

Das Schwarze Auge

AVENTURISCHES
ANIMATORIUM

Aventurisches Animatorium



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktion

Zoe Adamietz

Regelredaktion

Zoe Adamietz, Alex Spohr

Autor:innen

Zoe Adamietz, Marcel Blex, Philipp Busch, Fred Ericson, Tara Flink, Johannes Kaub, Markus Keck, Christian Nehling, Alex Spohr, Christoph Trauth

Lektorat & Korrektorat

Frauke Forster, Jens Kothe

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Christof Grobelski

Satz, Layout & Gestaltung

Jörn Aust, Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Helge Balzer, Sandra Braun, Tim Brothage, Carolin Buckenhueskes, Sascha Duis, Christof Grobelski, Florian Häckh, Regina Kallasch, Annika Maar, Vincent Modler, Daniel Pollock, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel, Florian Stitz, Sebastian Watzlawek, Annalena Weber, Fabrice Weiss, Michael Witmann, Karin Wittig, Maja Wrzosek, Malte Zirbel

Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer, Cora Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz, Markus Plötz **Marketing** Philipp Jerulank, Björn Meyer, Katharina Wagner, Wolfgang G. Wettach **Ulisses Digital** Alina Conard, Nico Dreßen, Thomas Engelbert, Nele Klumpe, Julia Metzger, Phillip Nuss, Maximilian Thiele, Jan Wagner, Carina Wittrin, Kai Woitczyk **Verlag** Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill Bridges, Timothy Brown, Simon Burandt, Carlos Dias, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Darrell Hayhurst, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Christian Lonsing, Matthias Lück, Susanne Majewski, Thomas Michalski, Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Eric Simon, Alex Spohr, Ross Watson **Vertrieb** Stefan Heinrichs, Jan Hulverscheidt, Anke Kühn, Thomas Schwertfeger, Stefan Tannert

Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, schreiben wir in der Regel im generischen Maskulinum und verwenden durchgehend die Wörter „Meisterin“ für die Spielleitung und „Spieler“, „Helden“, „Abenteurer“ u. ä. für die Spielerschaft. Mit allen Begriffen sind immer alle Geschlechter gemeint. In Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Copyright © 2021 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2021

Vielen Dank an Bastian Klein, Charlotte Patzer, David Gottschall, David Xanatos, Demona, Jens-Gerrit Evers, Jonathan Werle, Melanie Blex, Nabur as'Tahan aka Vincent Prochnow, die Tiergefahrin Izzy Keck-Geinitz sowie Ratsnik Rattenfänger für unvergessene Abenteuer!

Vielen Dank an alle Mitgestalter:innen von Aventurien.



INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis	4	Homunculi	69
Kategorien von DSA-Büchern	5	Von Wurzelmännchen und Schrumpelpantschern	69
Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff	5	Die homunculische Lebensart	70
Komplexitätsgrade der Regeln	6	Alrauniger Homunculus	72
Aventurisches Animatorium	8	Salamandrischer Homunculus	73
Aufbau der Golem- und Homunculusbeschreibung	8	Homunculushündchen	73
Golems	11	Homunculus Lemmini	74
Metallgolems	11	Flatter-Homunculus	75
Metallarten und -klassen	12	Ein sagenhafter Homunculus	75
Unedle Metallgolems	13	Werte der Homunculi	76
Halbedle Metallgolems	14	Automaten	81
Edle Metallgolems	15	Über die Automaten	81
Golems aus magischen Legierungen	17	Pferd und Krieger – Zwei antike Kampfautomaten	82
Mindorium-Golems	18	Zeit-Automaten	84
Arkanium-Golems	18	Stumme Diener	84
Endurium-Golems	19	Fallenautomaten	85
Titanium-Golems	20	Unterhaltungsautomaten	86
Eternium-Golems	20	Werte der Automaten	88
Sternenmetall-Golems	21	Übersicht der Automatenmodelle	88
Meteoreisen-Golems	21	Erschaffung von animierten Konstrukten	95
Cupritan-Golems	22	Konstrukte beleben	95
Illuminium-Golems	23	Die Geschichte des Golembaus	95
Unmetall-Golems	24	Namhafte Golembauer und ihre Golems	98
Metallische Kriegsgolems	28	Grundregeln zur Erschaffung von Golems	102
Panzerschreiter	28	Fokusregeln zur Erschaffung von Golems	103
Quecksilber-Attentäter	29	Modifikation und Veredelung von Golems	104
Steingolems	31	Die Geschichte der Homunculusforschung	116
Golems aus Körperteilen	40	Namhafte Homunculusalchimisten und ihre Homunculi	118
Fleischgolems	40	Grundregeln zur Erschaffung von Homunculi	120
Haargolems	42	Fokusregeln zur Erschaffung von Homunculi	126
Knochengolems	44	Die Geschichte der Automatenentwicklung	128
Trophäen- oder Totemgolems	47	Namhafte Automatentüftler und ihre Automaten	130
Golems aus Naturmaterialien	49	Grundregeln zur Herstellung von Automaten	131
Holzgolems	49	Fokusregeln zur Bedienung von Automaten	133
Eisgolems	50	Animierte Konstrukte befehligen	134
Lehmgolems	53	Reparatur, Regeneration und Verschleiß von animierten Konstrukten	136
Strohgolems	55	Anhang	139
Torf- oder Moorgolems	57	Die Materialien im Überblick	139
Wachsgolems	58	Hilfsmittel und Werkzeuge	142
Golems aus künstlichen Materialien	60	Professionen	144
Schrottgolems	60	Sonderfertigkeiten der Homunculi	146
Porzellangolems	61	Sonderfertigkeiten für Golembauer, Homunculusalchimisten und Automatentüftler	147
Glasgolems	63	Kampfsonderfertigkeiten der Golems	148
Teiggolems	64	Zauber	149
Mephire	66	Der Lebende Palast	153
Laufende Truhen	67		

VORWORT



Magische Rituale, alchemistische Experimente, aber auch reines mechanisches Kunstgeschick können animierte Konstrukte hervorbringen, die Helden mal faszinierend lebensecht und mal unheimlich künstlich begegnen. Das **Aventurische Animatorium** lüftet die arkanen Geheimnisse um die Schöpfung künstlicher Wesen und präsentiert viele Varianten von Golems, Automaten und Homunculi. Zahlreiche Werkstoffe der aventurischen Natur und Kultur werden, auf das Thema Kreaturenerschaffung zugeschnitten, vorgestellt, ihre Vor- und Nachteile verglichen sowie kuriose Geschehnisse und Anwendungsbeispiele aus der aventurischen Geschichte zur Inspiration eigener Abenteuer erzählt. Neben der Seltenheit von Materialien begrenzt nur die Vorstellungskraft die Werke, die mit ihnen erschaffen werden können. Die vorliegende Spielhilfe bietet dir auch Fokusregeln zur individuellen Personalisierung der vorgestellten Golemarten. Homunculi wird

nachgesagt, die Eigenschaften ihres Schöpfers nachzuahmen, und so sind auch für die mürrischen Meisterhandwerker zahlreiche Fähigkeiten enthalten, um sie für jeden Geschmack anzupassen. Automaten bestechen vor allem durch das Paradoxon, wortlose Berechenbarkeit und explosive Fehlfunktionen zu vereinen. Populär sind die per Zahnrad oder Magie angetriebenen Alltagshelfer vor allem bei extravaganten Liebhabern. So mancher Abenteurer dürfte jedoch die Marotten seines mechanischen dritten Arms mit der Zeit lieb gewinnen und solche Hilfsmittel nie mehr missen wollen. Alle Mittel für die Konstruktion belebter Gefährten und Diener liegen nun in deinen Händen – was wird sich aus deinem Animatorium erheben?

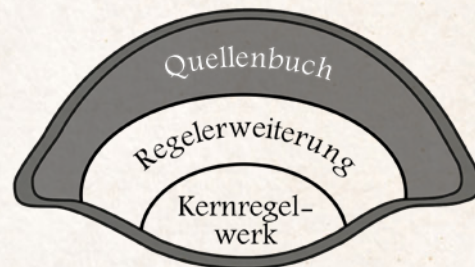
Zoe Adamietz (für die Redaktion)

Frankfurt am Main, an einem milden Fast-Frühlingstag 2021

Kategorien von DSA-Büchern

Wie du sicherlich schon festgestellt hast, sind alle DSA-Bücher in unterschiedliche Kategorien eingeteilt. Die Kategorien geben dabei an, ob es sich bei dem Buch um ein Kernregelwerk, eine Regelerweiterung oder ein Quellenbuch handelt. Beim **Aventurischen Animatorium** handelt es sich beispielsweise um einen Quellenband.

Das folgende Schaubild hilft dir dabei, die einzelnen Kategorien noch einmal übersichtlich zu betrachten:



Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff

Das **Regelwerk** weist eine Vielzahl an Regelementen zu unterschiedlichsten Themen auf. Um in den Umengen an bereitgestellten Informationen Ordnung zu schaffen, werden diese in drei Kategorien eingeteilt: Regeln, Crunch und Fluff.

1. Regeln

Unter Regeln fallen alle Abschnitte, die das abstrakte Regelmodell hinter dem Spiel **Das Schwarze Auge** bilden. Wenn beispielsweise erklärt wird, wie eine Fertigungsprobe abläuft oder was regeltechnisch passiert, wenn Personen großer Hitze ausgesetzt werden, dann handelt es sich um Regeln. Es gibt verschiedene Komplexitätsgrade von Regeln, die wir später noch im Detail vorstellen werden.

2. Crunch

Dieser Begriff stammt aus der Rollenspieltheorie und beschreibt alle Spielelemente, die nicht eigenständig ohne die dafür vorgesehenen Regeln funktionieren. Dazu gehören alle Gegenstände, die eine regeltechnische Definition haben, wie beispielsweise Waffen und Rüstungen, aber auch mit Werten ausgestattete Tiere, Spezies, Kulturen, Professionen, Sonderfertigkeiten, Zauber oder Liturgien (nicht jedoch deren Fluff-Beschreibung). Die Crunch-Elemente können erst benutzt werden, wenn man die ihnen zugrundeliegenden Regeln verwendet. Es handelt sich bei Crunch explizit nicht um neue Regeln.

3. Fluff

Wie Crunch stammt dieser Begriff aus der Rollenspieltheorie. Bei Fluff handelt es sich um alle Arten von Hintergrundbeschreibungen. Regionalbeschreibungen, aber auch Beschreibungen von Orten oder Personen sind üblicherweise Fluff-Elemente. Der Übergang zwischen Fluff

und Crunch kann dabei fließend sein. Während die Beschreibung einer Waffe durchaus Fluff ist, da sie im gewissen Rahmen Hintergrundinformationen bereithält, gehört ihr Datenblock mit Waffenschaden, Modifikatoren für Attacke und Parade etc. zum Crunch.

Komplexitätsgrade der Regeln

Die Regeln der fünften Edition lassen sich in verschiedene Komplexitätsgrade unterteilen, die in ihrer Nutzung unterschiedlich schnell ablaufen und bestimmen, wie detailliert man eine bestimmte Situation mit Regeln darstellen will. Diese Grade sind hierbei gleichwertig und bieten grundsätzlich ähnliche Ergebnisse. Es obliegt ganz den Wünschen der Spielrunde, in welcher Situation welcher Komplexitätsgrad verwendet werden soll. Wir unterscheiden dabei zwischen Grundregeln und verschiedenen Stufen von Fokusregeln.

Grundregeln

Das **Regelwerk** bietet eine Vielzahl von Regeln für unterschiedlichste Situationen. Ob Helden in einem brennenden Haus sind, kämpfen, tauchen, schleichen oder zaubern: Die meisten abenteuertypischen Situationen können mit Regeln abgedeckt werden. Die Regeln sind dabei bewusst abstrakt gehalten, was sie einerseits relativ schnell macht, andererseits aber nur einen relativ geringen Detailgrad ermöglicht. Ein gutes Beispiel sind die Regeln zur Nahrungsbeschaffung mit dem Talent *Tierkunde*. Eine einzelne Probe bestimmt, wie viele Portionen Nahrung gefunden werden können.

Fokusregeln Stufe I

In den Erweiterungsbänden wird eine Reihe von Regeln vorgestellt, die bereits vorhandene Themenkomplexe vertiefen. Es wird darauf eingegangen, wie bestimmte Modifikatoren für Proben verwendet werden, um in bestimmten Situationen Details einzufangen. Dies benötigt am Spieltisch etwas mehr Zeit, bietet aber einen höheren Detailgrad.

In unserem Beispiel greifen hier detailreichere Regeln zur Jagd, die thematisieren, auf welche Art gejagt wird, welche Proben hierzu neben *Tierkunde* noch benötigt werden und wie sich dies auf den Erfolg der Jagd auswirkt. In der Konsequenz können mehr Rationen erbeutet werden, dafür steigt aber das Risiko, dass die Jagd fehlschlägt.

Fokusregeln Stufe II

Wer noch weiter in die Regelumsetzung einsteigen will, kann die Fokusregeln der Stufe II nutzen. Diese bauen auf den Fokusregeln der Stufe I auf und unterfüttern weitere Detailspekte mit feingliedrigen Regelementen.

Fokusregeln der Stufe II zur Jagd thematisieren zum Beispiel, wie man gezielt einzelne Tiere jagt, und wie die Jagd durch diese Auswahl erleichtert oder erschwert wird.

Muss man mit den Fokusregeln spielen?

Nein, Fokusregeln sind kein Muss! Sie sind ein Angebot an Spieler, die sich mehr Detailreichtum wünschen und gerne genau wissen wollen, wie ihr Held bestimmte Dinge tut. Aus diesem Grunde haben wir die Regeln in die unterschiedlichen Stufen eingeteilt, denn was für den einen Spieler eine willkommene Bereicherung darstellt, ist für den anderen eine in Regeln gegossene Qual. Auf diese Weise kann jeder Spieler und jede Spielrunde für sich entscheiden, wie viel Detailreichtum gewünscht ist, und entsprechend die Fokusregeln nutzen oder ignorieren. Der Einsatz von Fokusregeln verändert den Detailgrad des Spiels.

Offizielle Abenteuer

Für offizielle Abenteuer benötigen Meisterinnen nur die Regeln des **DSA5-Regelwerks**. Die Abenteuer sind so aufgebaut, dass keine Erweiterungsbände (und damit Fokusregeln) notwendig sind. Sollte ein Abenteuer extrem stark auf bestimmte Fokusregeln bauen, so sind diese noch einmal im Abenteuer beschrieben oder es wird auf dem Klappentext angemerkt, dass zum Spielen des Abenteuers ein bestimmter Erweiterungsband erforderlich ist. Hierzu zwei Beispiele: Wenn in einem Abenteuer ein Turnier stattfindet, dann werden die im **Aventurischen Kompendium** beschriebenen Fokusregeln für Turniere noch einmal in dem Umfang beschrieben, in dem sie für das Abenteuer notwendig sind. Bei einem Abenteuer, das immens viele Fokusregeln eines Erweiterungsbandes benötigt, verzichten wir auf die Beschreibung der Fokusregeln im Abenteuer und merken im Klappentext an, dass die Nutzung eines bestimmten Erweiterungsbandes zwingend erforderlich ist. Das könnte beispielsweise bei einem Abenteuer notwendig sein, das sich um ein Treffen sämtlicher aventurischer Schwertmeister dreht und bei dem nicht jede Fokusregel für den Kampf aus dem Kompendium dafür nochmals wiederholt werden soll. Dies ist aber die Ausnahme und wird im Klappentext extra erwähnt.

Selbstverständlich ist es möglich, offizielle Abenteuer mit Fokusregeln zu spielen, selbst wenn diese nicht speziell angegeben sind. Dies bedeutet lediglich, dass die Meisterin die Fokusregeln passend auf die Situationen anwenden und etwas Arbeit investieren muss. Beispielsweise sind in offiziellen Abenteuern nicht jedes Mal alle Regeln zur Jagd der Fokusregel Stufe I und II angegeben. Aber auch hier achten wir darauf, dass sich der Aufwand für die Spielleiterin auf ein Minimum beschränkt.



Dieses Symbol am Textrand zeigt, dass hier eine Fokusregel beschrieben wird. Eine rote, römische Ziffer innerhalb des Symbols zeigt die Stufe der Fokusregel.

Spielrunden mit unterschiedlichen Fokusregeln

Es ist sogar möglich, dass innerhalb einer Spielrunde Spieler mit verschiedenen Komplexitätsgraden gemeinsam spielen. Der Spieler einer Streunerin kann beispielsweise für die Jagd einfach nur die Grundregeln aus dem **DSA5-Regelwerk** benutzen, ein Spieler mit seinem Jäger hingegen in der gleichen Gruppe die entsprechenden Fokusregeln Stufe I und II. Die Spieler sollten dies entsprechend mit der Meisterin der Spielrunde abklären, sodass jeder weiß, ob bestimmte Fokusregeln für ihn gelten. Es ist insgesamt mehr Aufwand, vor allem für die Meisterin, aber es verschafft den Spielern die Möglichkeit, ihren gewünschten Detailgrad selbst zu bestimmen. Natürlich ergibt es bei verschiedenen Fokusregeln Sinn, wenn sie verbindlich für die ganze Gruppe gelten, beispielsweise bei den Fokusregeln zu Trefferzonen, aber selbst hier ist dies nicht zwingend notwendig!

Crunch-Elemente und Erweiterungsbände

Da im **Regelwerk** nicht jeder Zauberspruch, jede Liturgie oder Sonderfertigkeit genannt ist und erst mit den

Erweiterungsbänden weitere Crunch-Elemente dazukommen, markieren wir in Abenteuern diese neuen Crunch-Elemente in Wertekästen mit einer hochgestellten Abkürzung des Erweiterungsbandes, in dem das Crunch-Element erklärt wird, inklusive Seitenzahl. Das Ganze wird so aussehen: Adersin-Stil^{AKO156}. So kannst du für Schurken diesen Crunch nutzen, wenn du die Erweiterungsbände benutzt. Besitzt du die Erweiterungsbände nicht, kannst du die so markierten Crunch-Elemente einfach weglassen.

Abenteuerpunkte und Fokus-Fähigkeiten

Einige Fokusregeln sind mit neuen Sonderfertigkeiten oder Vor- und Nachteilen verbunden, die nur mit dieser Fokusregel anwendbar sind, sogenannten Fokus-Fähigkeiten. Sollte es nun zu einem Gruppenwechsel kommen und die neue Gruppe nicht mit den entsprechenden Fokusregeln spielen, für die der Spieler AP investiert hat, muss er sich mit der Spielleiterin absprechen. Er kann die Fokus-Fähigkeiten entweder so lange auf Eis legen, bis er die Fokusregeln erneut benutzt, oder er erhält die investierten AP zurück und streicht die Fokus-Fähigkeiten wieder.

Fokus-Fähigkeiten erwerben

Optionale Regel

Sollte ein Spieler entscheiden, mit einer neuen Fokusregel zu spielen, mit der Fokus-Fähigkeiten verbunden sind, kann er diese Fokus-Fähigkeiten mit seinen Abenteuerpunkten sofort erwerben und hierbei die Begrenzung von 80 AP für Vor- und Nachteile ignorieren.



AVENTURISCHES ANIMATORIUM



Aufbau der Golem- und Homunculusbeschreibung

Größe: Hier wird die Größenspannweite der jeweils zutreffenden Größenkategorie des Golems bzw. Homunculus in Schritt angegeben.

Gewicht: Wie schwer wird das Wesen durchschnittlich? Hier steht meist eine Spanne in Stein.

Eigenschaften: Angaben zu Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Konstitution und Körperkraft

LeP: Dies ist die Anzahl der Lebenspunkte des Wesens.

AsP: Falls das Wesen über Astralenergie verfügt, so ist sie hier aufgeführt.

KaP: Falls das Wesen Karmapunkte hat, sind sie hier angegeben.

INI: Der Initiativwert wird meist um einen oder mehrere W6 modifiziert.

AW: Ausweichenwert

VW: Bei Nichthumanoiden ist statt PA und AW nur ein Verteidigungswert angegeben. Bei Verteidigungen zählt immer dieser Wert. Auch bei mehrfachem Einsatz in der gleichen Kampfrunde wird dieser nicht gesenkt. Sonstige Erschwernisse, etwa durch einen Zustand oder Status, senken den VW aber wie üblich. Gelingt die Probe auf VW, dann erleidet der Verteidiger keinen Schaden.

SK: Seelenkraftwert

ZK: Zähigkeitswert

GS: Geschwindigkeitswert

AT: Attackewert

PA: Paradewert

TP: Trefferpunkte der benutzten Waffe bzw. des benutzten Angriffs

RW: die Reichweiten der Angriffe des Wesens. Bei Nahkampfreichweiten gibt es die Einteilung kurz, mittel oder lang. Bei Fernkampfwaffen sind die drei Entfernungen kurz, mittel und weit jeweils in Schritt angegeben.

FK: Fernkampfwert

LZ: Ladezeit für Fernkampfangriffe, angegeben in Aktionen

RS/BE: Der natürliche Rüstungsschutz eines Wesens. Externe Rüstungen sind zusätzlich mit BE vermerkt.

Aktionen: die Zahl der Aktionen pro Kampfrunde. Hat ein Wesen mehrere Aktionen, müssen diese direkt hintereinander ausgeführt werden. Bei den Angriffsarten ist jeweils angegeben, wie oft sie in einer KR ausgeführt werden dürfen.

Vorteile/Nachteile: Hier sind typische Vor- und Nachteile angegeben, über die das jeweilige Wesen automatisch verfügt.

Sonderfertigkeiten: eine Auflistung der Sonderfertigkeiten. Sollte ein Wesen über verschiedene Angriffsarten verfügen, so ist bei den Sonderfertigkeiten in Klammern aufgelistet, mit welcher Angriffsart diese SF ausgeführt werden kann. Ist keine Angabe vorhanden, so handelt es sich um eine passive SF. Zur Unterscheidung zwischen passiven SF, Basis-SF und Spezial-SF siehe **Regelwerk** Seite 246. SF wie *Verbessertes Ausweichen* oder *Kampfreflexe* sind bereits mit den Werten des Wesens verrechnet.

Talente: Talente, insbesondere *Einschüchtern*, *Körperbeherrschung*, *Selbstbeherrschung*, *Sinnesschärfe*, *Verbergen* und *Willenskraft*.

Zauber: Falls das Wesen Zauber beherrscht, sind sie hier aufgeführt.

Anzahl: Wenn das Wesen ein Einzelgänger ist, ist hier eine 1 angegeben. Die Anzahl bei größeren Wesensgruppen wird in der Regel mit einem Würfelwurf bestimmt. Manchmal ist beides aufgeführt; dies bedeutet, dass beide Varianten vorkommen können.

Größenkategorie: die Größenkategorie des Wesens

Typus: Zielkategorie, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: Hier ist der Modifikator angegeben, der auf die Probe auf das Ritual STEIN WANDLE angewendet wird, wenn der jeweilige Golem nachgebaut werden soll. Bei Homunculi wird stattdessen die Brauprobe auf *Alchimie* bei der Umsetzung des Erschaffungsrezepts erschwert.

Erschaffungskomplexität (nur bei Golems): Hier ist angegeben, in welche Kategorie (*primitiv/einfach/komplex*) der Golem fällt. Bei komplexen Golems ist außerdem angegeben, wie viele AP das Berufsgeheimnis kostet, das man zu ihrer Erschaffung benötigt (siehe auch Seite 103).

Beute: Was kann man bei einem Wesen verwerten und was erhält man im Schnitt dafür? Sollte die Angabe *zähes Fleisch* enthalten sein, so ist das Fleisch essbar, aber nicht schmackhaft. Ungenießbares Fleisch ist überhaupt nicht essbar. Bei Giften ist hier der Preis angegeben, den Helden üblicherweise erhalten, wenn sie das Gift verkaufen. Der Preis beträgt 25 % vom Kaufwert des Giftes bei einem Giftmischer.

Kampfverhalten: Hier sind Anmerkungen zum Einsatz der Sonderfertigkeiten aufgeführt, ebenso wie besondere Taktiken und Vorgehensweisen des Wesens.

Flucht: Hier steht, wann das Wesen normalerweise einen Kampf abbricht. Gelegentlich kämpfen sie

jedoch auch länger, z. B. wenn sie sich in die Enge getrieben fühlen.

Schmerz +1 bei (nur bei Homunculi): Hier ist aufgelistet, wann ein Wesen durch zu niedrige Lebensenergie eine Stufe *Schmerz* erleidet.

Magiekunde (Magische Wesen) (nur bei Golems): Hier ist angegeben, was ein Held bei einer erfolgreichen Probe auf *Magiekunde (Magische Wesen)* und der entsprechenden Menge an Qualitätsstufen über Besonderheiten des Wesens weiß. Dies können z. B. Schwächen oder spezielle Manöver des Gegners sein. Passende Anwendungsgebiete sind hierzu ebenfalls angegeben.

Pflanzenkunde (Giftpflanzen)/Tierkunde (domestizierte Tiere oder Wildtiere) oder Sagen & Legenden (nur bei Homunculi): Hier ist angegeben, was ein Held bei einer erfolgreichen Probe auf das genannte Talent und der entsprechenden Menge an Qualitätsstufen über Besonderheiten des Wesens weiß. Dies können z. B. Schwächen oder spezielle Manöver des Gegners sein. Passende Anwendungsgebiete sind hierzu ebenfalls angegeben.

Sonderregeln: Besondere Regelungen, etwa Gifte, spezielle Angriffe oder Übertragung von Krankheiten werden hier erläutert.

Vom Wesen der Golems

Bei Golems handelt es sich um Kreaturen, die aus unbelebter Materie bestehen und durch einen Magier zwecks der Erfüllung bestimmter Aufgaben oder Tätigkeiten mit Leben erfüllt wurden. Hieraus ergeben sich einige Besonderheiten:

- ☞ Golems können nur durch die Zustände *Verwirrung* und *Paralyse* beeinträchtigt werden.
- ☞ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Golems keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- ☞ Golems sind körperlich auf Dere existent und dadurch entsprechend verletzlich.
- ☞ Angriffe mit Lebensgöttern (z. B. Tsa) geweihten Waffen verursachen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- ☞ Angriffe mit profanen, magischen oder allen anderen Göttern geweihten Waffen sowie Zauber und Liturgien verursachen regulären Schaden.
- ☞ Golems sind immun gegen Zauber mit dem Merkmal *Verwandlung*.
- ☞ Golems sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- ☞ Golems können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- ☞ Golems nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt 200 Schritt.
- ☞ Golems sind immun gegen Waffen der Kampftechniken Blasrohre, Dolche, Fechtwaffen, Armbrüste und Bögen.

- ☞ Golems können keine LeP durch Regenerationsphasen regenerieren.
- ☞ Golems zaubern in dämonischer Tradition und können ohne AP auszugeben Zaubererweiterungen nutzen.
- ☞ Normale Angriffe von Golems gelten nicht als magische Waffe. Ausnahmen sind im jeweiligen Wertekasten der Kreatur angegeben oder bei den Beschreibungen magischer Materialien angemerkt.

Vom Wesen der Homunculi

Homunculi sind alchimistisch erzeugte Kreaturen aus lebender, willenloser Materie, die von einem Kulturschaffenden nach seinem eigenen Vorbild gestaltet oder erwählt wurde. Homunculi übernehmen so neben ihrem künstlichen Willen ebenso Charakteristika, Wesenszüge, Vorteile, Nachteile und Fertigkeiten von ihrem Erschaffer.

- ☞ Homunculi erleiden durch einen niedrigen LeP-Stand Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34), sie können ebenso die Zustände *Belastung*, *Betäubung*, *Furcht*, *Paralyse* und *Verwirrung* erleiden.
- ☞ Homunculi sind körperlich auf Dere existent und dadurch entsprechend verletzlich.
- ☞ Angriffe mit Lebensgöttern (z. B. Tsa) geweihten Waffen verursachen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- ☞ Angriffe mit profanen, magischen oder allen anderen Göttern geweihten Waffen sowie Zauber und Liturgien verursachen regulären Schaden.
- ☞ Homunculi sind immun gegen Zauber mit dem Merkmal *Heilung*.
- ☞ Homunculi sind nicht automatisch immun gegen Gifte und Krankheiten. Einige Homunculi verfügen jedoch über entsprechende Immunitäten. Dies ist dann beim jeweiligen Homunculus angegeben.
- ☞ Homunculi können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- ☞ Homunculi nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt. Es ist ihnen aber möglich, ihre körperlich gegebenen Sinnesorgane zu nutzen, wenn sie möchten.
- ☞ Homunculi regenerieren nicht durch Schlaf oder Ausruhen. Stattdessen müssen sie im Blut ihres Erschaffers gebadet werden. Um in 6 Stunden 1W6 LeP zu regenerieren, genügt eine etwa 1 Halbfinger tief gefüllte Schüssel, in der sich der Homunculus komplett hinlegen kann. Dies entspricht etwa 3 Schank Blut, also 6 LeP des Blutgebenden. Das Blut wird vom Homunculus aufgesogen. Alraunige Homunculi können AsP nur über Zaubertränke und ähnliche Alchimika regenerieren. Diese werden über die Haut aufgenommen.

