergengold

Thesis: bekannt

Komplexität: +3 / 1 ZfP*

Wirkende Sprüche: 1 x FORAMEN (20 AsP)

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

HEILWASSER

Beschreibung: eine Glasampulle mit dem Zeichen Tsas, in der sich offenbar nichts als klares Brunnenwasser befindet.

Kategorie: Artefakt mit einer Ladung

Typ und Ursprung: ein elfischer Zauber mit den Merkmalen *Heilung* und *Form*

Auslöser: Trinken des Wassers

Materialwirkung: ein Heiltrank ohne Kräuterzutaten, der einem Verwundeten sofort 10 LeP zurückgibt.

Astralenergie: 20 / 1

Wert: 2 Silbertaler für das Glasfläschchen

Thesis: verbreitet

Komplexität: +2 / 1 ZfP*

Wirkende Sprüche: 1 x BALSAM

Varianten: Bei den Töchtern Saturias stößt man oft auch auf verdünnten HEXENSPEICHEL, und selbst von LACH-DICH-GESUND-Säcken von Schelmen ist zu hören. Die Speicherung von magischen Wirkungen in Elixieren (mit oder ohne weitere affine Zutaten) ist eine beliebte Praxis der Hohen Alchimie und bildet den Übergang zur sogenannten Niederen Alchimie. Puniner Magietheoretiker haben herausgefunden, dass Flüssigkeiten jedoch nur eine gewisse Konzentration von Kraft tragen können (das Maximum liegt bei 5 AsP pro Flux).

BANNREIF

Beschreibung: ein einfacher silberner Stirnreif (Legierung aus einem Teil Silber und zwei Teilen Arkanium). Auftragsarbeit Meister Khadil Okharims für den Handelsherren Stover R. Storerrebrandt, 22 Hal.

Kategorie: aufladbares Artefakt mit 3 Ladungen

Typ und Ursprung: ein gildenmagischer Zauber mit dem Merkmal *Antimagie*; ein gildenmagischer Zauber mit dem Merkmal *Eigenschaften*

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 ZiP*
Wirkende Sprüche: 3 x ILLUSION AUFLÖSEN, 3 x PSYCHOSTABILIS
Varianten: Antimagische Schutzamulette und -brochen sind dieser Tage häufig geworden, wobei die Kombination aus einem PSYCHOSTABILIS zur MR-Erhöhung und einem einmalig wirkenden Gegenzauber wie SCHADENSZAUBER 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: aufladbares Artefakt mit 3 Ladungen
Typ und Ursprung: ein elfischer Zauber mit dem Merkmal *Form*
Auslöser: Anlegen des Umhangs und Zusammenkauern
Wirkung: Der Träger verwandelt sich für 2W6+3 Spielrunden 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 ZiP*
Wirkende Sprüche: 3 x ADLERSCHWINGE
Varianten: Noch seltener sind semipermanente Tiergewänder, die dem Anwender einmal am Tag eine Verwandlung ermöglichen.

SCHWARZER RACHEDOLCH

„Und da hat der Herr Baron geschrien, als ob ihm die sieben Niederhöhlen in seinem Leib gefahren wären, und er schlachtete sie alle ab: Frau, Kind, Mägde und auch seine gute Frau Mutter. Praios bewahre, was für ein Blutbad! Dann aber stürzte er sich selbst in sein Schwert und fiel von den Zinnen in den Burggraben ... Nun ist er wohl bei den Dämonen, wie die Geweihten sagen.“
 —Aussage zur Mordnacht von Hundsgrab, 94 vor Hal

Beschreibung: Ein kurzer, gebogener Dolch mit schwarzschimmernder Klinge: Eine Legierung aus Uhdenberger Stahl und Meteoreisen. Eingeritzte Unzialzeichen verkünden in Garethi: *Dir zum Gedenken*. Heft und Knauf werden von Zackenreliefs gebildet. Ein großer Aemthyst schmückt den Griff.
 Diese schauerliche Waffe wurde vor Jahrhunderten von einem Druiden im Svelltal geschaf-

fen, der sich an einem Dorfschulzen rächte. Sie war einige Jahrzehnte in der Obhut des Erzmagiers Elcarna, wurde aber in den Wirren des Orkkriegs aus Lowangen gestohlen.
Kategorie: aufladbares Artefakt mit 1 Ladung
Typ und Ursprung: ein druidischer Zauber mit dem Merkmal *Einfluss*; ein gildenmagischer Zauber mit den Merkmalen *Einfluss* und *Dämonisch* (Xarfai)

Auslöser: Hineinstoßen der Klinge in den Leib des Opfers

Wirkung: Wer nicht an der Verletzung durch den Dolch stirbt, wird verfluchen, nicht sogleich zu Boron gefahren zu sein: Zwei Stunden nachdem der Dolch Blut geleckt hat, wird das Opfer (wenn seine MR 8 nicht übersteigt) jähzornig und hasserfüllt. Es wirft Möbel um, schreit wild herum und gebärdet sich schließlich für über eine Stunde wie ein Berserker: Der Verlorene tötet in einem blutigen Massaker alle, die er erblickt.

Astralenergie: 61 / 4

Materialwert: 40 Goldstücke zahlt jeder Waffenhändler für diesen ungewöhnlichen Dolch. Aber es heißt, dass er noch nie den Besitzer gewechselt hat, ohne dass Blut geflossen ist ...

Thesis: vermutet

Komplexität: +8 / 10 ZiP*

Wirkende Sprüche: KARNIFILO RASEREI, 2 x BÖSER BLICK (in der Variante *Hass*), gestapelt zur Wirkungsverlängerung

WUNDERMITTEL UND HÖLLENTINKTUREN

„... Höret nun von den Wundermitteln, welche die Alchymiker erstellen – zum Wohle wie zum Wehe – und welche uns als Elixier, Trunk oder Venenisch Tinctur bekannt sind. Vielemals nehmen sie die seltensten Gewebs und vermischen sie zueinander in einem Kessel, wie es auch die Hexen tun; vielemals zerstoßen sie in einem Mörser die feinsten Gemmen für ihre Mixthür 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 Pheredonios Melenaars Die Macht der Elemente, einem der Grundlagenwerke moderner Alchimie, Zorgan, ca. 300 v.H.

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 Einnahme-

quelle von Alchimistenbünden, Magierschulen, Apothekern und reisenden Quacksalber, sondern auch ein anspruchsvoller und durchaus beliebter Zeitvertreib von Laien.

Wir eröffnen Ihnen in diesem Kapitel und mit einer umfangreichen Auswahl alchimistischer Rezepturen die Möglichkeit, im Spiel selbst solche Wundermittel herzustellen, egal, ob Sie nun einen Alchimisten,

eine Magierin oder einen anderen zauberkundigen oder nicht magiebegabten Kenner der Grundlagen der Elemente darstellen. In der geplanten Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** werden wir Ihnen weitere Rezepturen präsentieren und näher auf magische Materialien, alchimistische Zutaten und Gerätschaften, Modifikationen und Substitutionen (siehe unten) eingehen.

BRAUEN EINES ELIXIERS

Die Prozedur, obwohl sie dem Aventurier höchst komplex erscheint (wie es der aventurischen Wirklichkeit der Labore entspricht), ist spieltechnisch recht einfach zu handhaben: Der Alchimist besorgt sich die nach Rezept benötigten Zutaten und verfährt mit ihnen, wie in der 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 Erschweris 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* gesteigert sein. (Es handelt sich also im Endeffekt um eine 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. Fällt bei der Probe zweimal die Zwanzig – also ein Patzer – so ist sie auf jeden Fall misslungen, ungeachtet dessen, wie viele Talentpunkte der Held besitzt. In diesem Fall, wie auch beim normalen Misslingen der Probe, finden Sie das Ergebnis der alchemistischen Bemühungen bei der entsprechenden Mixtur in der Zeile M. Ob eine Qualität M bereits während des Brauens Auswirkungen mit sich bringt oder erst bei späterer Anwendung, entnehmen Sie bitte ebenfalls der entsprechenden Rezeptur. Fühlen Sie sich aber frei, diese eher als Beispiel gedachte Auswirkung zu variieren, insbesondere Patzer können und sollten gravierendere (vor allem aber: niemals reproduzierbare) Konsequenzen mit sich bringen. Außerdem sind bei einer misslungenen Probe natürlich alle eingesetzten Zutaten und eventuell aufgewandte AsP verloren! Allerdings könnte eine solche misslungene Tinktur ihrerseits eine Zutat in einem ganz anderen Experiment werden ...

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 Helden 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:

$$2W6 + \text{TaP}^* + 2 \times \text{eigener Zuschlag} = \text{Qualitätszahl}$$

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 sie dem Helden mit, wenn er 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, die Qualität der Mixtur, Haltbarkeit etc. auf einen Notizzettel zu schreiben, diesen mehrmals zu falten und mit einem Blockhefter 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 Magier Dirion (Alchimie 12) will einen Schlaftrunk (Brau-Schwierigkeit +3) herstellen. Der Meister würfelt verdeckt die Alchimie-Probe und der Brauvorgang gelingt, wobei er 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 Dirion einen Trunk der Qualität C gebraut hat. Dies erfahren Dirion und sein Spieler jedoch erst, wenn sie das Elixier anwenden.

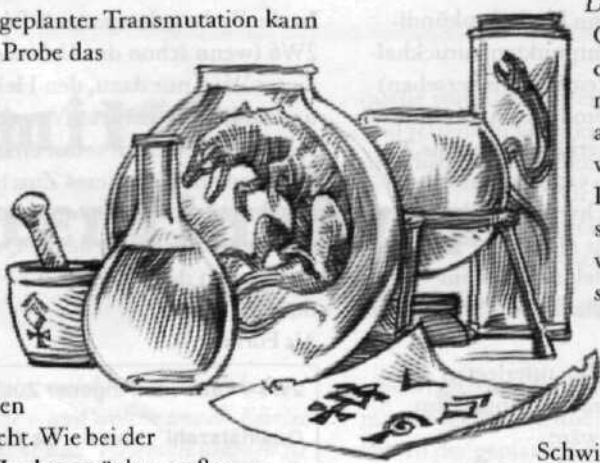
Dirions Spieler könnte vor der Probe noch angekündigt haben, 5 TaP zurückzuhalten, um die Qualität zu erhöhen. In diesem Fall wäre die Alchimie-Probe immer noch (mit 1 TaP*) gelungen, was eine Qualitätszahl von 9+1+10 = 20 und damit eine Qualität von D ergibt. Sie sehen: Wagnis bei den Alchimie-Proben kann die Qualität stark beeinflussen – wenn die Probe gelingt ...

TaP+ SAMMELN

Zur Simulation monatelanger oder höchst diffiziler Arbeiten (etwa bei den *Großen Werken der Alchimie*) können Sie übrigens eine abgewandelte Methodik anwenden, die im Band **Mit flinken Fingern** der Box **Schwerer und Helden** auf S. 14 unter dem Stichpunkt *Ansammeln übriggehaltener Talentpunkte* (oder im vorliegenden Band auf **Seite 16**) beschrieben wird. Ein solches ‘Magnum Opus’ erfordert meist das Ansammeln vieler Dutzend TaP, und je nach geplanter Transmutation kann bereits eine einzige misslungene Probe das gesamte Werk verderben.

ZAUBER IN DER ALCHIMIE

Bei einigen Getränken 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. Wie bei der Qualitätsverbesserung ist es bei Zaubersprüchen außerdem notwendig, eine zusätzliche Alraune beizugeben, um den Spruch im Trank zu binden. Wer Alchimie als Magisches Meisterhandwerk beherrscht, ist zudem in der Lage, bestimmte geforderte Zauber durch eine geeignete materielle Komponente und eine zusätzliche magische Aufladung zu simulieren. Auch die *Schale der Alchimie* (besonders der Schalenzauber *Chymische Hochzeit*) kann Talentproben und Qualitäten von Alchimika beeinflussen (siehe Seite 73).



ASTRALES AUFLADEN ZUR QUALITÄTSSTEIGERUNG

Zauberkundige mit einem TaW von jeweils mindestens 7 in *Magiekunde* und in *Alchimie* haben zudem die Möglichkeit, ihre astralen Kräfte in die Mixtur fließen zu lassen und so die Qualitätszahl zu erhöhen. Damit diese Kräfte jedoch in dem künftigen Elixier gebunden werden können, muss der Rezeptur zusätzlich eine zerstoßene Alraunwurzel beigegeben werden. Je nach AsP-Aufwand darf der Zauberer folgende Werte zur Qualitätszahl addieren:

Eingesetzte AsP	1	2	4	8	16	32	...	2 ^{N-1}
Bonus zur Qualitätszahl	1	2	3	4	5	6	...	N

Alchimisten, die über das Magische Meisterhandwerk: Alchimie verfügen, müssen nur die Hälfte der angegebenen Punkte einsetzen. 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.

Beispiel: Wenn Dirion in obigem Beispiel seinem Schlaftrunk eine zusätzliche Alraune beigegeben und 8 AsP investiert hätte, wäre ihm mit einer Qualitätszahl von 19 (die regulären 15 plus 4 Punkte Bonus) ein Trank der Qualität D gelungen.

QUALIFIZIERTES VERDÜNNEN:

MIXTUREN NIEDRIGER QUALITÄT

Manchmal will der Alchimist überhaupt keine Mixtur möglichst hoher Potenz brauen, sondern eine bestimmte Wirkung hervorrufen, die bei einer bestimmten Qualitätsstufe entsteht.

Dazu muss er ein Getränk einer hohen Qualitätsstufe durch sogenanntes qualifiziertes Verdünnen in eine Mixtur niedriger Potenz überführen. Dies ist aber beileibe kein einfaches Zusetzen von destilliertem Wasser, sondern ein Prozess, der je nach Mixtur bei unterschiedlichen Temperaturen und Lichtverhältnissen, unter Zugabe von Katalysatoren oder gar zusätzlichen Mengen der Original-Zutaten erfolgen muss. Daher ist zur Senkung der Qualität eine *Alchimie*-Probe nötig, die pro gesenkter Stufe um die halbe Brau-Schwierigkeit erschwert ist. Dabei entsteht pro gesenkter Stufe eine zusätzliche Einheit der Mixtur. Misslingt die Probe, so ist die ganze Mixtur verdorben. Das qualifizierte Verdünnen muss direkt im Anschluss an die Brau-Probe geschehen – zu einem Zeitpunkt, wo der Alchimist sich überhaupt noch nicht sicher sein kann, welche Qualität sein Braugut hat. Zu einem alchimistischen Überprüfen reicht die Zeit nicht, ein ANALYS ist aber allemal möglich. Oder aber der Alchimist verdünnt auf gut Glück ...

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* (siehe Seite 73), 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 die halbe Herstellungsschwierigkeit erschwert ist. (Natürlich 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, muss eine um die doppelte Herstellungsschwierigkeit erschwerte Probe gelingen. 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.

Auch wenn die meisten Elixire und alchimistischen Mixturen nicht als Artefakte gelten, ist es aufgrund der sie durchdringenden und in ihnen verknüpften astralen Muster möglich, eine magische Analyse durchzuführen. Ein um die Herstellungsschwierigkeit erschwelter 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 Zaubernde die Rezeptur zumindest theoretisch kennt). Erst eine weitere 7 Punkte erschwerte Probe enthüllt allerdings auch die Qualität. Eventuell in der Mixtur gebundene Zaubersprüche können beide Proben nach Meisterentscheid um bis zu 7 Punkte erleichtern; Laborqualität spielt hier natürlich keine Rolle.

Generell gilt, dass misslungene Alchimika nicht ohne weiteres als misslungen erkannt werden, sondern sich über die misslungene Wirkung definieren. Ein Heiltrank der Qualität M wird also erst einmal nicht als 'Heiltrank, misslungen' klassifiziert, sondern als 'übelmachendes, mittelschweres Gift'. Als Faustregel für die Dauer einer alchimistischen Analyse können Sie die halbe Herstellungsschwierigkeit der Mixtur in Stunden annehmen. Selbiges in Dukaten gilt auch für die Kosten von Verbrauchsmitteln bei der Analyse.

Das reine Erkennen einer dem Alchimisten *praktisch bekannten* Mixtur anhand von Geruch, Farbe etc. kann übrigens auch anhand von Proben auf das Talent *Sinnenschärfe* geschehen, wobei die Hälfte der TãP* einer unmodifizierten Alchimie-Probe als Bonus dienen können. Diese letztgenannte Methode funktioniert übrigens auch bei Nicht-Alchimisten und mit dem Talent *Kochen (Tränke)* als Hilfs-Talent.

EXPERTE: MODIFIKATION BEKANNTER REZEPTE

Ganz in Einklang mit dem alchimistischen 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 Ingredienzen 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 gefunden werden. Bei solchen Abwandlungen von Rezepturen wird die *Alchimie*-Probe eventuell modifiziert:

- für eine *optimierende Ersetzung* (z.B. der Stachel einer zwölfjährigen Maraske anstelle einer siebenjährigen beim Purpurblick oder die Tränen einer Kaiserin statt einer Herzogin) ist die *Alchimie*-Probe um 3 Punkte erleichtert;
- für eine *gleichwertige Substitution* (Diamantstaub als stabilisierendes Element beim Heiltrank anstelle von Goldstaub, oder Schwefel aus Brabak und nicht aus Gratenfels) bleibt die Probe unmodifiziert;
- für eine *sinnvolle Ersetzung* (drei Vierblättrige Einbeeren

anstatt eines Büschels Wirselskraut oder das Blut eines Elefanten als Ersatz für Drachenblut beim Kraftelixier) ist die Probe um 3 Punkte erschwert;

- für eine *mögliche Substitution* (ein Feueropal anstatt eines Granaten im Mutelixier oder Tiefseedunkel anstelle von Sternenlicht als Merkmal unendlich großer Weite) beträgt der Malus 6 Punkte;
- alle darüber hinausgehenden Ersetzungen bedeuten im Endeffekt, dass der Alchimist ein vollkommen neues Rezept ausprobiert und sich mit dessen Auswirkungen völlig in Meisterhand begibt. Ohnehin muss der Meister die o.g. Ersetzungen ja ohnehin in die genannten Kategorien einstufen.
- Es ist durchaus auch möglich, in Mixturen wirkende Zaubersprüche zu ersetzen. Eine Substitution eines Zaubers durch einen anderen ist bestenfalls eine gleichwertige Substitution, eine Ersetzung des Zaubers durch eine materielle Komponente bestenfalls eine sinnvolle Substitution. Es ist auch möglich, dass ZIP* aus einem besonders gut gelungenen, für die Mischung essentiellen Zauber im Verhältnis 4:1 auf die Qualitätszahl addiert werden können.

Gelingt ihm die um die Werte aus den obigen Substitutionen modifizierte *Alchimie*-Probe drei mal, wobei die erste Probe zusätzlich um 7 Punkte, die zweite um 5 und die dritte um 3 Punkte erschwert ist, so hat der Alchimist eine neue Rezeptur gefunden, die Sie in Ihre Formelsammlung aufnehmen können. Als künftigen Zuschlag auf die *Alchimie*-Probe schlagen wir vor, den durch die Substitutionen modifizierten Wert minus 1 zu nehmen. Das heißt, wem es gelingt, ein Rezept für einen Heiltrank zu finden, in dem Quallenaugen anstatt Eidechsenchwänzen vorkommen, der kann in Zukunft selbigen Trank mit einem Aufschlag von +7 auf die *Alchimie*-Probe brauen (Quallenaugen sind eine mögliche Ersetzung für Eidechsenchwänze). Bedenken Sie jedoch, dass die Zuschläge – aber auch die Abschläge – für jede einzelne Ersetzung gelten, also aufsummiert werden müssen.