- Homunculi verfallen mit der Zeit, wenn sie nicht mindestens einmal wöchentlich im Blut ihres Erschaffers baden.

Für jede volle Woche ohne Pflege verlieren Homunculi 1W3 LeP. Wenn ihr Erschaffer stirbt, vergehen sie augenblicklich.

- Homunculi besitzen keinen Loyalitätswert und gehorchen ihrem Erschaffer in der Regel. Zu besonders anspruchsvollen oder gefährlichen Aufgaben müssen sie per Vergleichsprobe auf Überreden (*Manipulieren* oder *Schmeicheln*) gegen die Willenskraft (*Überreden widerstehen*) des Homunculus gebracht werden. Diese

Aventurier regenerieren durch die magische Luft ihres Lebensraumes nicht nur Lebensenergie über Nacht, sondern bilden ebenso schneller Blut nach, als dies für irdische Menschen möglich wäre. Durch diese wöchentliche Blutspende wird ein gesunder Held demnach höchstens eine leichte Erschöpfung verspüren, die keine regeltechnischen Auswirkungen hat. Wird die Spende jedoch öfter geleistet, weil der Homunculus Regeneration nötig hat, so kann die Meisterin dafür durchaus nach eigenem Ermessen Betäubungsstufen aussprechen.

Probe kann von der Spielleiterin je nach Situation modifiziert werden.

- Normale Angriffe von Homunculi gelten nicht als magische Waffe.

Vom Wesen der Automaten

Automaten sind durch profane Mechanik bewegungsfähige Gegenstände. Sie verfügen über einen Aufziehmechanismus und werden optional mittels des Zaubers ANIMATIO angetrieben. Sie werden regeltechnisch wie Objekte behandelt. Kampf-Automaten besitzen aufgrund ihrer erweiterten Fähigkeiten einen gewöhnlichen Wertekasten nach obigem Vorbild. Automaten können nur von den Status *Belastung* und *Paralyse* betroffen sein. Normale Angriffe von mit ANIMATIO angetriebenen Kampf-Automaten gelten nicht als magische Waffe.



Die Wesenstypen im Vergleich

	Golems	Homunculi	Automaten
Körper	physisch auf Dere	physisch auf Dere	physisch auf Dere
Regeneration	keine, nur Reparatur	keine, nur durch Blut	keine, nur Reparatur
Fruchtbarkeit	nein	nein	nein
Schaden durch profane Waffen	Immunität gegen manche Typen	regulär	regulär
Schaden durch magische Waffen	regulär	regulär	regulär
Schaden durch geweihte Waffen	verdoppelt (Lebensgottheiten)	verdoppelt (Lebensgottheiten)	regulär
Immunität gegen Zustände	nur betroffen von <i>Verwirrung</i> und <i>Paralyse</i>	nur betroffen von <i>Belastung</i> , <i>Betäubung</i> , <i>Furcht</i> , <i>Paralyse</i> und <i>Verwirrung</i>	nur betroffen von <i>Belastung</i> und <i>Paralyse</i>
Immunität gegen Gift	ja	nur manche	ja
Immunität gegen Krankheiten	ja	nur manche	ja
Immunität gegen Magie	Verwandlung	Heilung	nein
Immunität gegen Liturgien	nur negative Effekte wirksam	nur negative Effekte wirksam	nur negative Effekte wirksam

GOLEMS



Golems sind keine Lebewesen. Sie haben weder Gefühle noch ein natürliches Verhalten, sondern folgen blind den Anweisungen ihres Erbauers. Sie besitzen eine Art magieinduzierter Intelligenz, verstehen aber nicht immer, was von ihnen verlangt wird. Wie sie dann handeln, ist weder auf natürliche Bedürfnisse noch auf ein Seelenleben zurückzuführen. Für einen außer Kontrolle geratenen Golem gilt so: Das Sein bestimmt das Bewusstsein (oder was stattdessen durch dämonische Magie an diese Stelle tritt, um das Material zu beleben). Um die Unterschiede, Eigenheiten, Vorteile und Nachteile von Golems zu erkennen und zu bewerten, ist die Analyse ihres Materials deshalb unabdingbar, denn nur durch dieses unterscheiden sie sich wesentlich

untereinander – und das erstaunlich stark! Im Folgenden werden daher zahlreiche Materialien vorgestellt, aus denen im Laufe der aventurischen Geschichte Golems gefertigt wurden oder aus denen visionäre Mago-mechaniker in Zukunft Golems fertigen könnten. Aus ihren Erfolgen und Fehlschlägen lässt sich nicht zuletzt Einiges über die aventurische Magiegeschichte sowie ihre Helden und Schurken lernen.

An dieser Stelle sollen die Materialien und konkrete, namhafte Golemantiker mit ihren Kreationen im Fokus stehen. Eine ausführliche Geschichte der Praxis aventurischer Golemantik sowie eine Vorstellung ihrer Koryphäen findet sich ab Seite 95.

Metallgolems

»24. EFF: Erste Experimente verliefen vielversprechend. Wie postuliert zeigte der Corpus eine stärkere Affinität zur Domäne Xarfai als zu Widharc. Elementare Resonanzen des Erzes konnten durch die Beimischung organischen Ursprungs überwunden werden. Von einer Animation wird zunächst abgesehen; die Corpora werden eingeschmolzen und zu verschiedenen Varietäten legiert: primo sanguinis, secundo ossis, tertio carnis.

26. EFF: Sanguine Beimischungen verursachen Störungen in der spektralen Entfaltung astraler Matrizen, anscheinend unabhängig vom Ursprung. Eignung fragwürdig.

29. EFF: Knochen- und Knorpelanteil zeigt gewünschte Affinitätssteigerung, kompromittiert in ausreichender Konzentration aber die mechanischen Eigenschaften der Legierung. ~~Zusammenschmelze mit fleischlicher Komponente erscheint gangbarer.~~

3. TRA: Carnale Legierungen erbringen hervorragende Resultate in puncto Affinität, allerdings nicht reproduzierbar. Chaotische Varianz nimmt Überhand. Reductio ad initio ratsam.

7. TRA: Grundmetall überarbeitet, Eisenanteil weiter reduziert, Beimengungen von Quecksilber und Mondsilber erleichtern astrale Infusion weiter. Neuansatz der Varietäten mangels Substrats ausgesetzt. Neubeschaffung in Riva beauftragt.«

—aus dem Forschungstagebuch der Golemforscherin Varesia, einer Schülerin Yolandes, 1037 BF

Im Laufe der Geschichte haben sich Werkzeuge und Waffen aus verschiedensten metallischen Werkstoffen als in vielen Situationen jenen überlegen erwiesen, die aus Stein oder Holz gefertigt sind. Daher überrascht es kaum, dass moderne Golembauer beständig daran

forschen, ihre Kreationen ebenfalls mit entsprechenden Materialeigenschaften zu versehen. Ebenso wie verschiedene Steinsorten und Holzarten ganz unterschiedliche Affinitäten zu magischen Beeinflussungen aufweisen – auch in Abhängigkeit vom Merkmal des verwendeten Zaubers –, eignen sich manche Metalle und Legierungen besser für magische Applikationen als andere.

Sämtlichen Metallen ist ein offenkundiger Bezug zum Element Erz gemein, sodass sich zur Belebung eines Metallgolems in erster Linie die Domäne Widharc eignet. Gelegentlich ist es jedoch auch denkbar, andere Erzdämonen anzurufen. Ob die ehrfürchtige Widmung eines Projektes an eine erzdämonische Domäne jedoch tatsächlich Einfluss auf das Ergebnis eines Erschaffungsrituals hat, ist indes umstritten.

Im Gegensatz zur Schaffung von elementarmagisch belebten Golemiden ist die Reinheit des verwendeten Materials für dämonisch belebte Golems von eher zweitrangiger Bedeutung. Die Formung des Golemkorpus gestaltet sich unter Verwendung metallischer Werkstoffe um ein Vielfaches einfacher als mit unverhütteten Metallerzen, Salzen und Mineralien mit metallischen Einschlüssen, und auch das Aussehen des Golems wird so erst wirklich präsentabel.

Die Vorteile von Metall gegenüber anderen Materialien liegen auf der Hand: Anders als viele Naturmaterialien ist es unempfindlich gegen kurzfristige Einwirkungen sämtlicher Elemente, es ist nicht brennbar, lässt sich nicht durch Wasser aufweichen, ist ganz allgemein stabiler und widerstandsfähiger. Verglichen mit rein mineralischen Werkstoffen lässt sich Metall wesentlich leichter in die gewünschte Form bringen und ist weniger

spröde und damit besser gegen Brüche und Materialverlust gefeit. Im Gegenzug ist die Vorbereitung einer metallenen Hülle für einen Golem gegenüber anderen Werkstoffen deutlich aufwendiger, dauert länger, erfordert spezielle Werkstätten und Werkzeuge; meist ist Metall auch um einiges kostspieliger als viele Alternativen. Nicht zuletzt reizt Metall als Ausgangsstoff für einen Golemkörper auch durch seine besondere Optik, seinen Glanz, seine Farbvielfalt und die Leichtigkeit, mit der sich Verzierungen und Verschnörkelungen hineinarbeiten lassen.

Metallarten und -klassen

Wenn es um die Verarbeitung von Metallen geht, gilt kaum eine andere Kultur Aventuriens als so kompetent wie die Zwerge. Zwar haftet Angroschs Volk nicht unbedingt der Ruf an, begnadete Golemantiker hervorzubringen, doch wurden die meisten metallurgischen Klassifikationssysteme, die in einschlägiger Fachliteratur zum Golembau Anwendung finden, vorrangig von Zwergen begründet. Die bekannteste Kategorisierung unterscheidet zwischen fünf Klassen.

Unedle Metalle wie Eisen, Kupfer, Blei, Nickel, Kobalt, Zink und Zinn sind leicht verfügbar und unkompliziert zu verarbeiten, ihre Beständigkeit gegenüber Säuren und mechanischen Schäden steht jedoch hinter jener anderer Materialien zurück. Als *Halbedle Metalle* gelten ihre Legierungen, also Werkstoffe, die entstehen, wenn verschiedene unedle Metalle zusammengeschmolzen werden. Bronze, Messing und eine unüberschaubare Vielfalt an Stählen bieten so die Möglichkeit, ihre mechanischen und alchimistischen Eigenschaften durch geschickte Feinjustierung der Zusammensetzung zu beeinflussen, um ein bestimmtes Aussehen zu erzeugen. Zu den Halbedlen Metallen zählen auch einige Reinetalle wie Antimon und Wismut, die sich „gediegen“ – also als Metall, nicht als Salz oder Erz – in der Natur finden lassen.

Legierungen werden mitunter auch aus *Edlen Metallen* wie Silber und Gold hergestellt, selbst wenn einige Strömungen der Alchimie und des Elementarismus den Vorbehalt hegen, dass dadurch die elementare Reinheit und die strukturelle Integrität in Mitleidenschaft gezogen werden. Auch zahlreiche Metalle, deren landläufige Namen sich von diesen beiden ableiten, gelten als edel: so etwa Quecksilber (siehe Seite 108), Mondsilber bzw. Platin (siehe Seite 108), Zwergensilber bzw. *Toschkiril* (siehe Seite 109) und Zwergengold bzw. *Angrak* (siehe Seite 108).



Während die vorgenannten Materialien sich durchaus darin unterscheiden, wie sie auf Magie reagieren, wohnt ihnen selbst keine astrale Kraft inne. Eine solche Eigenschaft weisen nur die passend benannten *Magischen Metalle* auf, von denen fünf bekannt sind: Mindorium, Arkanium, Endurium, Titanium sowie das auch als „Göttergold“ bekannte Eternium.

Seit der Zeit des Sternenfalls erfahren bestimmte Sorten von *Sternenmetall* allmählich eine stärkere Verbreitung in Aventurien. Zwar waren Meteoreisen, Cupritan und Illuminium bereits zuvor in Gelehrtenkreisen bekannt, doch hat sich niemand je träumen lassen, eine ausreichend große Menge dieser Metalle an einem Ort zu versammeln, um daraus einen Golem erschaffen zu können. Vereinzelte Experimente mit kleinen Beigaben des Metalls gibt es aber durchaus, sodass Veredelungen mit Sternenmetall zwar äußerst selten, aber historisch bekannt sind.

Keine Berücksichtigung in den Klassifikationen der Zwerge, wohl aber in jenen, die unter menschlichen Alchimisten und Gildenmagierinnen verbreitet sind, finden die *Unmetalle*. Dabei handelt es sich um insgesamt sechzehn (einigen Hypothesen zufolge auch mehr) Materialien, die jeweils in Verbindung mit einer bestimmten erzdämonischen Domäne stehen.

Es wird gar gemunkelt, dass sie ihren Ursprung einzig und allein in der 7. Sphäre haben und ohne heptasphärisches Wirken niemals nach Dere gelangt wären.

Die Erschaffung von Metallgolems ist akademisch betrachtet ein recht junges Forschungsgebiet. Zwar wurden metallische Komponenten auch in ferner Vergangenheit bereits für die Erschaffung von einzelnen Bauteilen und ganzen Golemkörpern genutzt, dies jedoch meist, ohne damit einen gezielten Zweck zu verfolgen. Reichlich vorhanden praktisch in ganz Aventurien und bereitwillig empfänglich für astrale Einwirkungen sind *Kupfer* und *Silber* sowie ihre Legierungen. *Eisen*, das für profane Zwecke in Krieg und Handwerk fraglos bedeutungsschwerste aller Metalle, eignet sich hingegen wenig für die magische Manipulation und fand entsprechend historisch selten Verwendung. Besonders im tulamidischen Raum werden *Gold* und *Mondsilber* verbaut, und das trotz des hohen Preises, der für die meisten Anwendungen in keinem Verhältnis zu ihrer Eignung steht.

Nähere Informationen zur Schaffung von Golems aus *Magischen Metallen*, *Sternenmetallen* und *Unmetallen* findest du jeweils ab den Seiten 17, 21 und 24. Im Folgenden wird zunächst auf Golems eingegangen, die aus profanen Metallen gefertigt wurden.

Unedle Metallgolems

Die magische Belegung eines Golems ist eine zeitaufwendige und kraftraubende Kunst. Der geneigte Golemantiker ist also wohlberaten, vorab gründlich zu bedenken, wie er vorgeht. Die Wahl des passenden Werkstoffs steht dabei fraglos im Zentrum der ersten Überlegungen. Welche mechanischen Eigenschaften braucht der Golem für die ihm zuge dachte Anwendung? Ist besondere Beständigkeit gegenüber gefährlichen Substanzen, Hitze, Kälte oder anderen Umwelteinflüssen notwendig? Ist das passende Material in ausreichender Menge verfügbar oder gibt es womöglich günstigere Alternativen? Unterstützt der gewählte Grundstoff die angestrebte Form des Golems?

Unedle Metalle bringen viele begrüßenswerte Eigenschaften mit, sie sind leicht verfügbar und lassen sich in jede gewünschte Form bringen. Gegen physische Gewalt, Hitze und Kälte sind sie in großzügigen Grenzen gefeit. Solange sie nicht schutzlos den Elementen ausgesetzt sind, kann ihr Körper praktisch auf unbegrenzte Zeit überdauern, selbst wenn ihre magische Aufladung schwächelt. Dennoch haftet Golems aus unedlen Metallen stets eine gewisse Grobschlächtheit an, ihnen fehlt oft die Eleganz, welche die Schöpfung eines wahren Meisters der Kunst ausmacht. Ein Golemantiker nämlich, der etwas auf sich hält, greift für seine Kreationen lieber zu einem raffinierteren Material.

Der Bann des Eisens

Tatsächlich weisen die meisten unedlen Metalle gewisse Schwächen auf, die für bestimmte Anwendungen zwar nicht ins Gewicht fallen, die Idee des Golems als „perfektes künstliches Wesen“ aber dennoch kompromittieren. Nur allzu deutlich ist dies bereits bei dem gängigsten metallenen Werkstoff überhaupt: dem Eisen. Wenige Zauberer dulden große Mengen des grauen Metalls in ihrer Nähe, denn Eisen stört den Fluss astraler Energien und entfaltet diese Wirkung bereits durch bloße Berührung. Reines Eisen ist für dauerhafte Verzauberungen nahezu unempfindlich; lange Zeit galt es als gesichert, dass die dämonische Belegung eines nur aus Eisen bestehenden Golems unmöglich sei. Erst als sich die gildenmagische Forschung auch auf andere, bislang für wenig beachtenswert gehaltene Zaubertemperaturen ausdehnte, wurde bekannt, dass Eisen unterschiedliche Spielarten der Magie auf verschiedene Weise beeinflusst. Unter intuitiven Zaubern und Meistertalentierten kommt es mitunter gar

vor, dass ein magisch begabter Meisterhandwerker überhaupt keine Einschränkungen im Umgang mit Eisen verspürt.

Gerüchten zufolge soll es dank ausgiebiger Forschungsbestrebungen, von Dämonenkaiser Galotta persönlich anberaumt, in den Schattenlanden gelungen sein, rein eiserne Golems mittels erzdämonischer Essenz aus der Döma Widharc al zu beleben. Berichte von grauererregenden Kriegsmaschinen wie etwa den Panzerschreitern sind von Veteranen der jüngeren Schlachten gegen die Schwarzen Lande nicht selten, doch meist handelt es sich bei den beschriebenen Gräueln aus Metall um Kolosse aus Stahl mit Veredelungen aus Hölleneisen, dem Unmetall Agrimoths, das sich hervorragend zur Schöpfung von Golems eignet. Kleinere Konstrukte hingegen, die auf dem Schlachtfeld

weniger in vorderster Front als vielmehr im Hintergrund ihre Aufgaben erfüllend beobachtet wurden, schienen hingegen nicht aus einem Unmetall, sondern tatsächlich aus bloßem Eisen zu bestehen. Anhand ihrer Gestalt ist anzunehmen, dass ein zwergischer Zauberer, möglicherweise gar ein Geode, der sich dem Element Erz verschrieben hat, seine Finger bei der ungewöhnlichen Schöpfung im Spiel hatte.



Andere unedle Metalle

Ähnlich wie Eisen oxidiert auch Kupfer mit der Zeit, wenn es Feuchtigkeit ausgesetzt ist. Es ist allerdings etwas weicher als Eisen, schmilzt bei niedrigeren Temperaturen und widersetzt sich Verzauberungen kaum. Für schlichte Golems mit Wächterfunktion und einer gewissen Stabilität im Kampf wurde es schon seit den Frühzeiten der Golemantie eingesetzt. Um für längere Zeit

ansehnlich zu bleiben, ist jedoch entweder ein trockener Aufbewahrungsort oder regelmäßige Pflege notwendig.

Weniger Probleme verursacht Feuchtigkeit dem silbrigen Zinn, jedoch ist es sehr weich und lässt sich mechanisch leicht verformen, sodass es für viele Anwendungen weniger geeignet erscheint. Das etwas dunklere Zink ist stabiler, lässt sich aber nicht so leicht verarbeiten und neigt dazu, unter starker Gewalteinwirkung zu brechen.

Ebenfalls sehr weich ist Blei. Wegen seiner Neigung, an der Luft schnell dunkel anzulaufen und diese Färbung auf Oberflächen zu hinterlassen, gilt es als unreiner und flüchtiger Werkstoff. Außerdem steht es im Ruf, das Leben derjenigen, die sich ausgiebig mit ihm auseinandersetzen, deutlich zu verkürzen.

Unter Metallurgen ähnlich berüchtigt sind *Nickel* und *Kobalt*, denn wer ihre Erze fördert, setzt sich dabei unweigerlich giftigen Dämpfen aus, deren Ursprung meist übelmeinenden Berggeistern oder dämonischem Wirken zugeschrieben wird. Solche Assoziationen machen es sehr wahrscheinlich, dass so manch ein ambitionierter Golembauer daraus ein belebtes Geschöpf kreieren will, bislang jedoch anscheinend noch hinter den verschlossenen Türen seines Laboratoriums.

Halbedle Metallgolems

Nicht selten kommt es vor, dass Golems die Lebensspanne ihrer Erschaffer um ein Vielfaches überdauern. Vor allem aus beständigen Materialien wie Gestein oder Metall gefertigte Golems können jahrhundertlang in verborgenen Werkstätten und als Bewacher entlegener Orte weiterexistieren. Hinterlassenschaften längst vergangener Zeitalter lassen sich überall in Aventurien finden, und einige davon deuten darauf hin, dass die Praxis der Golemantie bereits vor Äonen verbreitet sein mochte. Auffällig ist die Neigung, die anscheinend jedem Golemschöpfer innewohnt, die Proportionen und Züge seiner Kreaturen an jene seiner eigenen Spezies und Kultur anzulehnen. Die Vermutung liegt somit nahe, dass sich aus der Gestalt eines solchen Konstrukts Rückschlüsse auf die Gestalt der Erbauer ziehen lassen. Den Theorien einiger Forscher zufolge ist somit der Ursprung der inzwischen leblosen, aber ehemals vermutlich belebten Wächterstatuen, welche die Stufenpyramide des Tempels der Roten Jaguare von Gulaghal, einer Ruinenstadt tief im Süden des Kontinents, zieren, im 6. Äon zu suchen. Historischen Überlegungen zufolge soll damals nämlich ein Volk katzen gestaltiger humanoider Aventurien beherrscht haben. Die Jaguarskulpturen bei Gulaghal bestehen aus einer metallischen Legierung, die sich bisherigen Versuchen alchimistischer Analysen beharrlich widersetzt.

Legierungen und ihr Nutzen

Ursprünglich ein Teilgebiet der klassischen Alchimie, hat sich die Metallurgie mittlerweile längst als eigene Disziplin etabliert und ihre eigenen Forscher und

Experten hervorgebracht. Aus dem Alltagsgebrauch sind Metalllegierungen nicht mehr wegzudenken. Unentwegt arbeiten fleißige Händepaare daran, neue Kombinationen für Materialien zu finden, die besonderen Herausforderungen begegnen sollen.

Bei einer Legierung handelt es sich um eine Zusammenschmelze von zwei oder mehr Metallen, gelegentlich unter Beimengung weiterer Bestandteile. Mittels komplizierter Rezepturen ist es den Kundigen so möglich, die recht starren und unverrückbaren Eigenschaften reiner Metalle anzupassen. Bedeutsam sind beispielsweise Legierungen des rötlichen Kupfers, allen voran die *Bronze*, die im Vergleich zu reinem Kupfer wesentlich fester und widerstandsfähiger gegen Verformungen und Brüche ist. Als Grundmaterial für den Golembau eignen sich vor allem die *Zinnbronze*, die *Quarzbronze* sowie der mit Blei und Zink versetzte *Rotguss*, der kunstfertige Gussformen erlaubt. Eine historisch bedeutsame Kupferlegierung mit Beimischungen von Silber und Gold ist das sogenannte *Tyrinthische Erz*, aus dem die untergegangene Zivilisation der Echsen zahllose Plastiken und Kunstobjekte schuf, welche magischen Strömen gegenüber keinerlei Widerstand aufzuweisen scheinen. Erstmals untersucht wurde die Zusammensetzung in Tyrinth anhand eines Fundstücks aus Nabuleth, und seither ist sie ein beliebtes Forschungsthema an der al'anfanischen Universität und an der Mirhamer Akademie.

Wird Zink hingegen zum wichtigsten Legierungspartner des Kupfers, entsteht aus der Schmelze *Messing*. Es ist weniger hart als Bronze, lässt sich dafür aber besser verarbeiten und nimmt bisweilen eine goldene Farbe an. Mit den richtigen Gusstechniken lassen sich aus Messing besonders ebenmäßige, dem Auge gefällige Stücke fertigen. Es wird daher gern als kostengünstiger Ersatz für Gold verwendet. Im Golembau findet es entsprechend eher für dekorative Zwecke Verwendung, weniger für Geschöpfe, die mit körperlicher Arbeit betraut werden sollen. Dass inzwischen jedoch kaum mehr Werkzeuge, Waffen oder andere Gebrauchsgegenstände aus Kupferlegierungen gefertigt werden, hat durchaus seinen Grund. Mit der richtigen Zusammensetzung ist *Stahl*, wie sämtliche Legierungen mit einem hohen Anteil an Eisen genannt werden, ihnen für praktisch jede



denkbare Anwendung überlegen. Durch geschickte Beimischungen lassen sich Härte, Formbarkeit und Beständigkeit beeinflussen, sogar die magieabweisende Wirkung des Eisens kann mit sorgfältiger Einstimmung in einer Stahllegierung unterdrückt werden. Stahllegierungen werden meist nach dem Ort benannt, wo sie hauptsächlich verarbeitet werden. Gängig sind in ganz Aventurien Gegenstände aus *Großer-Fluss-Stahl*. Etwas weniger biegsam, dafür aber leichter formbar, ist der *Khunchomer Stahl*. Waffen aus *Maraskanstahl* gelten als besonders beständig, *Mirhamer Stahl* ist sehr resistent gegen das feuchte Klima des Südens und rostet nicht, etwas schwierig in der Handhabung sind der helle *Premier Stahl* und der etwas dunklere *Uhdenberger Stahl*. Welche Komponenten die Angroschim für ihren unerreichten *Zwergenstahl* verwenden, bleibt selbstredend ihr Geheimnis.

Die unüberschaubare Vielzahl von Stahllegierungen erweist sich auch im Golembau als praktisch, und es ist nicht schwierig, ein für den jeweils angedachten Einsatz geeignetes Material handzuverlesen. Auch wenn Stähle sich meist durch ein deutlich nobleres Erscheinungsbild auszeichnen, als es unedleren Metallen zu eigen ist, steht doch meist die Form hinter der Funktion zurück. Gerade wenn optische Ansprüche an ein Material erhoben werden oder es auf eine bestimmte Weise mit astralen Matrizen interagieren soll, sind entweder teure Legierungen unter Verwendung von schwer zugänglichen Komponenten gefragt, oder man greift gleich zu Werkstoffen ohne Eisenanteil.

In jüngerer Vergangenheit sind der Universität von Al'Anfa Werkstücke in die Hände gefallen, die aus einer Legierung ohne Kupfer- oder Eisenanteil besteht. Das unbekannte Material wurde aufgrund seines bläulichen Schimmers *Epharit* genannt. Unter der Bezeichnung *Gumijok* entstammt es den Schmelzöfen eines Stammes der Waldmenschen, der Tapo-Tikaute, die seit Jahrhunderten tief unter dem Regengebirge siedeln. Da Eisenerz von guter Qualität im Regengebirge selten ist, behelfen sie sich mit einer Zusammenschmelze von Kobalt, Nickel und Chrom, die schwierig zu verarbeiten ist, sich aber Säuren widersetzt, vor denen selbst Silber und Gold kapitulieren. Unter den Tapo-Tikaute ist der Bau von Golems nicht verbreitet, doch es dürfte nur eine Frage der Zeit sein, bis Mirham mit diesem neuartigen Material zu experimentieren beginnen wird – sofern es ihnen gelingt, an die Rezeptur zu kommen ...

Andere Halbedle Metalle

Ingerimm hat es gefügt, dass ein Metall, je edler es ist, umso seltener in Sumus Leib zu finden ist. Nicht gar so selten wie die edlen Arbeitsmaterialien der Feinschmiede, aber doch rarer und kostbarer als die reichlich verfügbaren Erze unedler Metalle, sind einige Materialien, die außerhalb der gelehrten Kreise von Metallurgen, Alchimisten und Artefaktmagiern nicht selten völlig unbekannt sind.

Wismut ist beispielsweise ein solches Metall. Dabei lässt der Anblick der Farbenpracht, die es an Luft ausbildet, das Herz eines jeden tsagläubigen Aventuriers vor Freude hüpfen. Gegen Feuchtigkeit und schwächere Säuren ist es gefeit, jedoch schwierig zu verarbeiten und spröde, und es für einen Golem zu verwenden, wäre sicher ein interessantes Experiment, wenn auch eines von fragwürdigem Sinngehalt.

Deutlich geeigneter ist das außerhalb einschlägiger Fachkreise praktisch noch völlig unbekannte *Chrom*^{*}, ein hartes und bereitwillig formbares Metall von silbrig-glänzender Farbe. Es ist außerordentlich hitzebeständig, hat den meisten Säuren aber leider nicht viel entgegenzusetzen und zerfällt unter ihrer Einwirkung zu Salzkristallen in den verschiedensten Farben. Von vielen Prospektoren werden seine Depots als „Rotes Bleierz“ fehlgedeutet.

Interessante Anwendungen für bestimmte Bestandteile eines Golems, wenn schon nicht den gesamten Körper, bietet das silberbläuliche *Antimon*. Es ist recht fest und hart, und statt sich unter Gewalteinwirkung zu verbiegen oder zu zerbrechen, lösen sich blättrige Lagen ab, während der Rest des Werkstücks intakt bleibt. Zudem ist es recht empfänglich für Verzauberung und das Einbringen von Runen und Zaubersymbolen.

^{*}Irdisch gesehen steht Chrom in der elektrochemischen Spannungsreihe deutlich tiefer als Kupfer und ist dadurch sehr viel „unedler“. In Aventurien gibt es diese Sortierung nicht (denn niemand hat bislang die galvanische Zelle entwickelt), und wie edel ein Metall ist, wird von seiner Säurebeständigkeit, aber auch von seiner Seltenheit abgeleitet.

Edle Metallgolems

Trotz ihrer Seltenheit und ihrer Kostspieligkeit sind *Edle Metalle* unter ihresgleichen stets die erste Wahl für magische Anwendung jedweder Art – und das aus gutem Grund, bieten Edelmetalle doch meist interessante Wechselwirkungen mit astralen Flüssen. Frühe bekannte Anwendungen im Golembau gehen auf die Tradition der Kristallomanten zurück, die unter den kaltblütigen Echsenvölkern weitverbreitet war. Auch bei den Urtulamiden, aus gildenmagischer Sicht den Begründern von Artefaktmagie und Golemantie, war der Nutzen von edlen Metallen wohl bekannt. Man denke nur an das für Verzauberungen besonders empfängliche *Amulettmetall*, einer Legierung aus Mondsilber, Quecksilber und dem magiedurchwirkten Arkanium (siehe Arkanium-Golem, Seite 18).

Selbst in ihrer Reinform bieten viele Edelmetalle dem entsprechend zahlungsfähigen Golembauer aber bereits faszinierende Optionen, ganz zu schweigen von ihrem imposanten Aussehen!

Bekannt ist die besondere Eigenschaft von Waffen aus *Silber*, verletzend auf manche Geister, Werwesen und andere übernatürliche Kreaturen zu wirken. Es hat

einen besonderen Glanz, und bietet interessante Interaktionen mit Zaubern wie dem KULMINATIO. Rein lässt es sich in alle erdenklichen Formen bringen. Es sollte allerdings nicht mit Schwefel in Kontakt kommen, und es ist eine kundige Hand vonnöten, damit die Schmelze sich beim Erstarren nicht verzieht oder aufplatzt.

Von großer Bedeutung für die Alchimie ist das meist flüssige *Quecksilber*, das erst bei firunsfrostiger Kälte erstarrt. Es gilt als Inbegriff der Wandelbarkeit und bietet trotz – oder gerade wegen – seiner Formlosigkeit interessante Anwendungen im Golembau (siehe Quecksilber-Attentäter Seite 29).

Selbst nicht allzu empfänglich für langfristige Verzauberungen, ist *Gold* hervorragend dazu

geeignet, astrale Fließrichtungen zu leiten. Es ist gut formbar und neigt auch unter großer Spannung kaum zum Brechen.

Mit entsprechender Mühe ist es möglich, einen Golemkörper aus Gold zu schaffen, in dem die belebende Magie nicht in einer festen Matrix ruht, sondern sich in beständigem Fluss befindet. Diese Dynamik verbessert die geistige Flexibilität des Golems weit über jenes Niveau hinaus, das mit den meisten anderen Metallen erreichbar ist, wenn es als Veredelung genutzt wird.

Noch wertvoller ist *Mondsilber*, im Rogolan als *Platin* bezeichnet, und zudem sehr empfänglich für Magie. Es besitzt sogar Kapazitäten, sie zu speichern, was die Konstruktion von veredelten Golems erlaubt, die selbst Zauber wirken können (siehe Seite 108). Beliebte als Komponente oder sogar ausschließliches Material für Golems war und ist es vor allem im Land der Ersten Sonne. Auch in der Zivilisation der Hochelfen fand Mondsilber rege Verwendung für alle möglichen

Zwecke, und in ihren Ruinenstädten mag noch das eine oder andere Konstrukt aus ihrer Hand sein Unleben führen.

Selten in reiner Form wird Zwergensilber verwendet, welches die Angroschim *Toschkiril* nennen, denn seine Reinheit leidet bei zu großer Hitze, und seine Verarbeitung ist schwierig. Es eignet sich hervorragend zur Verbesserung der mechanischen Eigenschaften von Stahllegierungen und ist bemerkenswert leicht, kann jedoch die magieabweisende Wirkung des Eisens nicht dämpfen.

Das auch als Zwergengold bekannte *Angrak* ist von rötlicher Farbe und deutlich schwerer als die meisten anderen Metalle. Aufgrund seiner Seltenheit findet es meist nur in kleinen Mengen Verwendung, beispielsweise in Schmuckstücken. Es ist praktisch unverwundlich, widersetzt sich Berichten zufolge jedoch sämtlichen Schmiedeversuchen, die nicht von Zwergenhand durchgeführt werden – aber womöglich ist

das nur ein von den Angroschim gefördertes Gerücht.

Die aventurischen Vorkommen beider Metalle sind fest in der Hand der Bergkönigreiche, wenig davon gelangt je in die Hände Außenstehender, und durch welche Eigenschaften sich ein Golem aus *Toschkiril* oder *Angrak* auszeichnen würde, darüber vermögen zeitgenössische Golemantiker nur zu spekulieren.

So wie andere Metalle auch lassen sich die Eigenschaften von Edelmetallen durch die Bildung von Legierungen feinjustieren. Ein recht bekanntes Beispiel ist das auch als Wassergold bezeichnete

Elektrum, eine Mischung aus Silber und Gold, der eine besondere Nähe zum nassen Element und eine reinigende Wirkung nachgesagt wird. In so manchem Park eines reichen Potentaten sollen Brunnenstatuen, die aus Wassergold bestehen, des Nachts auch dazu dienen, unbefugten Besuchern eine böse Überraschung zu bereiten.



Golems aus magischen Legierungen

»Wer kennt sie nicht – die Legenden von den durch Astralkraft erfüllten Metallen. Mindorium glänzt in den Farben des Regenbogens und manipuliert die Geister. Formbar wie Wachs ist Arkanium und bedarf der Härtung, doch es unterstützt in der Manipulation von Zaubermatrizen. Die Geschöpfe Pardonas, Nachtalben genannt, tragen Endurium am Leib. Schwarz wie der tiefste Abgrund der Seele, begehren es Schwertmeister wegen seiner Macht. Das Licht taucht Titanium in die Farbe der orangeaufgehenden Sonne. Legenden über Rondras Donnersturmwagen versprechen Erkenntnisse über Eternium, das Geschenk der Götter. Ist sein Goldglanz de facto Zufall? Nur die besten Zauberer bestehen die Prüfung des Yrando-Emblems, geschaffen aus Licht sowie Eternium. Mit ihm lassen sich selbst rohe astrale Kräfte bündeln, was die Erfolgreichen zum Titel der Oberhäupter der Gilden, den Magi Maximi qualifiziert. Die Krone der Allweisen besteht gar aus allen magischen Metallen. Der höchsten Dienerin der Göttin Hesinde erlaubt sie, die komplexesten Matrizen zu analysieren. Ich sah im Schlaf die uralte Kunst des Golembaus aufleben. Welche Möglichkeiten sich auftun, wenn ich an einen Golem aus Mindorium denke. Über einen Begleiter aus Titanium würden die Folianten lange Zeit berichten. Nein, wozu sich begrenzen – lasst mich von Eternium träumen!«

—niedergeschriebene Schwärmerei der Eternia, Golembauerin an der Schule der variablen Form unter Magistra Heptaphora, Mirham, 1043 BF

Metallurgen kennen fünf Werkstoffe, welche die Sphärenkraft in sich tragen: Mindorium, Arkanium, Endurium, Titanium und Eternium. Diese Reihenfolge umschreibt dazu den Grad der Macht, sodass Mindorium innerhalb der Gruppe als das Schwächste gilt und Eternium die größte Potenz besitzt. Darauf weisen bereits die Namen hin, welche beispielsweise auf minor (Bosparano: „geringer“) sowie aeternum (Bosparano: „ewig“) zurückgehen. Alle genannten Stoffe gehen nach Annahme von Experten jeweils aus einem Ursprungsmaterial hervor, welches als Progenitor bezeichnet wird. Wenn ausreichend konzentrierte astrale Kräfte die passenden Ausgangsstoffe durchdringen, entstehen daraus die verschiedenen magischen Metalle.

So wie Golembauer die individuellen Vorteile von profanem Stahl oder astral reaktiven Metallen wie Mondsilber zu schätzen wissen, verhält es sich ebenso mit ihren arkanen Geschwistern. Von alters her und immerwährend streben Zauberer nach immer effizienteren Komponenten, die ihr Werk vervollkommen sollen.

Das Bauen eines Golems aus magischen Metallen ist schon durch die Verfügbarkeit der Materialien begrenzt, denn die astralen Ausgangsstoffe sind selten, immens gefragt und entsprechend teuer. Daher kann deren Beschaffung von entlegenen Orten bereits ein kleines

Abenteuer für sich darstellen. Neben einer ausreichenden Menge magischen Metalls braucht der Erbauer einiges an Fachwissen, um es effektiv zu verarbeiten.

Immerhin haben Golemantiker erschlossen, dass es keinesfalls nötig ist, einen Golem vollständig aus magischem Metall zu fertigen, sondern eine gewisse Beigabe völlig ausreicht, um dem Wesen entsprechende Fähigkeiten zu verleihen. Wie die Alchimisten sich einer ausgeklügelten Äquivalenzlehre bedienen, um durch ersetzende und ergänzende Zutaten ihre Rezepturen zu perfektionieren, haben auch die Golemanten Aventuriens Strategien entwickelt, möglichst effizient mit ihren Ressourcen umzugehen. Im Umgang mit magischen Metallen ist dies besonders wichtig, da ihr Fund rar und ihre Herstellung Stoff von Legenden ist. Einige Handwerker gehen geradezu künstlerisch-schwärmerisch an ihr Projekt heran, denn wer sich einen Golem aus magischen Legierungen leistet, möchte in der Regel auch mit ihm hausieren gehen. Ein verhunztes Antlitz entlarvt schnell reiche Stümper, wenngleich es genug Golemanten gibt, die einen brutal pragmatischen Entwurf dem wandelnden Kunstwerk vorziehen.

Körperkraft & Zaubermacht

Größe und Gestalt jedes Golems sind frei wählbar, abhängig vom Willen des Erschaffers und der vorliegenden Menge des Materials. Trotzdem ist es für den fortwährenden Einsatz des Wesens empfehlenswert, die konkreten Eigenschaften der magischen Metalle zu unterscheiden und den Umfang des Korpus entsprechend zu planen. Für Schutzzwecke eignet sich beispielsweise das widerstandsfähige Endurium etwas besser als Arkanium. Dafür bietet ein Arkanium-Golem besondere Schlagkraft gegen magische Wesen, verfehlt jedoch etwas öfter sein Ziel. Sieht sich ein Zauberer regelmäßig mit irregehenden Geistern konfrontiert, ist Mindorium voraussichtlich wirkungsvoller, während das ohnehin kaum beschaffbare Titanium den drei weitläufiger Erhältlichen als Astralspeicher weit überlegen ist.

Entsprechend geschulten Golemanten ermöglicht die Legierung mit magischem Metall, ihren Kreaturen nach eigenen Bedürfnissen Zauberkraften zu verleihen, indem sie Zauber an ihn binden. Ein so ausgestatteter Golem vermag den bestimmten Cantus eigenständig zu wirken, so oft es ihm befohlen wird. Im Laufe seines Unlebenszyklus kann er zudem, je nach Willen seines Erschaffers, immer neue Zaubersprüche erlernen, die seine vorherigen Fähigkeiten ersetzen. Mit magischen Legierungen ausgestattete Golems sind so maximal anpassungsfähig und können ihre Rolle als Diener vielfach anpassen, während andere Golems oft nur in bestimmten Bereichen brillieren und je nach Situation an Wert verlieren.

Mindorium-Golems

»Hart und spröde ist dieser Schlangenglanz, welcher im Lichte regenbogengleich erstrahlet.«

—De Lithis: Kompendium der wunderwirksamen Steine, Auszug, 601 BF

Das niederste der magischen Metalle heißt Mindorium. Seine glänzende Oberfläche ist undurchsichtig und fühlt sich unerwartet kratzig an. Seltene natürliche Vorkommen findet man im Orkland, dem Ehernen Schwert und der Gorischen Wüste. Einige Magier finanzieren Expeditionen in diese entlegenen Gebiete und hoffen auf diesem Weg, das benötigte Material zu erhalten.

Gelehrte gehen davon aus, dass Mindorium aus Quecksilber entsteht, da an den Fundorten häufig beides gemeinsam vorkommt. In Yol-Ghurmak brüstet man sich damit, Mindorium künstlich erzeugen zu können, wenngleich dafür noch keine Beweise vorgelegt wurden oder es jemand gewagt hätte, die Mühe der Anreise in die verfluchte Stadt dafür auf sich zu nehmen. In der Alchimie gilt der Rohstoff mit Sphärenkraft als schwer kalkulierbar, zauberanfällig und soll Geister anziehen, ja bisweilen sogar unerklärliche magische Phänomene provozieren, die manche Handwerker vom launischen Schlangenglanz sprechen lassen. Bei der Verarbeitung ziehen Golemantiker bisherige Erfahrungswerte zurate, die sich aus praktischen Erfahrungen der Artefaktmagie ergeben: Für das Schmieden ist Mindorium beispielsweise schlecht geeignet, aber dafür leicht schmelz- und gießbar, weshalb häufiger Amulette oder Ringe aus ihm hergestellt werden.

Die bestehenden Erkenntnisse zum Metall und sein Einfluss auf einige Wesenheiten beschäftigen auch Golembauer. Sie planen meist detailliert, um unerwünschte Effekte beim Erschaffen zu vermeiden und gleichzeitig Zugriff auf die astralen Kräfte ihres Exemplars zu gewinnen. Der charakteristische Glanz des Materials und der Ruhm des reinen Besitzes

stehen dabei teilweise ebenso im Fokus. Im Unterschied zu profanem Metall, schenkt dieser arkane Ausgangsstoff dem Golem einen zusätzlichen Schutz gegen Geister sowie die Fähigkeit, magische Angriffe auszuteilen.

Konstruktionsentwürfe für Mindorium-Golems orientieren sich häufig an der Artefaktherstellung und ihren Methoden. Ein Hybrid aus Schmuckstück und Tierform scheint effizient, da sich der Golem so leicht verbergen und sicher am Körper führen lässt, bei Bedarf aber als Späher, Wächter oder sogar Kämpfer ausgesandt werden kann. Manche halten beispielsweise die Gestalt eines Insekts mit sechs Beinen für praktisch, das sich an Arm, Hals oder Robe seines Erschaffers festklammert, um als intelligenter Zauberspeicher und Artefakt zu dienen. Dazu gibt es Berichte über eine Hand voll erlesener Exemplare in Skarabäenform im Privatbesitz tulamidischer Forscher. Weiterhin sollen laufende Spiegel mit regenbogenfarbenen glänzender Oberfläche bekannt sein, welche insbesondere Zauberer mit Hang zur Eitelkeit mögen. Die Pracht eines Golems aus Mindorium ist mitunter so eindrucklich, dass selbst filigrane, mehrgliedrige Konstrukte wie aus einem Stück gegossen wirken, bis sie sich unerwartet erheben und umherwandeln.

Neben den optischen Vorzügen eröffnet eine Veredelung mit Schlangenglanz dem Erschaffer weitere Optionen: Er kann dem Wesen eine konkrete Zauberfähigkeit nach seinem Ermessen schenken, die nicht zu anspruchsvoll sein darf. Einige Rückkehrer aus den Schwarzen Landen erwähnen einen Golem mit astralen Kräften, der einen Zauberer auf Reisen durch Schwarztoerien zum Schutz vor magischen Angriffen mittels GARDIANUM begleitete. In der Akademie zu Yol-Ghurmak lehrt der gefürchtete Balphemor von Punin (siehe Seite 98) seine Schüler, viele flexible Fähigkeiten bei solchen Wesen einzusetzen. Mit dem richtigen Profil vermag die erweckte Kreatur sich so etwa ergänzend zu tarnen und als ungesehener Leibwächter überraschend einzugreifen.

Arkanium-Golems

»Unschuldig weiß oder aschegleich liegt es vor mir. Den Kreislauf von Anbeginn und Ende verkörpert das Marboblei.«

—aus Aufzeichnungen von Meisterin Yolande, Gallys, 1028 BF

Etwas edler und mächtiger als Mindorium ist das Arkanium. Sein Beiname „Marboblei“ ist an die Göttin Marbo angelehnt und verrät bereits einiges über sein Aussehen, denn die weiße bis hellgraue Farbe des Metalls erinnert an Leichenblässe. Sein Gewicht ist mit dem von Gold zu vergleichen und es besticht mit einer ähnlichen Weichheit, die sich zur Fertigung filigraner Formen eignet. In seiner Wandelbarkeit stellt es sogar Blei, seinen Progenitor, in den Schatten. Dieser Umstand führt



jedoch dazu, dass Arkanium zur Fertigung von Golems gestärkt werden muss. In der Artefaktmagie kombiniert man es häufig mit Queck- und Mondsilber zu einer Legierung, die man nach ihrer häufigsten Anwendung *Amulettmetall* nennt. Für die Golemantie hat sich die rohe Verwendung als Ergänzung fast beliebiger Materialien als ausreichend effektiv erwiesen. Zuweilen lässt sich das Material in großer Tiefe bei Silber- und Bleierz abbauen, weshalb es nur unregelmäßig zu horrenden Summen zu erhandeln ist. In Magierkreisen kennt man die Verwendung des Werkstoffs in Form der Siegestöcke, mit denen die Akademien das Siegel ihrer Zunft ihren Abgängern mitgeben.

Kenner bescheinigen dem arkanen Metall eine ausgeprägte Affinität zur Magie. Arkanium-Golems eignen sich hervorragend als Dämonenbrecher und Wächter von Beschwörungszirkeln. Sie sind sowohl resistent gegen astrales Wirken als auch schlagkräftig gegen magische Kreaturen jeder Art. Zudem ist Arkanium in der Lage, noch mehr astrale Kräfte zu speichern als Mindorium. Marbo zu Ehren erwähnen alte tulamidischen Schriften Arkanium-Kreationen, die Sanduhren mit Gliedmaßen ähneln. Meisterin Yolande (siehe Seite 101) wählte subtiler, aber ähnlich, die Form verzierter aufeinanderliegender Kugeln für einen ihrer besten Arkanium-Golems. Er hat seine Meisterin laut ihren Aufzeichnungen mit dem ANALYS unterstützt und besaß dazu ein Gespür für Kraftlinien, das er nutzte, um sich effektiv selbst aufzuladen. Auf diese Weise war er ein nahezu unverwundliches, jederzeit verfügbares Analyseinstrument, das erst nach Yolandes Verschwinden Gallys ebenfalls hinter sich ließ.

Endurium-Golems

»Schwarz wie der Grund, bringt Tod und Wund.«

—Merksatz einer Studiosa nach einer Lehrstunde an der Halle des Quecksilbers, Festum, 1040 BF

Härte und Elastizität zeichnen Endurium aus. Das schwarz glänzende, auch *Schwarzstahl* genannte, Metall ist damit nahezu ideal, um Waffen und Rüstungen zu fertigen. Kaiserin Rohaja von Gareth führt zum Beispiel das berühmte Reichsschwert Alveranstreu, welches aus dem magischen Metall geschmiedet wurde. Berücksichtigt ist dagegen Helme Haffax' dämonisch belebte Endurium-Rüstung Arghul-Vor. Besitzer des magischen Metalls gehören meist zu den großen Persönlichkeiten Aventuriens und sind rar gesät, denn das Material ist schwer zu beschaffen und nicht ungefährlich. Zu den wenigen bekannten Abbaugebieten gehört eine Mine in der Maraskankette, die bei Borbarads Rückkehr stark umkämpft war. Ein nicht unwichtiges Detail ist hierbei die gefürchtete Enduriumsieche, die Haarausfall, Hautveränderungen und Erblindungen verursacht und durch den längeren Kontakt mit Enduriumerz ausgelöst wird. Verarbeitetes Endurium legt diesen Makel ab, doch das Leid der betroffenen Minenarbeiter erwies sich als nicht gar so flüchtig.



Die Nachtalben im Hohen Norden scheinen vor diesem Problem gefeit zu sein. Sie sind für das Tragen von Brustpanzern aus Schwarzstahl bekannt, den sie aus den Tiefen von Ifirns Ozean hervorholen. Die aus dem Horasreich begonnene Lamea-Expedition ins Güldenland hat das Wissen um dortige Funde von Endurium ebenfalls bestätigt. Als dessen Ursprungsmaterial, den Progenitor, vermuten namhafte Alchimisten *Meteor-eisen*. Bei der Herstellung magischer Artefakte besitzt der astraldurchflossene Werkstoff eine eher geringere Bedeutung, doch als Material für Golems hat sich auch der rohe Progenitor bewiesen (siehe Seite 21).

Endurium wird von Golembauern meist für die Schöpfung von Kampfmaschinen genutzt. Korpus und Gliedmaßen werden mit gefährlichen Klingen gespickt, sodass das gesamte Wesen wie eine wandelnde Waffe anmutet. Manche Zauberer nehmen sich die Rüstung des Helme Haffax als optisches Vorbild, und einige Magier schenken dem Golem die zusätzliche Fähigkeit, sich selbst zu reparieren, um Kampfspuren auszubessern. Wie bei anderen astralen Metallen kann auch ein Konstrukt aus Schwarzstahl Zauber von seinem Erschaffer zur eigenen Verwendung erlernen: Ein Exemplar Borbarads, das angeblich noch immer auf Maraskan nach Enduriumerz-Vorkommen sucht, soll neben einer Kampfverbesserung den CORPOFESSO beherrschen, um seine Kontrahenten in die Knie zu zwingen, bevor es zum ersten und letzten Schlag ausholt.

Titanium-Golems

»Nur ein Stein dieses Metalls ist wertvoller als das gesamte Rüstzeug der Garethar Garnison. Wer es zum Wandeln bringt, sollte auch wissen, wie man es schützt. Nicht auszu-denken, dass einer der magischen Diener von der Straße gestohlen wird, wie die Perlenkette vom Hals einer versiffenen Grandin.«

—Aufzeichnungen von Heptaphora, neuzeitlich

Das zweitmächtigste magische Metall trägt die Namen Titanium und Zeitenblende. Es erscheint hell-silbrig und wirft das Licht in der Farbe der aufgehenden Sonne zurück. Es heißt in Legenden, dass drei Zwergensippen die einzigen natürlichen Vorkommen eifersüchtig vor fremden Augen hüten, welche sich gerüchteweise in den Bergen des Thasch und der Goldfelsen befinden. Häufiger wird auch das Titanenhorn, ein Gipfel im Ehernen Schwert, aufgrund seines Namens immer wieder mit dem Metall in Verbindung gebracht. Neben den Zwergen schreiben Experten unter den Magiern den Achaz die Kenntnis von Fundstellen zu. Achaz-Kristallomanten nutzen laut der Akademie in Festum sogenannte Kashra-Steine (siehe Seite 32) als mineralische Speicher für astrale Kräfte, welche wiederum nur auf Titaniumerz gedeihen sollen. Aus diesem Grund hat die Mirhamer Akademie aktuell Forschungsgruppen in die Echensümpfe und die Berge der Eternen entsandt, um den Gerüchten nachzugehen. Die Gewinnung von Titaniumerz ist sehr anspruchsvoll, da es vor der Verarbeitung aufwendig gereinigt werden muss. Der exakte Entstehungsprozess von Titaniumerz ist bislang ungeklärt: Da es stets mit Anrak und Toschkiril, also Zwergengold und -silber, vorkommt, gehen manche davon aus, dass einer der beiden Stoffe der Progenitor Titaniums ist.

Das von Leonardo von Havena (siehe Seite 100) verfasste Werk *Grundlagen der Transsphärischen Metallurgie und Alchimie* rät allein schon wegen der schwierigen Beschaffung beim Korpus eines Golems zu angemessener Größe. Wer Titanium nutze, solle auch titanische Ansprüche an sein Werk haben. Berühmte Objekte aus Zeitenblende sind die Götterklinge Siebenstreich und das Schwert Gerons des Einhändigen.

Titaniumkonstrukte sind immens schlagkräftig, dazu ist ihre starke Rüstung kaum zu durchdringen. Die Vorteile des Golembaus mit Titanium liegen auch in der Menge an Astralkraft, die das Material durch den STEIN WANDLE entsprechend angeregt aufnehmen kann. Die Vorräte gleich zwei gebildeter Magier vereint ein solches Konstrukt in sich allein. Somit kann das Wesen gebundene Zauber nochmal deutlich häufiger als seine magischen Geschwister anwenden.

Nur in Legenden zur Limbuszauberei ist ein besonders machtvolleres Exemplar erwähnt, das einen extrem hohen Anteil an Titanium besitzen und im Gegensatz zu üblichen Golems Sphärenzauberei wirken soll. Auf Anweisung hilft jenes Wesen angeblich Reisenden durch

den grauen Äther. Diese Fähigkeit oder aber das Titanium selbst begehren einige Magiebegabte so sehr, dass sie angeblich seit Jahren diesen Sphärengolem suchen. Gerüchte munkeln aber ebenso, dass das tückische Exemplar insgeheim Werk eines Erzdämons sei, und das Unmetall Zeitenmessing enthalte (siehe Seite 24). In Wirklichkeit warte er nur darauf, Limbusreisende mit dem Glanz des Titaniums anzulocken, um sie zu verführen. Wer den Limbus wieder verlassen möchte, werde vom Golem zu einem Pakt verpflichtet.

Eternium-Golems

»Spart euch die Lobpreisungen auf Papier. Vergesst Opfer in Blut und Fleisch. Nur ein Stoff ist dem Gildenen würdig – Eternium.«

—aus einer namenlosen Predigt auf den Zyklopeninseln, He-liopolos, 1043 BF

Das machtvollste unter den übernatürlichen Metallen ist Eternium. Seine Oberfläche erstrahlt in gleißendem Licht und auf der Waage übertrifft es sogar das schwere Gold. Vorkommen und Fundstellen auf Dere sind keinem Sterblichen bekannt. Daher gilt es als herausragendes Geschenk der Alveranier und wird auch *Göttergold* genannt. Objekte aus diesem potentesten magischen Rohstoff sind einzigartig und unbezahlbar. Die Krone der Allweisen im Besitz der Hesindekirche ist ein solches Stück und gewährt ihrem Träger die Fähigkeit zur augenblicklichen Analyse beliebiger Objekte.

Da es an praktischen Erfahrungen mit dem hochwertigsten Material mangelt, herrschen zu diesem Thema wilde Theorien vor. Einige Golemforscher empfehlen wegen der immens begrenzten Ressource die Verarbeitung auf einer möglichst kleinen Oberfläche und raten so zur Fertigung eines Herzkerns für Golems, der in seinem Zentrum fixiert werden sollte. Durch seine winzige Größe sei er so fast unmöglich zu stehlen, entfalte aber dennoch seine magische Wirkung und könne nach dem Ableben des Golems geborgen und wiederverwendet werden. Altgildenländische Schriften raten sogar explizit davon ab, Eternium durch Legierungen aus anderen arkanen Metallen zu strecken, um dessen Stärke zu übertragen. Welche Technik sich als am effektivsten erweisen würde, ist jedoch Stoff von Spekulationen.

Uralte Anrufungen von Zirkeln des Namenlosen besingen einen Golem aus Göttergold. Dieser soll die gigantische Macht besitzen, jedwede Materie zerstören zu können. Es heißt, dass der Gildene selbst Ketten aus Eternium tragen müsse und Göttergold die einzige Waffe zu seiner Befreiung sei. Ebenfalls müssten sich, auf Basis dieser Überlieferungen, Erzartefakte der Zwölfe durch solche Waffen vernichten lassen. Das ist der Grund, aus dem die frevelhaften Kultisten nach Wissen und Hintergründen zu magischen Metallen suchen und in ihrer Sehnsucht vor keinerlei Gräueltaten zurückschrecken.