Eine Ersetzung gleich welcher Art gilt bei verschiedenen Rezepturen nicht pauschal als immer vergleichbar. Bei einem Heiltrank mag Diamantstaub den Goldstaub als stabilisierendes Element gleichwertig ersetzen (da Diamant eine hochwer-

tige Ausprägung des Elements Erz darstellt), beim antimagischen Bannstaub wäre dies jedoch nur eine mögliche Substitution – ein Diamant ist nun einmal weniger preisosgefallig als Gold. Wichtig bei Substitutionen ist daher auch nicht irdische chemische Ähnlichkeit, sondern eine 'sympathetische' Beziehung der verwendeten Substanzen und des Endprodukts. Im Heiltrank beispielsweise finden sich von Natur aus heilende Substanzen und der Göttin Tsa zugeordnete Mittel. Diese durch andere heilende Ingredienzen und der Göttin Peraine gefällige Zutaten zu ersetzen, ist sicherlich ebenso sinnvoll.

Wenn Sie wollen, können Sie auch eine unbeschränkte Forschungstätigkeit ihres Alchimisten zulassen, wenn ihm der Sinn nach völlig neuen Tinkturen steht. Hierfür können (und wollen) wir Ihnen jedoch keine Regeln an die Hand geben, am besten treffen Sie eine Einigung mit Ihrer Spielrunde und orientieren sich an den Rezepturen im nächsten Kapitel. Sinngemäß und alternativ gelten die Regeln dieses Abschnitts auch bei der Modifikation von Verfahrensweisen bei der Bereitung einer Mixtur.

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, 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 Mengbiller Feuer, Methoden zur Goldreinigung und die Destillation von hochprozentigen Schnäpsen sind hier beschrieben.

Zu jeder Rezeptur in diesem Kapitel finden Sie eine Aufstellung der benötigten Zutaten und in Form eines aventurischen Quellentextes eine Beschreibung des Brauvorgangs; hier finden sich häufig auch Hinweise zur Haltbarkeit, Farbe etc. Die *Probe* nennt den nötigen Zuschlag auf die *Alchimie*-Probe für ein erfolgreiches Gelingen. Unter *Wirkung* mit den Unterteilungen M und A bis F lässt sich nach der Qualitätsbestimmung das erreichte Resultat ablesen, auch vermittelt der Abschnitt einen Eindruck von den Risiken der Herstellung. Mehrfachanwendungen gleicher Alchimika führen übrigens im Regelfall zu negativen Auswirkungen, ebenso verdorbene

Mittel nach Ablauf der Haltbarkeit (nach Gutdünken des Meisters; üblich wären unter anderem Übelkeit, Sucht, sinkende Qualität bis hin zu M, leichte Wirkungs-umkehrungen etc.), während die gleichzeitige Anwendung verschiedener Mittel meist zu keinen Nebenwirkungen führt. Der *Preis* nennt 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. Die Kosten für die Zutaten indes sind üblicherweise nicht immer genau festzulegen, zumal gerade exotische Ingredienzen 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. Unter *Meisterhinweise* schließlich können Sie weitere Angaben etwa zur Bekanntheit der Rezeptur, eventuellen Besonderheiten oder auch üblichen Substitutionen nachlesen.

Wir können Ihnen hier aufgrund der begrenzten Seitenanzahl 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 zusätzliche Alraune, 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 wirft die Haifischzahn' und die Alraun, welche sich zu einer grünen Gallerte wandelt. Sodann spricht den HORRIPHOBUS auf das Gebreu, worin sich

nun speichlige Fäden zeigen sollten. Als dann fügt den Geiſer 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 rühre 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 leſt, 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. 300 v.H.

Probe: +5

Wirkung:

M: der Alchimist erleidet aufgrund austreten-

der Dämpfe mehrere Tage lang Alpträume (keine Regeneration), außerdem besteht die Gefahr, dass alle Ängste bei Schlechten Eigenschaften permanent um 1 Punkt steigen, die Chance hierfür beträgt jeweils 5 % (20 auf W20).

A: keine Wirkung.

B: Das Opfer erhält für W6 SR eine spezielle Angst nach Maßgabe des Meisters (siehe *Schlechte Eigenschaften in Aventurische Helden*, S. 115) 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, das es nach der Vergiftung erblickt, versetzt 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).

Preis: um 25 Dukaten

Meisterhinweise: Als eine mögliche Substitution für den HORRIPHOBUS gilt das nach dem Destilliervorgang zurückbleibende Gemenge des Ekelschwämmings, eines Giftpilzes, aufgegosson mit dem Blut eines nach langer Hatz erlegten Hasen. Angstgift (auch *Mengbiller Wahn* genannt) ist ein alchemistisches Waffengift der Stufe 4. Nach einer gelungenen KO-Probe +4 nach der Vergiftung wirkt das Gift, als hätte es eine um eine Klasse niedrigere Qualität (wobei M nicht möglich ist).

Antidot

Rezeptur: 1 Blüte vom Schwarzen Lotos, 1 Liter gehartzter Wein, 1 Gran Tulmadron, der Giftzahn einer Sandvipere, das Weiße eines Storcheneis, 5 Unzen Menchalsaft, 7 Blätter Belmart, 1 Unze Zinnober

»Eine einfache Mixthure, beruhend auf der Versterkung von Menchals und Bellmarts Wirkung. Kleide dich bei der Herstellung tunlichst in Schurz, Handschuh und Maske. Zuvörderst entferne den Staub aus dem Lotos und gib ihn in den Wein, die Blätter heb jedoch auf. Tu auch das Tulmadron und den Zahn der Vipere hierbei und laß es sieben Stunden dunkel und warm stehen. Derweil entnimme das Weiße des Eies, ohne das Gelbe zu verletzen und verrühr's im Menchalsafte. Zerreib nun die Bellmartblätter mit dem Zinnober in deinem Mörser und misch es gut und gib's zum Safte. Verschleiß 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 Mixthure aufs Feuer aus glühenden Kohlen und hier in der Retorte 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.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 300 v.H.

Probe: +5

Wirkung:

M: Der Anwender erleidet 3W6 SP zusätzlich.

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 von Schwarzen Lotos nur noch einmalig 4W+4 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.

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, versuchen die Wirkung von Belmart und Menchal zu potenzieren oder mischen Hiradwurz bei (der auch ein verbreitetes Substitut für Belmart ist), was insgesamt jedoch bislang stets schwächere Mittel zutage gebracht hat. Dagegen gibt es durchaus Erfolge bei spezialisierten Antidoten, die beispielsweise nur gegen Schlangengifte wirken (oft auf Hiradwurz-Basis). Antidote auf Tulmadron-Basis wirken bei Zwergen übrigens um eine Qualitätsstufe schlechter (wobei A nicht auf M abfallen kann).

CHARISMAELIXIER

Rezeptur: 2 Skrupel Diamantstaub, 5 Unzen Gratenfelder Schwefelquell, 7 Unzen geraspeltes 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 obsidianen Kelche befindet. Das Süßholz und den getrockneten Finage-Schößling zerreib gemeinsam und unter Zugabe von etwas Schwefelwasser in einem glesernen Mörser. Schönaug und Baldrian zerdrück in einer Schale aus Alabaster unter Zugabe 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 Elixier sind, welches drei Monde lang

seine Wirkung erhelte, dich schön in Aussehen, Mimik und Sprache zu machen wie den großen Leuthan vor seinem Sturz.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 300 v.H.

Probe: +5

Wirkung:

M: Der Anwender wird für einen Tag mit gespaltener Zunge, den glasigen Augen einer Natter und fürchterlichen Selbstzweifeln geschlagen (CH -7).

A: keine Wirkung

B: 1 CH-Punkt für 3 SR

C: 2 CH-Punkte für 2 SR

D: 7 Punkte für die Dauer von 7 SR

E: desgleichen, das CH des Charakters steigt allerdings für einen Tag um 2 Punkte.

F: desgleichen, der Anwender aalt sich einen Tag lang in seiner Schönheit und Überzeugungskraft (CH +5), ist jedoch ansonsten für nichts zu gebrauchen (alle anderen geistigen Eigenschaften -2).

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 *Gutaussehend* 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.

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 Talk zu einer Paste, welche man auf ein Schwert geben kann und die üble Vergiftungen beibringt. Sie heilt sich für ein Jahr.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 300 v.H.

Probe: +6

Wirkung:

M: keine Wirkung

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 (siehe die Giftregeln in **Basis 116**); falls das Opfer überlebt, ist es in Zukunft resistent gegen Drachenspeichel.

Preis: mindestens 60 Dukaten

Meisterhinweise: Die gewonnene Menge reicht für zwei Anwendungen dieses alchemistischen 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 Vergiftung sind starke Schwellungen, Schmerzen und Schwindelgefühl. Verwendung findet es vor allem als Fallgift und – bei den Zwergen – bei der Abwehr von Wühlschragen und Drachengezücht.

Eine gelungene KO-Probe +7 nach der Vergiftung halbiert die Schadenspunkte.

GEWANDTHEITSELIXIER

Rezeptur: 2 Skrupel Smaragdstaub, 10 Unzen ZwiDestillat, 3 Kolben Mibelrohr, 1 Schößling Finage, 7 Haare eines Einhornschweifs, 12 lebende Fliegen, ½ Unze Gelbes Feuerkraut

»Im Phex-Mond beim Lichte des Simia herzustellen. Zerhau den Emerald zu grünlichem Staube, welchen du dem ZwiDestillat beifügest, das sich in silberner Kanne befindet. Derweil es dort sprudelt und zischt, zerdrück das Mibelrohr und den Schößling des Finage in einer güldnen Schale, bis dass kein Saft mehr herausquillt, gib elbigen zum Destillat. Fülle nun eine Retort mit den Haaren und den thuntlichst quicklebendigen Fliegen. Das trucken Feuerkraut zerreib und thues bei. Stell itzo den Feuerofen mit der Retort inmitten eines Octagramma, offen gen Simia. Gib nun das Destillat in die Retort (und acht darauf, dass die Fliegen drinne bleiben) und machs heiß, bis es röllich brodeln. Dann laß wieder kalt werden. Wenn du das Gebreu itzo wieder erhitzt, dann sei die Farbe von klarem Gelb. Nun destilliers weiter, bis dass du siebenunddreißig Tropfen gefangen hast, welche du in Alchhole verdünnest und so das Elixir der Hohen Geschicklichkeit erhelst. Es mag dir wohl ein Jahr lang von Nutzen sein.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 300 v.H.

Probe: +6

Wirkung:

M: Der Anwender wird für 7 Stunden so flinkfingerig und gewandt, als wenn er sich in Thorwaler Rübenbrei bewegen würde (GE –7).

A: keine Wirkung.

B: 1 GE-Punkt für 3 SR

C: 2 GE-Punkte für 2 SR

D: 7 Punkte für 7 SR

E: ein potentes Gebräu, das die GE für zwölf Stunden um 3 Punkte steigert.

F: wer bereit ist, einen halben Tag nach Ablauf der Wirkung mit zitternden Gliedern danieder-

zuliegen (GE –7, FF und KK je –2), nur um sich vorher kurzfristiger der Gewandtheit einer Katze zu erfreuen (GE +12 für 3 SR), der mag dieses Mittel wohl schätzen.

Preis: um 50 Dukaten

Meisterhinweise: Zu häufige Anwendung (mehr als einmal pro Monat) führt mit einer Wahrscheinlichkeit von 1 bis 16 auf dem W20 zur Mibelsucht (eine Krankheit der 8. Stufe). Die Einnahme von Mibel-Absud zeigt beim Abhängigen weder positive noch negative Wirkungen (Gewandtheitselixier bringt lediglich halbierte Wirkungen mit sich), bei Entzug – mindestens jeden zweiten Tag muss der Abhängige bspw. einen Tee aus Mibelrohr trinken – tritt allerdings eine völlige Apathie ein (KL, IN, GE, FF je –3, völlige Unlust, irgend etwas zu tun). Siehe auch im **Herbarium Aventuricum**.

HEILTRANK

Rezeptur: der Schwanz einer beliebigen Ei-dechse, 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 Arganwurzel hast, zerschneide sie nun in Scheiben von eines Pergamentes Dicke. So du Würsel hast, slicht 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 Würels 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 zwei Jahre und wird dir augenblicklich Gesundheit wiedergeben.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 300 v.H.

Probe: +2

Wirkung:

M: Das Gebräu erzeugt 2W6 SP bei heftigem Erbrechen.

A: Der Trank regeneriert augenblicklich 1W6 LeP, bringt jedoch eine leichte Sinnestrübung mit sich (KL, GE –1 für 1 Stunde).

B: 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 alchemistisch-magischen Tränke, Gifte und Elixiere für eine Woche (also auch aller Heiltränke, die innerhalb der nächsten Woche genossen werden).

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.

SCHLAFGIFT

Rezeptur: 2 Unzen Boronwein, 1 zusätzliche Alraune, 5 Ilmenblatt, Asche von 7 schwarzen Gänsedaunen,

»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 absteigen 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 Mixthür – 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 behält wohl ein Jahr seine Wirkung.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 300 v.H.

Probe: +5

Wirkung:

M: keine Wirkung

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).

Preis: um 35 Dukaten

Meisterhinweise: Der Boronwein im Schlafgift wird in neueren Rezepturen gelegentlich durch Marmeladentiermilch sinnvoll ersetzt, während Experimente mit Boronschlinge anstelle des SOMNIGRAVIS-Zaubers bislang lediglich eine mögliche Substitution darstellen.

Der gewonnene Sirup ergibt eine Dosis Waffengift oder aber zwei Dosen Einnahmegift (5. Stufe). Nach einer gelungenen KO-Probe +5 nach der Vergiftung wirkt das Gift, als hätte es eine um zwei Klassen niedrigere Qualität.

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 Khômsand

»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 Tigel aus lauterem Eisen und zerschneid die Federn jede mit sieben Schnitten hierhinein; fülle den Tigel 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 Tigel schnell vom Feuer und zerstoß das noch heiße Gemeng in einem irdenen Mörser, vermisch es nun mit dem Kreuterstaube 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.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 300 v.H.

Probe: +3

Wirkung:

M: erzeugt Tiefschlaf ohne jede Heilwirkung (Regeneration entfällt).

A: keine Wirkung

B: 1 zusätzlicher LeP Regeneration während einer Schlafphase

C: 2 Punkte

D: verdoppelt die Regeneration von LeP und Erschöpfung.

E: verdreifachte Regeneration

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.

Preis: um 20 Dukaten

Meisterhinweise: Seltener und ein wenig teurer, aber nicht unbekannt ist eine abgewandelte Rezeptur mit Kairan, 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 zusätzliche Alraunen, 3 große Späne von einem misslungenen Zauberstab, 1 Skrupel Meteor-eisen, 20 Unzen rauchendes Braunöl, ein Spinnennetz

»Ist weit schwieriger denn es aussieht, alldieweil du die genauen Zeiten und Himmelsconstellationen erwarten mußt. Leßt sich in Anwesenheit des Roten Leu wohl einfacher darstellen. Zuvörderst mach dich bei einer Coniunct 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. Hierein schab nun die äußren 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 eigner Hitzeigkeit brodeln, derweil du drei VISIBIL VANITAR 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.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 300 v.H.

Probe: +10

Wirkung:

M: Der Anwender beginnt für 7 Stunden zu leuchten und zu stinken.

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 Kampfrunden kurz sichtbar auf.

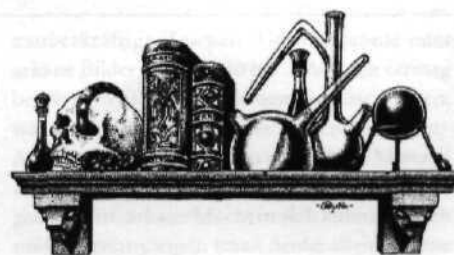
D: Der Körper des Anwenders wird komplett für 3 SR unsichtbar.

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.

Preis: um 60 Dukaten

Meisterhinweise: Einen adäquaten Ersatz des VISIBILI-Zauberspruchs haben die Alchimisten bislang nicht gefunden, auch wenn Chamäleonschuppen, Geisterflug und Luft von den höchsten Berggipfeln durchaus möglich scheinen.



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 Alkohol fallen, welcher daraufhin wohl grünlich

aufscheumt. So er sich beruhigt hat, lege das Sperlingsei hinein, ohn seine Schale zu beschiedigen, 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 brodeln 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 Mixtur nun zugibst. Hitz es nun wieder dreimal auf und kühl es dreimal ab, dann füll 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.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 300 v.H.

Probe: +8

Wirkung:

M: Das Gebräu stößt Dämpfe aus, die beim Alchimisten eine mehrtägige Geistesverwirrung auslösen.

A: Dem Anwender wächst für 1W6 Stunden ein Mäusefell.

B: Der Anwender erhält ein Fell 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 Zutaten des Elixiers).

D: desgleichen, jedoch genau 1W6 Spielrunden

E: Der Anwender verwandelt sich für maximal 1 Stunde, kann die Verwandlung jedoch selbst beenden.

F: desgleichen, jedoch besteht eine fünfprozentige Gefahr (bei 20 auf W20), dass die Verwandlung permanent wirkt (und mit einem VERWANDLUNG BEENDEN aufgehoben werden muss).

Preis: um 70 Dukaten

Meisterhinweise: Als Substitutionen des SALANDER in diesem exotischen und seltenen Elixier werden bisweilen Blüten des Morgendornstrauchs (Verwandlung in eine Sumpfrantze) oder das Herzblut von Werkreuturen (Verwandlung in das entsprechende Tier) verwendet. In letzterem Fall bedeutet Qualität M, dass der Alchimist sich mit der entsprechenden Lykanthropie infiziert hat, während in ersterem Fall bereits das Besorgen der Blüten üble Konsequenzen mit sich bringen kann (siehe Herbarium Aventuricum, S. 110f.). Auch andere Kleintiere scheinen möglich, wenn die entsprechenden Ingredienzen ersetzt werden.

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 Mixthür Blasen werfen, was du daraufhin durch Zugabe des Wassers unterbindest. Rühre nun die Asche der Greifenfedern und den Silberstaub unter und glühe die Mixthür in einer erzenen Pfanne, bis dass nur ein Staub von der Farbe einer Mistfliege übrigbleibt, und vermische diesen Staub mit dem heißen Berenfett, so erhelst du eine silberne Paste, die jeder Klinge Zauberfertigkeiten verleiht und sich wohl für immer selbst bewahrt.»

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 300 v.H.

Probe: +6

Wirkung:

M: Die Waffe beginnt, binnen dreier Tage 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 als magische Waffe.

E: Die Waffe gilt als magisch, wird für etwa eine Woche so gut wie unzerbrechlich (mit der Ausnahme magischen Schadens) und richtet zwei Trefferpunkte mehr an.

F: Die Waffe gilt als magisch, wird in der Tat unzerbrechlich, leuchtet in grellem weißen Feuer, erzeugt 3 Trefferpunkte mehr – und zerfällt nach 7 Spielrunden unwiederbringlich zu Staub.

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 hierbei natürlich irrelevant).

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 sei, 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 nächsten 3 Jahre trinkst.»

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 300 v.H.

Probe: +8

Wirkung:

M: Der Anwender verliert 2W6 AsP (sinkt die AE dadurch unter 0, so werden die überzähligen Punkte von der LE abgezogen) und leidet für 2W6 Stunden unter schweren Kopfschmerzen (KL, IN, GE, FF je –2).

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, GE –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

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. Der Kairan hingegen konnte bis heute noch nicht gleichwertig ersetzt werden.

MAGIE UND WELT

»Mehr noch als mit den Sternen und dem Überirdischen hat man die Magie stets mit dem Unheimlichen und Düsternen assoziiert. Beginnend mit den – im Volksglauben –

berühmtesten Objekten wie dem Schwarzen Auge und dem Dunklen Brunnen, über auch unter Magiern sagenumwobene Artefakte wie den Dunklen Pforten und dem Dunklen Spiegel, bis zum Begriff der Schwarzen Kunst und der Arkanen Wissenschaften (arkan = aus dem alten Bosparano: dunkel, verborgen, uralte).

Das Bild von Schwarzmagiern, Hexen in dunklen Wäldern und schwarzberobten Anhängern des Boron, des Visar oder gar des Namenlosen vermengt sich nicht nur beim Unwissenden zur festen Vorstellung, dass Magie finster und unheimlich ist.«

—aus dem Vorwort zum Spiegel der Schwarzmagie, Ausgabe Herbst 1000 BF, Brabak

Auf den folgenden Seiten wollen wir diese Düsternis ein wenig erhellen, indem wir einige Abschnitte zum Wirken der Magie in der Welt präsentieren: wie die Magie und die Verwendung derselben sich im Lauf der Jahre entwickelt hat, wie die größte Gruppe der aventurischen Zauberkundigen organisiert ist, welches die bekanntesten Zauberer Aventuriens sind und dergleichen mehr. Regeln werden Sie hier nur sehr wenige finden – Sie können sich also ganz dem Lesevergnügen hingeben und in die magische Welt Aventurien eintauchen ...

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, Zauberei aus den immanenten Kräften von Edelsteinen zu formen. Als letzter menschlicher Kristallomant gilt Isfaleon von Rommily, 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 Profession näher beleuchtet wird (siehe **AZ 57ff.**), 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 altechsisches 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 **AZ 61**) 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 Zauberei. 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 berüchtigten 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 einzuweißen, oder er begnügt sich gar mit der simplen Verwendung der machtvollen Kleinode in "Liebestränken und Zauberamuletten", gleich jenen jämmerlichen "Zauberkünstlern" 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 entziehen. Von solchem Frevler 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 Islailla '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.

Die in Klammern gesetzten Werte sind explizit spieltechnische *Vorschläge* unsererseits. Edelsteine sollten vornehmlich im Zusammenhang mit Artefakten (siehe S. 147ff.) eingesetzt werden und können dort die ARCANOVI-Probe und/oder die Proben auf wirkende Sprüche erleichtern. 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 Edelsteins senkt die AsP-Kosten des Zaubers um bis zu 20%.

»...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 Vollendung 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. In seinem Schimmer wird Neues gut gelingen. Kein Falsch kann in seinem Schein bestehen, ebenso wenig wie jedwede Arglist [Überreden-Probe erschwert, bzw. Menschenkenntnis-Probe erleichtert]. 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 und sie gar wider ihren Urheber zu spiegeln, auf dass er selbst sein eigen Verderbnis an seinem Leibe spüre.

Auch in der Hellsicht und Weissagekunst entfaltet sich sein Wirken. In der Volksmagie dagegen warnt Bernstein vor vergifteten Speisen und Tränken. Er hat die Kraft, treulose Geliebte zu ihren Gatten zurückzuholen.

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. Eine Gemme mit dem Zeichen der Peraine, die man in den Wasserkrug legt, macht, dass das Wasser heilkräftige Wirkung bekommt. Er stillt den Blutfluss aus einer Wunde, beseitigt unbotmäßiges Herzklopfen und lindert Leiden des Magens. Sein Pulver vermag Brandwunden zu heilen. 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. Nach einem Mond wird der schädliche Dämon gewichen sein...

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 Rondraamulett aus Smaragd vermag den Träger durch seine Färbung vor schädlicher Kampfzauberei warnen – wird solche in seiner Gegenwart gewoben, verfärbt sich sein leuchtendes Grün schmutzig und stumpf.

In Tränken vermag er das Wundfieber zu lindern, auch vermag der Smaragd die Wirkung

des KLARUM PURUM zu verstärken. Ein lichter Smaragd vermag, wenn man ihn auf eine Wunde legt, die von vergifteter Klinge geschlagen, das Gift hinauszuziehen [Heilkunde Gift-Probe -2]. Pulverisierter Smaragd, mit bornischem Honig gemischt, gilt den heilkundigen Hexen des Nordens als Mittel wider den böartigen Aussatz. Den Medici gilt er, als Pulver oder in Tränken genossen, als treffliches Mittel wider Ängste des Gemütes.

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.

Der Aquamarin vermag dem Zaudernden neuen Lebensmut zu schenken und Furchtsame von ihrer Angst zu erlösen. 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, Hexen und Wahrsager verwenden ihn, wenn er mit den Zeichen der Mada und der Hesinde versehen ist.

Den Heilkundigen dient er, um Leiden der Organe zu erkennen. Legt man ihn in Wasser, welches mit Donf versetzt ist, gewinnt man ein Elixier, mit dem sich die Leiden der Augen lindern lassen. Er vermag Bewusstlose aus ihrer Ohnmacht zu erwecken, wenn man den Stein zwischen die Augenbrauen der Person legt. Er hat die Kraft, den Leidenden von Warzen zu befreien, wozu man den Aquamarin zunächst in Essig legen muss, um ihn alsdann zu feinem Pulver zu zerstoßen. Dies mische man mit Leinöl und Ingwer zu einer Paste, die dem Erkrankten Linderung bringen wird.

Saphir: Der Stein der Travia, das Sinnbild der Reinheit und Beständigkeit, der Stein der Liebenden, die zueinander gefunden haben. In ihm liegt die Kraft des Seelenfriedens und der Freundschaft. Er schützt vor der Macht übler Geister und Dämonen, wenn man ihn mit den Symbolen der Hesinde und der Mada versieht, mit dem Symbol des Praios bewahrt er vor Missgunst und Neid.

Mit dem Zeichen der Travia versehen, schenkt man ihn dem jungen Paar zur Hochzeit, den Bund zu segnen, mit dem Symbol der Tsa gezeichnet, schmückt man damit das Neugeborene, so dass dieses wohl gedeihe.

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, wenn man ihm seinen Wein aus einem Becher reicht, auf dessen Grund ein Saphir liegt, oder wenn man ihm den Saphir pulverisiert in seine Mahlzeit mengt. Doch er kann auch auf andere Weise wirken, dann nämlich, 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. Legt man einen Saphir in der Nacht zum Tag der Treue unter das Kopfkissen, träumt man von dem Mann oder der Frau, den oder die man einst heiraten wird und auch von den Kindern, die man haben wird. 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. Auch kann man ihn mahlen und mit Bräntwein versetzen, wo er gegen allerlei Schmerzen wirksam ist. Eine Gemme aus Saphir, die mit dem Zeichen der Peraine versehen ist, vermag, wenn man sie zu Pulver zerreibt und mit der ersten Milch einer Ziege mischt, frische und alte Wunden schneller zu heilen [Regeneration +1]...

Karneol, auch Blutachat genannt: Dies ist der Stein Borons. Er ist das Sinnbild für Ruhe, Vergessen, innere Kraft, aber auch für das unwiderrufliche Ende. Er geleitet die Seelen sicher in die Hallen des Schweigens. Er spendet den Trauernden Trost, den Rastlosen Ruhe, dem Zornigen Frieden. Mit dem Zeichen des dunklen Herrn versehen, schenkt er dir gnädiges Vergessen, aber er hat auch die Macht, einen Herzenswunsch zu erfüllen. 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 [entsprechende Zauber um 1 Punkt erleichtert]. Es verhindert Besessenheit und Einflüsterung durch böse Geister und Dämonen und vertreibt, mit dem entsprechenden Bannzauber belegt, die lüsterne Laaransbrut. 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. Zerrieben und in roten Wein gemischt, vermag er trübe Gedanken zu vertreiben und die geplagte Seele von ihren Schatten zu befreien. Wenn man ihn über Nacht unter die Zunge legt, vermag er die Zähne wieder weiß zu machen und Zahnschmerzen 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. Er vermag den Kundigen sicher durch die verschlungenen Pfade der astralen Sphäre zu geleiten und bewahrt sie davor, darin verlorenzugehen. 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 [z.B. ANALÜS um 1 Punkt erleichtert]. Den

Jüngern des dunklen Pfades nützt ein Amulett aus Onyxstein, gezeichnet mit den Symbolen der anderen Sphären, des Amazeroth und der Hesinde, den Herrn des verborgenen Wissens oder seine Diener zu beschwören, er öffnet Tore in die anderen Sphären und hilft, dämonische Wesenheiten in unsere Sphäre herabzurufen [Ritual erleichtert].

Versehen 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. Er hilft auch gegen den bösen Blick. In Tränken und Salben heilt er Schlangenbisse und mildert Vergiftungen.

Bergkristall oder Quarz: Er ist der Stein des Firun, zu Stein gewordenen Eis, so hart, dass er nimmermehr schmelzen wird. Mit dem Zeichen der Rondra versehen, kann man mit ihm Stürme vom Himmel herab beschwören 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. Man nutzt ihn in Unsichtbarkeitselixieren, und ein Amulett mit dem Zeichen des Phex macht seinen Träger schattengleich. 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 schnellst 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. Er warnt vor Gefahren, indem er seine Farbe wechselt und behütet seinen Träger vor dem bösen Blick. Amulette mit dem Zeichen des Aves beschützen den Reisenden auf seinen Fahrten und bewahren Pferde vor Lahmheit. Der Türkis zieht das Gold an und bringt seinem Träger Reichtum. Mancher Händler besiegelt einen Handel durch einen mit Türkis versetzten Wein, verspricht ihm dieser Streich doch einen gewinnverheißenden Abschluss. 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 Melancholie. Mit dem Symbol des Boron und

der Hesinde versehen, vermag er den Magus vor Hypnos und beeinflussender Magie zu bewahren [alle entsprechende Zauber um 1 Punkt erschwert]. Die Kraft des Achat lässt Früchte wohl gedeihen. Man kann mit ihm Hagelstürme abwenden. Er findet Anwendung bei Ernte- und Fruchtbarkeitszaubern. Er kuriert Aussatz und lindert Krankheiten der Seele. Wenn man eine mit dem Zeichen des Boron und des Bishdriel versehene Gemme bei werdender Mada für sieben Mal drei Tage und Nächte in Wasser von einer reinen Quelle legt, gewinnt man ein Elixier, das den Leidenden von Alpdrücken und Schlafwandelei befreien kann. 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 lodernden Zorn in der Brust eines Kriegers wecken. Mit den Zeichen des Ingerimm und des Phex versehen, hat er die Macht, Verborgenes aufzudecken, und die Gabe, einen zu Schätzen zu geleiten. Unter seinem Einfluss vermag der Kundige, mächtige Klingen zu schmieden. 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 Antlitz verleihen.

Man benutzt den Stein für Liebeszauber, um das Herz eines Menschen zu entzünden. Um einen Geliebten in feuriger Leidenschaft entbrennen zu lassen, nimmt man einen Amethyst und zerreibt ihn zu feinstem Pulver. Als dann mengt man diesem einen Blutstropfen und eine Träne bei. Diese Mischung streiche man dem Geliebten auf sein Kopfkissen oder gebe sie ihm

in sein Mahl, und er wird in Bälde sich vor Leidenschaft verzehren.

Eine Frau, die einen Amethyst mit dem Zeichen der Tsa in ihrem Gürtel trägt, wird besonders schöne Kinder gebären. Mit dem Zeichen des Boron lindert er Trauer und Not.

Ein Amethyst im Becher schützt vor Trunkenheit, ja, man sagt sogar vor Vergiftung. Auch mag ein Ring mit einem Amethysten von der Trunksucht heilen.

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 machtvoller 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, ein Hexenfluch mag durch sein Wirken gemildert werden oder gar wirkungslos bleiben.

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 Sterbli-

chen, sich wider unnatürliche Wesenheiten zu behaupten. Mit dem Zeichen der Mada versehen, stärkt er die Gabe eines Mediums, geisterhafte Kreaturen zu errahnen, mit dem des Boron öffnet er den Weg, mit den Toten zu sprechen. Im Knauf einer Waffe eingebettet, mag er einen Zauber bergen, underische Kreaturen zu bekämpfen. Seinem Träger offenbart er in den Träumen nahende Gefahren, er behütet ihn vor dem Alpdruck.

Der Heilkundige nutzt ihn, um den Unruhigen und Erregten zu besänftigen, auch weiß er, in Raserei Geratene damit zu beruhigen. Er schenkt dem Kranken erholsamen Schlaf und lässt ihn dadurch neue Kraft schöpfen.

Rosenquarz: Dies ist der Stein der Satuaria, 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. Bespricht man ihn mit dem Namen des dunklen Gottes und seines Dieners Bishdriel, vermag der Rosenquarz Wahrträume zu wecken. 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 Ifirn 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 zu schützen.

In der Heilkunde verwendet man sein Elixier, um Augenleiden zu heilen, sein Pulver wirkt heilsam bei Aufstoßen, Seufzern und anderen kleineren Unwohlheiten.»

—Alaar Zhavino, Codex Emeraldus, in einer Abschrift der Magistra Islailla 'Rai Ishafar; Punin, 873 BF

ZAUBERSCHRIFTEN UND ALCHIMISTISCHE SYMBOLE

«... Wo das Volk das schöne Garethi spricht und die Männer und Frauen der Kirche das Bosparano, wie es uns wohlüberliefert seit alten Zeiten, da kennen die Magi und Magae der Schriften unzählige, die sie geheim und zauberkräftig heißen. Mag die Geheimnis-Tuerei noch einen Sinn und Verstand haben, sich dem Lichte des Herrn zu verbergen, so nicht, dass sie Schriften an Zahl haben mehr als Finger an den Händen, von denen das Selemische der dreimal verfluchten Echsen und das daimonische Zhayado noch die bekanntesten...
... Dass sie aber Zeichen in solcher Zahl verwenden, das deucht mir Symbol des Chaos und darob unheilig.»
—aus dem Wesen des Unbekannten, in der modernen Hilberian-Übersetzung

Ob es nun gilt, das Mysterium und die Reputation zu wahren, oder ob von den Zeichen alleine schon eine Zaubervirkung ausgeht, darüber schweigen sich die Quellen aus – oder besser: Sie liefern Widersprüche in Hülle und Fülle.

Tatsache ist, dass viele – zumal handschriftliche Aufzeichnungen – von Zauberkundigen nur so vor Zaubersymbolen der einen oder anderen Art strotzen. Es lässt sich zwar feststellen, dass die *Matrices*, die Zaubermuster, in der Tat mit bestimmten Handbewegungen korrespondieren, wie sie bei fast jeglicher Form von Zauberei vonnöten sind; von den Zauberschriften jedoch kann ähnliches nicht behauptet werden.

Im folgenden stellen wir Ihnen einige der beliebtesten Schriften und Sprachen vor, wie sie Ihren Helden in alten Manuskripten und geheimen Aufzeichnungen in die Hände fallen können:

ECHSENSCHRIFTEN

Von der Schrift der Herrscher von ZzeTha ist uns nur wenig überliefert geblieben, was natürlich der Spekulation über die Wirkung echsischer Zeichen breiten Raum gibt. Am bekanntesten sind die Yash'Hualay-Glyphen, die sich als Steinschnitte auf einigen Stelen finden, die in der Nähe von Khunchom entdeckt wurden, aber auch einige vergessene Tempel in den Selem Sümpfen tragen ganze Wandinschriften in diesen Zeichen.

Bislang konnten von Schriftkundigen etwa 800 verschiedene Zeichen entdeckt und entschlüsselt werden. Weitere 2.000 harren noch der Übersetzung – und damit ist angeblich weniger als ein Zehntel aller damals verwendeten Zeichen (des sogenannten Chuchas) bekannt.

Außer auf Ruinen aus der Echsenzeit finden sich die echsischen Glyphen nur noch in einigen uralten Werken, die sich mit Kult und Magie der Vorzeit beschäftigen. Inwieweit diese allerdings durch mehrfache Abschrift noch dem Original entsprechen, bleibt ungeklärt.

ZELEMJA

Außer in Selem und Umgebung wird das hochkomplizierte Zelemja nicht mehr gesprochen und geschrieben, jedoch existieren einige Schriften aus der Frühzeit der (tulamidischen) Menschheit, die ausschließlich in Zelemja verfasst und in den Glyphen des Chrmk niedergelegt sind (darunter die Zeichen auf den Säulen von Bastrabuns Bann), die die Geheimnisse der Echsen und deren Magie beschreiben sollen und deshalb in zauberkundigen Kreisen ausgesprochen beliebt sind. Bisweilen legt auch heute noch ein Zauberer seine Ergebnisse in Zelemja nieder, um ihnen den Hauch des 'uralten Echsischen' zu geben. Als Sprache kennt das Zelemja noch sehr viele Lehn- und Fremdworte aus dem Echsischen, was wohl auch den Grund dafür darstellt, dass einige Echsenmenschen sich in dieser Sprache verständigen können. Das Chrmk wiederum ist auch (in Variationen) die Schrift des Rssahh, der modernen 'Verkehrssprache' der Achaz und anderer Echsenwesen.

DRAKNED-GLYPHEN

Dies soll die schriftliche Umsetzung der drachischen Geistsprache sein. Entwickelt wurde sie (in der heute gebräuchlichen

Form) vor etwa 1000 Jahren von Pher Drodont, der laut eigenen Aufzeichnungen in engem Kontakt mit allerlei Arten von Drachen stand. In seinem *Kompendium Drakomagika* finden sich eine Grammatik des Drachischen wie auch die 837 wichtigsten Zeichen des Drakned. Drakned-Glyphen finden natürlich vor allem Verwendung, wenn es gilt, drachische Magie zu beschreiben, oder bei der Schaffung von Artefakten aus drachischen Komponenten.

ZHAYAD

Ohne Zweifel die beliebteste (Geheim-)schrift und -sprache der Magier ist das Zhayad, eine Sprache der alle möglichen und unmöglichen Eigenschaften zugeschrieben werden: Sie soll die Sprache der Niederhöhlen sein, ihre einzelnen Zeichen sollen lang vergessene Zaubersprüche hervorrufen, die Wahren Namen von Dämonen müssten in dieser Schrift niedergelegt werden, eine in Zhayad niedergelegte These erfordere weniger Kraftaufwand und dergleichen mehr.

Tatsache ist, dass kein dämonologisches Werk ohne Zeichen in Zhayad auskommt, und dass sich bei vielen – bei weitem aber nicht bei allen! – Beschwörern durchgesetzt hat, die Namen der Dämonen durch zusammengezogene Zeichen (Ligaturen) des Zhayad darzustellen, wobei man sich aber auch nicht einig ist, welche Lautzeichen welchen Namens nun eigentlich verwendet werden müssen. (eine weitere Schule verwendet für jeden Dämon ein speziell entwickeltes Zeichen, das angeblich auf Sphärenkonstellationen beruht, die dem Dämon gefällig sind). Die Zeichen des Zhayad finden Sie auf Seite 170.