Sternenmetall-Golems

»Der Glanz der Sterne ordnet sich neu. Himmelskörper fallen gen Dere und bringen Unheil oder Offenbarung mit sich: Es brechen andere Zeiten an. Kollegen und Forscher buhlen um die gefallenen Gestirne, um ihre Rätsel zu ergründen. Wissen sei Macht, sagen die einen, doch ich strebe nach Sternentrümmern. Manch Finder verwirft in Unkenntnis das scharlachrote Cupritan, stockfinstere Klumpen erweisen sich als Meteoreisen. Das rotgoldene Illuminium übersehen sie seltener, obwohl ihnen das präzise Verständnis zum Umgang damit fehlt. Ihr Irren bemerken sie oft zu spät und erwarten, dass wir es richten. Ach, Herrin, ist dies unsere Prüfung? Deine Diener helfen den Suchenden, doch manchmal fällt es schwer. Jüngst erhielt ich eine Eildepesche, in der ein Magier aus Silas um ausführliche Unterlagen zu Cupritan unter Einfluss der Elemente bat. Ich bin versucht, ihm unsere Erkenntnisse zu übermitteln und Abschriften seiner Versuche als Dank zu fordern. Soll ich die Erzwissensbewahrerin um Rat bitten? O Hesinde, dein Wille ist unergründlich. Die Sternenmetalle erfordern einen ausführlicheren Austausch unter den Mitgliedern der Kirche.«

—Tagebuch Bruder Borgards, Leiter des Sternobservatoriums in den Goldfelsen, Horasreich, 1039 BF

Trümmerstein & Sternenglanz

Die Sterne gehören nach dem bekannten Modell des Magiers Rohal zur 6. Sphäre. Gen Dere fallende Gestirne durchstoßen die Sphärengrenzen wie die Göttin Mada in den Legenden, als sie einst die Zauberei in die Welt brachte. Bei ihrem Sturz nehmen Teile der Himmelskörper astrale Macht in sich auf. Viele kennen den sehr allgemeinen Begriff *Sternengold*, hinter dem sich zahlreiche Materialien verbergen, die es zu differenzieren gilt. Im Jahr 1029 BF fand der berühmte Sternenregen im Svelltland unter Sichtung von Tausenden von Sternschnuppen statt. Dieser zählt heute zu den Vorboten des aktuellen Sternenfalls. Seitdem werden die Metalle Meteoreisen, Cupritan sowie Illuminium häufiger geborgen. Dazu sind sie auch in anderen Gegenden auffindbar, wenn ein entsprechender Körper vom Himmel fällt. Aus dem fernen Güldenland gab es früher Berichte zu jenen besonderen Werkstoffen, doch aufgrund ihrer Seltenheit ist aventurischen Gelehrten recht wenig über die Metalle bekannt.

Bekanntestes Sternenmetall ist das dunkle *Meteoreisen*. Kürzlich haben Berichte aus dem Kosch Kunde erwähnt und für Interesse bei Alchimisten und Artefaktmagiern gesorgt. Als Progenitor Enduriums ist es vielfach einsetzbar und universell begehrt. Schließlich werden sogar die legendären Schwarzen Augen aus Meteoreisen hergestellt. Der Alchimiebund des Roten Salamanders unterhält daher gute Beziehungen zu Kaufleuten, wozu unter anderem die Horaskaiserlich privilegierten Nordmeer-Compagnie (HPNC) wie auch das Handelshaus Storrebrandt gehören. *Cupritan* ähnelt dem üblichen Kupfer. Unwissende Prospektoren verkaufen das rotgoldene

Metall gelegentlich fälschlicherweise zu extrem niedrigen Kupferpreisen. Weitaus auffälliger ist das dritte bekannte Sternenmetall: *Illuminium*. Es leuchtet von innen heraus, was seinen bosparanischen Namen inspirierte. Mit den magischen Metallen (siehe Seite 17) haben Sternenmetalle ihr Potenzial für zaubermächtige Artefakte, und so auch zaubermächtige Golems, gemein. Sternenmetall ist dabei ähnlich selten wie die magischen Metalle, doch in der Handhabung weitaus unkomplizierter. Der entscheidende Unterschied besteht darin, dass Sternenmetalle, wohl durch ihre Sphärenreise, bereits bestimmte arkane Strukturen aufweisen und weit weniger flexibel sind. Zwar vermag eine Magierin mit entsprechender Ausbildung nach Bedarf Zauber an Sternenmetall-Golems zu binden, doch intuitiv lernfähig, wie etwa ein Arkaniumgolem, ist ihr Diener nicht. Vielmehr ist er dazu geneigt, seine materialinduzierte eigene Magie zu nutzen.

Meteoreisen-Golems

»Sieh diesen Brocken wie ein Ei, aus dem einst ein Schwarzes Auge schlüpfen wird. Wenn es sein Lid öffnet, funkelt dir die Zukunft entgegen.

—Ashtarra Okharim zu einem Adepten der Drachenei-Akademie, Khunchom, 1039 BF

Meteoreisenerz hat eine tiefschwarze Farbe, die bei manchen Fundstücken auch ins Blaue reicht. Sattviolette oder tiefrote Ausprägungen sind ebenfalls möglich, obwohl sie deutlich seltener sind. Erkalte schließt das Erz glänzende, schimmernde Schlieren und Einsprengsel ein, die wie durchblutete Haut anmuten können. Solange das Material glüht, ist es formbar. Da es



sich an der Nord-Süd-Achse ausrichtet, findet es vielfach Verwendung für Nadeln von Südweisern. Neben dem Svelltland und Gebieten des Sternenfalls existieren Vorkommen im Orkland und in der Nähe von Selem in den Echsen Sümpfen.

Die Drachenei-Akademie zu Khunchom und die berühmten Zauberer Rohal, Nahema ai Tamerlein sowie Galotta (siehe Seite 99) haben Schwarze Augen aus Meteoreisen geschmiedet und für einen Blick in das Vergangene oder Zukünftige genutzt. Zudem kennen verschiedene Ausbildungsstätten für Gildenmagier, beispielsweise die Akademie der Hohen Magie in Punin, die sogenannten Dunklen Pforten. Diese ermöglichen Reisen durch die Sphären und bestehen ebenfalls zu einem großen Anteil aus Meteoreisen. Die Bashuriden entwickelten eine spezielle Bearbeitungsmethode für Meteoreisen, um seine chaotische, sich als Enduriumsieche in Lebenden niederschlagende, Macht zu zähmen. Für die Golemantie konnte sie noch nicht wiederentdeckt werden, wenngleich man in Aranien Überbleibsel von Meteoreisen-Konstrukten und den Lehren der Bashuriden vermutet.

In Analogie zum Meisterwerk der Schwarzen Augen werden in der Fachliteratur häufig abgerundete Formen in der Golembaukunst mit Meteoreisen beschrieben. Einige Erschaffer testeten auch eigene Entwürfe mit gänzlich anderem Aussehen. Doch auch wortwörtlichere Anleihen an diese Hellsichtartefakte soll es in der Vergangenheit gegeben haben. Zum Beispiel in Form von humanoiden Gestalten mit einem stilisierten Sehorgan oder einer einzelnen Linse, ähnlich einem kleinen Zyklopen.

Will ein Magier einen Zauberspruch an einen Golem aus Meteoreisen binden, fällt ihm das bei diesem magnetischen Ausgangsstoff recht leicht. Zur selbständigen arkanen Fähigkeit der Meteoreisen-Golems gehört der Zauber STILLSTAND, mit dem sie Ziele vor Projektilen und Angreifern schützen können. Daher sind solche Golems häufig als Leibwächter oder Aufpasser im Einsatz. Manche Erschaffer schreiben ihrem Werk außerdem die Fähigkeit ein, Furcht und Schrecken auszulösen, um Feinde noch stärker auszubremsen.

Manches Meteoreisen-Konstrukt findet sich in alten Grabhügeln der ertulamidischen Zeiten, wo sie die Schätze und Geheimnisse der Vergangenheit bewachen. Unter den aranischen Qabalya haben die Erben der Gräber inzwischen Gefallen an Golems aus Sternenmetall gefunden, die ihnen einerseits bei ihren Grabforschungen beistehen und andererseits bei gegnerischen Angriffen eine schnelle Flucht ermöglichen.

Cupritan-Golems

»Keine Sau verkauft Kupfer. Ich musste das Fünffache hinblättern und das verdammte Zeug ist so unrein, dass es sich nicht mal verarbeiten lässt! Mit welchem Dreck wurde es gestreckt, dass ich mir dauernd die Pranken verkohle?«

—gehört in einer Schmiede, Svelltland, 1041 BF



Seit dem Sternenfall gibt es gelegentlich Funde von Cupritan, etwa in den Streitenden Königreichen und dem Horasreich, wenngleich es aufgrund seiner Unbekanntheit oft mit Kupfer verwechselt wird. Um beides zu unterscheiden, hilft der intensive Farbton des zum Glühen erhitzten Sternenmetalls weiter, den man häufig mit Scharlachrot oder Karminrot vergleicht. Lange Zeit gelang es aventurischen Schmieden nicht, diesen Ausgangsstoff zu verarbeiten; besonders das weiche und geschmeidige Verhalten war für die Probleme verantwortlich. Zum Aushärten dieses Metalls ist ein exakt abgestimmtes Verfahren im Feuer notwendig, nach dessen Gelingen sogar filigrane Konstruktionen mit Cupritan geformt werden können. Am besten eignet es sich jedoch als Überzug. Für die Erkenntnis über die nötigen Arbeitsschritte war viel Forschung erforderlich: Das Golemlabor an der Akademie Mirhams unter Führung von Magistra Heptaphora (siehe Seite 100) hat gemeinsam mit Alchimisten aus Mengbilla an jenen bahnbrechenden Erkenntnissen gearbeitet, die erst seit Kurzem der Öffentlichkeit zur Verfügung stehen. Man gab dem neuen Werkstoff den Beinamen *Flammenscharlach* und fertigte eine erste Serie Schmiedeofendiener für die Golemwerkstatt.

Durch die rote Farbe und den Hang zu Flammen rufen Golembauer bevorzugt die Essenz von Agrimoth im Rahmen des erschaffenden Zaubers an. Beim Korpus haben sich typische Formen bewährt, die jeder von der Anwendung am Ofen kennt: Gestalten mit Ähnlichkeiten zu Töpfen, Pfannen oder Kesseln erheben sich nach Entwurf des Schöpfers auf trippelnden oder schreitenden Beinen und stellen ihre Dienste zur Verfügung. Die Affinität zum Feuer zeigt sich ebenso bei den magischen Fähigkeiten des Golems. Durch seine astrale Macht kann

das erweckte Konstrukt die Temperatur seiner Umwelt mittels des Zaubers CALDOFRIGO regulieren. In Werkstätten nützen seine Zauber so zum akkuraten Temperieren von Ingredienzien und Werkstoffen. Rühren Unqualifizierte die Instrumente der Werkstatt oder seines Herrn an, schießt der Golem auch schon mal einen Flammenstrahl. Einige Kontrahenten bekommen auch einen schnellen INCENDIO zu spüren, der sein Gegenüber in Flammen setzt. Reisende Golemanten machen sich die mögliche Verwechslung von Cupritan mit Kupfer zur Tarnung zunutze. Dazu formen sie ihren metallischen Begleiter zum Beispiel in Form eines schnöden Kupferkessels, um lästigen Fragen zu entgehen.

Illuminium-Golems

»Trage Handschuhe. Beschmutzt deine unwürdige Haut den Königinnenglanz des feinen Illuminiums, wirst du der nächsten Schmaus des Schwarzen Weinstocks.«

—eine maskierte Satrapa zu einem oronischen Sklaven, Zor-ganer Untergrund, 1038 BF

Die Schönheit unter den Sternenmetallen ist Illuminium. Es hat eine ähnliche astrale Leitfähigkeit wie Cupritan und Meteoreisen. Sein Name leitet sich aus dem Bosparano von Erleuchten ab, da es von innen heraus strahlt, wie sein Beiname *Leuchtgold* schnell verrät.



In der Alchimie stellt man aus diesem Material brillante Farben oder feine Gegenstände her, die auf die Betrachter besonders anziehend wirken sollen. Im Gildenland sind sogar entsprechend angefertigte Münzen verbreitet. Wie bei den anderen Sternenmetallen müssen Prospektoren jedoch keine Reise nach Myranor auf sich nehmen, sondern können ebenso nach einem Sternenregen in Aventurien auf Fundstücke stoßen. Im Svellttland, dem Raschtulswall, dem Regengebirge und den Goldfelsen gibt es dazu neue dokumentierte Funde. Beim Wissen um die Verarbeitung hatte die westliche Küste, vor allem das Horasreich, einige Jahre einen Vorsprung. Durch das steigende Angebot nach dem Sternenfall haben diverse Handwerker diesen Rückstand inzwischen aufgeholt, beispielsweise in den Tulamidenlanden und den südlichen Stadtstaaten.

Filigrane und kunstfertige Konstrukte mit Illuminium favorisieren auch die meisten Golembauer. Jene zeigen Besuchern und eitlen Kollegen stolz ihre Ergebnisse, wozu nach tulamidischem Vorbild geformte Lampen aus sanftem Gold mit zarten Gliedmaßen zählen. Ebenso erheben sich Leuchtgoldwesen, die auf den ersten Blick an fein geschwungene Kerzenständer oder größere verschnörkelte Kronleuchter erinnern. Seine magischen Fähigkeiten zielen auf Beeinflussung und Ausstrahlung ab. Ein so geschaffenes Exemplar vermag eine Handelspartnerin seines Erschaffers mit dem Zauber BANNBALADIN zu belegen und sie gewogen zu machen. Selbst bei Auseinandersetzungen bietet der Golem durch den FAVILLUDO Unterstützung an: Er wirkt einen Funkenschwarm und kann damit Gegner ablenken. Außergewöhnlich ist hingegen seine Leuchtfähigkeit. Sein Herr hat die Möglichkeit, ein Illuminium-Wesen mit Blut zu füttern, was wiederum Licht erzeugt. Je mehr Lebenskraft er von seinen Spendern erhält, desto länger und intensiver hält seine Strahlkraft an. Auf diese Weise erhellt der Golem über etliche Stunden ein Zelt oder die Ecke eines Raumes. Abhängig von den Vorgaben seines Meisters ist ein plötzlicher Lichtblitz möglich, der die Personen in seiner Umgebung für eine kurze Zeit blendet.

Insgeheim sagen manche Zauberer dem Illuminium eine Nähe zur Essenz Belkeles nach, da seine Fähigkeiten mit Schönheit, Einfluss und Blutmagie einhergehen. Andere Magiebegabte sehen diese Gabe eher als neutrale Variante einer astralen Meditation. Zumindest ist solch ein Konstrukt in den Gegenden begehrt, in denen Eleganz und Kunstfertigkeit eine hohe Bedeutung beigemessen wird. Dazu zählen vor allem das südliche Aventurien mit Al'Anfa, dem Horasreich, Almada, Aranien und die Tulamidenlande. Gildenmagische Anhängerinnen der Belkelel lieben solche Exemplare und zwingen andere, dem Golem ihr Blut zu schenken. Erfahrene Geweihte der Rahja, Peraine oder Tsa gehen eindringlich gegen diese Praktiken vor, wenn Berichte von besonders schönen Werkstücken die Runde machen.

Unmetall-Golems

»In all den Abhandlungen, die ich mir zu Gemüte geführt habe, ist nur immer wieder von den dreizehn Unmetallen die Rede. Kein Wort über Fesselkies, Schattenglanz oder das so merkwürdige Zeitenmessing. Mir scheint, als habe jeder Gelehrte – ob aus Ehrfurcht vor den Altvorderen oder aus Unwissenheit – nur immer wieder dieselbe Stelle aus einem noch älteren Werk kopiert. Doch auch wenn es tausendmal niedergeschrieben wurde, so spiegelt es doch nur die kläglichen Versuche der Autoren wider, das niederhöllische Chaos in eine zwölfgöttergefällige Ordnung zu zwingen. Dieses Unterfangen kann nicht von Erfolg gekrönt sein. Es wird Zeit, dass wir die alten Männer schweigen lassen. Machen wir uns ans Werk und lassen wir unsere eigenen Erfahrungen sprechen!«
—handschriftliche Notiz Heptaphoras in ihrem Manuskript zur Vorlesung „Vom Golem“, gehalten an der Schule der variablen Form zu Mirham, 1042 BF

Unmetall-Golems sind eine besondere Variante mittels Magie belebter Geschöpfe. Bei diesen Kreationen nutzt der findige Golembaumeister die außergewöhnlichen und ebenso gefährlichen Eigenschaften der durch niederhöllische Mächte pervertierten Unmetalle, um seinem seelenlosen Diener einen ungleich mächtigeren Körper zu verpassen. Dabei eignen sich Unmetalle aufgrund ihrer chaotisch instabilen Struktur nicht als reines Werkmaterial zum Golembau. Eine Veredelung mit einem der niederhöllischen Metalle genügt jedoch zur Schöpfung einer durch und durch pervertierten Unkreatur, die zu Recht auch den Namen des Wesens in Anspruch nimmt, ganz gleich, woraus ihr Korpus hauptsächlich besteht. Der schnellste Weg, um an Unmetall zu gelangen, ist zweifelsfrei der Pakt mit einem Erzdämon. Wer nicht für ein solches Geschenk seine Seele verpfänden möchte, kann an Orten mit viel dämonischer Präsenz fündig werden. Wo ein mehrgehörnter Dämon lange Zeit zugegen war oder heftig wütete, lagert es sich manchmal an Oberflächen, Opfern und Hinterlassenschaften des Wesens ab. Ausgestattet mit den höchst seltenen und außerordentlich teuren, da illegalen Substanzen, können Unmetall-Golems ungeahnte Kräfte entfesseln. Dabei unterscheiden sie sich in Funktion, Größe und Erscheinung:

Brandbronze-Golems soll es bereits im Diamantenen Sultanat gegeben haben und sie werden noch heute im Herzogtum Transysilien als Foltergehilfen eingesetzt. Aus ihrer schwarzen, an rußige Kohle erinnernden Steinhaut treten blutrot glühende Kristallquader hervor, die der Essenz geschlagener Minderdämonen entstammen sollen. Die auch als *Rauch-Golems* bekannten Geschöpfe sind mit Richtschwertern und Folterinstrumenten wie Zangen, Sägen oder Lederriemen ausgestattet. Als unnachgiebige Folterknechte lassen sie ihren Opfern die von ihren Meistern angeordnete Bestrafung zukommen und führen diese minutiös aus. So wie es Blakharaz gefällt, rufen die Brandbronze-Instrumentarien fürchterliche Schmerzen hervor, schenken den

Opfern jedoch zugleich gerade so viel Energie, dass sie bei vollem Bewusstsein ertragen müssen, wie ihr Körper malträtirt wird.

Mordstahl-Golems sind dagegen für den Krieg bestimmt und sollen in den Schlachten zwischen Helme Haffax und Xeraan zum Einsatz gekommen sein. Ihr Aussehen glich historisch übermenschlichen Hünen mit sechs bis acht Armen, die mit schlirigen, silbergrauen Rüstungen gepanzert waren. Die als *Blutknechte* bezeichneten Golems sind begnadete Kämpfer, die keine Schwäche verzeihen und jede Schwachstelle ausnutzen, um einen Treffer zu landen. Aufgrund der Vielzahl ihrer Arme sind sie jedem Menschen im Zweikampf überlegen. Ihre Säbel und Äxte reißen fürchterliche Wunden, die nie ganz verheilen und mit jedem Blutstropfen, den die Waffen aufsaugen, werden sie nur schärfer.

Krakensilber-Golems wiederum weisen historisch eherne Körper auf, die mit einer ebenmäßigen Legierung des Unmetalls überzogen waren und bläulich glänzten. Sie werden für den Einsatz im Wasser geschaffen und dringen in Tiefen vor, die aufgrund des Drucks kein menschlicher Körper zu ertragen imstande wäre. So sollen sie in der Schwimmenden Heptarchie unter Darion Paligan dazu genutzt worden sein, entsetzliche Kreaturen aus der Tiefsee empor zu locken. Mit jedem Tauchgang lädt sich das instabile Krakensilber mit Charyptoroths dämonischer Energie auf, die dazu genutzt werden kann, heimtückische Wasserstrudel oder gewaltige Flutwellen zu entfesseln. So sollen als *Flutengolems* bezeichnete Wesen Boote in die Tiefe gerissen und ganze Dörfer dem Erdboden gleichgemacht haben.

Zitterzinn-Golems finden heute insbesondere in Yol-Ghurmak Verwendung, wo sie als *Späher* bezeichnet werden. Sie gehören zu den seltenen Golems, die sich fliegend fortbewegen können und werden meist in vogelartiger Gestalt erschaffen. Das Material bildet oft augenähnliche Fortsätze, denen nichts zu entgehen scheint. Tatsächlich liegt ihre Funktion jedoch in ihrer bloßen Anwesenheit an möglichst vielen Orten in der Stadt. Denn überall dort, wo sie auftauchen, erweckt die Macht des Unmetalls in den Bewohnern ein tiefes Unbehagen und gegenseitiges Misstrauen. So nutzt *Garla Gengris*, Oberhaupt der Agrimoth-Kirche in Yol-Ghurmak, die Golems, um ein Gefühl permanenter Überwachung zu erzeugen, denn wenn niemand niemandem vertraut, verhalten sich alle so gehorsam und unauffällig wie möglich. Unter Brogar-Zwergen soll es allerdings bereits zu Keilereien gekommen sein, nachdem sie zu lange im Visier von Spähern waren.

Auch **Knochenblei-Golems** sind in der Lage, den Geist von Lebewesen zu manipulieren, wenn auch durch Thargunitoth gefällige Wahnvorstellungen und Alpträume. Die als *Knochenmänner* bekannten Gestalten ähneln meist übergroßen Skelettkriegern, deren Schädel mit dem stumpfen, weißgrauen Unmetall überzogen



Knochenblei-Golem

Seuchenerz-Golem

Zitterzinn-Golem

sind. Sie sollen im Endlosen Heerwurm Rhazzazors marschiert sein. Die wenigen Überlebenden der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden berichten von entsetzlichen Bildern, die sie noch heute heimsuchen. Immer wieder erscheinen Berge verfaulenden Fleisches vor den Augen dieser Veteranen und formen sich zu Kadavern ihrer verstorbenen Kameraden, die sie zu attackieren suchen. Heute werden die Knochenmänner in den finsternen Verliesen Schwarztobriens eingesetzt, um die Gefangenen in den Wahnsinn zu treiben.

Dagegen dienen **Narrenglas-Golems** mächtigen Schwarzmagiern zur Ausbildung ihrer Untergebenen. Wie viele Gestalten, die Amazeroth erwählt, weisen sie oft vier Arme auf. In drei übergroßen Augen aus Narrenglas spiegeln sich Szenarien aus der Vergangenheit, der Gegenwart und der Zukunft der Schüler wider, die ihnen unbegrenzten Wissenszuwachs und ein rasches Emporkommen vorgaukeln. Dabei brennt sich jedes Wort des kristallinen Lehrmeisters in den Geist des Schülers ein und verdrängt dabei jegliche Form von Individualität. Klare Wahrheiten verfestigen sich im Denken des Heranwachsenden, bis jedwede Emotion verkümmert, sämtliche Kreativität erloschen und alle Verhältnismäßigkeit über Bord geworfen ist und am Ende kein neuer Adeptus, sondern lediglich ein fanatischer Anhänger seines Meisters übrigbleibt – so berichten es die Legenden.

Bei **Frostkristall-Golems** wiederum unterscheidet man historisch *Eiswüchsige* und *Lichtfänger*. Die Eiswüchsigen vermögen mit ihrem bloßen Atem Schneegestöber, Eisregen und Hagelstürme auszulösen. Sie wurden von Glorana in ihrem Eisreich als Wachen genutzt, bevor der Splitter Belshirashs gestohlen wurde und ihre Heptarchie zu tauen begann. Die Lichtfänger dagegen sind für die Jagd bestimmt. Sie gleichen Papageientauchern mit Schnäbeln aus Frostkristall. Als Vorhut der Weißen Hetzer spürten sie in Gloranas Reich Eindringlinge und unvorsichtige Wandersleute auf, raubten ihnen die Sicht und versetzten sie in völlige Dunkelheit, bis die Beutegreifer eintrafen.

Qualkupfer-Golems wiederum gehören zu den anspruchsvollsten Kreationen der Golembaukunst, sind sie doch dazu imstande, ihre Größe und Form vollständig zu verändern. In Legenden über das Diamantene Sultanat werden silbrige Wandelwesen erwähnt, deren Körper mal fest, mal flüssig und mal gasförmig gewesen sein sollen. Die aktuelle Forschung versucht dieses alte Wissen wieder nutzbar zu machen. So wird derzeit an Golems gearbeitet, die sich spontan verflüssigen und wieder verfestigen können; aber auch an solchen, die eigenständig Farbe und Form ihrer Umwelt annehmen. Allein die chaotische Energie Asfaloths zu kontrollieren ist schwierig. So sollen Golems vor den Augen ihrer Erschaffer zu Staub zerfallen und in alle Winde zerstreut worden oder zerfließen und im Wüstensand versickert sein.

Ganz anders verhalten sich **Neidblende-Golems**, deren einzig bekanntes Exemplar als hoch intelligenter Spielautomat interessierte Besucher auf Jahrmärkten oder in Spielsalons mit farbenfrohen Bildern, Musik und der Aussicht auf satte Geldgewinne lockt. Lassen sich diese auf ein Spiel ein, zeigt sich der seelenlose *Croupier* zunächst zuvorkommend. Ist jedoch erst ihr Spieltrieb geweckt, erhöht er mit jeder Runde den Einsatz und treibt die Spieler nach und nach in den Ruin. Hat er ihnen den letzten Kreuzer aus der Tasche gezogen, tritt seine unbekannte Erbauerin in Erscheinung und macht den Spielern ein unschlagbares Angebot. So haben sich angeblich bereits Scharen von Glücksrittern, getrieben von Spielsucht und Gewinnstreben, in den Fängen der Paktiererin Tasfarels verloren.

Über **Seuchenerz-Golems** wiederum ist kaum etwas bekannt. In Almada erzählt man sich die Geschichte von Mishkaras *Wimmelgolems*, die im Dürrejahr 966 BF ein Dorf südlich von Dâl heimgesucht haben sollen. Ein Wanderprediger habe Lehmfigurinen an die verzweifelte Bewohner verteilt und ihnen versprochen, dass diese nach zwölf Tagen perainegefälliger Gebete ihre Wirkung entfalten und den ausgedörrten Böden neue Fruchtbarkeit

schenken würden. Doch das erhoffte Wunder blieb aus. Stattdessen zerfielen die etwa kindsgroßen Figuren vor den Augen der Bewohner und am dreizehnten Tag stiegen Scharen von Ungeziefer aus ihren Leibern empor. Fliegen, Asseln, Würmer und Maden fraßen die letzten Essensreste aus den Lagern und Schuppen und fielen schließlich über die Dorfbewohner selbst her. Man sagt, das Dorf habe sich nie von dieser Plage erholt.

Hölleneisen-Golems sehen aus, als kämen sie direkt aus der Esse, durchziehen ihre mächtigen Metallkörper doch die glühend heißen Adern des Unmetalls. Die bekannten Exemplare sind die wohl mechanischsten Golems Aventuriens und weisen allerlei Zahnkränze und Kettenführungen auf, die ihnen das Fortkommen erleichtern sollen. Als Arbeiter in Hochöfen haben sie Hände so groß wie Kohlebecken und tragen gewaltige Schmiedehämmer, die sie auch zur Verteidigung ihrer Anlagen zu nutzen wissen. Die auch als *Glutgolems* bekannten Geschöpfe sind wohl die körperlich stärksten Golems, doch ist ihre Herstellung nicht ohne Gefahr, denn das Unmetall nagt an der Schaffenskraft des Golembauers, bis er selbst schließlich nur die immer gleichen Handgriffe ausführt und selbst mehr Maschine denn vernunftbegabtes Wesen ist.