ZAUBERKRÄFTIGE GEHEIMSCHRIFTEN

Da sich das Zhayad wenig für den gewöhnlichen Schriftverkehr eignet, haben alle Gruppen von Zauberkundigen (mit Ausnahme der Druiden und Geoden, versteht sich) spezielle Geheimschriften entwickelt, um ihre Erkenntnisse vor den Augen Uneingeweihter zu verbergen. Es würde hier zu weit führen, die mindestens zwei Dutzend Geheimschriften aufzuführen, die im Laufe der Zeit entstanden sind; zwei davon verdienen jedoch besondere Erwähnung.

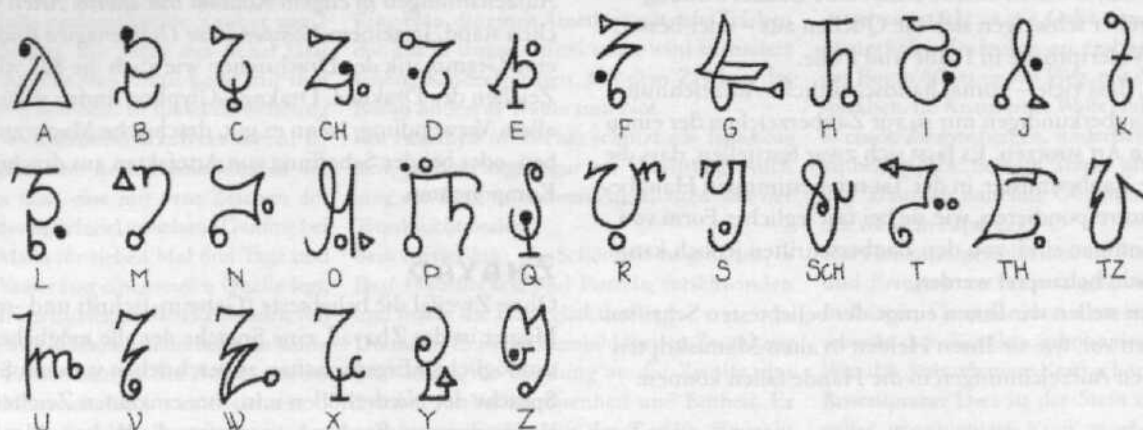
Das *Nanduria* oder *Nandusschrift* kann heutzutage kaum noch als Geheimschrift bezeichnet werden, da diese Schrift nicht nur unter Magiern, sondern vor allem unter Hexen und Alchimisten weite Verbreitung gefunden hat. Es ist vor allem für Gravuren auf Talismanen und Amuletten beliebt, kann aber auch als Schreibschrift verwendet werden. Die 26 (üblichen) Zeichen des Nanduria finden Sie auf der nächsten Seite.

Die am meisten von Geheimnissen umwobene Zauberschrift ist eindeutig das *Arkanil*, das während der Magierkriege entdeckt (oder erfunden?) wurde und dem man ähnliche Eigenschaften wie dem Zhayad zuschreibt. Diese, auch *Rohalsschrift* genannten, Zeichen finden nur wenig Verwendung, da man ihnen solche ungeahnten Möglichkeiten zuschreibt, dass die meisten Zauberkundigen lieber die Finger davon lassen.

ALCHIMISTISCHE UND ASTROLOGISCHE SYMBOLE

Weniger in den Bereich der Geheim- als den der Kurzschriften fallen die Symbole der Alchimisten und der Astrologen, die für

EINE FORM DES ZHAYAD



DIE ZEICHEN DES ПАНДУРИА



BEKANNTE ALCHIMISTISCHE SYMBOLE

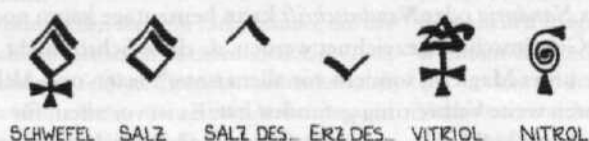
DIE ELEMENTE



BEISPIELE FÜR ALCHIMISTISCHE METALL-SYMBOLE



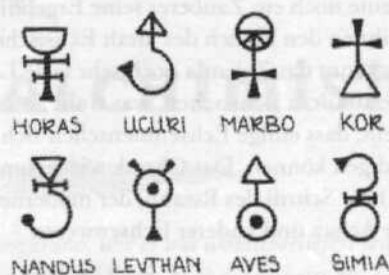
ALCHIMISTISCHE STOFFE



ALCHIMISTISCHE MASSE UND PROZESSE



BEKANNTE ASTROLOGISCHE SYMBOLE



DER NAMENLOSE



MADA ALS
GOTTHEIT



PHASEN DES MADAMALS

Rezepturen und Sphärenkonstellationen Verwendung finden. Sie sind allerdings seit sicherlich 1.500 Jahren in Gebrauch und daher nicht nur bei den genannten Personenkreisen, sondern auch bei allen anderen Zauberkundigen, ja sogar bei Geweihten (vornehmlich denen der Hesinde) verbreitet. Gesammelt, katalogisiert und aufgezeichnet wurden sie von Niobara (Astrologie) und Paramanthus (Alchimie), so dass seit mittlerweile 400 Jahren in ganz Aventurien einheitliche Zeichen zu finden sind.

Alchimie: Die alchimistischen Symbole basieren auf den Zeichen der Elemente, die in vielfältiger Weise kombiniert werden können. So erkennt man z.B. in den Zeichen für die Prozesse *auflösen* und *erhitzen* die elementaren Symbole von Wasser und Feuer, während das Zeichen für Vitriol (Schwefelsäure) auf den Kürzeln für Schwefel, Wasser (Flüssigkeit) und Feuer (Säure) beruht.

Astrologie: Götter, Wandelsterne, Sphären, das Madamal – all dies findet seinen Niederschlag in den astrologischen Symbolen, die nicht nur bei der Horoskopstellung, sondern auch bei der Navigation und der Fertigung von Sternkarten für bestimmte Daten in Gebrauch sind, und auch gerne auf Amuletten die Kraft der Götter und Götterkinder symbolisieren sollen.

Weitere Symbole: Ausgehend von den alchimistischen und astrologischen Symbolen haben die Magier ein weiteres System von Kurzzeichen für verschiedene Arten von Zauberei entwickelt, das als Grundsymbole die Spezialgebiete der Magie, die Zeichen der Elemente und solche 'Prozesse' wie *Schutz vor*, *Bannung von*, *Artefakt des*, *Verstärkung* und dergleichen enthält. Einige gebräuchliche Zeichen finden Sie auf **Seite 170**; eine größere Auswahl steht ihnen in **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** zur Verfügung.

HANDZEICHEN

Als interessantes Detail am Rande bliebe zu erwähnen, dass einige der Zaubersymbole auch Eingang in den allgemeinen 'Sprachgebrauch' gefunden haben (sofern man bei Handzeichen von Sprache reden kann):

Das wohl bekannteste Zeichen ist die *Abwehr des Bösen*, ein mit der rechten Hand dargestelltes, gehörntes Dämonenhaupt: Daumen, Mittel- und Ringfinger aufeinandergelegt, Zeigefinger und kleiner Finger weit abgespreizt. Dieses Zeichen soll vor allerlei Unheil und Magie bewahren, vom Bösen Blick über Besessenheit bis hin zum Angriff von Dienern des Namenlosen. Tatsächlich wirkt die Geste bisweilen irritierend auf feindselige Magier – man sollte sie nicht als reinen Aberglauben abtun!

Ebenfalls weit bekannt ist die *Praiosscheibe*, ein mit dem Zeigefinger der rechten Hand in die Luft gezeichneter Kreis, der je nach Umständen die Segnung des Gegenübers, Anrufung der Heiligen oder die Abwehr von Unheil – oft auch alles in einem – symbolisieren soll.

Beliebt als Tischsegen ist auch das *Zeichen Travias*, eine in die Luft gezeichnete Gans, oder besser: ein großes "Fragezeichen" mit An- und Abkreis als symbolische Verkürzung des astrologischen Zeichens; auch als Ehesegen oder Treueschwur.

Letztlich bleibt noch die *Einsegnung der Magier* oder die *Fünf ist Sechs* zu nennen, die gerne vor größeren magischen Manipulationen Anwendung findet: Ein Pentagramm, das mit der offenen rechten Hand auf den Körper gezeichnet wird. Dabei werden in Reihenfolge Stirn, rechte Hüfte, linke Schulter, rechte Schulter, linke Hüfte und Stirn berührt und dabei folgende (je nach Region oder Schule leicht abgewandelte) Formel gesprochen: "Im Namen des verändernden Feuers, des ewigen Felses, des grimmigen Frostes, des wandelbaren Wassers, des lebensspendenden Humus und der flüchtigen Luft."

BANNKREISE UND SCHUTZZEICHEN

"So alt wie die denkenden Wesen, so alt ist der Drang dieser Wesen danach, sich gegen das Böse, das Unvorhergesehene, gegen Unglück und Dämonenwirken zu schützen. Ist es das Gebet des Gläubigen, das göttlichen Schutz gegen allen Unbill sucht, so schufen die Abergläubigen aller Kulturen eine unüberschaubare Vielfalt von Schutzzeichen, die nicht selten mit astraler Kraft zu tatsächlichem Wirken fähig waren. Die Vollendung fand die Suche nach weltlicher Hilfe vor allen denkbaren Gefahren in der Kunst der magischen Bannkreise, die es nun in ebenso vielfältiger Art gibt. Und so viele bekannte Möglichkeiten uns zu schützen es heutzutage gibt, so viele mögen bereits vergessen oder fern des menschlichen Wissens liegen."

—aus einer Vorlesung an der Bannakademie zu Ysilia, 25 Hal

ABERGLAUBE UND GLAUBE

Schutz vor dem Bösen werden vor allem den Symbolen der alveranischen Göttern zugeschrieben, wobei ein Amulett aus dem edlen Stein mit dem Zeichen des Gottes versehen, dem auch der Stein zugeschrieben wird, ein sehr begehrtes Schmuckstück darstellt. Allerdings wird man selten hierunter tatsächlich geweihten, mit göttlicher Kraft erfüllten, Schmuck finden. Schützende Zaubersymbole auf solche Göttersymbole zu legen – sei es ein ARMATRUTZ oder ein warnender EXPOSAMI

– ist je nach Gottheit (und Landstrich) wohlgefällig, geduldet oder schlicht gotteslästerlich.

Die Zeichen der Götter aber auch Symbole, die für Alveraniare, die Zahlenmystik der Novadis, die Zweieinigkeit der Maraskaner, thorwalsche Tugenden oder die Geister des Regengebirges stehen, finden sich auch auf weniger edlen Materialien und nicht nur auf Schmuck, sondern auch geschnitzt und gemalt auf Türbalken und –schwällen, als Beschläge an Fahrzeugen jeglicher Art, gemeißelt in Torbögen, als Hautmalerei und

Tätowierung und vielerorts und in vieler Gestalt mehr. Auch der Onyx-Schmuck der Firnelfen, zumeist in Form eines Auges, kann man zu solchen Schutzzeichen zählen. All diese Zeichen sollen das Wohlergehen des Bedachten sicherstellen, wobei die meisten dieser Dinge durch den Glauben ihrer Trägers ihre Wirksamkeit erhalten.

MAGISCHE ZEICHEN

Um ein Ding mit einem magischen Schutz-, Bann- oder Wirkungszeichen zu versehen, bedarf es astraler Kraft und der Fähigkeit zur magischen Verzauberung. Ein Zeichen alleine hat nie eine magische Wirkung. Es ist die Fertigung des Zeichens, die magische Handlung an sich, die der Verzauberung entspricht. Üblicherweise ist dafür eine der Sonderfertigkeiten *Zauberzeichen* (AZ 160) oder *Runenkunde* (AZ 158) vonnöten, unter Umständen kann dies aber sogar ein Magiedilettant bewirken, der sich seiner Fähigkeit womöglich gar nicht bewusst ist: z.B. ein fahrender Händler, der Amulette und Figuren herstellt und verkauft, die hin und wieder durch eine Art PSYCHOSTABILIS tatsächlich gegen 'böse Hexerei' Wirkung zeigen.

Die meisten Magiekundigen der Jetztzeit nutzen je nach ihrer Ausrichtung verschiedenste Zeichen, namentlich die alten, überlieferten Varianten der Schriften der Ahnen (Angram-Glyphen, Asdharia, hjaldingsche Runen) oder speziell zu solchen Zwecken geschaffene Kunstschriften wie das potente (angeblich allein aus der Macht der Zeichen heraus) Arkanil, das eher dem Umgang mit Dämonen zugeordnete Zhayad oder das von Alchimisten, Hexen und Magiern gleichermaßen gern verwendete Nanduria.

Aber auch ohne Schrift gibt es Symbolik in vielfältiger Art, die kulturschaffende Wesen zu ihrem Schutz zu nutzen wissen: Manch schamanistischer Hautmaler, tulamidischer Goldschmied oder Teppichknüpfer bemüht Figuren, Farben und Zeichen uralter Handwerkskunst, denen ihre eigene Magie anhaftet.

Regelungen zu diesen Zeichen, die im Endeffekt zur Erstellung eigener Zauber dienen, seien es Wachrunen oder Todesglyphen, finden Sie in **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**. Im Endeffekt benützt man eine der oben erwähnten Sonderfertigkeiten und ein Handwerkstalent (Malen/Zeichnen, Holzbearbeitung, Tätowierer, Webkunst), mit dem man die Zeichen kunstgerecht aufbringen kann. Sodann lässt man eine bestimmte Menge Astralenergie in die Muster fließen und erhält eine 'Zauberglyphe', die meist für einen längeren Zeitraum (ein Jahr und ein Tag sind üblich). Der Zeitaufwand für die Erstellung eines solchen Zeichens beträgt in seltenen Fällen eine Stunde, meist aber eher Tage und Wochen, wenn nicht Monate.

Weitere Verbreitung haben in letzter Zeit jene Glyphen gefunden, die dazu dienen, den APPLICATUS in Zeit und Komplexität des Auslösers zu verändern.

SCHUTZKREISE

Jede Kultur und magische Tradition kennt ihre Schutzkreise, um vor dem Außen oder aber auch dem Innen eines solchen

Kreises zu schützen, und GARDIANUM und WAND AUS ELEMENT, BAND UND FESSEL oder die Zonenwirkungen antimagischer Formeln haben auch ihren Eingang in die Spruchmagie gefunden. In früheren Zeiten waren die ritualisierte Erschaffung von permanenten Bannmeilen und -kreisen Aufgabe einer ganzen Generation von Magiern; *Bastrabuns Bann* sei hier als großartigstes Beispiel genannt. Solche Techniken bleiben aber den Zauberern der Jetztzeit bislang verschlossen, auch, wenn im Rahmen des Kampfes gegen die borbadianischen Horden hier viele alte Erkenntnisse ans Licht gebracht wurden.

Die verbliebenen heutigen, stationäre, mehr oder weniger permanente Schutzkreise sind die Steinkreise der Druiden und Geoden, einige wenige Festplätze von Hexen und jene Orte, an denen die Kraft eines Knotens (siehe S. 95ff.) durch Zauberei verstärkt und in eine schützende Form gebracht wurde. Zumeist 'ruhen' diese Kreise, zeigen nur eine schwache magische Aura und bleiben ohne erkennbare Auswirkung auf den sie Betretenden. Sie werden erst dann aktiviert, wenn ihr Hüter es für notwendig erachtet. Gerade aus jüngster Zeit sind Gerüchte aus den Schwarzen Landen gedrungen, dass mehrfach Druiden mittels DRUIDENRACHE ihre Lebenskraft in den Schutz ihrer Haine fließen ließen, was aber wohl kaum alle Haine vor der Zerstörung bewahrt haben dürfte.

Auch die Entrückung eines Ortes in eine Globule oder Mindersphäre wird von manchem Magier als Schutzkreiserstellung angesehen. Allein scheint dies nunmehr allein Feen- und Koboldwerk zu sein, auch wenn in früheren Zeiten sowohl die Echsen- als auch die Elfenvölker solcherlei Schutz ihrer teuersten Orte zu kennen schienen. Glaubt man alten Überlieferungen, erforderte dies immer ein Ritual größeren, heute kaum mehr vorstellbaren Ausmaßes.

Angesichts der Gefahren, die aus den Schwarzen Landen den heutigen Völkern drohen, ganz zu schweigen von den Unternehmungen aufrechter Recken in jenen verfluchten Landstrichen, ist das Interesse an wirksamen, wenn auch nur wenige Stunden dauerhaften aber mehrere Schritt durchmessenden magischen Schutzkreisen enorm gewachsen. Führend in solcher Forschung ist eine gemeinsame Gruppe von Magiern (und einigen Druiden) aus Khunchom, Punin, Perricum und dem Konzil der Elemente. Man untersucht hierbei insbesondere die Nutzung des UNITATIO in Verbindung mit den bereits bekannten Schutz- oder elementaren Formeln. Die ersten Ergebnisse lassen die Hoffnung zu, dass hier grundlegendstes Rüstzeug für zukünftige Operationen in den Schwarzen Landen gefunden werden wird – wie viele Stosstrupps sind bereits allein an Übermüdung gescheitert, weil ihnen kein Ort die Sicherheit auch nur für eine kurzfristige Rast geben konnte; wie viele Recken erlagen dem Wahnsinn unter den pausenlosen sinnverwirrenden Schrecken dieser Gegenden? Ein IGNORANTIA oder ein WIDERWILLE auf einen Lagerplatz ausgedehnt, könnten hier bereits Hilfe bringen, aber natürlich sind mit dem Lied der Reinheit und dem DÄMONENBANN auch Wirkungen bekannt, die das Land selbst vom verderblichen Einfluss reinigen können.

Auch zur Ritualisierung und Fixierung von Schutzkreisen finden Sie mehr im Ergänzungsband **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**.

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. 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 geheißen 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, nemeqathäischen, 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 Alveraniere, 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.

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 Träumen oder fuer denjenigen, 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 Etherisches Geflüster; Tuzak 136 v.H.; aus dem Tulamidyä

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 Amazeroths ...

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 Hellschauen; 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 Elohs Crhelan; Hauptwerk der alten Magierphilosophie mit Angaben zur Macht der Träume

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 174.

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 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 fremdverursachter 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 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 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 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 (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 den Auswirkungen von Zaubern die ZfP*, bei Geistern, Göttern und Dämonen einen Wert, der bis zu 5W6 Punkten betragen kann.
- 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 BLICK IN DIE GEDANKEN sowie – als Wichtigstes – die TRAUMGESTALT. Eventuelle weitere Möglichkeiten bestehen noch vermittelt TIERGEDANKEN (so unterschiedlich sind die Erfahrungswelten von Tieren und die Vorstellungswelten von Träumern bisweilen gar nicht ...), dem Traumseherin-Ritual der Zibiljas, 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 behaltenen 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 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 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 SONDERFERTIGKEIT »TRAUMGÄNGER«

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* (AZ 159f.) 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.

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.«

—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. 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 typische Traumverursacher werden wir mit ihren Kampfwerten in **Götter & Dämonen** präsentieren). 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' Zaubern 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 Zaubersprobe um die RD erschwert; die Zauberkosten das Fünffache. Alle gegen den Träumer gerichteten Zaubern 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 Zaubern durch Träume zu 'kanalisieren'.

Diese Ausnahmen bezeichnen auch zwei der drei Punkte, wo Zaubern aus der Traumwelt in die Wirklichkeit übertreten können (der dritte ist die Traumgängerin). Alle anderen Zaubern wirken nur innerhalb der Traumwelt.

Bestimmte Zaubern, namentlich alle Beschwörungen (und auch Austreibungen), zeigen in der Traumwelt keine Wirkung, während Illusionen dem Zaubernenden 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 ershen:

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, 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 Zaubersproben 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 in **Götter & Dämonen**.

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.

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. [...]«

—Brevier der Zwölggöttlichen Unterweisung, Ausgabe von 33 vor Hal

»Oh wie gut, dass niemand weiß, dass ich Vergopochteli heiße!«

—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 Sieher 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-Salpertin, Almanach des Volksglaubens, 72 vor Hal

»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.

Natürgemäß 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.«

—Menschen und Nichtmenschen - ein phänotypischer Vergleich, Hesindegeweiheter Strathus, um 480 vor Hal, 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 Funken 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 Leuchtfeuer, 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 1.000 vor Hal

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 Erzschorlen 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 Erzwürge 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 jemandem, so kann man über seine tief innewohnenden 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 Legendenden 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 wohlgeheilten '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 *Beeinflussung*, *Beherrschung*, *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 *Beherrschung* 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 Spielleiters erleichtert sein.

● 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 Aus-

wirkungen haben. Details sind dem Spielleiter überlassen. Wer den Wahren Namen einer Zauberkreatur 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 Arkanil-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 Versklavung bis hin zur Verwandlung in grässliche Finsterwesen oder hübsche Prinzen).

Geister: ihnen wird der Wahre Name oft mit dem Tod offenbar; Namensmeister können sie vertreiben, herbeirufen oder verfluchen.

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 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.

Dämonen: Invokation, Beherrschung und Austreibung fallen leichter. (siehe hierzu

S. 133ff. sowie **Götter & Dämonen**). Die o.g. Auswirkungen auf die Beherrschung gelten jedoch nicht.

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, Malgorzata, Agapyr) und Riesen (Glantuban, Ishyatralin) können Sie davon ausgehen, dass es sich nur um 'Rufnamen' handelt, wenn nicht explizit Gegenteiliges behauptet wird.

CHRONICA MAGICA

Äonenlang hat Magie die Welt geprägt und ihr Gefüge, das Hellsichtige als Matrix bezeichnen, 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, zeitigt bis heute Folgen oder hat sich ein Vermächtnis bewahrt. Viele Naturzauberkundige meinen, dass die astrale Kraft - 'Sumus Atem' - seit Anbeginn der Zeit stets 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'ashtarra*; um 2750, 2400, 2000, 1550, 1000, 450 vor Hal) unterbrochen werden, begleitet vom

Auftauchen von Kometen, Vulkanausbrüchen, Himmelserscheinungen oder sonstigen Phänomenen.

Eine allgemeine Historie Aventuriens finden Sie in **Die Welt des Schwarzen Auges**, S. 6. 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, die alle in Jahren vor Hal datiert sind, finden Sie zu jeder Epoche einen Abschnitt, der ihnen kurz den Stand der Zauberei 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'Nav und Ssad'Huarr, die der erschlagenen Sumu wieder Leben einhauchen wollten. Weit präsent 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, zeiteinsparnde Zauberverke ersannen, unbesungene Schlachten schlugen und undenkbar Invokationen vollführten.

Heute, wiederum Ewigkeiten später, haben nur die kraftvollsten Manipulationen und verborgendsten Mysterien den ewig wandelnden Verlauf der Kraftlinien überstanden.

Das einzige grob datierbare Ereignis aus dieser Zeit (um 37.000) 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 Beschwörungen, Verwandlungen, Beherrschungen und Illusionen. Schamanismus als

urtümliche Magieform bei allen primitiven Völkern verbreitet.

Schriftwerke: Inschriften von Drakonia

Relikte: scheinbare Naturformationen wie Flüsse, Inseln, Berge und Krater; dreiaugige 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 Jahrhundertauf tausende überdauern können (Gold, Edel- und Schmuckstein, Obsidian, Gwen Petryl, Sternenmetall, ...); Zeitgefängnisse in Höhlen, Kristalldomen und untermeerischen Abgründen.

PYRDACORS ZEITALTER

Nach der echsischen Blütezeit im 10. Zeitalter wurde Aventurien von der Herrschaft des Gottdrachen Pyrdacor geprägt, die Magietraditionen sowohl unter seinen Anhängern (Kristallomanten, hochelfische Zaubermeister) als auch seinen Gegnern (Geoden) entstehen ließ.

um 10.000 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 5500 Elementarkrieg Pyrdacors gegen die Zwerge: Erzgeister fahren in Waffen, Grubenerz und Werkzeug und erschlagen die Zwerge.

um 5400 Geleitet von Träumen bildet sich aus einigen zauberkundigen Zwergen die Gemeinschaft der Geoden, 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 Teilung der Geoden in die Diener Sumus und die Herren der Erde.

um 5000 *Ometheon* entwickelt im hochelfischen Himmelsturm die bis heute überlieferte Form der Magierphilosophie, in Folge gerät diese Stadt im Eis jedoch unter den finsternen Einfluss *Pardonas*, unter Führung *Emetiels* fliehen viele Elfen in die Grimmfrostöde: die ersten Firnelfen.

um 4000 Trolle stehlen das Erste Schwarze Auge, eines der machtvollsten Artefakte aller Zeiten, aus Pyrdacors Hort und verbergen es im ewigen Eis.

um 3100 Zweiter Drachenkrieg. Der Thron der Riesin Chalwen wird von 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 Reich von A'Tall im Südmeer, Zze Tha verschwindet durch ein unaussprechliches Ritual in einer Globule.

Stand der Magie: Elfenlieder, deren Zahl zugunsten von Sprüchen immer mehr abnimmt; Höhepunkt unkomplexer Spruchmagie in den Bereiche 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, Leuchtsteine, Luftleiter, ewige Lieder, zahlreiche INFINITUM-Artefakte. Echsisch: Schlangengeräusche (H'Chuchas), versiegelte Zikkurate, Pyramiden, Himmelstreppen, in den Limbus entrückte Ritualplätze, Wächterartefakte (dämonisch), Leviatangerippe, verfluchte Gemmen, konservierte Achazleichen. Geodisch: Steinkreise, Hinkelsteine, Dornenlabyrinth, Obsidian, keine schriftliche Überlieferung, kein Metall.

DIE URTULAMIDEN

um 3000 *Rashtul-al-Sheik*, vielleicht ein schamanistischer Kämpfer, führt die Tulamiden aus dem Raschtulswall, erreicht angeblich mittels echsischer Rituale ein Alter von 306 Jahren und legt den Grundstein zu einer magischen Schule in Rashdul (erste Kophtanim; spricht: Koffta/-niem).

ca. 2750 Sein Sohn Bastrabun errichtet die großen Bannlinien gegen die in die Selemersümpfe und nach Maraskan vertriebenen Echsen; Gründung Khunchoms auf den Ruinen Yash'hualays samt einer dortigen Zauberschule (Mudramulim).

2664 Die Beni Nurbad und Al'Hani ziehen aus dem Balash nach Norden, wo sie die Magietradition der schlangenanbetenden Zibilljas entwickeln.

2602 In Fasar kommen Kophtanim an die Macht (*Magiermogule vom Gadang*), die die bedeutendste Magokratie der geschriebenen Geschichte errichten. Mit Armeen von Riesenameisen, Skorpionmenschen und Leichenfressern erobern sie die Sultanate Gorien, Oron und Nebachot.

2334 – 2319 Der Skorpionkrieg zwischen Sultan Sulman von Khunchom und den Mogulen toben im Land der Ersten Sonne, Streiter mit Zaubewaffen kämpfen gegen Chimären. Gorien wird durch den (vermutlich dämonischen) Großen Schwarm verwüstet (2325), die Stadt Zhamorra dem Erdboden gleichgemacht (2320), ehe Sulman endlich den Sieg davonträgt.

2317 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 2200 Sultan Amr al-Dhubb lässt im tiefen Süden die echsischen Tempelpyramiden H'Rabaa, Gulagal und Nabuleth erstürmen, um den Ssrkhrsechim ihre Geheimnisse zu entreißen.

1500 Sultan Sheranbil V. soll dank eines echsischen Rituals, bei dem er alljährlich in einen mächtigen Zauberkessel stieg, über 100 Jahre regieren. Sein Verschwinden löst ein 111 Jahre dauerndes Interregnum aus, in dem es niemanden gibt, der die verfallende Kraft von Bastrabuns Bann erneuern könnte.

ab 1100 Die alte Magietradition der Kophtanim geht in der Gemeinschaft der güldenländischen Magier auf, die Zauberei der Mudramulim gerät langsam in Vergessenheit.

1099 Ein Stern fällt vor Elem ins Meer und zerstört die mächtige Metropole und Teile des untermeerischen Krakonierreiches Wahjad. Häufige Artefakte aus Meteoreisen werden möglich.

ca. 1000 Tulamidische Zauberer tilgen die Stadt Yasra am Ongalo vom Angesicht der Welt; Druiden und Dschinnenbeschwörer beleben das Ewige Konzil der Elementaren Gewalten zu Drakonia erneut.

Stand der Magie: Aus einer urtümlichen Stammeszauberei entwickelten sich dank echsischer Überlieferungen (sowie laut Märchen geborgenem 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 Mudramul (Glyphenzauberei, stark ritualisierte Bann-, Beherrschungs-, und Objektmagie). Wirken von Zauberei spielte sich vor allem in kleiner Alltagszauberei oder gewaltigen Ritualwerken ab, die Lücke dazwischen wurden von manifestierter Zauberei (Chimären, Artefakte, Dschinne) ausgefüllt.

Schriftwerke: Der Zhamorrahianische Almanach (verschollen), Liber Zhammorica per Satinav (verschollen), Die Fünff Arkanen Capitel H'Ranga betreffend, Die Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes, Ymash'dar Zuul (verschollen), Enzyklopaedia Sauria

Relikte: Papyrusrollen, Tontafeln (Yash'hualay-Glyphen, Zelemya, Ur-Tulamida, schriftliche Quellen stets legendenhaft verbrämt, so gut wie nie knapp und sachlich), Ruinen geschleifter Städte, steinerne Observatorien, 'Magiergräber' (unheimlicher Hügel, Festungs- oder Tempelruine), Zauberstandbilder, versteinerte Monstren, Wächtermumien, Kanopen, Fliegende Teppiche, Zaubertand und Talismane

BOSPARANS AUFSTIEG UND FALL

ca. 2500 Landung der Hjäldinger und Imperialgüldenländer an der Westküste, die vermutlich jeweils Zauberkraft (auf universaler Beschwörungsgrundlage) aus dem fernen Westen mitbringen. Unter letzteren finden sich auch Grolme, die sich bald absentieren und ihre eigenen Kulturen begründen.

2242 Laut Ahnenreihe der Akademie wird in Olport die Runajasko durch einen Firnelfen begründet. Hjalldingsche Runenzauberei trifft hier auf aventurische Spruchmagie und bildet eine erste fruchtbare Symbiose.

1869 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.

1864 Von magischem Sternengeflüster geleitete Oger fallen im Ersten Zug der Oger in Gareth ein und stoppen die Ausbreitung des Alten Reiches.

1813 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 Gründung der legendären Zaubera Akademie zu Bosparan. Das Wesen der Gildenzauberei bildet sich in der folgenden Zeit heraus, personifiziert durch den sagenhaften Zauberer *Basilus der Große*.

1793 Ältester erhaltener Bericht über Kontakt zu den uralamidischen Zauberkundigen, ein Reisebericht erwähnt eine Beherrschungsschule zu Fasar.

1750 Erste bekannte Berichte über Hexen und Druiden. Erstere entstammen womöglich dem Zusammenwachsen von güldenländischem Sumuritus mit einem sterbenden Echsenkult (Ssad'Huarr) und seiner Magie. Letztere waren die Schüler zwergischer Geoden.

1712 Jandora beschreibt in Bosparan die Stabzauber.

1614 Kronprinz Fran von Bosparan gründet die Academia der Hohen Magie zu Punin; in späteren Jahren erforscht er als Horas arkane Blutpraktiken, das Schamanentum der Wudu, sammelt eine Vielzahl von Formeln und steigt zu einem der mächtigsten Magier seiner Zeit auf.

1561 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.

1557 Nachdem er vier Jahre lang weder gesprochen noch gegessen hatte, wird Fran-Horas aus seinem Palast vermutlich von den Dämonen geholt, um die Qualen der Seelenmühle zu erleiden.

um 1550 Die sechs letzten Helden und sieben geweihte Magier der Hesinde erstürmen unter der Führung des Basilus H'Rabaal, schmelzen das heilige Schwert Siebenstreich im Purpurfeuer ein und formen aus ihm die Sieben Magischen Kelche.

1445 Die Aufzeichnung eines Konvents spricht von 16 existenten Magierschulen und 5 Orden. ca. 1200 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 1080 Gründung der Silem-Horas-Bibliothek

ca. 1000 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 Harpiyen werden erstmals in größerer Zahl erwähnt.

993 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 Horasiens Imperatque zu Bosparan, der Hesindetempel 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 Waldmenschen-Schamanismus unter den Wudu.

Schriftwerke: Frühzeit: Das Arcanum, Zauberstern und Silberhaar, Friedenskaiser: erste Enzyklopaedia Magica, Die Magie des Stabes, Codex Dimensionis, Die Formelsammlung des Fran-Horas (verschollen), Dunkle Zeiten: Wege ohne Namen, Naranda Ulthagi (verschollen), Kusliker Kaiser: Porta Aithericca, Compendium Drakomagia, Philosophia Magica

Relikte: Pergamentschriften, Quartbücher (Aureliani, ab 1600 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 PRIESTERKaiser

um 990 Gründung der Akademie Schwert&Stab zu Beilunk und der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth; viele Gildenhäuser in Yaqurien werden geschlossen, die Zauberei möglichst auf Reichstreue eingeschworen, regionale Hexenverfolgungen.

ca. 950 – 750 Eine hohe 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. 880 Entdeckung der Firnelfen und ihrer Magie.

um 876 Angeblich Erfindung des Hylailer Feuers durch Algor Tonn auf den Zyklopeninseln.

um 800 Das Konzil der Geister im Regenwald vernichtet sich angeblich selbst; Überlebende gründen die Dunkle Halle der Geister zu Brabak.

ca. 740 Der aranische König Amaryd bezwingt die Dämonin Shaz-man-yat im Djerim Yaleth.

ca. 680 Gründung der Halle des Quecksilbers zu Festum und Wiederentdeckung der Kugelzauber durch Erzmagus Mandricon.

658 Machtergreifung der Priesterkaiser, Schließung vieler Magierakademien und Bibliotheken, die meisten magischen Künste müssen im Verborgenen gewirkt werden.

um 650 Unter Priesterkaiser Aldec größte Hexenverbrennungen der Geschichte, die fast zur Auslöschung der Töchter Satuaris führen. Auf den Scheiterhaufen brennen auch Magier, Druiden, Elfen, Zauberdilettanten und Unschuldige.

um 580 Die Koscher Hexe *Sarasandra* führt einen erbitterten Kampf gegen Kaiser Kathays Praiospriesterschaft und teilt die Hexenschaft in zwölf Großzirkel.

Stand der Magie: Nach dem Untergang von Diamantenerm Sultanat und Bosparanischem Reich gerät viel Wissen in Vergessenheit. Entwicklung der klassischen Antimagie, die auch unter den Priesterkaisern besteht; Aufleben der Alchimie ab 550 (Paramanthus-Laboratorien in Havena). Die Geweihtenherrschaft 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, Ominibus et Portentis, Hermetische und Occulte Verschluesze und Sicherungen, Arachnoides Almages, Lexikon der Alchimie

Relikte: kompakte, stabile Bücher (Bosparano oder Tulamidy, 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 Praiostempel.

**DAS GOLDENE JAHRHUNDERT: ROHAL
DER WEISE UND DIE MAGIEKRIEGE**

527 Rohal der Weise, angeblich bereits weißhaarig einer Blutulme bei Wagenhalt entstieg, beendet die Ära der Priesterkaiser und läutet eine Zeit der Gelehrsamkeit Harmonie und Toleranz ein, die vor allem die Gildenmagie zur Hochblüte bringt.

510 Nach Jahrhunderten unregelmäßiger Konzile findet in Gareth der erste Allaventurische Konvent der Gildenmagier statt (zunächst alle zwölf Jahre, dann alle sieben Jahre).

um 500 Tuleyman ibn Dunchaban errichtet die Khunchomer Magierakademie binnen eines Tages neu.

482 – 481 Rohals Gesandtschaft zum Alten Drachen Fuldigor im Ehernen Schwert.

5. Jhd. Akademiegründungen durch Rohal oder seine Schüler: Donnerbach (451), Wagenhalt (440, vierzig Jahre später wieder zerstört), Thorwal (424) und Vinsalt (419). Der Geode Eschin vom Quell entwickelt viele geodische Spruchzauber und macht sie den Menschen zugänglich.

um 450 Sternbeobachtungen in magischen Observatorien Anchopals und der Gorischen Wüste durch Niobara.

ab 420 Borbarad, mächtigster Schwarzmagier aller Zeiten, errichtet in der Gorischen Wüste eine Festung, züchtet Chimären, spinnt ein Netz aus Zauberkirkeln und lässt seinen Schatten auf das Tulamidenland fallen.

446 Mit dem *Codex Albyricus* erscheint eine magische Gesetzgebung mit Universalanspruch.

um 440 Mit dem *Hesindepiegel* erscheint das erste Periodikum zur Magie.

415 Der Brabaker Zauberer Bradonon Beldurian beherrscht einen Erzdämon und trägt ihm auf, einen Apfel aus den Gärten des Königs zu holen. Zwei Jahre später wird er in die Niederhöhlen gerissen.

404 Rohal dankt als Reichsbehüter ab (7. Hesinde: Rohals Verhüllung) und sammelt in Aranien ein Heer von Helden um sich, um den Machenschaften Borbarads entgegenzuwirken.

403 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 Rohals Nachfolge zu besprechen. Es kommt zum *Desaster von Punin*, einer Überschreitung der Kritischen Essenz an Kraft: Magier wurden wahnsinnig, lösten sich auf oder verschwanden im Limbus.

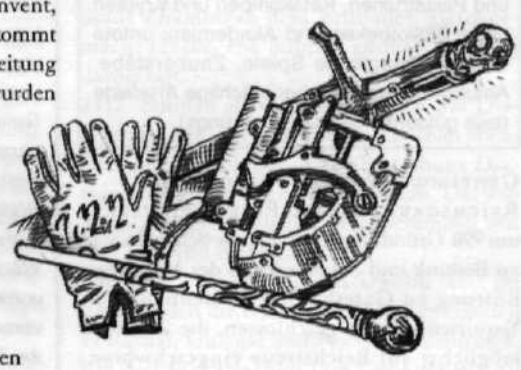
403 – 398 *Krieg der Magier*: Ohne weise Führung feinden sich die Magiegruppen gegenseitig an und streiten um die Macht. Akademien werden zerstört und Landstriche verflucht, die Hälfte aller Gildenmagier kommt ums Leben. In Llanka und Havena werden Magokratien errichtet; im Herzogtum Kuslik überschlagen

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 Zaubererburg 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).