Von den **Rauschgold-Golems** sind zwei Spielarten bekannt, die beide der Lustbefriedigung ihrer Herrn oder Erbauerinnen dienen. So erzählt man sich über die Hep-tarchie Oron, dass sich die Mächtigen dort künstlich

geschaffene (zum Teil vielgeschlechtliche) *Lustdiener* erschaffen ließen, die ihre Herrinnen mit unterwürfigem Ton und stattlichen Geschlechtsmerkmalen zu Diensten waren. Ebenso, sagt man, habe es die *Ehernen Diven* gegeben, welche die Wünsche ihrer Meisterinnen an den Körpern anderer ausführten. Sie sollen genutzt worden sein, um Gespielen zu unterwerfen und zu erniedrigen, wobei die Grenzen der Freiwilligkeit nicht selten überschritten wurden, während sich die Meisterin zurücklehnte und das Spektakel genoss.

Im Unterschied zu den übrigen Unmetallen, die nur an vereinzelten geheimen Orten vorkommen oder die in der Regel nur durch das Wissen von Dämonen erlangt werden können, lässt sich **Rattengold** in zahlreichen Gebirgen Aventuriens finden. Dabei wird es jedoch in den meisten Fällen für gewöhnliches *Katzengold* gehalten. Einmal verbaut, entfaltet das Rattengold dann seine Wirkung. Es ermöglicht, einigen unter Kultisten des Namenlosen verbreiteten Sagen nach, dem Namenlosen selbst, den Golem zu steuern und den Geist seines Erschaffers zu manipulieren. Durch tägliche Einflüsterungen bringt er den Golembauer dazu, sich zu isolieren und sich allein auf sein Werk und seinen Ruhm zu konzentrieren. Sieht sich der Magus kurz vor seinem Ziel, offenbart ihm der Gesichtslose, dass sein Genie in Wahrheit nur auf Trugbildern und leeren Versprechungen fußte. Dann zwingt er den seiner Ziele und Identität beraubten Gelehrten dazu, sich zu unterwerfen, auf dass



er von nun an bis ans Ende seiner Tage den Einflüsterungen des Güldenens lausche und seinem Golem diene. Neben den dreizehn Unmetallen sind heute mindestens drei weitere dämonisch pervertierte Erze bekannt, darunter *Schattenglanz*, *Fesselkies* und *Zeitenmessing*.

Schattenglanz soll in der finsternen Höhle Gron'gu'mur im Regengebirge zu finden sein. In golemider Baukunst wird es meist für die Schaffung von Wächtern für Paläste oder Verliese genutzt. Die meist raubkatzenartig gebauten **Schattenglanz-Golems** suchen selbstständig nach Eindringlingen, jagen diese und spielen nicht selten mit ihnen ihr makabres Spiel, bevor sie sie töten. Mit ihren übernatürlichen Sinnen können sie sich auch bei Dunkelheit orientieren. Da sie keine Nahrung benötigen, kann es unvorsichtigen Entdeckern geschehen, dass sie in einer über Jahrhunderte verschlossenen Grabkammer auf die feliden Golems stoßen, die sich behände auf die Jagd begeben, als seien sie erst gestern eingesperrt worden.

Fesselkies-Golems sind in erster Linie aus Al'Anfa bekannt, wo sie von menschenverachtenden Granden in ihren Thermen und Rauschhöhlen eingesetzt werden. Sie treten dort in Form von Statuen oder in Wände eingelassenen Dioramen in Erscheinung und sind zumeist in Ruheräumen zu finden. Dort bewirkt der in den Golems verarbeitete Fesselkies bei den Gästen zunächst größte Entspannung. Die Glieder der Besucher werden schwer, ihr Geist vergisst den Stress des Alltags und sie dösen dahin. Je länger sie aber in Reichweite des Golems verweilen, desto tiefgreifender wirkt die Macht des Unmetalls. Auf die Entspannung folgt bleierne Schwere gepaart mit der Unmöglichkeit, einen klaren Gedanken zu fassen. Apestadils Gift durchströmt nun die Körper und führt zu völliger Antriebslosigkeit und lähmender Angst.

Über **Zeitenmessing** schließlich ist so gut wie nichts bekannt. Es soll überall dort auftauchen, wo Zeitenfrevel

begangen wurden oder noch werden. Ob das Metall durch den Frevel erschaffen wird oder diesen erst ermöglicht, ist allerdings nicht bekannt. Berichtet wird von Bergleuten, die tief unten im finstersten Stollen auf Erze gestoßen seien, die in allen Farben glitzerten und im Schein der Öllampen an einen Sternenhimmel erinnerten. Beim Versuch, diese zu bergen, seien sie allerdings verschollen. Die Bergleute waren längst totgeglaubt, als sie dann Jahre später plötzlich wieder aus der Grube emporstiegen. Augenzeugen zufolge sollen die verschollenen Arbeiter selbst am tiefsten erschüttert gewesen sein, behaupteten sie doch, nur wenige Stunden unter Tage gewesen zu sein. *Zeitenmessing-Golems* zu erschaffen ist daher höchst gefährlich, denn allzu schnell verliert man sich in Raum und Zeit. Wer sie aber zu erschaffen imstande ist, dem sollen sie auf Reisen durch den Limbus dienlich sein. So gibt es das Märchen der *Traurigen Puppe*, die dereinst ein Menschenkind gewesen sein soll und heute mit ihren unmetallinen Augen all jene, die an sie glauben, sicheren Fußes durch das Chaos zwischen den Sphären führt.

Werte von gewöhnlichen Metallgolems

Für die Grundwerte eines Golems aus Metall spielt das spezifische Material keine übergeordnete Rolle. Es ist je nach Metallart lediglich unterschiedlich schwierig, den Korpus zu bauen (siehe Fokusregel ab Seite 103). Erst als arkan besonders durchwobene Veredelung entfalten einige Metalle besondere Zusatzwirkungen. Für eine Übersicht, welche Metalle für den Korpus und als Veredelung geeignet sind, siehe die Tabelle **Die Materialien im Überblick** ab Seite 139.

Um Golems aus Metall zu fertigen, ist die Sonderfertigkeit *Golembauer* nötig (siehe Seite 103).

Winziger Metallgolem (Kleiner Metallgolem)

Größe: 0,10 (0,50) bis 0,40 (1,20) Schritt

Gewicht: 2 (30) bis 5 (200) Stein

MU 18 (18) **KL** 8 (8) **IN** 10 (10) **CH** 11 (11)

FF 12 (11) **GE** 12 (11) **KO** 18 (20) **KK** 14 (16)

LeP 30 (60) **AsP** – (–) **KaP** – (–) **INI** 13+1W6 (12+1W6)

VW 5 (5) **SK** 4 (4) **ZK** 2 (3) **GS** 6 (5)

Waffenlos: **AT** 13 (12) **TP** 1W3+2 (2W6+4) **RW** kurz (mittel)

RS/BE: 6/0 (6/0)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine (keine)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos)

(Wuchtschlag I-II (Waffenlos))

Talente: Einschüchtern 5 (7), Körperbeherrschung 4 (4), Kraftakt 6 (8), Selbstbeherrschung 18 (18), Sinnesschärfe 5 (5), Verbergen 12 (9), Willenskraft 8 (8)

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig (klein)

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –1 (–2)

Erschaffungskomplexität: komplex (2 AP)

Beute: Metall

Kampfverhalten: greift ohne Taktik den erstbesten Gegner an

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Metallgolems gelten als schwierig herstellbare Konstruktionen. Nur die besten Golembauer sind in der Lage, diese Wesen zu erschaffen

☞ **QS 2:** Metallgolems können, je nach Metallart, sehr unterschiedlich aussehen.

☞ **QS 3+:** Metallgolems sind stark und zäh. Metall ist vermutlich das beste Material, um Kreaturen zu erschaffen, deren Daseinszweck der Kampf ist.

Sonderregeln:

Golem-Regeln: Für Metallgolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).

Mittelgroßer Metallgolem / Großer Metallgolem* / Riesiger Metallgolem*

Größe: 1,60/2,50/4,50 bis 2,00/4,00/10,00 Schritt

Gewicht: 150/800/2.500 bis 350/3.000/10.000 Stein

MU 18/18/18 **KL** 8/8/8 **IN** 10/10/10 **CH** 11/11/11

FF 10/9/8 **GE** 10/9/8 **KO** 22/26/30 **KK** 21/28/33

LeP 120/200/280 **AsP** -/-/- **KaP** -/-/- **INI** 11+1W6 / 10+1W6 / 8+1W6

VW 5/4/4 **SK** 4/4/4 **ZK** 4/5/5 **GS** 4/3/3

Waffenlos: AT 11/10/9 **TP** 2W6+8 / 2W6+13 / 2W6+18
RW mittel / lang / lang

Trampeln*: AT 6/5 **TP** 3W6+17 / 3W6+22 **RW** kurz / kurz
RS/BE: 6/0 / 6/0 / 6/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten:

Mächtiger Schlag (Waffenlos), Schildspalter (Waffenlos), Wuchtschlag I-III (Waffenlos) / Hammerschlag (Waffenlos), Mächtiger Schlag (Waffenlos), Schildspalter (Waffenlos), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Waffenlos) / Hammerschlag (Waffenlos), Mächtiger Schlag (Waffenlos), Schildspalter (Waffenlos), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Waffenlos)

Talente: Einschüchtern 9/12/16, Körperbeherrschung 4/4/4, Kraftakt 11/14/18, Selbstbeherrschung 18/18/18, Sinnesschärfe 5/5/5, Verbergen 6/3/0, Willenskraft 8/8/8

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel / groß / riesig

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: -3/-4/-5

Erschaffungskomplexität: komplex (2 AP)

Beute: Metall

Kampfverhalten: greift ohne Taktik den erstbesten Gegner an

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☛ **QS 1:** Metallgolems gelten als schwierig herstellbare Konstruktionen. Nur die besten Golembauer sind in der Lage, diese Wesen zu erschaffen
- ☛ **QS 2:** Metallgolems können, je nach Metallart, sehr unterschiedlich aussehen.
- ☛ **QS 3+:** Metallgolems sind stark und zäh. Metall ist vermutlich das beste Material, um Kreaturen zu erschaffen, deren Daseinszweck der Kampf ist.

Sonderregeln:

Golem-Regeln: Für Metallgolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).

Metallische Kriegsgolems

»Verzaget nicht, ihr Kinder Yol-Ghurmaks, die ihr geeint seid im Glauben an unseren Feurigen Vater und den unaufhaltsamen Fortschritt. Die Werke des Heiligen Leonardo überdauerten seinen Märtyrertod. Sehet nur die unbändige Kraft des Panzerschreiters, seine Treue, seine Willensstärke, seine Unbesiegbarkeit. Hunderte dieser Kolosse wachen über euch, schützen euch vor den Schergen der Kaiserinhure in Gareth. Unsere Panzerschreiter werden sie zerschmettern! Nichts, was lebt, vermag ihnen siegreich entgegenzutreten. Das Brechen unserer Feinde Knochen wird die Melodie unseres Triumphes! Nie werden wir untergehen, wie es Mendena tat, nie werden wir wanken. Nichts kann uns gefährlich werden! Nichts uns aufhalten! Feuriger Vater, wir danken Dir, dass Du den Heiligen Leonardo mit glühendem Geist erfülltest, auf dass sein Werk und Vermächtnis Deinen Feinden Qual und Deinen Kindern Schutz bedeute!«

— Garla Gengris, Hohepriesterin der Kirche des Feurigen Vaters, in einer Predigt nach Bekanntwerden der Eroberung Mendenas, 1040 BF

Panzerschreiter

Yol-Ghurmak, das düstere Herz Transysiliens, ist die Wiege der Panzerschreiter. Dicke Platten aus Hölleneisen und Stahl, verbunden durch Gelenke und Scharniere, formen den Körper, der an eine gewaltige Plattenrüstung erinnert. Ein niederhöllisches Leuchten dringt aus dem Sehschlitz des Hauptes, die Arme enden

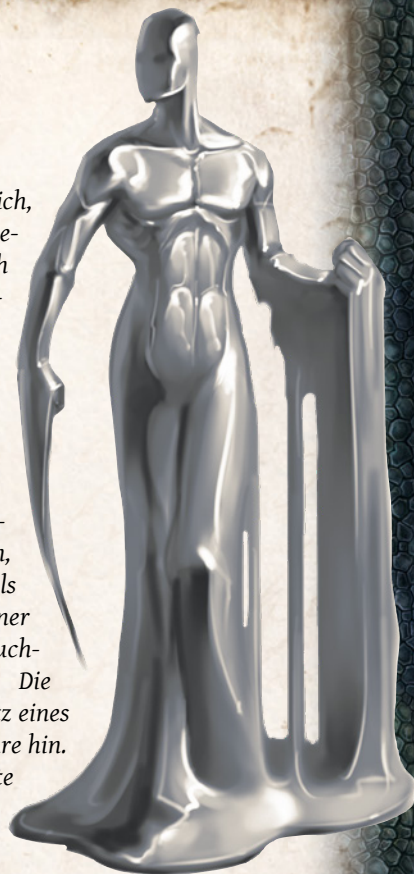


in tödlichen Waffen und oft sitzen Stacheln der Panzerung auf. Weder Zwerge noch Menschen vermögen diese Monstrositäten zu fertigen, es sei denn, sie haben ihre Seele den Niederhöllen verpfändet. Meist sind es die Gna-Rishaj-Tumarim, Dämonen aus Agrimoths Gefolge, denen die Herstellung befohlen wurde und denen andere Dämonen oder Golems assistieren.

Panzerschreiter bilden das Rückgrat der Streitkräfte Yol-Ghurmaks. Sie bewachen an der Seite regulärer Soldaten Orte von strategischem Interesse und patrouillieren in den düsteren Gassen der Stadt. Zudem sind sie recht intelligent, vermögen oft einfache Sätze zu bilden und die Worte ihrer Gegenüber in Ansätzen zu interpretieren. Gegebenen Befehlen folgen sie gehorsam und können ihre Handlungen in gewissem Umfang der Situation anpassen. So agieren sie deutlich flexibler als andere Golems. Fast scheint es, als besäßen sie eine Art Bewusstsein. Gelenkt werden sie vom Willen eines Magiers, jedoch kann dieser die Befehlsgewalt auch an andere Lenker abgeben. Da die Konstrukte der Dämonenschmiede verkauft werden, dienen Panzerschreiter verschiedenen Mächtigen der Stadt, und auch außerhalb Yol-Ghurmaks kann man auf sie treffen.

Quecksilber-Attentäter

»Mein alter Freund, es schmerzt mich, dass ich dir nicht unter erfreulichen Umständen schreibe, doch ich benötige dringend deine Expertise, um einen mir anvertrauten Fall zu lösen. Da ich der Grandessa absolute Verschwiegenheit zugesichert habe, werde ich nur auf Details eingehen, die den Fall betreffen und zum Rest Stillschweigen bewahren. [...] Fenster und Türen waren von innen verschlossen, der geheime Zugang war ebenfalls versiegelt. Das Opfer wurde von einer Waffe durchbohrt, die für einen Meuchler ungewöhnlich groß scheint. Die Wundränder weisen auf den Einsatz eines mineralischen Giftes oder einer Säure hin. Der Einsatz von Magiepaste zeigte eine schwache Reststrahlung, die aber kein direktes Zauberswirken vermuten lässt. Vielleicht eine



Panzerschreiter

Größe: 2,00 bis 4,00 Schritt, je nach Modell

Gewicht: 1.000 bis 2.500 Stein, je nach Modell

MU 17 KL 10 IN 11 CH 10

FF 9 GE 10 KO 27 KK 26

LeP 120 AsP – KaP – INI 4+1W6

AW1 SK 4 ZK 8 GS 3-6, je nach Modell

Hammerarm: AT 8 PA 2 TP 3W6+12 RW mittel

Ochsenherden-Arm: AT 8 PA – TP 2W6+16 RW mittel

Schwertklinge: AT 10 PA 4 TP 2W6+10 RW mittel
(üblicherweise haben Panzerschreiter nur zwei Arme)

RS/BE: 6/0

Aktionen: 2 (nur ein Angriff pro Arm)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Hammerschlag (Hammerarm, Ochsenherden-Arm, Schwertklinge), Mächtiger Schlag (Hammerarm, Ochsenherden-Arm, Schwertklinge), Schildspalter (Hammerarm, Ochsenherden-Arm), Wuchtschlag I-III (Hammerarm, Ochsenherden-Arm, Schwertklinge)

Talente: Einschüchtern 13, Klettern 2, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 13, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 5, Willenskraft 13

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Golem, humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –5

Erschaffungskomplexität: komplex (4 AP)

Beute: Metall

Kampfverhalten: Panzerschreiter greifen abwechselnd mit einem ihrer Arme an. Abgesehen von Mächtiger

Schlag setzen sie nur selten ohne Befehl Sonderfertigkeiten ein.

Flucht: Panzerschreiter fliehen nicht.

Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Panzerschreiter sind riesige Ungeheuer aus Metall, die in den Schattenlanden hergestellt werden. Sie sind recht langsam, aber auch nur schwer zu zerstören.
- **QS 2:** Panzerschreiter sind golemartige Konstrukte, die aus Magie und Unmetallen geschaffen wurden. An einigen von ihnen sind Stacheln befestigt, an denen sich Gegner leicht verletzen können.
- **QS 3+:** Panzerschreiter sind aufgrund der dicken Metallplatten nur schwer zu verletzen und stark wie ein Troll. Mit ihren Waffenarmen können sie einen Gegner meist schon mit einem einzigen Treffer schwer verletzen oder gar töten.

Sonderregeln:

Feuerimmunität: Der Panzerschreiter ist immun gegen Feuerschaden und nicht brennbar.

Metalldornen: Sollte einem Helden im Nahkampf ein Patzer auf AT, PA oder AW unterlaufen, verletzt er sich an den Dornen des Panzerschreiters und erleidet 2 SP. Diese Auswirkungen kommen zusätzlich zu jenen zum Tragen, die eventuell durch einen bestätigten Patzer ausgelöst werden.

Golem-Regeln: Für Panzerschreiter gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe 9).



magische Waffe? [...] Wie konnte der Mörder in das Zimmer eindringen, ohne aktiv Magie zu wirken? Meine Kontakte zur Hand Borons schweigen leider, aber ich fürchte, wir haben es hier mit einer neuen Art von Attentätern zu tun.«

—anonymer Brief, gefunden in der eingenähten Tasche einer Leiche in der Gosse Al'Anfas, 1040 BF

Der Quecksilbergolem ist eine vollständig flüssige Kreatur, der durch den Willen des Erschaffers und die Essenz Asfaloths Unleben eingehaucht wurde. Bei der Erschaffung dieses gefährlichen Attentäter-Golems wird eine enorme Menge Quecksilber, das in der Alchimie für Wandelbarkeit steht, gereinigt, erhitzt und in die gewünschte Form gegossen. Der Golem hat einen wabernden, menschenähnlichen Körper, dessen Farbe und Form er beliebig ändern kann. Somit ist es ihm ein Leichtes, lautlos unter Türspalten hindurchzufließen, oder aus seinen Händen giftige Klingen zu formen. Da er auch seine Dichte ändern kann, stehen diese Quecksilberklingen

echten Metallwaffen in nichts nach. Echte Hindernisse kennt der Golem nicht, selbst glatte Felswände kann er emporfließen, was ihn zu einem meisterlichen Assassinen macht. Es war Saranya Klippstein, die Dekanin der Universität von Al'Anfa, die den ersten Konstruktionsentwurf für einen Quecksilbergolem entwickelte. Nachdem die Hand Borons auf die Idee aufmerksam geworden und die Finanzierung geklärt war, kontaktierte man die Alchimistin Magistra Heptaphora aus Mirham. Die Magierin, stets auf der Suche nach Unterstützern ihrer Forschung, machte sich sogleich ans Werk, um Saranyas Vision Wirklichkeit werden zu lassen. Für die Mirhamer Golemwerkstatt stellt der Quecksilbergolem einen großen Erfolg dar, drohten sie doch den Anschluss an die innovative Heptagonakademie und die Golemidenbauer in Rashdul zu verlieren. Einziger Wermutstropfen für die geltungssüchtige Heptaphora ist die Geheimhaltungsklausel, welche verhindert, dass sie ihren Erfolg öffentlich publizieren darf.

Quecksilber-Attentäter

Größe: ca. 1,80 Schritt, aber variabel

Gewicht: ca. 750 Stein

MU 18 KL 11 IN 11 CH 11

FF 15 GE 16 KO 16 KK 17

LeP 80 AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 10 SK 3 ZK 3 GS 9

Waffenlos: AT 14 TP 1W6+6 RW je nach Wahl des Golems

Klinge: AT 13 TP 1W6+8 RW je nach Wahl des Golems
RS/BE: 6/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I-II (Waffenlos, Klinge), Wuchtschlag I (Waffenlos)

Talente: Einschüchtern 11, Klettern 13, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung 18, Sinnesschärfe 10, Verbergen 13, Willenskraft 8

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –7

Erschaffungskomplexität: komplex (5 AP)

Beute: Quecksilber, eventuell Gift

Kampfverhalten: schleicht sich meistens an und attackiert aus dem Hinterhalt

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Quecksilber-Attentäter zu erschaffen, ist extrem schwierig, da das flüssige Metall kaum zu beherrschen ist. Wem es aber gelingt, der kann einen der gefährlichsten Kriegsgolems überhaupt erschaffen.

☛ **QS 2:** Einer dieser Attentäter hört auf den Namen *Golgaris Wille* und soll sich im Dienst der Hand Borons, einer al'anfanischen Meuchlergilde, befinden.

☛ **QS 3+:** Quecksilber-Attentäter können sich verflüssigen und sogar einen gasförmigen Zustand annehmen, um so ihre Opfer zu vergiften.

Sonderregeln:

*) **Giftwolke:** Der Quecksilber-Attentäter kann sich in eine gasförmige Substanz verwandeln und einen Gegner umhüllen. Dazu muss er sich in Angriffsdistanz befinden und 1 Aktion aufwenden. Dem Angriff kann man nur mit einer Probe auf *Ausweichen* –2 entkommen. Bei Misslingen atmet man Quecksilber ein und muss sofort eine Giftprobe ablegen. Mit 1 freien Aktion kann sich der Quecksilber-Attentäter wieder zurückverwandeln.

Quecksilbergift: Das Gift führt zu Übelkeit und Desorientierung. Die Wirkung ist kumulativ.

Stufe: 2

Art: Atem- und Einnahmegift, mineralisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP, 1 Stufe *Verwirrung* / 1W3 SP, 1 Stufe *Verwirrung*

Beginn: sofort

Dauer: Die entstandene Stufe *Verwirrung* baut sich pro Stunde um 1 Stufe ab.

Kosten: 200 / 220 Silbertaler

Formlos: Der Körper des Quecksilber-Attentäters ist so formbar, dass er selbst durch einen Türspalt oder ein dichtes Gitter hindurchpasst.

Resistenz gegenüber allen Kampftechniken: Der Quecksilber-Attentäter ist gegen Schaden durch Waffen aller Kampftechniken resistent. Die TP werden erst halbiert, dann wird der Rüstungsschutz verrechnet. Ausnahme hiervon sind Waffen, die Lebensgöttern geweiht sind (siehe Seite 9).

Golem-Regeln: Für Quecksilber-Attentäter gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).



Werte von metallischen Kriegsgolems

Der Korpus metallischer Kriegsgolems, etwa des Panzerschreiters und des Quecksilber-Attentäters, wird aus **Metall** gefertigt. Die Errungenschaft dieser Konstruktionsentwürfe ist, dass es ihren Erschaffern gelang, die Fähigkeiten des Golems nicht nur durch ihr Material zu beeinflussen, sondern durch eine spezifische Bauweise und Form des Korpus.

Werte von Panzerschreitern

Der Korpus von Panzerschreitern wird aus **Stahl** gefertigt und anschließend häufig mit einem Unmetall, in der Regel **Hölleneisen**, veredelt.

Um Panzerschreiter zu erschaffen ist ein Berufsgeheimnis notwendig (siehe Wertekasten)..

Werte von Quecksilber-Attentätern

Der Korpus von Quecksilber-Attentätern wird ausschließlich aus **Quecksilber** hergestellt, kann jedoch beliebig veredelt werden (siehe Fokusregel Seite 104).

Die Veredelung nimmt der Quecksilber-Attentäter als sogenannten Herzkern auf. Durch seinen perfektionierten Konstruktionsentwurf kann der Golem den Kern stets in seinem Inneren fixieren, um einen Verlust der Veredelung zu verhindern und den Herzkern sogar verformen und zeitweilig verflüssigen, um sich durch Spalten zu zwängen.

Um Quecksilber-Attentäter zu erschaffen, ist die Sonderfertigkeit *Golembauer* (siehe Seite 103) sowie ein Berufsgeheimnis notwendig (siehe Wertekasten).

Steingolems

»Josmine ich sage euch, diese Narren haben meine Pläne zum ersten und letzten Mal durchkreuzt. Meine Ziele sind von höherer Natur, als dass ich mich von ein paar dahergelaufenen Vagabunden davon abhalten lassen werde, und auch der Baron von Nadoret, dieser Einfallspinsel, kann nur Mittel zum Zweck sein. Wenn er erfolgreich ist und die Raulskrone tatsächlich an Graf von Rabenmund übergibt, dann, ja dann könnte dieser tatsächlich Kaiser des Neuen Reiches werden. In dem Fall werden wir beide mit ihm nach Gareth gehen und so viel wie möglich, aber nur so lange wie nötig, von seiner Herrschaft profitieren. Aber nun sputet euch, ich habe vor, einen neuen Diener zu erschaffen. Der letzte hat seinen Dienst nicht lange genug getan. Ich muss allerdings sagen, dafür, dass ich ihn aus alten Fässern, Schilden, rostigen Klingen, gesplitterten Balken und sogar einem Reitsattel geschaffen habe, war das Magnum Opus erstaunlich potent. Allerdings liefert Schrott eben keine stabile Matrix, wir brauchen diesmal eine reinere Ausprägung des elementaren Erzes. Schaut euch das an! Wie überaus praktisch, dass dieser Dummkopf Dajin hier diese riesige Answinstatue hat aufstellen lassen. Sie wird einen formidablen steinernen Diener abgeben. Seht euch die fein gearbeitete steinerne Klinge an ihrer Seite an. Sie wird dem Golem gute Dienste leisten. Da hat der Bildhauer sich wirklich selbst übertroffen. Geht! Bereitet das Pentagramm vor und haltet euch danach bereit, falls dieser Pfalzgraf und seine Lakaien meinen, uns ihre Aufwartung machen zu müssen. Ich werde meine Kräfte sammeln, das Ritual wird einige Zeit in Anspruch nehmen ...«

—Regismund von Kaltenstein zu seiner Schülerin Josmine von der Klamm, im Hof von Schloss Nadoret, Fürstentum Kosch, 1009 BF

Den Stein ins Rollen bringen

Steine haben wenige Schwächen, außer der, dass sie sich nicht bewegen können – hat wohl einmal ein Magister gedacht, bevor er das Meisterwerk Steingolem schuf. Dazu wird, damals wie heute, traditionell der Name Agrimoths angerufen, solange es sich beim

verwendeten Material um gewöhnliches Gestein handelt. Unter dem Einfluss seines Bruders Tasfarel wird die effektive Veredelung von Golems mit Schmuckstein möglich, worunter man die Verwendung von Edelsteinen als Material versteht. Ob es sich dabei um rohe Steine, geschliffene oder kunstvoll gefasste Juwelen handelt, spielt für die Grundfunktion des Golems für gewöhnlich keine weitere Rolle. Fast jeder Stein, ganz gleich ob edel oder nicht, ist in jeder Hinsicht solide und gleiches gilt für den Steingolem. Er kann gut gehen, gut stehen, gut zuschlagen und ist durchschnittlich loyal. Man kann sich auf ihn verlassen – wie auf einen Stein. Feuer und Witterung können ihm nichts anhaben und nur wenige Waffen, wie Hämmer und schwerstes Gerät, können ihn in Bedrängnis bringen. Lediglich sonderlich beweglich oder schnell ist er meistens nicht.