385 *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 Foliand, 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 Fomate, Manuskripte und Flugschriften (Bosparano, Garethi, Modesprache Isdira); Magiertürme, magische 'Einhornsgärten', 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

398 Endgültige Spaltung der großen Magierzunft in die Weiße, Graue und Schwarze Gilde.

398 – 390 *Aranischer Exodus*: Wellen des Zorns gegen die Zauberkundigen führen zur Aufhebung des Magierstandes in Aranien, drei Schulen werden geschlossen, hunderte Zauberer verlassen das Land.

397 Das *Gareth 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 370 Tamara erforscht die Wald- und Firnelfenmagie in Gerasim. Entstehung der Schule des Direkten Weges.

368 Gründung des Heilerordens der Anconiten bei Baburin.

360 Durch Nahemas Magie entsteht im Orkland aus Orks und Elfen die Mischrasse der Holberker.

342 Gründung der Akademie der Verformungen zu Lowangen.

um 340 Der mohische Schamane Manaq eint die Dschungelstämme, verhängt über Gulagal das mächtigste bekannte Tabu und erschüttert Al'Anfa mit einem Sklavenaufstand.

330 – 296 Kaiser Alrik rehabilitiert die magischen Künste teilweise und eröffnet die Magierakademien zu Beilunk, Gareth, Rommily und Ellenvina neu oder wieder. Auf Besuch zum Allaventurischen Konvent in Rashdul verschwindet er unter mysteriösen Umständen.

230 Gründung der Schule der Variablen Form zu Mirham

229 König Khadan gründet die Halle der Antimagie zu Kuslik.

227 Gründung des Alchimistenordens vom Roten Salamander in Brabak.

um 200 Im Zuge der Ausbreitung des Rastulahlglaubens begründet sich die Schule der Derwische, die für sich beanspruchen, die einzig gottgefällige Zauberei zu praktizieren.

um 50 In Mhanadistan werden die Tänze der Sharisad 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 verlorengeht, sich aber etliche Gelehrte neuen Forschungen zuwenden: Verständigungsmagie, Naturzauberei und Wiederentdeckung der Kristallomantie. 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, Trilogie der Kontrolle, Etherisches Geflüster, Magie im Kampf – Kämpfende Magie, Artefakte und Alchemica, Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung, Codex Emeraldus, Codex Daemonis

Relikte: Bücher aller Fomate, Honinger Büttenpapier (Bosparano, Tulamida, Garethi); Magiertürme, Ordensburg, Hexentanzplätze; magische Gemälde, wenige Artefakte.

WIEDERGEBOURT

DER MAGIE: DIE GEGENWART

Unaufhaltsam bahnte sich das jüngste *Chal'ashtarra* unter dem Sternbild des Drachen an:

um 30 v.H. Wiederaufkeimen borbaradianischer Zauberei.

0 Hal – 19 Hal Entdeckung eines schwarzmagischen Labors mitten unter dem Warunker Burgberg; Tod des genial-wahnsinnigen Chimärologen *Zurbaran*; Beschörung von Levithan im mittels eines CHRONOKLASSIS durch *Sultan Abu Tarfidem von Unau*; Ogerbeherrschung durch den ehemaligen Gareth Hofmagus *Galotta*; Entdeckung alter Elfenfestungen im ewigen Eis (und damit großer Teile der elfischen Frühgeschichte); massiver Einsatz von schamanistischer Zauberei im Orkriege und schließlich im Jahre 18 Hal das Auftauchen des Konzils der Elementaren Gewalten.

20 Hal Anerkennung der Magierakademien zu Mherwed und Al'Anfa, Gründung des Instituts der Arkanen Analysen zu Kuslik, das erste Hoffnungen auf eine erneute Vereinigung der Magiergilden aufkommen lässt.

22 Hal Rückkehr Borbarads durch eine Beschörung in Dragenfeld, Entstehung der Weidener Wüstenei, anschließend Fleischwerdung durch Vampirplage und Versuch der Kraftakkumulation durch den Elementewandler von Arras de Mott.

26 Hal Borbarads Schwarze Horden überrennen Tobrien, erster Einsatz strategischer und megalomagischer Zauberei (auf dämonischer Basis) seit dem Krieg der Magier. Entstehung der Schwarzen Lande im östlichen Aventurien, den Vorhöhlen der Siebten Sphäre.

27 Hal Während des Allaventurischen Konvents Rückkehr Rohals, der jedoch von Borbarad vernichtet wird.

28 Hal Erschaffung Siebenstreichs aus den Sieben Magischen Kelchen. *Dritte Dämonenschlacht:* In einem gewaltigen magischen Gefecht kann das vereinte Aventurien Borbarad an der Trollpforte aufhalten und ihn entrücken; seine Siebengehörnte Dämonenkrone zersplittert und findet Epigonen. Veränderung der Kraftströme und arkanen Gleichgewichte in Aventurien.

30 Hal Entdeckung der uralten Hochelfenstadt Simyala im Reichsforst.

32 Hal Hervortreten der bisher verborgen lebenden Derwische im Kampf des Kalifats gegen dämonische Ausgeburten der Echsenwälder.

Untergegangene Magierschulen (Auswahl)

Accademia Arcomagia Horasiens Imperatque (bis 993 v.H., geschleift)

Konzil der Geister (um 800 v.H., »und die Tore und Fenster taten sich auf und die Zaubersitzadelle verschlang sich selbst«)

Halle der Letzten Geheimnisse zu Selem (bis 712 v.H., dämonisch verseucht)

Akademie der Geisteskraft und Hellscherei zu Donnerbach (um 700 v.H., verlassen?)

Zirkel des Hexagramms zu Wagenhalt (bis 401 v.H., verzaubert)

Sternentor-Akademie zu Anchopal (bis 400 v.H., zerstört)

Metamagisches Seminar zu Honingen (bis 398 v.H., verlassen)

Schule des Erhabenen Blicks zu Elburum (bis 395 v.H., aufgelöst)

Schule des Immerwährenden Lebens zu Baburin (bis 395 v.H., aufgelöst)

Thaumaturgische Akademie zu Havena (bis 394 v.H., aufgelöst)

Laboratorien der Niederen und Höheren Alchimie zu Belenas (bis 178 v.H., explodiert)

Phantasmagorisches Institut zu Neetha (bis 78 v.H., Mitgliedermangel)

Illusions-Akademie zu Mendena (bis 4 Hal, Brand)

Bannakademie Ysilia (bis 27 Hal, zerstört)

Schule des Wandelbaren zu Tuzak (bis 27 Hal, aufgelöst)

Stand der Magie: Die Illusionistik 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 Pforten des Grauens in neue Dimensionen dunkelster Dämonologie, Beherrschung und Artefaktmagie; auf der Gegenseite Forcierung der Schutzmagie und Hellsicht; Entmystifizierung des borbaradianischen Formelkanons. Etliche Magietraditionen entwickeln neue Zauberpriktiken oder entdecken alte Sprüche wieder.

Schriftwerke: Das Buch der freiwilligen und unfreiwilligen Bewegung, Vom Leben in seinen Natuerlichen und Ueber-Natuerlichen Formen, Corpus Mutantis, Liber Methessae, Tractatus Septelementaricum, Das Buch der Leiber, Magische Schilde

DIE WELT DER MAGIERGILDEN

»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

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 430 Jahren sind die drei aus ihr hervorgegangenen Gilden die größten Zusammenschlüsse von Magiern. Diese drei 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 Wissen-*

den, 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.

Bund des Weißen Pentagramms

(Weiße Gilde)

Symbol: weißes Pentagramm auf Gold

Gilderrat: Collegium Canonicum in Gareth (12 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: Bethana, Elenvina, Gareth (Akademie der Magischen Rüstung), Gareth (Schwert & Stab), Kuslik (Halle der Metamorphosen), Methumis, Norburg, Nostria, Pericum, Rommily, Vinsalt

Orden: 3 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 führen 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 unüberwachte Ausformungen wie der Magie-dilettant 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: Selten bedienen sich die Geweihten der Weißen Gilde gar als Zweckalliierte.

Mitgliedschaft: Mitglieder der Weißen Gilde haben das ständige Anrecht auf kostenlose Übernachtung in einer örtlichen weißen Magierakademie oder Niederlassung des Bundes (meist aber nur einfachste Schlafstätten), müssen dafür aber ein hohes Mitgliedssalär 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 Strafmaßnahmen, angefangen bei *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.

Weiß Magier sind vornehmlich dort anzutreffen, wo einstmal die Priesterkaiser herrschten oder starken Einfluss hatten und ihre Lehren nachwirkten: im Mittelreich, im Horasreich, Nostria und dem Bornland.

Das Magiersiegel

Das Siegel der 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 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 einigen besonderen Formen des Siegels (namentlich eines 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. Gerücheweise hörte ich von Siegelern 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 27 Hal

Große Graue Gilde des Geistes (Graue Gilde)

Symbol: schwarzes Auge, halb geschlossen, umgeben von einem Hexagramm

Gildenrat: Großer Rat der Grauen (wechselnde Anzahl, Vorsteherin Prishya von Garlischgrötz zu Grangor) und Kleiner Gildenrat (ständig tagende Vertreter) in Punin; 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, Drakonia, Festum, Gerasim, Grangor, Khunchom, Kuslik (Halle der Antimagie), Lowangen (Akademie der Verformungen), Mherwed, Neersand, Punin, Rashdul, Riva, Sinoda, Thorwal, Zorgan

Orden: 2 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 verpflichtet und dem Kampf gegen die Unwissenheit. 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 Denküben, 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 Wahren 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 der Gilde 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 – sei es die derzeit recht beliebte Magierphilosophie oder die Mär vom neutralistischen Gleichgewicht zwischen Gut und Böse – festklammern.

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, Thorwal, im Horasreich, im Land der Ersten Sonne und in Regionen mit hohem elfischen Bevölkerungsanteil.

Bruderschaft der Wissenden (Schwarze Gilde)

Symbol: weiße linke Hand auf Schwarz

Rat: Consilium Sinistrae in Mirham (7 Sitze, Sprecher Salpikon Savartin)

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 nützen. 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 schierer Unkenntnis der Gegebenheiten oder kühler Berechnung.

Die Individualisten der Schwarzen Gilde ermöglichen kaum eine einigende Struktur: Der Gildenrat hat nur wenig Kompetenzen und ist aufgrund interner Konflikte schon seit Jahren nicht mehr zusammengetreten. Dennoch versucht Gildensprecher Salpikon Savartin die Bruderschaft der Wissenden nach außen hin als Einheit dastehen 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, aber auch Oron, wo neben gänzlich frevelhaften und gildenlosen Zauberkundigen auch klassische Schwarzzauberer ihren Forschungen nachgehen.

GILDENWECHSEL

Ein frischgebackener Adept gehört automatisch der Gilde an, der auch seine Heimatakademie angehört. **Gildenwechsel** ist nur möglich, wenn beide Gildenräte dem zustimmen, was aufgrund von Bürokratie etliche Monate dauern kann. Weißmagier können ihre Gilde für gewöhnlich nicht freiwillig verlassen. Ein Zweitstudium an der Akademie einer fremden Gilde ist

cher weniger üblich (Weißmagiern sogar verboten), 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

Akademien: Donnerbach, Elburum, Fasar (Bannakademie), Olport, Salamandersteine, Warunk, Yöl-Ghurmak

Als Gildenlose definiert man Zauberkundige, die zwar die umfangreiche und meist teure Ausbildung zum Magier genossen haben, jedoch das Gildensiegel nie erhalten (z.B. bei erwiesener Unfähigkeit) oder durch die *expurgico* verloren haben, oder aber von einer gebannten oder nie den Gilden beigetretenen Akademie stammen. Als direkte Konkurrenz für die Gilden sind ihnen schwere Repressalien auferlegt: Ihnen ist üblicherweise das Führen von Stab und Robe untersagt, sie dürfen nicht niedergelassen als Magier praktizieren (eigentlich nicht einmal für ihre magischen Dienste Geld verlangen), unterliegen nicht dem Rechtsschutz des *Codex Albyricus* und können keine

Urheberschaft auf Formeln und Artefakte einklagen. Wo immer Gildenakademien einflussreich sind, wie im Alten und Neuen Reich, können sie kaum Fuß fassen, gelten genauso wenig wie andere suspekter Zauberer (Verlust des SO-Bonus) oder werden gar unter Vorwand der Stadt verwiesen oder eingekerkert. Selbst wo Hexen oder Haindruiden akzeptiert werden, ist ein Magier ohne Siegel, ein Abtrünniger, meist suspekt. Unter diesen Voraussetzungen werden die Ausgestoßenen schnell gehetzt und verurteilt, so dass sich die meisten Gaukler als Scharlatane anschließen oder nach Thorwal, in die Schwarzen Lande, nach Südaventurien oder in entlegene Wildnis flüchten. Manche Regionen, wie das Land der Ersten Sonne, beherbergen aber 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, kennen sie keine Repressalien. Die Zahl der Gildenlosen ist in den letzten Jahren auf dramatische 600 hochgeschwollen, da sich etliche Magier den Heptarchien angeschlossen haben. Die sieben unabhängigen Akademien wurden entweder mit diesem Status anerkannt (Donnerbach), lassen ihre Adepten um das Recht zum Tragen des Gildensiegels in Punin ersuchen (Salamandersteine), haben den Kontakt zur Muttergilde abgebrochen (Olport) oder haben die Kenntnis zum Fertigen des Siegelstocks schlicht geraubt (Elburum) bzw. ignorieren die gültigen Vorschriften, auch wenn sie ein eigenes Siegel verdeckt führen (Bannakademie Fasar) – wenn sie nicht ohnehin darauf verzichten (Yöl-Ghurmak, Warunk).

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 Erz-dämon 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. Ein wenig mehr dazu finden Sie unter dem Abschnitt **Die borbaradianische Repräsentation**.

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 7 dort beschriebenen Sprüchen 70 weitere folgen würden, nur teilweise erfüllt wurde. In diesen Tagen mögen sich in den Dunklen Landen Tausende der borbaradianischen Blutmagie bedienen, insbesondere an der Piratenküste, wo der religiös-magische Kultus staatstragend ist und sich der Herrscher Xeraan als Portifex Maximus der Kirche des Borbarad sieht. Aber auch diesseits des Zwielfichts blühen im Verborgenen Zirkel, Abteien und Gruppen, die Machtlüsterne vor einen unheimlich schimmernden Glasgötzen locken. Mehr zum Kult der Borbaradianer finden Sie in der Box **Götter & Dämonen**.

MAGISCHE ORDEN

Neben den großen 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 eine 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, eigtl.: 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 vertritt 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 eher 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 Rohalschülern, 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 über sind im reinsten Firnweiß gehalten. Das Haupthaus von Rohals Wächtern 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 *Wehrenden* (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 Sambra

Größe: ca. 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 Convocatus Primus der Weißen Gilde und werden von der Spektabilität der Akademie Schwert & Stab (siehe S. xxx) 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 Frevel 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 Schwesternschaft zur Förderung der Heilzauberei des Anconius

Bezeichnung: Anconiten, eigtl.: Fraternitas et Sororitas Curativae Anconii (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 368 v.H. 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 Kутten 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, eigtl.: Ordo Mephalis (OM)

Größe: etwa 50 Mitglieder (Weißmagier, Boten, Alchimisten; allesamt im ausschließlich 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 speziell für seine Heimatakademie hoffnungsvolle Zöglinge 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, eigtl.: 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 Landesherren 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 Gärten*: 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 *Marshall* (Ausbildung der nichtmagischen Ordensgardisten, Waffenkammer und Ställe).

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 Zyklopenfeder 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 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 Kommunikationsmatrices, Zauberfledermäusen und Dunklen Pforten.) Manche Boten sollen über erstaunliche Fähigkeiten verfügen, Nachrichten verschie-

denster Art in sich 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 Mephaliten: 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 Zusammenschlüsse sind noch einige kleinere – oft schwarzmagische – Zirkel, Geheimbünde und Logen bekannt, die klangvolle Namen besitzen und selten mehr als zwei Dutzend Mitglieder haben. Die sinistre *Fraternitas Uthari* gilt als gefährlicher borbaradianischer Zirkel, die ihr Unwesen in Mengbilla und der Mark Dröl treibt, wo sie für den Ausbruch der Roten Keuche im Jahr 25 Hal 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 Savertin. 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 goldenmagischer Tradition eine Position irgendwo zwischen verschrobenen Sektierern, Lehrmeisterbünden und Kleinst-Akademien einnehmen (und allesamt 'höchlichst geheim' sind).

Halbreligiöse, dämonische Beschwörerzirkel beschränken sich oft auf regionales Wirken. Gemunkelt wird von den *Hütern von Alkra'zeel*, dem *Zirkel von Nabuleth*, den *Al'Forroch ay Shihayazad* 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 würden.

Der recht kleine, weißmagische *Orden der Schlange der Erkenntnis* hat sich der Kontemplation und hesindegefälligen Erkenntnismehrung 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 anti-magische 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. Mehr zu diesem Bund finden Sie in **AZ** auf **Seite 68**.

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.*) Ein alter Orden aus der Zeit der Friedenskaiser, der auf die Schenkung eines Schwarzen Auges durch tulamidische Weise und dessen gemeinsame Befragung durch Regentenrat und Kaiser zurückgeht. 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 Hofmagierin Racalla von Horsa-Rabenmund und Spektabilität Praiodana Almira Werckenfels 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. 300 v.H.) traditionsgemäß auch der Kaiser des Neuen Reiches bestimmt, der somit in einem Kollegium weiser Männer und Frauen staatskundlichen Rat und Hilfe erwarten darf.

Es hält sich jedoch das Gerücht, dass es einen Inneren Zirkel des Ordens gäbe, über den kein Außenstehender etwas weiß. Zentrum des Ordens und Aufbewahrungsort des offenbar transportablen Schwarzen Auges ist in unseren Tagen das Informations-Institut zu Rommilys.

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 Bosparano entlehnten Bezeichnungen: Mancherorts prägen auch Tülamidya, Thorwalsch und selbst Zhayad die Titulatur.

ALLGEMEINE RANGTITEL

Eleve/-in: Magierlehrling in den ersten drei Lehrjahren

Novize/-in: Magierlehrling vom vierten bis zum sechsten Lehrjahr

Scholar, Scolarius/ Scholarin, Scolari: Zusammenfassende Bezeichnung für alle Schüler der Magie

Studiosus/-a: Magierlehrling im siebten und höheren Lehrjahren

Candidatus/-a: Magierlehrling während seiner Abschlussprüfungen; auch für 'Sitzenbleiber' im neunten oder höheren Lehrjahren

Adept/-in, Adeptus/-a Minor: anerkannter Magier mit Gildensiegel nach Abschluss der Prüfungen an der Akademie

Adept/-in, Adeptus/-a Maior: höherer Adept mit mindestens sechs Jahren Erfahrung; Titel wird nur noch selten gebraucht

Magier/-in, Magus/-a: a) allgemeine Bezeichnung für einen Gildenzauberer; b) anerkannter Magier mit mindestens zwölfjähriger Erfahrung; üblicherweise nach einer Prüfung oder in Anerkennung der bisherigen Leistungen

AKADEMISCHE GRADE

Magister/-tra minor: ein Adept mit Dozentur für ein bestimmtes Spezialthema; für nur in der Forschung tätige Hilfskräfte eines Magisters auch **Coadiutorius/-a**

Magister/-tra ordinarius/-a: Lehrstuhlinhaber, angestellter Dozent an einer Magierakademie; mindestens Magus (ganz selten ältere Adepten)

Magister/-tra extraordinarius/-a: Gastdozent oder unabhängiger Lehrmeister

Magister/-tra Magnus/-a: Dekan einer Fakultät, Inhaber eines wichtigen oder traditionsreichen Hauptlehrstuhls

Spektabilität, (Magister/-tra) 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 **Licentiatius iuri magicae** (häufig ein nicht Magiebegabter) vorgesehen, ebenso ist es möglich, dass ein nicht magiebegabter **Licentiatius alchimicae** die alchimistischen Labors leitet.