Steingolems

Die primitivste und daher auch am einfachsten zu erschaffende Form des Steingolems besteht im Grunde genommen nur aus Feld- oder Wackersteinen. Dabei werden alle Größen von enormen Felsbrocken, die als Torso dienen, bis hin zu Kieselsteinen als Augen verwendet. Die Gestalt des Golems hängt daher primär von der Menge des zur Verfügung stehenden Gesteins und der körperlichen Anstrengung, die sich der Erschaffer zu machen gedenkt, ab. Einen solchen Golem aus Rohsteinen zusammenzusetzen kann ein wahrer Kraftakt sein, sofern man kein Hebezeug verwendet. Form und Größe des Golems sind nahezu beliebig. Vom kleinen Kieselmännchen bis hin zur Steinernen Schlange von Paavi wurden schon sämtliche Größen geschaffen. Wer als ursprünglicher Erschaffer des Steingolems gilt, lässt sich nicht mehr zweifelsfrei klären, allerdings ist davon auszugehen, dass die Verwendung von Lehm, Holz oder Steinen für den Golembau in jeder Kultur üblich ist, die solche magischen Wesen zu erschaffen vermag. Verwendet wird für gewöhnlich das Gestein, welches vor Ort eben vorliegt. Als Beispiel seien hier *Basalt*, *Granit*,

Kalkstein, Sandstein oder Schiefer genannt. Die Dienstbarmachung von Golems aus Stein beschränkt sich üblicherweise auf simple Befehle und ist auch aufgrund der Materialwahl zuweilen eingeschränkt. Ein klobiger Steingolem ist logischerweise nicht für filigrane Arbeiten zu gebrauchen. Steingolems sind schwer, langsam, und wo sie wüten, wächst sprichwörtlich kein Gras mehr. Den Schlag einer riesigen Faust aus Felsgestein stecken die Allerwenigsten unbeeindruckt weg. Als Kämpfer oder Wächter eignet sich ein Steingolem hervorragend und auch die Verwendung als lebendige Barriere, die sich bei Bedarf aus eigener Kraft fortbewegen und den Weg räumen kann, zählt zu den großen Vorteilen, die ein Steingolem zweifelsohne mit sich bringt. Ein geschickt platzierter Steingolem in einem engen Gang hat schon so manchen ungebetenen Gast aufgehalten, ohne dass man sich die Mühe machen müsste, eigenhändig schwere Felsblöcke aus dem Weg zu räumen, wenn man selbst passieren will. Ein weiterer Pluspunkt, den die Schaffung von Golems aus Stein



mit sich bringt, liegt auf der Hand: Stein ist günstig und ohne größere Schwierigkeiten zu bekommen, sodass man nicht den Aufwand betreiben muss, exotische und seltene Materialien herbeizuschaffen, sondern sich dessen bedienen kann, was man an Felskanten, Berghängen, Steinbrüchen oder in Höhlen findet. Steingolems können aufgrund ihrer klobigen Struktur sehr einschüchternd wirken, eignen sich daher eher nicht für repräsentative Zwecke. Derartige Aufgaben sind eher den belebten Statuen oder mit Edelsteinen veredelten Golems vorbehalten. Am Beispiel der Steinerne Schlange von Paavi zeigt sich, dass ein Steingolem auch für völlig ungewöhnliche Zwecke eingesetzt werden kann. Der etwa 150 Schritt lange Golem weist in seinem Inneren mehrere Kammern auf und diente um 1000 BF dem Magier Olachtai als Behausung und Versteck. Ein weiterer begehrter Golem wurde jüngst durch den Sternenfall freigelegt (siehe **Der lebende Palast** ab Seite 153).

Belebte Statuen

Eine gängige Abwandlung des einfachen Steingolems ist die belebte Statue. Hierbei ist die Vorgehensweise grundsätzlich die gleiche wie bei ihrem Vorbild aus grobem Gestein. Der offensichtlichste Unterschied besteht darin, dass viel mehr handwerkliches Kunstgeschick zum Einsatz kommt. Wenn man die Anfertigung einer Statue zum Zweck der

Astralspeicher-Steine

Den Koryphäen der Golembaukunst sind verschiedene Gesteinsarten bekannt, die Astralkräfte speichern können und in der Golemantie als Veredelung beliebiger Konstruktionsentwürfe dienen können.

Teuer, aber vergleichsweise verbreitet, sind hierfür Schwarze Perlen, Topase und Diamanten ab einer gewissen Größe. Alle drei Materialien sind zwar in der Lage Astralenergie zu speichern, lassen sich jedoch nur ineffizient aufladen.

Effektiver, wenngleich für den Durchschnittsaventurier noch immer obskures Fachwissen, sind die Seelensteine der Drachen. Die *Karfunkel* genannten Steine befinden sich im Gehirn der magischen Wesen und vermögen auch nach deren Ableben beachtliche arkane Kräfte zu speichern. In der Alchimie wird Karfunkelstaub als Ingredienz mächtiger Elixiere genutzt, in der Artefaktmagie dient er als Fokus, Golemanten schließlich verarbeiten die Steine, um ihre künstlichen Diener als Astralspeicher gebrauchen zu können. Je intelligenter und zaubermächtiger der Drache war, desto größer und potenter ist sein Karfunkel.

Sangurit-Kristalle müssen keinem Lebewesen gewaltsam entrissen werden. Mit Glück findet man sie in den

Goldfelsen und dem Regengebirge, wobei sie durch ihre rote Farbe zwar auffallen, aber ohne Kontakt mit Blut verblassen und zwischen weißen und rosafarbenen Quarzen durchaus übersehen werden können. Kommen sie mit Blut in Berührung, laufen sie tiefrot bis schwarz an. Das Blut von Zauberern und magischen Wesen vermögen sie besonders effizient in Astralenergie umzuwandeln. Dieselbe Fähigkeit erbt auch ein entsprechend veredelter Golem. Der Besitz und Handel mit Sangurit-Kristallen wird vom Codex Albyricus in einem Atemzug mit Blutmagie verdammt und ist entsprechend weitläufig illegal.

Kashra-Steine wachsen auf dem legendären magischen Titaniumerz (siehe Seite 20) und sind entsprechend selten. Nur ein Exemplar ist allgemein bekannt; er befindet sich in der Halle des Quecksilbers zu Festum. Weitere werden im Besitz von Zwergen vermutet, die Zugang zu Titaniumerzminen haben. Auch in der Kristallomantie der Achaz wurden Kashra-Steine genutzt. Vorteil der Steine gegenüber anderen Astralspeichern ist, dass sie sich von selbst an der freien Astralenergie in der Luft aufladen. Gerade solche Zauberer, die Golems als Jahrhunderte überdauernde Wächter erschaffen wollen, gieren nach Kashra.

Golemerschaffung scheut, ist die Verwendung einer bereits existierenden Statue eine praktische Alternative. Statuen finden sich vor allem in Palastanlagen oder Tempeln recht häufig, aber auch der ein oder andere tapfere Held wurde schon im Andenken seiner Taten in Stein verewigt. Diese Abbilder können als Korpus für den Golem dienen und werden wie gewöhnlich mit dem Ritual STEIN WANDLE belebt. Für eine Statue verwenden Bildhauer üblicherweise dem Auge wohlgefällige Steinsorten wie *Marmor*, *Alabaster* oder auch den pechschwarzen *Obsidian*. Dementsprechend bestehen belebte Statuen meistens aus eben diesen Materialien. Aus der Zeit des bosparanischen Reiches wurde zum Beispiel die Erschaffung von belebten Statuen in Form eines laufenden Tricliniums (ein bosparanisches Speisesofa) überliefert, eine wahrlich dekadente Ausprägung eines Golems. In den dunklen Zeiten hingegen häufig zu finden waren die belebten Statuen bekannter Feldherren und Legionäre, allesamt mit Waffe und Rüstung ausgestattet, und hervorragend als steinerne Krieger geeignet. Auch heutzutage bietet sich diese Verwendung an, sind Abbilder von Fürsten oder Königinnen doch zahlreich auf dem gesamten Kontinent zu finden. Auch steinerne Abbilder von Tieren kommen zuweilen vor und viele Golemantiker sehen die Form ihres Werkes als



Herausforderung, entsprechend zu erwartende Fähigkeiten in den Korpus einzuweben. Die Fähigkeit, sich in die Lüfte zu erheben, findet sich so zum Beispiel des Öfteren bei Vogelstatuen und Gargylen. Eine Statue macht sich außerordentlich gut als Statussymbol, und ein sich eigenständig bewegendes Kamelspiel aus roten und weißem

Eternenmarmor-Golems dürfte der Traum eines jeden tulamidischen Potentaten sein. Schlussendlich können belebte Statuen sogar als (starre) Späher oder Spione fungieren, denn welche Hofmagierin käme schon auf den Gedanken, dass die Büste des Drachenkaisers Khadan-Horas in Wirklichkeit ein Bewusstsein hat, und es sich dabei um einen von der Schule der variablen Form zu Mirham verzauberten Golem handelt.

Werte von gewöhnlichen Steingolems

Die Herstellung eines Korpus von belebten Statuen ist aufgrund des erhöhten Aufwands und erforderlichen Kunstgeschicks nicht nur um den Modifikator durch das Material, sondern zusätzlich pauschal um -1 erschwert, sofern mit der entsprechenden Fokusregel gespielt wird (siehe Seite 103). Steingolems und Belebte Statuen können beliebig veredelt werden.

Um Golems aus Gestein zu fertigen, ist die Sonderfertigkeit *Golembauer* nötig (siehe Seite 103).

Winziger Steingolem (Winzige Belebte Statue)

Größe: 0,30 (0,30) bis 0,50 (0,50) Schritt

Gewicht: 3 (3) bis 5 (5) Stein

MU 18 (18) **KL** 7 (7) **IN** 10 (10) **CH** 10 (10)

FF 12 (14) **GE** 12 (14) **KO** 18 (14) **KK** 14 (11)

LeP 40 (30) **AsP** - (-) **KaP** - (-) **INI** 12+1W6 (13+1W6)

VW 5 (6) **SK** 3 (3) **ZK** 3 (2) **GS** 5 (6)

Waffenlos: **AT** 12 (13) **TP** 1W6+3 (1W3+2)

RW kurz (kurz)

Winziges Statuen-Schwert: **AT** - (12) **TP** - (1W3+4)

RW - (kurz)

RS/BE: 10/0 (10/0)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos) (keine)

Talente: Einschüchtern 5 (4), Körperbeherrschung 3 (5), Kraftakt 6 (4), Selbstbeherrschung 18 (18), Sinnesschärfe 3 (3), Verbergen 12 (14), Willenskraft 8 (8)

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: 0 (0)

Erschaffungskomplexität: einfach

Beute: Stein (Stein, ggf. Waffen)

Kampfverhalten: greift ohne Taktik den erstbesten Gegner an

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

❖ **QS 1:** Golems aus Stein werden sehr häufig erschaffen, weil sie sich gut als Wächter eignen und nur schwer zu besiegen sind. Einige Steingolems gleichen eher Statuen und sind detailliert gearbeitet. Sie sind als unauffällige Spione gut geeignet.

❖ **QS 2:** Steingolems sind immun gegen Feuer.

❖ **QS 3+:** Steingolems sind klobig und unbeweglich. Belebte Statuen sind dagegen agiler, aber auch weniger stark als die weniger fein gearbeiteten Steingolems.

Sonderregeln:

Feuerimmunität: Der Winzige Steingolem (die Winzige Belebte Statue) ist immun gegen Feuerschaden und nicht brennbar.

Waffenkundig (nur Belebte Statuen): Die Winzige Belebte Statue kann beliebige Dolche führen, sofern ihre Korpusform dies zulässt. Das letzte Wort hat hierbei die Meisterin. Ihr AT-Wert ist stets 12.

Golem-Regeln: Für Steingolems und Belebte Statuen gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).

Kleiner Steingolem (Kleine Belebte Statue)

Größe: 0,60 (0,60) bis 1,40 (1,40) Schritt

Gewicht: 20 (15) bis 100 (80) Stein

MU 18 (18) **KL** 7 (7) **IN** 10 (10) **CH** 10 (10)

FF 11 (13) **GE** 11 (13) **KO** 20 (16) **KK** 16 (13)

LeP 60 (50) **AsP** – (–) **KaP** – (–) **INI** 11+1W6 (12+1W6)

VW 5 (6) **SK** 3 (3) **ZK** 4 (3) **GS** 4 (5)

Waffenlos: **AT** 11 (12) **TP** 2W6+3 (1W6+2)

RW kurz (kurz)

Kleines Statuen-Schwert: **AT** – (11) **TP** – (1W6+4)

RW – (mittel)

RS/BE: 10/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I-II (Waffenlos)

(Wuchtschlag I (Waffenlos))

Talente: Einschüchtern 7 (6), Körperbeherrschung 3 (5),

Kraftakt 9 (7), Selbstbeherrschung 18 (18), Sinnes-

schärfe 3 (3), Verbergen 8 (10), Willenskraft 8 (8)

Anzahl: 1

Größenkategorie: klein

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –1

Erschaffungskomplexität: einfach

Beute: Stein (Stein, ggf. Waffen)

Kampfverhalten: greift ohne Taktik den erstbesten Gegner an

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Golems aus Stein werden sehr häufig erschaffen, weil sie sich gut als Wächter eignen und nur schwer zu besiegen sind. Einige Steingolems gleichen eher Statuen und sind detailliert gearbeitet. Sie sind als unauffällige Spione gut geeignet.

☛ **QS 2:** Steingolems sind immun gegen Feuer.

☛ **QS 3+:** Steingolems sind klobig und unbeweglich. Belebte Statuen sind dagegen agiler, aber auch weniger stark als die weniger fein gearbeiteten Steingolems.

Sonderregeln:

Feuerimmunität: Der Kleine Steingolem (die Kleine Belebte Statue) ist immun gegen Feuerschaden und nicht brennbar.

Waffenkundig (nur Belebte Statuen): Die Kleine Belebte Statue kann beliebige Dolche, Hieb Waffen und Schwerter führen, sofern ihre Korpusform dies zulässt. Das letzte Wort hat hierbei die Meisterin. Ihr AT-Wert ist stets 11.

Golem-Regeln: Für Steingolems und Belebte Statuen gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).

Mittelgroßer Steingolem (Mittelgroße Belebte Statue)

Größe: 1,60 (1,60) bis 2,00 (2,00) Schritt

Gewicht: 350 (300) bis 600 (500) Stein

MU 18 (18) **KL** 7 (7) **IN** 10 (10) **CH** 10 (10)

FF 10 (12) **GE** 10 (12) **KO** 22 (18) **KK** 19 (16)

LeP 100 (80) **AsP** – (–) **KaP** – (–) **INI** 10+1W6 (11+1W6)

VW 5 (6) **SK** 3 (3) **ZK** 5 (4) **GS** 3 (4)

Waffenlos: **AT** 10 (11) **TP** 2W6+6 (1W6+4)

RW mittel (mittel)

Statuen-Schwert: **AT** – (10) **TP** – (1W6+8) **RW** – (mittel)

RS/BE: 10/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Schildspalter (Waffenlos), Wuchtschlag I-III (Waffenlos) (Schildspalter (Waffenlos), Wuchtschlag I-II (Waffenlos))

Talente: Einschüchtern 9 (8), Körperbeherrschung 3 (5),

Kraftakt 12 (10), Selbstbeherrschung 18 (18), Sinnes-

schärfe 3 (3), Verbergen 6 (8), Willenskraft 8 (8)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –2

Erschaffungskomplexität: einfach

Beute: Stein (Stein, ggf. Waffen)

Kampfverhalten: greift ohne Taktik den erstbesten Gegner an

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Golems aus Stein werden sehr häufig erschaffen, weil sie sich gut als Wächter eignen und nur schwer zu besiegen sind. Einige Steingolems gleichen eher Statuen und sind detailliert gearbeitet. Sie sind als unauffällige Spione gut geeignet.

☛ **QS 2:** Steingolems sind immun gegen Feuer.

☛ **QS 3+:** Steingolems sind klobig und unbeweglich. Belebte Statuen sind dagegen agiler, aber auch weniger stark als die weniger fein gearbeiteten Steingolems.

Sonderregeln:

Feuerimmunität: Der Mittelgroße Steingolem (die Mittelgroße Belebte Statue) ist immun gegen Feuerschaden und nicht brennbar.

Waffenkundig (nur belebte Statuen): Die Mittelgroße Belebte Statue kann beliebige Dolche, Hieb Waffen, Kettenwaffen, Lanzen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhieb Waffen und Zweihandschwerter führen, sofern ihre Korpusform dies zulässt. Das letzte Wort hat hierbei die Meisterin. Ihr AT-Wert ist stets 10.

Golem-Regeln: Für Steingolems und Belebte Statuen gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).

Großer Steingolem (Große Belebte Statue)

Größe: 2,50 (2,50) bis 4,00 (4,00) Schritt

Gewicht: 1.000 (800) bis 5.000 (4.000) Stein

MU 18 (18) **KL** 7 (7) **IN** 10 (10) **CH** 10 (10)

FF 8 (10) **GE** 8 (10) **KO** 26 (22) **KK** 26 (21)

LeP 150 (120) **AsP** – (–) **KaP** – (–) **INI** 9+1W6 (10+1W6)

VW 3 (5) **SK** 3 (3) **ZK** 6 (5) **GS** 2 (3)

Waffenlos: **AT** 8 (10) **TP** 2W6+11 (2W6+8)

RW lang (mittel)

Großes Statuen-Schwert: **AT** – (9) **TP** – (2W6+12)

RW – (lang)

Trampeln: **AT** 3 (6) **TP** 3W6+18 (3W6+12) **RW** kurz (kurz)

RS/BE: 10/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Hammerschlag (Waffenlos), Mächtiger Schlag (Waffenlos), Schildspalter (Waffenlos), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Waffenlos) (Mächtiger Schlag (Waffenlos), Schildspalter (Waffenlos), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Waffenlos))

Talente: Einschüchtern 12 (9), Körperbeherrschung 2 (3), Kraftakt 15 (12), Selbstbeherrschung 18 (18), Sinnesschärfe 3 (3), Verbergen 3 (6), Willenskraft 8 (8)

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –3

Erschaffungskomplexität: einfach

Beute: Stein (Stein, ggf. Waffen)

Kampfverhalten: greift ohne Taktik den erstbesten Gegner an

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Golems aus Stein werden sehr häufig erschaffen, weil sie sich gut als Wächter eignen und nur schwer zu besiegen sind. Einige Steingolems gleichen eher Statuen und sind detailliert gearbeitet. Sie sind als unauffällige Spione gut geeignet.

☞ **QS 2:** Steingolems sind immun gegen Feuer.

☞ **QS 3+:** Steingolems sind klobig und unbeweglich. Belebte Statuen sind dagegen agiler, aber auch weniger stark als die weniger fein gearbeiteten Steingolems.

Sonderregeln:

Feuerimmunität: Der Große Steingolem (die Große Belebte Statue) ist immun gegen Feuerschaden und nicht brennbar.

Waffenkundig (nur belebte Statuen): Die Große Belebte Statue kann beliebige Dolche, Hieb Waffen, Kettenwaffen, Lanzen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhieb Waffen und Zweihandschwerter führen, sofern ihre Korpusform dies zulässt. Das letzte Wort hat hierbei die Meisterin. Ihr AT-Wert ist stets 9.

Golem-Regeln: Für Steingolems und Belebte Statuen gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).

Riesiger Steingolem (Riesige Belebte Statue)

Größe: 4,50 (4,50) bis 10,00 (10,00) Schritt

Gewicht: 4.000 (3.000) bis 15.000 (12.500) Stein

MU 18 (18) **KL** 7 (7) **IN** 10 (10) **CH** 10 (10)

FF 6 (8) **GE** 6 (8) **KO** 30 (26) **KK** 31 (26)

LeP 300 (240) **AsP** – (–) **KaP** – (–) **INI** 6+1W6 (7+1W6)

VW 1 (2) **SK** 3 (3) **ZK** 8 (7) **GS** 1 (2)

Waffenlos: **AT** 7 (9) **TP** 2W6+16 (2W6+12) **RW** lang (mittel)

Riesiges Statuen-Schwert: **AT** – (7) **TP** – (2W6+16)

RW – (lang)

Trampeln: **AT** 3 (5) **TP** 3W6+20 (3W6+16) **RW** kurz (kurz)

RS/BE: 10/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Waffenlos), Schildspalter (Waffenlos), Hammerschlag (Waffenlos), Wuchtschlag I-III (Waffenlos) (Mächtiger Schlag (Waffenlos), Schildspalter (Waffenlos), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Waffenlos))

Talente: Einschüchtern 15 (12), Körperbeherrschung 0 (1), Kraftakt 18 (15), Selbstbeherrschung 18 (18), Sinnesschärfe 3 (3), Verbergen 0 (3), Willenskraft 8 (8)

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Erschaffungskomplexität: einfach

Beute: Stein (Stein, ggf. Waffen)

Kampfverhalten: greift ohne Taktik den erstbesten Gegner an

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Golems aus Stein werden sehr häufig erschaffen, weil sie sich gut als Wächter eignen und nur schwer zu besiegen sind. Einige Steingolems gleichen eher Statuen und sind detailliert gearbeitet. Sie sind als unauffällige Spione gut geeignet.

☞ **QS 2:** Steingolems sind immun gegen Feuer.

☞ **QS 3+:** Steingolems sind klobig und unbeweglich. Belebte Statuen sind dagegen agiler, aber auch weniger stark als die weniger fein gearbeiteten Steingolems.

Sonderregeln:

Feuerimmunität: Der Riesige Steingolem (die Riesige belebte Statue) ist immun gegen Feuerschaden und nicht brennbar.

Waffenkundig (nur belebte Statuen): Die Riesige Belebte Statue kann beliebige Dolche, Hieb Waffen, Kettenwaffen, Lanzen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhieb Waffen und Zweihandschwerter führen, sofern ihre Korpusform dies zulässt. Das letzte Wort hat hierbei die Meisterin. Ihr AT-Wert ist stets 7.

Golem-Regeln: Für Steingolems und Belebte Statuen gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).



Gargyle

Bei den Gargylen, den auch als Golemschwingen oder lebende Wasserspeier bekannten Golems, handelt es sich um eine besondere Unterform der belebten Statuen. Gargyle sind nachtaktive Wesen. Sie haben häufig die Gestalt von fratzenhaften Abbildern jeglicher Art. Mit Vorliebe halten sie sich auf Türmen, Simsen und Burgzinnen auf. Die Form der Gargyle variiert vom feenhaften Mädchen mit Marmorschwingen auf dem Rücken bis hin zur gebückten, buckeligen Kreatur mit scharfen Krallen und Hundefratze. Die Golemschwingen wurden um das Jahr 575 BF vom großen Dämonenmeister Borbarad und seinem Anhänger Sephrasto Aviani geschaffen, um die ursprünglich aus dem Feenreich stammenden Gagolschwingen zu imitieren. Ihre legendenumrankte Fortpflanzungsfähigkeit, ein Alleinstellungsmerkmal unter Golems, hat im Laufe der Zeit dazu geführt, dass sich Gargylen von Golems zu übernatürlichen Wesen weiterentwickelten. Aus diesem Grund existieren heutzutage nur noch sehr wenige echte Golemschwingen. Sie werden aber hin und wieder noch nach Entwurf als Wächter erschaffen. Das Bewachen von Orten, Gegenständen oder Personen scheint in der Natur dieser Golems zu liegen. Durch ihre Tagstarre fallen sie

Gargyl-Golem

Größe: 1,80 bis 2,20 Schritt Körpergröße; 1,50 bis 2,50 Schritt Flügelspannweite (je nach Form des Gargyl-Golems sind auch stark abweichende Werte möglich)

Gewicht: 400 bis 600 Stein (je nach Form des Gargyl-Golems sind auch stark abweichende Werte möglich)

MU 14 KL 8 IN 11 CH 11

FF 10 GE 12 KO 18 KK 18

LeP 50 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK –1 ZK 4 GS 8/10 (an Land / in der Luft)

Klauen: AT 15 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II

Sonderfertigkeiten: Zu Fall bringen (Klauen)

Talente: Einschüchtern 8, (Fliegen 10, falls geflügelter Gargyl-Golem), Klettern 13, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 10, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Verbergen 10, Willenskraft 11

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Erschaffungskomplexität: komplex (5 AP)

Beute: Stein (Gargyl-Golem zerfällt nach dem Tod zu Stein; eventuell alchemistische Ingredienzien)

Kampfverhalten: Gargyl-Golems jagen fast alle lebendigen Wesen. Meist tarnen sie sich reglos als Wasserspeier, um aus dem Hinterhalt und bei Dunkelheit anzugreifen.

Flucht: individuell nach Gargyl-Golem

Magiekunde:

- ◆ **QS 1:** Gargyl-Golems sind belebte Wasserspeier. Sie werden nicht natürlich geboren, sondern durch Magie erschaffen.
- ◆ **QS 2:** Kaum ein Gargyl-Golem lässt sich verwandeln, aber sie sind leicht durch Magie zu beherrschen.
- ◆ **QS 3+:** Es soll Gargyle geben, die es gut mit den Menschen meinen. Andere sind genauso bösartig, wie sie aussehen.

Sonderregeln:

Anfälligkeit gegenüber Merkmal Einfluss: Der Gargyl-Golem ist besonders anfällig gegen Zauber mit dem Merkmal Einfluss. Gegen Zauber mit diesem Merkmal besitzt ein Gargyl-Golem nur eine SK von –3.

Feuerimmunität: Der Gargyl-Golem ist immun gegen Feuerschaden und nicht brennbar.

Immunität gegen Merkmale Verwandlung und Hellsicht: Der Gargyl-Golem ist immun gegen Zauber mit den Merkmalen Verwandlung und Hellsicht. Wird ein entsprechender Zauber gegen einen Gargyl-Golem gewirkt, gilt er als misslungen.

Schleichende Versteinierung: Für jeweils 10 volle Lebensjahre erhält ein Gargyl-Golem folgende Abzüge auf seine Werte: –1 AT, –1 INI (bis zu einem Minimum von jeweils 1). Dafür erhält er auch folgende Verbesserungen: +1 RS, +1 TP, +1 Verbergen (*sich verstecken*) (bis zu einem Maximum von +10). Alle 30 Jahre sinkt die GS zudem um 1. Sinkt die GS auf 0, so erhält der Gargyl-Golem den Status *Versteinert*.

Golem-Regeln: Für Gargyl-Golems gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).



am helllichten Tag nicht auf, wenn sie neben der Statue eines Wasserspeiers auf dem steinernen Sims eines Gebäudes sitzen. Sie sind praktisch immun gegen Verwandlungsmagie. Auch magische Hellsicht bleibt in der Regel wirkungslos, was dazu führt, dass bis heute relativ wenig über ihren Geist bekannt ist, der so ungewöhnlich das Verhalten von Lebewesen nachahmt. Gegenüber der klassischen Beherrschungsmagie sind sie jedoch umso anfälliger. Oftmals braucht es nicht viel magischen Talents, um einen Gargyl unter seine Knute zu zwingen und zu beherrschen. Gargyle haben den Vorteil, dass sie des Fliegens mächtig sind, denn ihr besonderer Konstruktionsentwurf verleitet das steinerne Material dazu, sich allem Gewicht zum Trotz auf magischem Weg in die Luft zu erheben. Eine Schwäche, die Gargyle auszeichnet, ist ihre schleichende, aber stetig voranschreitende Versteinerung. Von Jahrzehnt zu Jahrzehnt werden sie immer steifer und unbeweglicher, bis sie am Ende ihres Lebens endgültig zu einer einfachen Steinstatue erstarren, die in einem erneuten Ritual theoretisch noch einmal wiederbelebt werden könnte.

Werte von Gargyl-Golems

Der Korpus von Gargyl-Golems kann grundsätzlich aus jedem **Gestein** gefertigt werden. Ihre Grundwerte können durch Veredelungen aufgewertet werden, falls mit der entsprechenden Fokusregel gespielt wird (siehe Seite 104).

Die Erschaffung von Gargyl-Golems erfordert die Sonderfertigkeit *Golembauer* (siehe Seite 103) und ein Berufsgeheimnis (siehe Wertekasten).