VERWALTUNGSRÄNGE DER MAGIERGILDEN

Convocatus/-a: Mitglied im Gildenrat einer Gilde, mindestens vom Grade eines Magisters

Convocatus/-a extraordinarius/-a: nur zeitweilig in den Gildenrat berufener Fachmann

Convocatus/-a primus/-a: Vorsitzender des Gildenrates einer der drei Magiergilden

Convocatus/-a altissimus/-a: nominelles Oberhaupt (primus inter pares) des Allaventurischen Konvents; meist die Spektabilität der ausrichtenden Akademie

Justitiar, Convocatus/-a iusticiaris: von einer Gilde angestellter reisender Richter; mit großen Vollmachten ausgestattet

EHRENTITEL

Erzmagus/-a: 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 **Basilius-Prüfung**) bestehen. Derzeit kann man die aventurischen Erzmagier an zwei Händen abzählen: Dschelefi Ibn Jassafer, Elcarina Erillion von Hohenstein, Haldana von Ilmenstein, Oswyn Puschinske, Racalla von Hosen-Rabenmund, Rakorium Muntagonus, Robak von Punin und Thomeg Atherion.

Dracomagus/-a: 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/-a Maximus/-a: bis zu den Magierkriegen der Ehrentitel des nominell mächtigsten Gildenmagiers Aventuriens

ANREDEN

Adeptus/-a minor: Gelehrte(r) Herr/Dame

Adeptus/-a maior: Wohlgelehrte(r) Herr/Dame

Magus/-a: Hochgelehrte(r) Herr/Dame

Magister ordinarius/ Magistra ordinaria; auch **extraordinarius/-a:** Magister, Magistra

Magister magnus/ Magistra magna: Hochgelehrte(r) Magister/Magistra

Akademievorstand, Convocatus/-a,

Ordenshochmeister/-in: Eure Spektabilität

Erzmagus/-a: Eure Magnifizenz

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/ ARKANIVM/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

GRAVES EINHORN / 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 KHUPCHOM (RÄUMLICHES ABBILD AUF DEM MAGIER-SIEGEL)

Für: hesindiale Meisterwerke der Zauberei (jährlich durch die Drachenei-Akademie)

Zahl der Träger: 25 (z.B. G.C.E. Galotta, Methelessa ya Comari, Robak von Punin)

Bonus: SO +1, Stipendium im Wert von 500 Dukaten

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 Rauhleder 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 Irregelmäßigkeiten 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 eine 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 Gildemagiern 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

Optional: 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-Hiebwaren, Kettenwaren und

Zweihandflegel genannten Waffen, bleiben im Endeffekt nur folgende Waffen übrig: alle in **MBK 83ff.** unter *Dolche* aufgeführten Waffen, dazu an Fechtwaren der Magier- und der Stockdegen, der Lindwurmschläger, der (fast überall für Magier separat untersagte) Rabenschnabel und die Zwergenskraja, 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 orientierten horasischen oder Südaventurischen Magiern zu finden, letztere auf Wunsch der Thorwaler Akademie gefertigt (Olport ignorierte schon vor dem Ausschluss die Waffengesetze):

Bezeichnung	TP	TP/KK	Gew.	Lg.	BF	INI	Preis	WM	DK	Talent
Magierrapier	1W+3	12/5	35	80	4	+1	200+	0/-1	N	Fechtwaren
Runaskraja	1W+3	11/3	70	60	4	0	120+	0/0	N	Hiebwaren

Der Magierstab ist hierbei von Haus aus keine *Persönliche Waffe* nach den Richtlinien von **MBK 33f.**, auch wenn er persönlich auf den Besitzer abgestimmt ist. Es ist jedoch durchaus möglich, einen Stab anfertigen zu lassen, der als *Persönliche Waffe* gilt. Näheres hierzu finden Sie im Kapitel zu Stäben und Stabzaubern auf **Seite 81**.

An Schusswaffen ist lizenzierten Magiern keinerlei Gerät erlaubt (auch, wenn einige Akademien den Umgang auf dem Akademiegelände üben dürfen), da selbst der Kurzbogen bereits zu den verbotenen Gegenständen gehört. Verwendbar sind damit an Fernwaren Blasrohre und alle Wurfmesser (-dolche, -scheiben, -ringe), aber auch alle Wurfbeile, Diskusse, Schleudern und Netze.

Als erlaubte Rüstungen gelten im Endeffekt nur die Tüchrüstung und der Gambeson (Wattierter Waffenrock), jedoch auch die Iryanrüstung und die Krötenhaut, wobei letztere bereits durch ihre größere Eisenmenge bei 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 den Akademien im Band **Aventurische Zauberer** angegeben.

VOM GEWANDE

»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 Stirnband 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 ent-

sprochen 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.«

—S.K., 1010 BF

Experte: Offensichtlich beruhen diese Kleidungs Vorschriften auf einer tiefen, überlieferten Kenntnis der sphärischen Zusammenhänge, der Kopplung der gildenmagischen Repräsentation an bestimmte Formalismen oder schlicht und ergreifend einer über die Jahrhunderte Fakt gewordenen Vorstellung – sie erleichtern dem Magier in der Tat die Ausübungen bestimmter Rituale: Bei allen **Beherrschungs-, Beeinflussungs-, Verständigungs- und Hell-sichtzaubern** (also Sprüchen mit dem entsprechenden Merkmal) bei denen das *Leichte Gewand* getragen wird, ebenso bei allen **Verwandlungsformeln** (Merkmale Eigenschaft, Form, Objekt oder Umwelt), bei denen der Magier das *Große*, und allen **Herbeirufungen und Beschwörungen**, bei denen er das passende *Beschwörungsgewand* trägt, sind die entsprechenden Zaubersproben (bei Beschwörungen / Herbeirufungen auch die Probe, um zu bestimmen, ob die gerufene Wesenheit kooperationsbereit ist) um einen Punkt erleichtert – was gerade bei Invokationen den Unterschied zwischen Erfolg und Misserfolg ausmachen kann. Viele Beschwörer haben hieraus übrigens (freiwillig oder aus Notwendigkeit) eine feste Gewohnheit gemacht, sind also ohne das entsprechende Gewand kaum noch in der Lage, eine korrekte Beschwörung durchzuführen.

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 Fimelfen 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

Experte: Wie auch die richtigen Gewänder, so bringt auch das entsprechende Schuhwerk leichte Vorteile beim Zaubern. Wer **Antimagie-, Beschwörungs- oder Herbeirufungs-Formeln** barfuß vollführt, für den sind die entsprechenden Zaubersproben um einen Punkt erleichtert, ebenso für diejenigen, die das richtige Leder bei Bewegungs- und Schadenszaubern an den Füßen haben; astrale Meditation ist mit Schuhen an den Füßen nicht möglich.

VON SCHMUCK UND EISEN

»Dem Magus und der Maga geziemt ist die einfache Lebensart, sei es in der Stube oder auf der Reise. Es sei ihm und auch ihr daher ein Greuel, sich mit Schmuck im Übermaße zu behängen.

Ein besonderer Greuel seien dem Magus das Gold und das Eisen, ersteres, weil es als König der Metalle von eigener Kraft ist und sich vielfach 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 (hier sei auf den Codex Emeraldus des werten Meisters Alaar Zhavino verwiesen).

—aus Hilffreycher Leytfaden des Wandernden Adepten, Rashdul, ca. 380 v.H., aus der neuesten Übersetzung ins Garethi

Experte: 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 28.

VON DER HAARTRACHT

«Den Magus zielt es fütrefflich, 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

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 Gareth 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 1.600 v.H. gilt als erste Gesetzesammlung 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 *Gareth Pamphlet* von 397 v.H. untergruben die Privilegien und schränkten sogar die Freiheit von Forschung und Lehre ein, was zu solchen Auswüchsen wie dem 'Arani-

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, ins neue Garethi übertragen

«Diese Regelung findet sich seit einigen hundert Jahren nicht mehr in irgendwelchen Bekleidungsvorschriften, 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 hinterwäldlerischer 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 ersonnen, mit denen sie Haut, Haar und Blut für solche Zwecke unbrauchbar machen können.»

—M.M. S. Kosmaar; Punin 1023 BF

Experte: Spieltechnisch sind Haare und Fingernägel in der Tat für bestimmte rituelle Verzauberungen von Interesse: Aus der Ferne übertragene Hexenflüche (S. 62) ebenso wie die druidischen Herrschaftsrituale (S. 43ff.) 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 und den Nachteil Körpergebundene Kraft.

schen 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* (im Heft **Die magische Bibliothek**) 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 thorswalsche Hetfrau wohl noch nie etwas von diesen Gesetzen gehört haben.

STATUS DER MAGIER

»Magus probatus sum!« (*Ich bin rechtschaffener Magier*)

—*Losung der Magier, um ihren rechtlichen Status auszudrücken*

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). Ungeachtet ihres Geburtsstandes haben sie das Recht auf Freizügigkeit und sind grundsätzlich nicht leibeigen oder versklavt. Dazu kommt die generelle Erlaubnis, Wissen zu sammeln und zu hüten. Weltliche Gerichte dürfen Zauberer nur in deren Anwesenheit verurteilen – eine Urteilsverkündung *in absentiam* ist nur kirchlicher und magischer Gerichtsbarkeit möglich. Zudem ist bei jeder Anklage, die über Bagatelvergehen hinausgeht, die Gilde zu benachrichtigen.

Zauberer werden häufig geachtet, beneidet und gefürchtet. In vielen Städten wird ihnen mit Abschluss ihrer Lehrzeit die Bürgerschaft zuerkannt. Die Metropolen, die Magier auch zur Wahl politischer Ämter zulassen, kann man dagegen an einer Hand abzählen kann.

»Auf dasz der Arghwohn des aufrechthten Menschen gewecket sey«, wie es im *Garethar Pamphlet* heißt, muss jeder Magier auf den ersten Blick als solcher erkennbar sein: Die Gewandung muss den Konvents-Regularien entsprechen (siehe S. 190), das Siegel darf nicht verborgen werden.

Im Mittelreich dürfen magiebegabte Adlige zwar Lehen besitzen, müssen jedoch einen Vogt einsetzen, der die Amtsgeschäfte führt. Ausnahmen bilden die Provinzen Albemia 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.

ANDERE ZAUBERKUNDIGE

Magier sind in den meisten gildenländisch geprägten Reichen die einzigen Zauberkundigen, die öffentlichen Einfluss erlangen konnten. Der *Codex Albyricus* ist von Gildenmagiern für Gildenmagier geschrieben. Die Gildenmagie hat das große Ziel, alles magische Wissen in ihrer Hand zu vereinen – anderen Gruppierungen begegnet man da bestenfalls mit Rivalitätsdenken.

Somit haben all die Haindruiden, Magiedilettanten (wenn als zauberkundig erkannt) und Hexen nicht die zahlreichen Vorrechte der Gildenzauberer, werden aber für gewöhnlich bei

Vergehen nach den Bestimmungen des *Albyricus* abgeurteilt. Seit der Rohalszeit sind Hexenverfolgungen in vielen Regionen verboten, so dass auch Naturzauberkundige nur wegen konkreter magischer Verbrechen oder Häresien (die Anbetung Saturias und Sumus ist meist erlaubt) verurteilt werden können. 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 Dauerverschnupfung in den Kusliker Hallen der Weisheit.) Eine deutliche Umkehrung 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 'Akademie'magiern (meist von privaten Lehrmeistern ausgebildet) bringt man immer noch gehöriges Misstrauen entgegen, zumal sich viele von ihnen in obskuren bis sinistren Geheimgesellschaften (den sog. *Qabalyim*) organisiert haben. Ähnliches gibt es in Andergast, wo Druiden auf ihre Art Respekt genießen, während viele Novadistämme in der Khôm seit jüngster Zeit offensichtlich Zauberkundige erst dann in ihre Oase lassen, wenn sie vor einen Derwisch geführt worden sind.

Elfen sind nur bei Banalitäten durch den *Tralloper 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, Sharisadim als Magiekundige fast unbekannt, Geoden werden wie alle Zwerge nach der *Lex Zwergia* ihrem Bergkönig zur Urteilsfindung überstellt.

GERICHTSBARKEIT

In rein weltlichen Angelegenheiten – sei es Belästigung durch alchemistische 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 arretieren 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, zudem 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 *Garethar 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 52 v.H. 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, OCVLUS 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 Sekundarstudiosi 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.

- Nach Fol. VII/46 ist es nicht gestattet, die Zauber STEIN WANDLE oder CHIMAERFORMA Scholaren zu lehren, wohl aber ausgesuchten Zauberern, 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.



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 Naturlichen und Ueber-Naturlichen Formen
- Die Wege ohne Namen – Hexerei und Schwarzmagic
- Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen

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 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 Kampfmagic, 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 den 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 Beeinflussungsmagic bei formellen Gesprächen (z.B. Geschäftsabschlüsse oder Audienzen), das arkane Erzeugen von längerfristigen Ängsten und Alpträumen, das Abfangen und Entschlüs-

seln 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 Magic anwendet, wird so bestraft, als hätte er diese Zauberei selbst gewirkt. Die Einbindung verbotener Canti 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:** Während der Rückkehr des Dämonenmeisters wurde die Gesetzgebung zu diesem Thema erheblich verschärft und lässt sich – von Dispensen abgesehen – auf folgende Formel bringen: Wer durch die Beschwörung dämonischer Wesen einem kulturschaffenden Zweibeiner mittelbar oder unmittelbar dauerhaften oder tödlichen Schaden zufügt, wird ungeachtet von Vorsatz oder Gildenzugehörigkeit mit dem Feuertod bestraft (Einzelheiten siehe **Unter der Dämonenkrone**, S. 19). Die Beschwörung dämonischer Wesenheiten zu anderen Zwecken unterliegt ebenfalls strengsten Auflagen und ist an etlichen Orten komplett verboten.
- **Paktiererei** mit Erzdämonen gilt als eines der verdammungswürdigsten Verbrechen (eine Frevelei gegen die Ordnung der Götter und der Welt, die von den Kirchen verfolgt und üblicherweise mit dem Feuertod bestraft wird), bleibt aber manchmal lange unentdeckt.
- **Nekromantie:** Anwender von TOTES HANDLE, SKELETTARIUS und verwandter Praktiken gelten als Nekromanten und werden oft der Boron-Kirche überstellt, die als Strafe das Abschneiden der Zunge, Feuertod oder lebendiges Begraben praktiziert. Die Zauberei NEKROPATHIA und GEISTERRUF gelten zwar als lästerlich, sind aber ständiges Streitthema.
- **Blutmagic** darf nur mit Eigenblut gewirkt werden. Die Opferung von beseelten Kreaturen (wozu oft nur alle Gefiederten und Befellten gezählt werden) oder gar von intelligenten Wesen wird selbst von Akademien der Linken Hand schwer bestraft (siehe auch S. 35).
- Besitz borbaradianischen Schrifttums ist bei *disvocatio* verboten, die Anwendung von **Borbaradianersprüchen** in ihrer eigenen, dämonischen Repräsentation wird seit 30 Hal mit *expurgico* bestraft; es dürfen nur noch die gildenmagischen Versionen gesprochen werden. Mitgliedschaft in dämonenmeisterlichen Zirkeln ist mit Höchststrafen geächtet.
- Der Raub eines Schattens (z.B. durch REVERSALIS [ECLIPTIFACTUS]) 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 Curativmagic in äußersten Notfällen. Die Insel Jilaskan darf von Zauberkundigen nicht einmal betreten werden. Aus einigen weiteren Städten (z.B. Gratenfels, Höt-Alem) kennen wir Bestimmungen, dass Magic praioistags (woher das Schimpfwort 'Praioistagszauberer' 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 Adelshöfen beantwortet.

- Unter das Stichwort Brandverhütung fällt das Verbot diverser Stabzauber, aller Feuerzauber und – aus Unwissenheit um das 'kalte Feuer' – des FLIM FLAMs in vielen Metropolen.

- Schlussendlich gibt es in Klein- und Kleinstgruppen noch magische Tabus dubioser und kurioser Art: So wurde etwa ein Elf nach der Anwendung 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 Zaubers des Delinquenten zu unterbinden.
- *Expurgico*: Streichung aus der Akademielliste, Entfernung des Siegels und damit Verbannung aus der Gilde, so dass der Betreffende 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 fahrgerechten 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 Greuel."«

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 Perricum 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, 12 Hal, damals Novizin in der Schwesternschaft der Mada, heute Soror Prima des Ordens, bewertet mit Excelsior

ZUSAMMENKÜPFTE UNTER DEM VOLLMOND

Mögen viele Zauberkundige auch Einzelgänger sein, so gibt es in fast allen magischen Traditionen gelegentliche Treffen, Zusammenkünfte und Konvente. Mal öffentlich unter dem Licht des Tagesgestirns, manchmal in der Heimlichkeit der Nacht, doch stets von der mysteriösen Macht der Heptessenz umweht.

- Die Treffen örtlicher **Hexenzirkel** in magieschwangeren Nächten, wie etwa den Sonnenwenden und den Tagundnachtgleichen (Efferdnacht im Herbst, Mondnacht im Frühling) sind im Volksmund bestens bekannt. Einmal jährlich soll das größte Fest der Hexen Nordaventuriens auf einer Bergkuppe im Sewerischen stattfinden. Hier tanzen die Schatten großer Feuer, spielen geraubte Jünglinge auf und durchdringen Laute der Leidenschaft die Nacht. Zur Festkönigin wurde lange Zeit die mächtige Tula von Skerdu gewählt, die in den letzten Jahren jedoch scheinbar andere Ziele verfolgt.

- Die kleine Gemeinschaft der **Geoden** kennt eine Zusam-

menkunft an Brandans Ring, dem großen Steinkreis in den Nordmarken, wo sie des Ersten der ihren gedenken. 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. Nur: Die Seelenhirten haben es nicht sehr eilig, sich wiederzusehen. Das Treffen findet alle 66 Jahre statt.

- So gut wie nichts bekannt ist über die geheimnisumwitterten **Druidentreffen**, die diese Einsiedler gelegentlich abhalten. Die bedeutendste dieser meist regionalen Zusammenkünfte findet im Steineichenwald statt und soll von Druiden aus ganz Westaventurien besucht werden.

- **Scharlatane** sind natürlich überall dort zu finden, wo das Volk unterhalten werden will, doch am bedeutendsten sind in jedem Jahr die Theaterfestspiele im Lieblichen Feld (Rondra) und das Gauklerfest von Khunchom (2. bis 8. Boron).

● Während etwa die **Schamanen** der Nivesen und Ferkinas eine Art großen Rat kennen, ist uns von den Waldmenschen kein Treffen bekannt: Ihre Schamanen scheinen vielmehr eine Möglichkeit zu kennen, ihre Geister von den Körpern zu trennen und sich in einem nebelhaften Nichtraum zu treffen und zu beratschlagen.

● Seit zwanzig Jahren laden die winterlichen **Hesindedispute** Magier (und auch andere Zauberkundige), Gelehrte und Philosophen an die Schule der Hellsicht zu Thorwal, um über Wochen hinweg über Magie, Götter und Welt zu diskutieren.

● 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 hinauszögert, 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 zweifels-



ohne die Wahl der Sprecher der einzelnen Gilden, die meist zu diesen Terminen abgehalten wird. Vor allem aber dient der Konvent zum gegenseitigen Austausch und zur Diskussion, und nicht selten entstehen hier Freundschaften oder Feindschaften fürs Leben. Die nächsten Konvente sollen 34 Hal (voraussichtlich in Perricum) und 41 Hal stattfinden.

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. Wieviel 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 wahrscheinlich – und gleichzeitig für die 'offene Verwendung' kritisch – 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 trotzen 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 das Kapitel **Meister der Magie**).

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 Druiden war Darbasch, der finstere Pläne Abatrox', den Hochkönig zu beherrschen, zunichte machte, doch seit Darbaschs Tod beschuldigen 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

Angeichts der Tatsache, dass das Dämonenheer des Fran-Horas die Dämonenbrache bei Gareth hinterließ und die Khôm-Wüste 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 vergifteten 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 *Weisse 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 *Paligenese* (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.

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 Gewalt 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 Zauberbertradition, 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 Mephraliten 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 Sternenstaub 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 Fasar, aber auch Kuslik, Bethana und Punin. Die Spektabilitäten hüllen sich in Schweigen oder dementieren solche Spekulationen aufs 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 Zaubervirkungen 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 im *Herbarium Aventuricum*.

DER SULTAN DER GEISTER

Legenden der Khôm erzählen von einer verhehlten Stadt in der Wüste, über die der zauberkraftige Sultan Nasreddin herrsche, ein mitteilender 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 rastallahgefülligen 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.

*) 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 zweiten durch viele Wege, Sackgassen und Kreuzungen ein Weg dorthin gefunden 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, wies er seinen Beratern in den

Gewölbten des Hesindetempels 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 silberne 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 Gareth Pentagonempel aufsuchen, obwohl sogar Spitzhacke, Zauber und Mirakel gegen das schweigende Portal gerichtet wurden, hat bislang noch niemand sein Geheimnis entschlüsseln können.

DER ORDNEN 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 (*)

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 (siehe S. 100).

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 geheimnisumwobene 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 freisetze. 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. Vermutet wird das Refugium der Sternengabe 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 NARANDA 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 rumort es 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 Ylsee 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 hätte 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 tobriischen 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

beschrieben, 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 Zauberhaars von Feen. Auch echsische Kristallomanten zischeln von einem perfekten Stein, der die Eigenschaften aller in sich vereine.

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 herbeiführbar 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 hätte 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.

MEISTER DER MAGIE

Manche Träger der arkanen Gabe werden durch Talent, Erfahrung und Schicksal zu gefürchteten oder bewunderten, auf jeden Fall aber rätselhaften Meistern ihrer Kunst: Hochschamanen, die das Schicksal eines ganzen Volkes in ein großes Ritual legen, leidenschaftlich liebende und hassende Hexen, denen große Zirkel zu Füßen liegen, unscheinbare Walddruiden, die aber mit einem Fingerschnippen alle Mächte der Elemente entfesseln können, silberhaarige Elfen, die aus ihren Hainen den Lauf der Jahrtausende betrachten, umjubelte Akademiemagier, die ihr Leben der Erforschung arkaner Strukturen gewidmet haben und schließlich jene halb von dieser Welt entrückten, lebenden Legenden, deren Namen selbst von den Sternen geflüstert werden.

Die folgende Zusammenstellung berühmter aventurischer Zauberkundiger beruht am ehesten auf der Bedeutung einzelner Meisterpersonen für uns, die Autoren des Schwarzen Auges. Viele von ihnen sind zwar auch in aventurischen Landen weithin bekannt, doch über anderen liegt ein undurchdringlicher Schleier der Mysterien. Im Großen und Ganzen haben wir hier bedeutende Zauberer von umfassender Erfahrung (d.h. hochstufige Persönlichkeiten) aufgelistet. Es mag jedoch auch noch manchen Spezialisten geben, der in einer Zauberkunst größere Meisterschaft erreicht hat als die hier genannten Zauberkundigen.

SCHAMANEN

(Wir erwähnen diese Gruppe von Zauberkundigen hier nur kurz, da sie näher in der Box **Götter & Dämonen** vorgestellt werden.) **Tonko-Tapam** ist der Titel des anerkannten Hochschamanen der Waldmenschen, der das Tabu über den Tempel der Roten Jaguare von Gulagal bewacht. **Kailäkinen**, der große alte Mann der Leddu-Nivesen am Ufer der Letta, gilt seit fast einem Jahrhundert zwischen Norburg und Paavi als unübertroffener Wetterzauberer, Seher und Heiler. **Uigar Kai**, der einstige

Oberste Schamane aller Schwarzpelze, hat während des Orkensturms die Menschen zwischen Lowangen und Gareth das Fürchten gelehrt und herrscht nun in den Eiszinnen. Die **Kunga Suula** ist die geheime oberste Schamanin der Goblins, nicht nur im Bornland. Sie oder eine Kette von Nachfolgerinnen trägt den Titel seit der Zeit der Herrschaft der Goblins im Bornland. Aus dem Volk der Trolle hat sich bei der Dritten Dämonenschlacht **KRALLER-WATSCH SOHN DES KRALLULATSCH** als größter Schamane seines Volkes offenbart.

DRUIDEN

Archon Megalon, ein Mann von geradezu borbaradschem Forschungsdrang, dürfte der bekannteste (und vermutlich untypischste) Druide Aventuriens sein. Einst unheilvoller Hofzauberer zu Havena, zieht er nun durch Länder 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**, ein Druide der Trollzacker, der seit Jahren durch Beherrschung

von Tieren, Pflanzen und selbstgeformten Blutkreaturen versucht, ein Erdheiligtum bei Altzoll von den Horden der Untoten zurück zu erobern. **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.

HEXEN

Nicht selten sind es die Eiegeborenen, die unter den Hexen hervorstechen. Fast jeder Landstrich Nord- und Mittelaenturiens kennt eine 'böse Hexe', doch weithin gefürchtet sind vor allem zwei: **Glorana**, die schmerzhaft schöne Königin des Eisreichs, hat sich dem Erzdämon Nagrach verschrieben und gebietet mit Flöhen und niederhöllicher Kälte in der Stimme. **Dimiona von Zorgan**, verdorbene Schwester des arani-schen Königs, ist dagegen die dunkle Moghuli von Oron, eine Mystikerin der Wollust, die sich selbst und ihr ganzes Land willig unter die Knute Belkeles gebracht hat.

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 Kahlschädel 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 Araniens sogar zu politischen Ämtern und Würden gebracht hat.

DERWISCHE

Abu Khomchra nennen die Novadis einen mystischen Eremiten im Herzen der Khöm, der aus einem Wüstenvulkan weissagt und sich nur aus seiner Meditation erhebt, um dem Volk Rastullahs in großer Not zu helfen.

SCHELME

Leirix aus Punin, der sein Leben "dem kultivierten Unfug und dem gehobenen Schwachsinn" gewidmet hat, dürfte der größte Schelm Aenturiens sein. **Flarach**, gutgelaunter kaiserlicher Hofnarr zu Gareth, ist der "König des Praio-tentriezens". Sein gänzlich Gegenstück ist der Schwarzschem **Torxes von Freigeist**, ein gehässiger Harlekin der Dunklen Lande, der seine Seele Lolgramoth verschrieben hat.

ALCHIMISTEN

Als führender Alchimist Aenturiens gilt der verschrobene Mineraloge und Zwergenkundler

Tyros Prahe, der, mittlerweile stark gealtert, vor allem für seine erfolglosen Expeditionen zu den Rändern der Welt berüchtigt ist.

Der geheimnisumwitterte **Menchal Ak'taran** steht dagegen 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 Gifffürst** sind die gefürchtetsten Giftmischer des südlichen Aenturiens. 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 Yaquir-landen bereist. Die ruhelos umherziehende **Sidrona Mengreyth** leidet hingegen unter dem schlechten Ruf ihres Vaters **Aluris Mengreyth**, der in Warunk dem Schwarzen Rhazzazor dient.

ELFEN

Bei der natürlichen magischen Begabung der Elfen ist es nicht verwunderlich, dass es unter ihnen noch einmal viele gleichermaßen unbekannte wie unerreichte Weiser, Meisterharfner, Wipfelläufer oder Heilsänger gibt.

Am bekanntesten ist noch **Rallion Regenflieder**, Bewahrer der Freundschaft, ein beeindruckender waldelfischer Wegführer, der sein Leben der Verständigung zwischen Elfen und Menschen gewidmet hat. Als der mit Abstand beste Maler gilt der begnadete, bereits um die 250 Jahre alte Auel **Golodion Seemond**, der mit Zauberfarben viele wundersame Bilder geschaffen hat.

Als die größten Bogenschützen Aenturiens gelten die einsame Firnelle **Elodiron die Jägerin** und **Der Rote Pfeil**, der geheimnisvoll auf Turnieren in Garetien auftaucht, die Pfeile seiner besten Konkurrenten spaltet, verzauberte Geschosse mit der Feder der Totenamsel verschenkt und schließlich noch vor der Siegerehrung wieder entschwindet.

Die wenigen Lichtelfen wie der Sternfee **Alfadriel Sphärensang** sind entrückte Freizauberer, die nur höchst selten eingreifen sollen, wenn die Harmonie von Welt und Zeit gefährdet ist.

KRISTALLOMANTEN

Skar Shr Shzinth, ein ehemaliger Häuptling eines Achazstammes in den Echsensümpfen, der gelegentlich sein Geschlecht wechselt, sucht mit seiner Flugechse nach großen Gemmen für seine Zauberei und einem obskuren "Verkünder der Erneuerung", der seinem Volk prophezeit ist.

SHARISADIM

Shanna Al'Sharvesh ist die begehrteste Tänzerin Fasars. Mysteriös verschleiert tanzt die Schönheit jedoch nur auf von ihr ausgewählten Plätzen, bevorzugt echsische Ruinen.

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.

SCHARLATANE

Der Große Theatralo aus Al'Anfa, mittlerweile wohlhabender Herr aller Illusionen, hat vor den gekrönten und gesalbten Häuptern ganz Aenturiens gespielt, ohne selbst die Faszination vor seinen Fähigkeiten verloren zu haben.

Faradan und Alvan von Thalusa ziehen mit ihrer 'Curiosita Phantastica' umher und begeistern die Massen. Der wohl größte Zirkus Aenturiens bietet Wachsfigurenkabinett, Menagerie der Ungeheuer, Spiegelkabinett, Gaukeleien und natürlich die Zauberkünste der beiden Magier, die einst durch die Prüfungen ihrer Akademie gefallen sind.

Haschnabah ibn Djiani, 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.

GILDENMAGIER

Die wissenschaftlichsten aller Zauberkundigen bringen vor allem Experten vieler Spezialbereiche, aber auch machtvollere Akademieleiter und Ordensmeister hervor.

Haldana von Ilmenstein (weiß) ist als geschätztes Oberhaupt der Hesindekirche die geistige Schirmherrin zwölfgöttergefälliger Magie in Aenturiens. Ihre Kunstfertigkeit auf dem Gebiet der magischen Verwandlung und der Alchimie ist unbestritten, aber von Gerüchten umgeben.

Erzmagus **Elcarna von Hohenstein** (grau) leitet zwar die Akademie der Verformungen zu Lowangen, ist aber vor allem als weiser Lehrer und Heilmagier berühmt, zu dem schon viele unheilbar Kranke pilgerten.

Xeraan (gildenlos), ein buckliger Beherrschungsmagier, ist der finstere Portifex Maximus der Borbaradkirche, der als Heptarch seinem ganzen Piratenstaat an der Tobrischen See seine unstillbare Goldgier aufgedrückt hat.

Erzmagier **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.

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 Illusionistik eine Wissenschaft gemacht haben.

Erzmagier **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 rahjanisch-ekstatischen Magierichtung.

Kiamu Vennerim (grau), ein magiebegabter Nivese und gelegentlich Spektabilität der

Akademie der Geisteswissenschaften 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 greise Erzmagier **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 wiederherstellen sollen. Sein einstiger Schüler **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.

Von wenigen beachtet, ist Erzmagus **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 gleicher Augenhöhe messen zu können.

Erzmagierin **Racalla von Horsen-Rabenmund** (weiß) ist als Erste Hofmagierin zu Gareth und aristokratische Koryphäe der Schutz- und Schadensmagie eine der großen Stützen des Neuen Reiches. Der Zweite Hofmagus **Melwyn** (grau), ein Mitglied der Familie Stoerrebrandt, versieht seine Aufgabe als erfahrener Hofalchimist und Illusionist.

Dass Prinzessin **Yppolita von Gareth** einst eine mächtige Magierin sein wird, wenn sie aus dem Festumer Exil zurückkehrt, scheint außer Frage: 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 will sich mit einer Armee von Sandgolemiden ein gorisches Reich schaffen, das Aranien, Khunchom und das Kalifat bedroht.

Die weißhaarige Schönheit **A'sar Al'Abastra** (gildenlos), eine der mächtigsten und unheimlichsten Erzbeherrscherinnen, wirkt in Fasar. Einst soll sie Werkzeug oder 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.

Khadail Okharim (grau), Spektabilität der Drachenci-Akademie 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), der genial-kreative Elf **Salandrión Farnion Finkenfarn** (Punin, grau), der nüchtern-analytische Erzmagier **Robak von Punin** (Kuslik, grau) und der radikal-götterverleugnende Elf **Firliónel Nachtschatten** (gildenlos), allesamt große Hellsichtspezialisten.

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, gelten als Träger von großer Macht und Verantwortung und sollen seit langem schon zu einem großen Schlag gegen die Schwarzen Lande rüsten; ihr Sprecher, der Feuelementarist **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 & 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.

Prishya von (Garlischgrötz zu) Grangor ist die Spektabilität zu Punin und Vorsteherin des Großen Rates der Grauen Gilde. Sie gilt nicht nur als versierte Metamagierin und Sphärologin, sondern auch als begabte Lehrmeisterin, Rednerin und Organisatorin.

Salpikon Savartin, 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.

DIE VERHÜLLTEN MEISTER

All jene Zauberkirker, die Satinav über ihr gewöhnliches Lebensalter hinaus trotzen, die das Wissen der Vergangenheit bewahren, als Madas Gabe noch jünger und reiner war, nennt man die *Verhüllten Meister*. Sie haben meist die Fesseln traditioneller Magie abgelegt und verfügen über immense arkane Macht. Neben etlichen Zaubern der Vergangenheit, von denen geglaubt wird, sie leben noch heute, zählt man zu ihnen auch folgende Persönlichkeiten: **Taphirel 'Ar Ralahan** (grau), ein Arkanologe und Metamagier alter Puniner Schule, hockt uralte 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.

Erzfeind des Raulschen Kaiserreichs ist **Gaius Cordovan Eslam Galotta** (gildenlos), vollendeter Beherrscher und Magierphilosoph, einstiger Hofmagus zu Gareth, der sich im Zuge von Borbarads Invasion zum Kaiser über ein dämonisches Imperium aufgeschwungen hat. Die Mächte von Blakharaz und Agrimoth beschwörend, drängt er von seiner wolkenverdunkelten Albtraumstadt Yol-Ghurmak darauf, das Mittelreich zu erobern und über den ganzen Kontinent zu herrschen.

Eine weitere Erbin von Borbarads Macht ist die **Skrechu**, eine schlangenleibige Zaubermonströsigkeit, geboren aus einem archaischen Kessel der Urkräfte. Ewig wiederkehrend spinnt sie bereits seit Jahrtausenden ihr Netz aus Schlangenkulten, Chimärenexperimenten und Blutraketen über die unwissenden Sterblichen, von denen kaum einer auch nur von ihrer Existenz im Herzen Maraskans etwas ahnt.

Auch manche andere Wesenheiten, die nicht menschenähnlich sind, aber doch bewusst Magie anwenden, haben als großartige Zauberkirker zu gelten: Drachen wie der freizauberische Hellscher **Ysolphur** im Rasschtulswall, 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 – Elfen-gestalt **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 und 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 ...

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** (6. Jt. v.Hal) 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. 2900 – 2731 v.Hal), der vielerlei Rituale kannte, die Echsen nach Maraskan verbannte und die ersten tulamidischen Zauberschulen begründete.

Jahrhunderte später dominierten die **Magiermogule** (um 2400 v.Hal) das Land der Ersten Sonne, das noch heute an vielen Orten ihr Vermächtnis behütet. Sie wurden erst von **Sulman Al-Nassori** (regierte 2358 – 2306 v.Hal), Träger des goldenen Zaubersteins und Begründer des Diamantenen Sultanats sowie Verwandlungs- und Artefaktmagier, bezwungen. Von den mächtigsten Mogulen **Assarbad**, **Tubalkain-mit-dem-kalten-Herzen** und **Al'Gorton** heißt es, sie wurden wiedergeboren, leben noch heute verborgen oder lägen im düsteren Mumien schlaf.

Während **Gylduria ya Glasal** (um 2200 v.Hal) – die angeblich erste Magierin, die aventurischen

Boden betrat – vermutlich eine Sagenkonstruktion ist, gilt **Basilius der Große** (um 1900 – 1550 v.Hal) 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 1650), der den legendären Reichtum des alten Gareth begründet haben soll.

Fran-Horas der Blutige (1637 – 1557 v.Hal) 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 grausige Dämonenzitadelle. Sein Ende wurde schließlich durch die Dämonenschlacht eingeleitet, als er mehrere der Herzöge der Niederhöhlen herbeirief. Eine weitere Magiebegabte auf dem Thron Bosparans, **Hela-Horas** (1038 – 993 v.Hal) erlag der Versuchung dunkler Zauberei und starb mit ihrem Reich. Im verwüsteten Lieblichen Feld schuf der größte Zauberschmied der Menschen, **Drakhard** (um 1030 – 929 v.Hal), 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** (760 – 682 v.Hal) 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 530 – 403 v.Hal), 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 430 Jahren noch in der Gorischen Wüste aufgehalten werden konnte, bei seiner jüngsten Rückkehr jedoch erst, 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 sinistere Hexenmeister oder heroische Antimagier in die Geschichte ein: **Zulipan von Punin** (444 – 385 v.H.) entführte Zwerge zu Experimenten, der vampirische **Morghai** (um 400 v.H.) knechtete Orksippen, **Urnslaw von Uspiaunen** (443 – 361 v.Hal) bewahrte das Bornland vor den Verheerungen, während **Argelion Schlangentreu** an vielen Orten Unheil abwendete und heute Erzheiliger der Hesindekirche ist.

Bedeutendster Hochschamane der Waldmenschen war wohl der federgeschmückte **Manaq**, der 338 v.Hal sämtliche Stämme einte und Al'Anfa mit einem gewaltigen Sklavenaufstand erschütterte.