Lignolith-Golems

Lignolith ist einer der wohl außergewöhnlichsten Stoffe, den aventurische Alchimisten kennen, und wird aus diesem Grund auch genutzt, um Golems zu erschaffen. Lignolith ist ein wie braunes Holz wirkender, schwimmfähiger Stein. Die einen sagen, er stamme aus dem Gildenland Myranor, die anderen meinen, er wäre aus dem Ehernen Schwert oder der Hohlwelt Tharun nach Aventurien gebracht worden. Gänzlich erforscht ist dieses Mysterium nach wie vor nicht. Lignolith gilt in der Elementarlehre sowie der hohen und niederen Alchimie als perfekte Synthese der Elemente Humus und Erz. Einen Golem mit diesem Material arkan zu durchsetzen hat den unschlagbaren Vorteil, dass selbst ein Steingolem im Wasser nicht untergeht wie der sprichwörtliche Stein, sondern schwimmt. Die Anschaffungskosten sind hoch, da auf dem Kontinent Aventurien kaum Lignolith-Vorkommen existieren. Die Verbindung aus Erz und Humus bringt einen verhältnismäßig hohen elementaren Reinheitsgehalt mit sich, was unter magietheoretischen Gesichtspunkten bedeutet, dass dieses Material eigentlich viel besser dazu geeignet wäre, aus ihm einen elementaren Golemiden zu erschaffen. Beispielshaft sei hier Sultan Hasrabal von Gorien genannt, der als namhafter Schöpfer ebendieser gilt. So mag man einem Lignolith-Golem, in der elementaren Ausprägung als *Erdstein-Golem* bezeichnet, in seinem Reich

begegnen. Bei der üblichen Vorgehensweise mittels des Rituals **STEIN WANDLE** zwingen die dämonischen Komponenten die elementaren Kräfte mit Gewalt unter ihre Kontrolle, was dazu führt, dass dem Golem eine permanente Spannung innewohnt. Tatsächlich eignet sich das Material so nicht als Korpus dämonischer Golems, sondern nur als Veredelung. Die entstandenen Wesen sind entsprechend schwerer zu kontrollieren und so mag es vorkommen, dass die vom Schöpfer erteilten Befehle ignoriert werden, da die elementaren und dämonischen Kräfte im Innern gerade vehement um die Oberhand kämpfen. Sollte es gelingen, diesen Konflikt zu kontrollieren, stünde der Verwendung dieser Form von Golems als Ersatz für die Dämonenarchen nichts mehr im Weg. Gerüchten zufolge soll der Reichsverräter Haffax genau einen solchen Prototypen in der Lebenden Werft von Mendena im Bau gehabt haben, um daraus sein Flaggsschiff zu fertigen und in den Kampf gegen die berühmte *Sulman al'Nassori* zu schicken. Kurz bevor Kaiserin Rohaja im Rahja des Jahres 1039 BF die Stadt Mendena eroberte, soll dieser Lignolith-Schiffsgolem jedoch mit unbekanntem Ziel ausgelaufen sein. In Myranor wird Lignolith schon seit Hunderten von Jahren verwendet. Dort wird der Stoff nicht nur für die Golemschaffung sondern auch für arkanomechanische Wunderwerke wie beispielsweise leichte, aber stabile Prothesen oder ähnliches verwendet.

Edelsteingolems

Funkelnde Brillanten, edles Geschmeide, perlender Bosphoranjer* – wem Statuen aus Marmor oder Alabaster zu schnöde sind, der lässt sich zur Schaustellung des eigenen Reichtums einen Golem gänzlich mit Schmucksteinen besetzen. Dabei spielt es keine Rolle, ob man zu Edelsteinen oder Halbedelsteinen greift. Jedwede Form von geschliffenem, ungeschliffenem oder gefasstem Edelstein eignet sich, Teil eines Edelsteingolems zu werden. Bei den Granden des Silberbergs gelten Edelsteingolems als unübertroffenes Statussymbol, an dem ein Kundiger abzulesen vermag, wie es um den Reichtum und die Macht der stets miteinander konkurrierenden Familien bestellt ist. Die Größe spielt in diesem Fall eine ernstzunehmende Rolle. Je nach Größe und Beschaffenheit werden solche Golems auch als Brillantenjungfer oder Juwelenmännchen bezeichnet. Edelsteingolems unterscheiden sich hauptsächlich in der Art der verwendeten Gemmen. So wird ein Golembauer aus dem Norden wohl eher *Aquamarine*, *Bergkristall* und *Jaspis* aus den Sichelgebirgen verwenden, wohingegen ein Brabaker Schwarzmagier, der für eine Grandin einen Golem fertigt, die im Regengebirge zu findenden *Saphire*, *Rubine*, *Opale* und *Smaragde* nutzt.

Die Echsenmenschen gehen bei der Erschaffung solcher Diener dagegen einen einzigartigen Weg. Seit Tausenden von Jahren praktizieren sie Edelsteinmagie, die

*Edler, zweifach gegärter Schaumwein, oder auch: Champagner.



sogenannte Kristallomantie. Diese besondere Form der Zauberei ist der Grund für das oftmals bunte Sammelsurium aller denkbaren Edelsteine in einem nach kristallomantischem Entwurf geschaffenen Golem. Jede Sorte Edelstein hat einen festen, nach genauen Berechnungen bestimmten Platz im Gefüge des Golems und wurde vom Kristallomanten aus gutem Grund ausgewählt. Der Konstruktionsentwurf ist starr, scheint jedoch die Eigenschaften gleich mehrerer Edelsteinarten in Einklang bringen zu können. Üblicherweise erschaffen die Geschuppten solcherlei Werke nicht für das Prestige, sondern aus arkanen Gründen. Ein Gehilfe in magischen Angelegenheiten mit den unterschiedlichsten Fähigkeiten, der zudem als Speicher roher Zauberkraft fungiert, kann bei der Durchführung komplizierter Rituale hervorragende Dienste leisten. Diese ungeahnten Fähigkeiten werden von den meisten menschlichen Golembauern höchstens erahnt, und so bleibt es üblicherweise bei Versuchen, die Fähigkeiten der Achaz zu imitieren. Edelsteine sind jedoch kostspielig. Kaum ein Forscher kann es sich leisten, einen Golem aus diesem Material nur der kristallomantischen Aspekte wegen zu erschaffen. Daher wurde schon mit günstigeren Alternativen experimentiert. So zeugen Berichte beispielsweise von belebten Konstrukten mit einem Kern aus Blech oder Stein, der lediglich mit Edelsteinen überzogen wurde.

Bernsteingolems

Gänzlich unter Verschluss gehalten wird die Existenz von Golems aus praiosgefälligem *Bernstein*^{*}. Dämonische Magie zu verwenden, um den heiligen Stein des Götterfürsten zu Unleben zu erwecken, widerspricht allem, wofür die Praioskirche steht. Dennoch wurden derartige Experimente durchgeführt. Als geheimer Urheber dieser äußerst fragwürdigen Schöpfung gilt der Puniner Praiosgeweihte Gilborno Vigerio Cabare, ein fanatischer Anhänger des Ordens vom Bannstrahl Praios'. Schon in der Vergangenheit trat er durch seine radikalen Ideen in Erscheinung, als er mithilfe erfahrener

Erzelementaristen versuchte, Koschbasaltdschinne zu beschwören, um den Folterknechten der Bannstrahler kompetente und fähige Bannknechte an die Seite zu stellen. Diese Versuche waren jedoch nicht von Erfolg gekrönt und schließlich verlor Cabare bei einem katastrophal gescheiterten Experiment seine rechte Gesichtshälfte, der Elementarist an seiner Seite sogar das Leben. Dennoch wollte der Bannstrahler sich nicht geschlagen geben und forschte einige Jahre im Geheimen weiter, indem er langsam, aber sicher genug Bernstein für die Veredelung eines Golems beiseiteschaffte. Erneut wandte er sich an die Magierschaft, und dieses Mal stieß er in der Akademie der Hohen Magie zu Punin auf Gehör. Gleich zwei Beschwörer konnte er für sein Vorhaben gewinnen. Tatsächlich gelang es mit großer Anstrengung (und einem Quäntchen dämonischer Essenz des Blakharaz'), dem Bernsteingolem Leben einzuhauchen. Dieser magische Diener verfügt über phantastische Eigenschaften. Er kann Bernstein orten, besitzt ein natürliches Gespür für sowohl bössartige Magie als auch praiosgefällige Liturgien, und er leistet bei Exorzismen und Austreibungen hilfreiche Dienste. Ob dieser Zweck die Mittel heiligt, wird der Großteil der Praioskirche aber wahrscheinlich anders beurteilen. Moralisch fragwürdig bleibt diese Vorgehensweise in jeden Fall. Völlig unberührt davon tobt der Konflikt zwischen den Prinzipien Praios' und Blakharaz' im Inneren des Golems völlig ungehindert. Man kann daher nie mit Sicherheit sagen, ob die Taten und ausgeführten Befehle von der Gerechtigkeit des Götterfürsten oder den Rachedenken des Erzdämonen getrieben werden.

Diamantgolems

Sofern ein Golembauer sich dazu entschließt, Diamant als Veredelung zu verwenden, entscheidet er sich damit für die reinsten Ausprägung des

^{*}Bernstein mag irdisch ein Harz sein, wird von aventurischen Gelehrten jedoch als Gestein klassifiziert.

Elementes Erz. Das Material weist eine außergewöhnliche Härte auf und schneidet mühelos viele Substanzen, an denen sogar die feinen Angbarer Zwergenklingen für gewöhnlich scheitern. Ein Diamantgolem kann wertvolle Dienste bei Feinarbeiten leisten, ganz gleich ob es sich dabei um das Schleifen von Edelsteinen oder den chirurgischen Schnitt eines Medicus handelt. An Magierakademien werden Diamanten gelegentlich als Astralspeicher genutzt. Deutlich weniger verbreitet ist die Kenntnis darüber, dass der Diamant als Symbolstein für die Schicksalsgöttin Kha gilt. Kha ist das Weltengesetz, eine Diamantschildkröte, die Ordnung in die Sphären bringt und nach einem Karmakorthäon bestimmt, welcher Unsterbliche einen Platz in Alveran erhält. Wer um diese Eigenschaft weiß und sie in die Schaffung des Golems einfließen lässt, dem vermag der Diamantgolem an der Seite dazu verhelfen, seinem Schicksal zu entgehen und Unheil von sich abzuwenden. Fast so, als brächte der Golem seinem Erbauer ungeahntes Glück. Diamantgolems sind eine überaus mächtige Form der Schöpfung, mit der man nicht leichtsinnig und selbststüchtig in das Gefüge der Welt eingreifen sollte. Bei einer maßlosen Inanspruchnahme der Dienste dieser Golems kommt es bisweilen angeblich vor, dass sich das Schicksal gegen einen wendet. In diesem Fall laufen die Diamanten urplötzlich dunkel an, werden zu sogenannten schwarzen Diamanten und sorgen dafür, dass der unglückselige Schöpfer fortan von Pech und Unheil verfolgt wird. Unklar ist, ob sich dieser Effekt auf die dämonische Essenz des Erschaffungsrituals zurückführen

lässt oder ob die Göttin Kha selbst dafür verantwortlich ist. Eine so beschworene Pechsträhne hält angeblich für den Rest des Lebens an. Sie bewirkt außerdem, dass der Golem seinem Herrn fortan auf Schritt und Tritt folgt. Da der Golem nahezu unzerstörbar ist, kann man ihm kaum entkommen; ein möglicher Ausweg aus dieser Misere mag eine Bußqueste im Namen des Weltengesetzes sein.

Gwen-Petryl-Golems

Gwen-Petryl, Efferdfeuer oder Leuchtstein, allesamt Namen für eines der sicherlich außergewöhnlicheren Materialien, die für den Bau von Golems infragekommen. Gwen-Petryl-Steine sind blass und leuchten aus sich selbst heraus beständig blaugrün. Der Efferdkirche gelten sie als heilig. Noch seltener finden sich die gelborangen Gwen-Petryl-Steine, die nicht auf den ersten Blick als solche zu identifizieren sind. Dementsprechend sollte man niemals mit einem Golem mit Veredelung dieses Gesteins unter die Augen eines Efferdgeweihten treten, sofern er sich nicht in der Hand verbergen lässt. Die Efferdkirche erhebt nämlich Anspruch auf sämtliche Gwen-Petryl-Stücke, die größer als eine Faust sind. Manche dieser Steine reagieren mit einer Steigerung der Leuchtkraft, sobald sie Astralenergie ausgesetzt werden, umso intensiver, je mehr Zauberkraft fließt. Der Mythologie nach handelt es sich bei Gwen-Petryl um Bruchstücke der gleißenden Zitadelle Alverans, die in den Gigantenkriegen beschädigt wurde. Die Bruchstücke, die dabei auf Dere herabfielen, repräsentieren eines der wenigen göttlichen Materialien innerhalb

Juwelenmännchen (Brillantenjungfer)

Größe: 0,60 (1,60) bis 1,40 (2,00) Schritt

Gewicht: 20 (100) bis 40 (150) Stein

MU 18 (18) **KL** 8 (8) **IN** 11 (11) **CH** 12 (12)

FF 11 (10) **GE** 11 (10) **KO** 19 (21) **KK** 16 (18)

LeP 80 (100) **AsP** – (–) **KaP** – (–) **INI** 12+1W6 (11+1W6)

VW 6 (5) **SK** 3 (3) **ZK** 4 (5) **GS** 4 (3)

Waffenlos: **AT** 11 (10) **TP** 1W6+4 (2W6+6) **RW** mittel (mittel)

RS/BE: 10/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I-II (Waffenlos)
(Wuchtschlag I-III (Waffenlos))

Talente: Einschüchtern 8 (9), Körperbeherrschung 5 (3),
Kraftakt 10 (12), Selbstbeherrschung 18 (18), Sinnes-
schärfe 3 (3), Verbergen 8 (6), Willenskraft 8 (8)

Anzahl: 1

Größenkategorie: klein (mittel)

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4 (–5)

Erschaffungskomplexität: komplex (4 AP)

Beute: Edelsteine

Kampfverhalten: greift ohne Taktik den erstbesten
Gegner an; alternativ dient er seinem Erschaffer als
magischer Speicher

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

❖ **QS 1:** Edelsteingolems sind eine besondere Version der Steingolems und werden aufgrund ihres teuren Grundmaterials nur selten erschaffen.

❖ **QS 2:** Edelsteingolems sind ähnlich hart und widerstandsfähig wie normale Steingolems.

❖ **QS 3+:** Ein Edelsteingolem kann astrale Kräfte des Erschaffers speichern.

Sonderregeln:

Astralspeicher: Der Erschaffer kann durch eine Berührung von 1 Aktion pro AsP seine eigenen Astralpunkte an das Juwelenmännchen (die Brillantenjungfer) übertragen. Das maximale Fassungsvermögen beträgt bei Größenkategorie klein/mittel 8/16 AsP. Die AsP können durch den Erschaffer – und nur durch ihn – durch eine Berührung von gleicher Länge wie bei der Übertragung in ihn zurückfließen.

Feuerimmunität: Das Juwelenmännchen (die Brillantenjungfer) ist immun gegen Feuerschaden und nicht brennbar.

Ritualhelfer: Das Juwelenmännchen (die Brillantenjungfer) kann bei Ritualen helfen. In seiner Anwesenheit sind Rituale um +1 erleichtert.

Golem-Regeln: Für Edelsteingolems wie das Juwelenmännchen (die Brillantenjungfer) gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).



der 3. Sphäre. Die ersten mit Gwen-Petryl durchwebten Golems wurden vom wahnsinnigen Mechanikus Leonardo von Havena (siehe Seite 100) erschaffen, der für seine Arbeit in der Dämonenschmiede eine verlässliche, kalte Lichtquelle benötigte, die seinen Anweisungen genau folgte und ihm so freie Hand zum Arbeiten garantierte. Dementsprechend ist die Gestalt dieser Golems häufig die einer laufenden Öllampe, Blendlaterne oder Fackel. Auch Kerzen, die ihr Licht statt aus Wachs vom Gwen-Petryl zehren, sind denkbar. Gwen-Petryl-Golems spenden primär Licht und das unabhängig von jeglichen Umwelteinflüssen. Das Licht erlischt weder bei Regen noch bei Sturm und dürfte außerdem die zuverlässigste Lichtquelle sein, die auch unter Wasser funktioniert. Dieses kalte Licht gibt keinerlei Wärme ab und ist auch nicht in der Lage, Gegenstände oder Gase zu entzünden, was in einem Alchimie-laboratorium von unschätzbarem Wert ist. Diese Sorte Golem kann auf Befehl heller leuchten, um beispielsweise besonders dunkle Ecken bei der Arbeit gezielt auszuleuchten. Hierfür bedient sich der Golem der Astralenergie, die er aus der unmittelbaren Umgebung zieht. Die größte Herausforderung bei der Schaffung eines Golems aus Gwen-Petryl besteht aufgrund der enormen Seltenheit in der aufwendigen und kostspieligen Beschaffung des

erforderlichen Materials. Zudem lässt sich der efferdheilige Stein nur äußerst schwer durch dämonische Macht zum Leben erwecken, was die Annahme des göttlichen Ursprungs dieser Materie bekräftigt. Schlussendlich hört ein Gwen-Petryl-Stein eben niemals auf zu leuchten, ist also entsprechend schwer zu verbergen.

Werte von Edelsteingolems

Edelsteingolems müssen mit einem Korpus aus reinem Edelstein gefertigt werden, wobei eine Mischung aus verschiedenen Steinarten möglich ist. Die individuellen Fähigkeiten des Golems beeinflusst die genaue Zusammensetzung erst, wenn der Korpus zusätzlich mit ausgewählten Edelsteinen an Schlüsselpositionen veredelt wird. Siehe hierzu die Tabelle **(Weitere) Edelsteine als Veredelung** auf Seite 115. Edelsteingolems können mit QS der Herstellungsprobe Veredelungen ausgestattet werden, sofern mit der entsprechenden Fokusregel gespielt wird (siehe Seite 104). Die belebende Erschaffungsprobe, also die Probe auf STEIN WANDLE, wird dann jedoch für jede Veredelung um -1 zusätzlich erschwert. Die Erschaffung von Edelsteingolems erfordert die Sonderfertigkeit *Golembauer* (siehe Seite 103) und ein Berufsgeheimnis (siehe Wertekasten).

Golems aus Körperteilen

»Und so frage ich euch, verehrte Collegae und Studiosi: Wer, wenn nicht die Dunkle Halle der Geister sollte in der Lage sein, Leben aus dem Tod zu erschaffen? Mirham? Pah! Seit Al'Gortons Entrückung haben sie keine nennenswerten Fortschritte mehr gemacht. Sollen sie doch weiterhin den Echsen nacheifern, Lehm backen und Holz schnitzen. Rashdul? Betrüger! Das Beseelen eines Objekts mit einer elementaren Wesenheit mag beeindruckend sein, doch ist es keine Erschaffung neuen Lebens. Bleibt noch Yol-Ghurmak. Ja, sie haben Erstaunliches geschaffen, aber es mangelt ihnen an Vision. Metall, Gestein, Feuer und Kriegsgeräte, auf mehr verstehen sich diese Dämonenknechte nicht. [...] Wenn ich also Leben erschaffen will, warum baue ich dann einen Körper aus Metall, Stein oder Holz? Haben wir nicht das perfekte Ausgangsmaterial bereits vor unserer Nase? Sind es nicht Fleisch, Blut und Knochen, die unserem Geist eine derische Existenz ermöglichen? Ich konnte bereits den Fleischgolem begutachten, der über die Dunkle Halle wacht. Ein beeindruckendes Werk, doch erst der Anfang, wenn man sich die Möglichkeiten der Magica advitaria vor Augen hält. Im Gegensatz zur Nekromantie haben wir es nicht mit hirnlosen Sklaven zu tun und auch anatomisch sind uns keine Grenzen gesetzt. [...] Ich will nichts beschönigen: Vor uns liegt ein langer Weg voller Rückschläge, Neid und Spott. Doch ihr habt euch bereits von den Fesseln der Kirche befreit. Es ist Zeit, den nächsten Schritt zu gehen und mit der Erschaffung echten Lebens das Zeitalter der Magier einzuläuten.«

—Die Magica advitaria und der Tod, Antrittsvorlesung des Brabaker Magisters extraordinarius Boromil von Morgon, 1037 BF

Bereits in der Frühphase der Golemerschaffung nutzte man das Element Humus als Material für den Korpus. Derart geformte Körper gelten als besonders geeignete Paraphernalia für die Anrufung des schaffenden Agri-moth und der wimmelnden Asfaloth. Auf diesem Weg entwickelte sich der Holzgolem, der durch seine Robustheit und Wandelbarkeit besticht, schnell zu einem Exportschlager der Mirhamer Golemwerkstätten. Humus steht aber für alles Lebendige, was Tiere und kulturschaffende Lebewesen einschließt. Es liegt also nahe, dass es immer wieder Ideen gab, einen Korpus aus tierischen oder menschlichen Körperteilen zu bauen. Dennoch wagten bisher nur wenige den Schritt von dieser Theorie in die Praxis. Allzu grausam muten manche Schriften an, welche empfehlen, die Extremitäten vom lebenden Körper zu trennen, um sie noch warm und zuckend an das neue Geschöpf zu nähen. Auch wenn dem Haar- oder Trophäengolem ein weit weniger brutaler Schaffensprozess zugrundeliegt, sind Golems aus Körperteilen eher selten anzutreffen und nehmen eine besondere Stellung unter den Schöpfungen der Golembauer ein. Nicht zuletzt rivalisiert diese Golem-art mit der etablierten Praxis der Nekromantie und wirbt so als Forschungsgebiet um das Talent von Nekromanten und anderer entsprechend interessierter Experten.

Fleischgolems

»Das Infiltrieren der Akademie war leichter als gedacht, wenn man es denn so nennen will. Es scheint fast, als würde die Dunkle Halle der Geister jedem Interessierten Zutritt



gewähren, solange genügend Münzen in seiner Tasche klimpern. Dennoch fällt es mir schwer, einen Zugang zu den wichtigen Persönlichkeiten der Akademie zu finden. Jeder dieser Narzissten scheint seine eigene Agenda zu verfolgen und keiner traut dem anderen über den Weg. Das Einzige, worin sie sich einig sind, ist der Schutz ihrer sogenannten Freiheit. Zumindest konnte ich einen ersten Blick auf die Kreaturen werfen, welche in der Akademie ihren unheimlichen Dienst tun. Neben zahlreichen untoten Sklaven und vier riesigen Ogerskeletten habe ich eine Kreatur entdeckt, deren alpträumhafte Gestalt ich nur mühsam beschreiben kann. Am besten stellt man sich einen bluttriefenden Fleischberg vor, dem willkürliche Extremitäten angenäht wurden. Zu welchem Zweck dieser „Blutige Alrik“ erschaffen wurde, vermag ich nicht zu sagen. Ich hörte Gerüchte unter den Eleven, dass Magister Pôlberra ihn aus Candidati gebaut hat, die bei der Abschlussprüfung versagt haben. Sollte das Wissen seiner Erschaffung auch bei den Brabaker Überläufern bekannt sein, empfehle ich, entsprechende Vorkehrungen zu treffen. Ich werde mich melden, sobald ich mehr über die Schwächen der Kreatur herausgefunden habe.»

—Bericht der Agentin Gala von Adlertreu, gefunden in den Trümmern der Central-Registratur in Gareth, ehemaliges Archiv der KGIA, datiert auf den 10. Efferd des Jahres 1020 BF

Fleischgolems sind bis zu 5 Schritt große Ungetüme, die nur das Töten im Sinn haben. Ihre Körper werden aus zahllosen Körperteilen zusammengenäht, die beständig zucken und bluten. Ihr Ausgangsmaterial lässt so nur eine gewisse Spannbreite von Gesamtkörpergrößen zu, die stabil miteinander kombiniert werden können. Meist bewegt sich so ein Fleischberg auf mehreren Armen und Beinen vorwärts, während seine wild kreischenden Köpfe nach neuen Opfern Ausschau halten. Beim Angriff scheinen sie keine ausgeklügelte Taktik zu verfolgen und greifen ihre Gegner mit Klauen, Bissen, peitschenden Muskelsträngen und Blutfontänen an.

Wird der Golem verletzt, lassen seine Schreie Schmerz empfinden vermuten. Dies hindert ihn aber nicht daran, sich auf jeden erreichbaren Feind zu stürzen. Die wahre Grausamkeit des Fleischgolems offenbart sich bei dessen Erschaffung, der nur hartgesonnene Golembauer beiwohnen können. Zum Wohlgefallen des Jenseitigen Mordbrenners werden den noch lebenden Opfern die Körperteile entrissen, um die warmen, blutenden Fleischstücke neu zusammenzusetzen. Die teils noch pulsierenden Körper sterben spätestens, wenn die Essenz Belhahars in sie einfährt, um sich anschließend als Fleischgolem zu erheben.

Die Geschichte des Konstruktionsentwurfs des Fleischgolems ist eng mit der Dunklen Halle der Geister zu Brabak verbunden. Nachdem die Akademie im Jahre 336 BF durch den Priesterkaiser Aldec Praiofold II. geschlossen wurde, flohen viele Lehrmeister in die nahe gelegenen Sümpfe. Dort forschten sie im Verborgenen weiter und hatten wohl Kontakt mit einigen Druiden, welche bei den Waldmenschen die Funktion eines Schamanen übernommen hatten. So kam es auch unweigerlich zu der ersten Begegnung mit einem Trophäengolem. In ihrem Forschungsdrang versuchten die Lehrmeister erfolglos, die Waldmenschen zur Herausgabe des Konstruktionsentwurfes zu bewegen, was letztlich zu Auseinandersetzungen führte. Die Brabaker Magier setzen Untote und Dämonen im Kampf ein. Zudem bauten sie eine perverse Kopie des Yak-Wanaq, oder Trophäengolems, indem sie die Körper der Kriegsgefangenen zerstückelten und zu einer niederhöllischen Kreatur zusammensetzten: Der erste Fleischgolem war geboren.

Es ist nicht bekannt, wie viele der Fleischbestien damals tatsächlich gebaut wurden, doch nachdem die Akademie in der Rohalszeit rehabilitiert wurde, kehrten die Magier mit mindestens einem Exemplar nach Brabak zurück. Seit jener Zeit dient der Golem als Wächter in der Akademie und hat so manchem Besucher und Eleven einen gehörigen

Schrecken eingejagt. Heute genießt der *Blutige Alrik*, wie er von den Scholaren genannt wird, einen geradezu legendären Ruf. So manche fehlgeschlagene Dämonenbeschwörung konnte nur dank des beherzten Eingreifens des Ungeheuers unter Kontrolle gebracht werden.

Zur Zeit der Borbaradkrise erlangte der Fleischgolem wieder eine neue Blütezeit. Brabaker Magier im Dienst des Dämonenmeisters erschufen während der Invasion der Verdammten zahlreiche Fleischgolems. Später nutzte auch der Nekromantenrat einige der Konstrukte, um die Bevölkerung Warunks in Angst und Schrecken zu versetzen. In Brabak trat der Fleischgolem im Jahre 1037 BF erneut in den Fokus der Forschung, als der Gastdozent *Boromil von Morgon* versuchte, der Akademie mit einer lebensetzten Weiterentwicklung des Fleischgolem ein neues Profil zu verschaffen. Das Experiment scheiterte jedoch, und Boromil verschwand bei einer Expedition ins nördliche Hochland von H'Rabaa, wo er seinen Ruf mit der Erforschung der Zitadelle der Geister wiederherstellen wollte. Magistra *Heptaphora* der Universität zu Mirham kommt ihrem vom Fleischgolem inspirierten Traum vom künstlich erzeugten, perfekten Menschen indes beständig näher (siehe Seite 100).

Werte von Fleischgolems

Der Korpus von Fleischgolems wird aus **Fleisch** und **Blut** beliebiger Lebewesen hergestellt. Es ist möglich, einen Fleischgolem zu veredeln, sofern mit der entsprechenden Fokusregel gespielt wird (siehe Seite 104), wobei er das fremde Material als Herzkern in seinen Korpus aufnimmt. Theoretisch ist es möglich, die Veredelung gewaltsam zu entfernen, bevor der Golem selbst vollständig zerstört wird (siehe *Sonderregel* im Wertekasten).

Haargolems

»Setz dich und mach es dir bequem, meine Liebe. Wein? Marzipan? Ich hörte, der Aufbau der Akademie ginge voran. Wie machen sich unsere Freunde von der Sâli el'Mayyadah? Ihr Wissen ist ein Schatz, den wir nicht ungenutzt lassen wollen. Sie hüten das Erbe des Heiligen Donation, mit dessen Hilfe wir die Schule der Schmerzen und das Moghulat in eine großartige Zukunft führen werden. Versuche, ihr Vertrauen zu gewinnen, und sieh zu, dass ihre Bücher schleunigst in die Bibliothek integriert werden. Mich interessieren besonders die Schöpfungen des Magiergrafen. Er erschuf einst erstaunliche Kreaturen, die mein Interesse erweckten. Gifttiefende Metallschlangen, zarte Jünglinge aus Porzellan, und

Mittelgroßer Fleischgolem (Großer Fleischgolem)

Größe: 1,60 (2,20) bis 2,10 (5,00) Schritt

Gewicht: 50 (250) bis 150 (500) Stein

MU 18 (18) **KL** 8 (8) **IN** 11 (11) **CH** 11 (11)

FF 12 (10) **GE** 13 (11) **KO** 22 (25) **KK** 17 (20)

LeP 60 (80) **AsP** – (–) **KaP** – (–) **INI** 12+1W6 (10+1W6)

VW 5 (4) **SK** 4 (4) **ZK** 4 (5) **GS** 5 (4)

Waffenlos: **AT** 11 (10) **TP** 2W6+1 (2W6+4)

RW mittel (lang)

Trampeln: **AT** – (6) **TP** – (3W6+8) **RW** – (kurz)

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I-III (Waffenlos); (Hammerschlag (Waffenlos), Mächtiger Schlag (Waffenlos), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Waffenlos))

Talente: Einschüchtern 6 (8), Körperbeherrschung 4 (3), Kraftakt 10 (13), Selbstbeherrschung 18 (18), Sinnesschärfe 3 (3), Verbergen 6 (3), Willenskraft 8 (8)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel (groß)

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +2 (+1)

Erschaffungskomplexität: primitiv

Beute: Fleisch

Kampfverhalten: greift ohne Taktik den erstbesten Gegner an

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

❖ **QS 1:** Fleischgolems zu erschaffen, wird als ebenso verwerflich angesehen wie die Erschaffung von Untoten.

❖ **QS 2:** Fleischgolems lassen sich leicht herstellen, aber sie besitzen keinen besonders harten Körper und sind dadurch empfindlicher als Golems aus Stein oder Lehm.

❖ **QS 3+:** In der Dunklen Halle zu Brabak dient ein Fleischgolem namens *Der Blutige Alrik* als Wächter und Dämonenbrecher, wenn Experimente aus den Fugen geraten. Die Wesen scheinen trotz ihrer kranken, unvollendet wirkenden Form furchtlos und mächtig zu sein.

Sonderregeln:

Fleischkörper: Der Fleischgolem ist nicht immun gegen die Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen, Armbrüste und Bögen.

Herzkern: Der Herzkern des Fleischgolems kann durch eine gezielte **AT** –12 getroffen werden. Ebenso trifft ein Kritischer Treffer den Herzkern. Die Folgen sind zusätzlich 2W6 SP, und eine eventuelle Veredelung wird entfernt.

Golem-Regeln: Für Fleischgolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).



aus Haaren geflochtene Diener, die mit ihrer Fesselkunst beeindrucken. Es wird die Eine und Einzige erfreuen, wenn wir diese Geschöpfe in ihrem Namen zurückholen und erneut auf Dere wandeln lassen.«

—Dimiona von Zorgan, im Gespräch mit der Spektabilität Maryan di Shumir von der Schule der Schmerzen, Elburum, 1022 BF

Der Haargolem nimmt unter den Golems aus Körperteilen eine besondere Stellung ein. Während die anderen Kreaturen ihrer Gattung zumindest ein Grundgerüst aus Fleisch, Chitin oder Knochen haben, nutzt man hier die Kraft Belkelels, um eine geflochtene Puppe aus Haaren zum Leben zu erwecken. Was zunächst einfach klingt, ist in der Praxis ungeheuer aufwendig. Der innere Korpus des Golems besteht aus verfilztem Haar, während die Extremitäten durch kunstvoll geflochtene Zöpfe verstärkt werden. Da sich nicht jedes Haar für jeden Körperteil eignet, werden bei der Erschaffung die Haarsträhnen verschiedener Personen verarbeitet, um einen robusten, menschenähnlichen Korpus zu flechten. Besonders begehrt sind die Haare von Elfen und anderen Zauberwirkern, weil der Golem durch sie als Astralspeicher genutzt werden kann. Kreative Golembauer verwenden auch gefärbte Haarsträhnen, um Symbole, Wappen oder Kleider darzustellen. Der Haargolem ist im Gegensatz zu vielen Metallgolems nicht hohl und dank der dicht verwebten Keratinfasern erstaunlich robust. So steckt er problemlos Schläge weg, während er seine Finger spontan zu langen Haarpeitschen wachsen lässt, um seine Gegner anzugreifen. Manche Exemplare können so auch einen Haarschild oder weitere Gliedmaßen wachsen lassen. Die große Schwäche des Haargolems ist Feuer. Ein kleiner Funke genügt, um ihn in Flammen aufgehen zu lassen. Experimente mit Drachenschuppenstaub und die Zuhilfenahme agrimothgefälliger Paraphernalien haben bisher noch nicht dazu geführt, die Feuerresistenz zu erhöhen.

Als Erfinder des Haargolems gilt *Donation Alrik von Terilia*, der vor mehr als 400 Jahren Spektabilität der Schule des Erhabenen Blicks zu Elburum war. Als Belkelelpaktierer und Anhänger Borbarads beschwor und erschuf er zur Zeit der Magierkriege zahlreiche Kreaturen, mit denen er die Tulamidenlande terrorisierte. In den Wirren des Aranischen Exodus verschwand ein Großteil seiner Werke und damit auch der Haargolem. Um zumindest einen Teil seines Wissens zu erhalten, gründeten die versprengten Magier der Schule des Erhabenen Blicks die Qabalya Sâli el'Mayyadah. Als sie 1021 BF mitbekamen, dass *Dimiona* im Begriff war, eine neue aranische Magierakademie zu gründen, erkannten sie ihre Chance. Die Erben Donations offenbarten sich der Moghulin und beteiligten sich am Aufbau der Schule der Schmerzen zu Elburum. Mit den Ressourcen der Akademie gelang es ihnen, aus Schriftfragmenten die Herstellung des Haargolems zu rekonstruieren. Ihr Ziel, einen lebenden Wächter und Astralspeicher zu erschaffen, konnten sie zwar verwirklichen, doch aufgrund der immensen



Kosten blieb es nur bei wenigen Prototypen. Lediglich Dimiona orderte einige Exemplare, um sie ihren ausschweifenden Exzessen in Keshal Taref beiwohnen zu lassen. Dank seines kunstvollen Äußeren und der Haarpeitschen diente er ihr gleichzeitig als Wächter, Lustbringer und Statussymbol. Seit dem Untergang Orons leben die wenigen überlebenden Sâli el'Mayyadah wieder im Verborgenen. Auch wenn sie ständig auf der Suche nach neuen Mäzenen sind, reichen ihre Ressourcen aktuell nicht aus, um die Produktion der Golems erneut aufzunehmen. In Aranien verschwinden jedoch immer wieder Menschen und tauchen als kahl geschorene Leichen wieder auf. Es kann spekuliert werden, dass die Qabalya ihr Ziel noch nicht aufgegeben hat und weiterhin nach alter Größe trachtet.

Werte von Haargolems

Der Korpus von Haargolems wird ausschließlich aus **Haaren** hergestellt. Es ist möglich, einen Haargolem zu veredeln, sofern mit der entsprechenden Fokusregel gespielt wird (siehe Seite 104), wobei er das fremde Material als Herzkern in seinen Korpus aufnimmt. Theoretisch ist es möglich die Veredelung gewaltsam zu entfernen, bevor der Golem selbst vollständig zerstört wird (siehe *Sonderregel* im Wertekasten).

Die Erschaffung von Haargolems erfordert die *Sonderfertigkeit Golembauer* (siehe Seite 103) sowie ein Berufsgeheimnis (siehe Wertekasten).

Mittelgroßer Haargolem (Großer Haargolem)

Größe: 1,60 (2,20) bis 2,10 (3,00) Schritt

Gewicht: 30 (50) bis 50 (100) Stein

MU 16 (16) **KL** 8 (8) **IN** 11 (11) **CH** 13 (13)

FF 13 (12) **GE** 13 (12) **KO** 20 (22) **KK** 16 (18)

LeP 60 (80) **AsP** – (–) **KaP** – (–) **INI** 12+1W6 (10+1W6)

VW 7 (5) **SK** 4 (4) **ZK** 4 (5) **GS** 6 (5)

Waffenlos: **AT** 12 (11) **TP** 2W6–1 (2W6+1)

RW mittel (lang)

Haarpeitsche: **AT** 12 (11) **TP** 1W6–1 (1W6+1) oder

Fesserversuch; Probe auf *Fesseln* ablegen

RW mittel (lang)

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Haarpeitsche)

Talente: Einschüchtern 6 (8), Fesseln 10 (10), Körperbeherrschung 4 (3), Kraftakt 10 (13), Selbstbeherrschung 18 (18), Sinnesschärfe 3 (3), Verbergen 6 (3), Willenskraft 8 (8)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel (groß)

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –1 (–2)

Erschaffungskomplexität: komplex (1 AP)

Beute: Haar

Kampfverhalten: greift Gegner meist mit der Haarpeitsche an und fesselt sie

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Haargolems bestehen aus unzähligen Haaren. Obwohl das Material überall zu bekommen ist, sind sie selten, da sie schwierig zu erschaffen sind.

☛ **QS 2:** Haargolems wirken vergleichsweise ungefährlich, können aber mit ihrer Haarpeitsche ihre Gegner wirkungsvoll fesseln.

☛ **QS 3+:** Haargolems sind besonders empfindlich gegenüber Feuer. Stumpfe Waffen hingegen richten bei ihnen ebenso wenig Schaden an wie Pfeile oder Bolzen.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden: Schaden durch Feuer wird gegen den Haargolem verdoppelt.

Haarschild: Mit dem Haarschild kann der Haargolem seinen Verteidigungswert um +3 erhöhen, oder er nutzt 1 freie Aktion, um bis zu 3 Wesen innerhalb eines Radius von 3 Schritt jeweils einen Bonus von 1 Punkt auf den Verteidigungswert zu geben.

Herzkern: Der Herzkern des Haargolems kann durch eine gezielte AT –12 getroffen werden. Ebenso trifft ein Kritischer Treffer den Herzkern. Die Folgen sind zusätzlich 2W6 SP, und eine eventuelle Veredelung wird entfernt.

Immunität gegen Hieb Waffen, Kettenwaffen, Zweihandhieb Waffen: Der Haargolem ist zusätzlich zu den gewöhnlichen Waffenimmunitäten von Golems auch gegen die genannten immun, d. h. er erhält durch die genannten Waffentypen keinen Schaden.

Astralspeicher-Haargolem (Variante): Wenn mindestens das Haupthaar von 1 bzw. 2 magisch begabten Wesen als Material für den mittelgroßen/großen Haargolem verwendet wurde, kann er als Zauberspeicher verwendet werden. Der Erschaffer kann dann durch eine Berührung von 1 Aktion pro AsP seine eigenen Astralpunkte an den Haargolem übertragen. Das maximale Fassungsvermögen beträgt bei Größenkategorie mittel/groß 4/8 AsP. Die AsP können durch den Erschaffer – und nur durch ihn – durch eine Berührung von gleicher Länge wie bei der Übertragung in ihn zurückfließen.

Golem-Regeln: Für Haargolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).



Knochengolems

»Nach eingehender Prüfung des Vorfalls sind wir zu dem Schluss gekommen, dass sich das angebliche Opfer des Verbrechens gegen seine Majestät und das Vizekönigreich Meridiana schuldig gemacht hat. Die als Knochenmann bekannte magische Konstruktion zierte den königlichen Park nun seit fast drei Jahrhunderten und ist dem Königshaus stets ein treuer Diener gewesen. Diese beispiellose Kunst der Schule der variablen Form war einst ein Geschenk seiner Spektabilität Al’Gorton an seine Majestät Alvaro von Shoy’Rina und ist sowohl Wächter als auch Symbol der innigen Freundschaft zwischen Akademie und Vizekönigshaus. Sollte der Knochenmann also den Kustos der Bibliothek angegriffen und erschlagen haben, dann sicherlich nur, weil dieser Übles im Sinn hatte. Somit lautet das königliche Urteil, dass der Name des Verräters aus allen Chroniken zu löschen sei und der Knochenmann auf alle Zeit bestehen bleibe.«

—königlicher Rechtsspruch des Vizekönigs Huntas II. von Shoy’Rina, gefunden in der Bibliothek der Schule der variablen Form, 979 BF

Der erste Knochengolem war ein monströses Unge-
tüm, dessen Anatomie nur entfernt an eine humanoide Gestalt erinnert. Er bestand vollständig aus wild zusammengewürfelten Knochen von Elfen, Menschen, Ogern, Trollen, aber auch von alltäglichen Tieren wie Bären und Rindern. Dass der dunklen Phantasie des Erbauers nur wenige Grenzen gesetzt sind, sieht man an den zahlreichen alpträumerhaften Varianten, welche die Zeit hervorgebracht hat. Exemplare mit vier Gliedmaßen oder Peitschen aus Trollwirbelsäulen sind ebenso bekannt wie gepanzerte Versionen, die von einer Beckenknochenrüstung geschützt werden. Der Ursprung des Knochengolems ist vermutlich in der Zeit des Diamantenen Sultanats begründet. Einer der fähigsten Golembauer jener Zeit war der Magiermogul Al’Gorton, der im 2. Jahrtausend vor Bosparans Fall mit verschiedenen Materialien experimentierte. So erschuf er den Knochengolem und zahlreiche andere künstliche Lebensformen. Auf der Suche nach Unsterblichkeit geriet Al’Gorton jedoch an die *Skrechu*, welche ihn zu ihrem

Tiervertrauten machte. Als Mirhamionette der schlangenzüngigen Zauberin bewegte sich der Magier ohne Erinnerung an sein altes Leben in einem Kreislauf der Wiedergeburt durch die Historie Aventuriens. Im Jahre 764 BF gründete die Reinkarnation des Magiermoguls die Schule der variablen Form zu Mirham und wurde erneut zu einer Koryphäe der Magica advitaria. Bei einer seiner zahllosen Expeditionen entdeckte Al'Gorton einen Knochengolem und holte ihn nach Mirham. Ohne zu wissen, dass es sich um seine eigene Schöpfung handelte, rekonstruierte er den Konstruktionsentwurf des Golems und lehrte ihn auch seinen Schülern. Das urtulamidische Fundstück schenkte er seinem Mäzen, Vizekönig Alvaro von Shoy'Rina, der den Golem im Park des Königspalastes aufstellen ließ. Von den Dienern bald *Knochenmann* getauft, wurde der Golem Gegenstand zahlloser Gerüchte und Spekulationen. Der genaue Befehl des Golems ist mittlerweile vergessen und niemand weiß, warum er bisher dreimal aus seiner Starre erwachte und die nahestehenden Parkbesucher erschlug. Das königliche Urteil ergab jedoch jedes Mal, dass die Opfer ihr Schicksal verdient hätten, weshalb der Knochenmann bis heute seine Wacht hält. Seit dem unrühmlichen Abgang des begnadeten Golembauers *Vermis Gulmaktar* im Jahre 973 BF wird die Herstellung des Knochengolem zwar noch gelehrt, aber kaum noch praktiziert. Zu groß ist die Gefahr, sich dem Verdacht der Leichenschändung und Totenbeschwörung aussetzen. Tatsächlich wird der Knochengolem bei seiner Erschaffung mit der Essenz Thargunitoths erfüllt. Dennoch handelt es sich nach der Definition von *Über Tod und Leben* nicht um nekromantisches Wirken, wie man in Mirham stets betont. Neben der Mirhamer Schule ist der im Verborgenen wirkende Magier *Ghorion Brabaciam* ebenfalls in der Lage, Knochen mittels STEIN WANDLE zu erheben. Der geniale Anatom, Nekromant und Golembauer lebt als Scharlatan verborgen in Vinsalt. Seine Studien finanziert er mit Séancen für die Oberschicht, um eines Tages eine perfekte Kopie seiner tragisch verstorbenen Verlobten zu erschaffen.

Eine von der Gildenmagie unabhängige, kaum bekannte Variante des Knochengolems soll es firnelfischen Legenden nach im Ewigen Eis geben. Hier experimentierte die wahnsinnige Hochelfe *Pardona* mit verschiedenen Tier- und Menschenkörpern, um Teile ihrer Chimären gegen widerstandsfähigere Golems auszutauschen, die weder Nahrung noch Wärme benötigen. Eine ihrer fürchterlichsten Schöpfungen ist der *Mammutongolem*, der vollständig aus den Knochen und Stoßzähnen eines Mammut besteht. Das riesige, zweibeinige Ungetüm soll auch heute noch durch das ewige Eis stapfen und Jagd auf Firnelfen machen. Menschen, Zwerge und Orks lässt er hingegen unbehelligt, solange sie ihn nicht direkt angreifen. Dieses Verhalten führte dazu, dass einige Fjarninger in ihm einen Gesandten Frunus sehen. Um sich für den Winter abzuhärten und dem Göttergesandten



nachzueifern, ziehen immer wieder junge Fjarninger aus, um Elfen zu fangen und Frunu zu opfern. Warum Pardona ihr scheinbar erfolgreiches Experiment nicht weiter verfolgte und es nur einen bekannten Mammutongolem gibt, konnte bis heute nicht geklärt werden.

Werte von Knochengolems

Der Korpus von Knochengolems wird aus **Knochen** beliebiger Lebewesen hergestellt. Knochengolems können veredelt werden, indem sie beispielsweise mit Schmuckelementen verziert oder mit Metallstaub beschichtet werden, sofern mit der entsprechenden Fokusregel gespielt wird (siehe Seite 104).

Werte von Mammutongolems

Der Korpus von Mammutongolems wird ausschließlich aus **Mammutknochen**, auch Mammuton genannt, gefertigt. Mammutongolems können veredelt werden, indem sie beispielsweise mit Schmuckelementen verziert oder mit Metallstaub beschichtet werden, sofern mit der entsprechenden Fokusregel gespielt wird (siehe Seite 104).

Die Erschaffung von Mammutongolems erfordert die Sonderfertigkeit *Golembauer* (siehe Seite 103) sowie ein Berufsgeheimnis (siehe Wertekasten).

Mittelgroßer Knochengolem (Großer Knochengolem)

Größe: 1,60 (2,20) bis 2,10 (3,00) Schritt

Gewicht: 30 (150) bis 50 (200) Stein

MU 18 (18) **KL** 10 (10) **IN** 11 (11) **CH** 11 (11)

FF 12 (10) **GE** 13 (11) **KO** 22 (25) **KK** 17 (20)

LeP 60 (80) **AsP** – (–) **KaP** – (–) **INI** 12+1W6 (10+1W6)

VW 7 (5) **SK** 4 (4) **ZK** 4 (5) **GS** 5 (4)

Waffenlos: AT 11 (10) TP 1W6+2 (1W6+2)

RW mittel (lang)

Knochenkeule: AT 10 (9) TP 1W6+4 (1W6+6)

RW mittel (lang)

Knochenpeitsche: AT 10 (9) TP 1W6+3 (1W6+3)

RW lang (lang)

Trampeln: AT – (6) TP – (2W6+6) RW – (kurz)

RS/BE: 2/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Knochenkeule, max. 1 x Knochenpeitsche)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I-II (Waffenlos, Knochenkeule, Knochenpeitsche) (Mächtiger Schlag (Waffenlos, Knochenkeule), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Waffenlos, Knochenkeule, Knochenpeitsche))

Talente: Einschüchtern 7 (9), Körperbeherrschung 4 (3), Kraftakt 9 (12), Selbstbeherrschung 18 (18), Sinnesschärfe 3 (3), Verbergen 6 (3), Willenskraft 8 (8)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel (groß)

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +1 (0)

Erschaffungskomplexität: primitiv

Beute: Knochen

Kampfverhalten: greift ohne Taktik den erstbesten Gegner an

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

• **QS 1:** Knochengolems sind keine Untoten, können aber leicht mit diesen verwechselt werden.

• **QS 2:** Knochengolems verfügen sehr oft über zusätzliche Gliedmaßen.

• **QS 3+:** Wuchtige Hieb Waffen richten bei Knochengolems erheblichen Schaden an.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen: Schaden durch Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen wird gegen den Knochengolem verdoppelt.

Resistenz gegenüber Dolchen, Fecht Waffen und Fernkampf Waffen: Der Knochengolem ist gegen Schaden durch Waffen der Kampftechniken Dolche, Fecht Waffen und Fernkampf Waffen (außer Wurfkeulen und -speere) resistent. Die TP werden erst halbiert, dann wird der Rüstungsschutz verrechnet.

Golem-Regeln: Für Knochengolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).



Mammutongolem

Größe: 4,00 bis 8,00 Schritt

Gewicht: 2.000 bis 8.000 Stein

MU 18 **KL** 9 **IN** 11 **CH** 12

FF 9 **GE** 10 **KO** 30 **KK** 30

LeP 250 **AsP** – **KaP** – **INI** 10+1W6

VW 3 **SK** 5 **ZK** 6 **GS** 3

Waffenlos: AT 11 TP 2W6+10 RW kurz

Stoßzähne: AT 9 TP 2W6+16 RW lang

Trampeln: AT 5 TP 3W6+20 RW kurz

Überrennen: AT 7 TP 2W6+18 RW kurz

RS/BE: 5/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Hammerschlag (Waffenlos), Mächtiger Schlag (Waffenlos), Trampeln (Trampeln), Überrennen (Überrennen), Wuchtschlag I-III (Waffenlos)

Talente: Einschüchtern 15, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 16, Selbstbeherrschung 18, Sinnesschärfe 3, Verbergen 1, Willenskraft 8

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –6

Erschaffungskomplexität: komplex (2 AP)

Beute: Mammuton

Kampfverhalten: greift ohne Taktik den erstbesten Gegner an (Elfen jedoch immer bevorzugt)

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

• **QS 1:** Mammutongolems werden aus gewaltigen Knochen und Stoßzähnen gefertigt und sind sehr schwer zu verzaubern.

• **QS 2:** Mammutongolems scheinen Elfen zu hassen.

• **QS 3+:** Mammutongolems gelten als furchtbare Gegner, die nur mit Hieb Waffen wirklich effektiv bekämpft werden können.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen: Schaden durch Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen wird gegen den Mammutongolem verdoppelt.

Resistenz gegenüber Dolchen, Fecht Waffen und Fernkampf Waffen: Der Mammutongolem ist gegen Schaden durch Waffen der Kampftechniken Dolche, Fecht Waffen und Fernkampf Waffen (außer Wurfkeulen und -speere) resistent. Die TP werden erst halbiert, dann wird der Rüstungsschutz verrechnet.

Verabscheuungswürdige Elfen: Der Mammutongolem verspürt einen regelrechten Hass auf Elfen. Sollte ein Elf in Sichtreichweite sein, wird der Golem versuchen, diesen zu zertrampeln.

Golem-Regeln: Für Mammutongolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).



Trophäen- oder Totemgolems

»Du bist verwirrt, weil ich keine Knochenkeule führe. Tragen alle eurer Priester ein Sonnenzepter? Das Böse, das wir Burdaq nennen, ist so vielfältig wie die Blätter im Dschungel, also müssen wir das auch sein. Nicht alle von uns schlagen die Trommel und singen mit den Geistern. Es gibt Frauen, die ihr Tapam mit der Spinne teilen und ihre Kraft aus ihrem Zorn ziehen. Ich und meine Brüder sprechen hingegen mit der Schöpfung des großen Kamaluq und lassen die Kraft der Nipakau durch unseren Dolch fließen. Mit meinem Blut rufe ich die Geister, die meinem Willen gehorchen. Uns allen aber ist gemein, dass wir auserwählt sind, die Schöpfung vor Unheil zu bewahren. Nun sag mir, warum suchst du das Geheimnis des Yak-Wanaq? Ist es Gier? Wissensdurst? Macht? Du stinkst nach Tod und ich spüre den Hauch der Satuul in dir. Noch kannst du gerettet werden. Lass ab von deinem Treiben und suche deine Priester auf. Vielleicht können sie dir helfen. Ignorierst du meine Warnung, wird der Yak-Wanaq dich jagen und ein weiterer Schrumpfkopf wird meine Sammlung zieren.«

—Worte des Mohaha-Schamanen Tapam-Wah zu der Brabaker Magierin Marchesca Gorrala, tief im Regengebirge, 60 Meilen Südlich von Nasha, 1039 BF

Der Trophäengolem (Tahaya: Yak-Wanaq), auch Totemgolem genannt, ist einer der wenigen seiner Art, die nicht hauptsächlich von Gildenmagiern erschaffen werden. Die archaisch anmutende Kreatur besteht aus rituell zusammengesetzten Jagdtrophäen, Totems und Ritualfetischen, die gewöhnlich allesamt von Tieren stammen. Ihr Kopf wird meist durch ein imposantes Hirschgeweih geschmückt, wobei auch Exemplare gesichtet wurden, die den Nackenschild einer Hornechse besaßen. Der Körper des Golems ist durch dicke Felle und Chitinplatten geschützt, die selbst schwersten Angriffen widerstehen. Da die verwendeten Materialien seine Fähigkeiten entscheidend beeinflussen, ist der Golem extrem vielgestaltig. So gibt es Varianten mit Giftzähnen, Raubtierklauen und Elefantenstoßzähnen. Geschmückt wird der Leib des anmutigen Riesen häufig mit Korallen, Federn, Muscheln oder anderen tierischen Bestandteilen. Funde an alten Kultstätten lassen vermuten, dass die Zauberpriester der Wudu die Ersten waren, die das Potenzial von Fleisch, Blut, Haar und Knochen erlegter Lebewesen erkannten. Golems aus diesen Materialien sind potente Gefäße für die dämonische Essenz Asfaloths und Belshirashs, die beim Ritual der Erschaffung angerufen wird. Da man bis heute nicht schlüssig erklären kann, wie sich dieser dämonische Aspekt der Erschaffung mit dem Visarkult der Wudu in Einklang bringen lässt, gibt es auch Theorien, die den Ursprung der Golems bei den Echsen oder im Zeitalter der Vielbeinigen vermuten. Eine Besonderheit des Trophäengolems ist, dass seine Körpersäfte noch

Sikaryan, also Lebensessenz, besitzen, weshalb sie für den Einsatz von Blutmagie geeignet sind. Ein meisterlicher Golembauer vermag gar die Regenerationskräfte der Körperteile zu erhalten, was eigentlich der Natur eines Golems widerspricht.

Heute wird der Trophäengolem überwiegend von den Druiden unter den Waldmenschen gebaut, die die Funktion eines Schamanen bekleiden. Sie nutzen den Golem für die rituelle Blutmagie ihrer Dolche und als Wächter über ein Tabu. Den Druiden Nord- und Mittelaventuriens ist diese Praxis oftmals unbekannt und zudem meist zuwider. Dennoch soll es vereinzelte Hüter des Hains geben, die das Wissen ihrer Brüder im Süden übernommen haben und den Trophäengolem als letztes Mittel einsetzen, um ihre heiligen Orte zu verteidigen. Für die Gildenmagie stellt der Golem vor allem wegen seiner Regenerationsfähigkeit ein interessantes Forschungsobjekt dar. Besonders die Akademien in Mirham und Brabak zeigen ein großes Interesse am Konstruktionsentwurf des Trophäengolems und schicken immer wieder Helden in das Regengebirge, um ein Exemplar zu stehlen. Die Druiden hüten ihr Geheimnis jedoch eifersüchtig und konnten es bisher vor Außenstehenden bewahren. Als einzigem Magier soll es dem Mirhamer Akademiegründer Al'Gorton vor über 400 Jahren gelungen sein, einen Golem aus Jagdtrophäen zu bauen. Die Anleitung hierfür vermutet man heute irgendwo im Gewölbe des Basaltturms, welches jedoch nur von der Spektabilität Salpikon Savertin betreten werden darf.



Werte von Trophäengolems

Der Korpus von Trophäengolems wird aus Trophäen bzw. symbolträchtigen Totems wie Geweihen, Fellen, Krallen und Zähnen gefertigt. Dabei werden jeweils Schlüsselfähigkeiten der ursprünglichen Besitzer übernommen (siehe *Sonderregel* im Wertekasten). Trophäengolems können veredelt werden, indem sie beispielsweise mit Schmuckelementen verziert oder mit Metallstaub beschichtet werden, sofern mit der entsprechenden Fokusregel gespielt wird (siehe Seite 104).

Die Erschaffung von Trophäengolems erfordert die Sonderfertigkeit *Golembauer* (siehe Seite 103) sowie ein Berufsgeheimnis (siehe Wertekasten).

• Weitere Auswirkungen durch integrierte Trophäen sind nach Entscheid der Spielleiterin möglich. Dabei können auch individuelle Eigenheiten des Wesens vererbt werden, die sich im Golem zum Beispiel als eine Art Persönlichkeit niederschlagen. Auf diese Weise können sogar Teile von Kulturschaffenden etwas zu einem Trophäengolem beitragen. Wie genau dies aussieht, soll hier bewusst offengelassen werden.

Mittelgroßer Trophäengolem (Großer Trophäengolem)

Größe: 1,60 (2,20) bis 2,10 (3,00) Schritt

Gewicht: 50 (250) bis 150 (500) Stein

MU 18 (18) **KL** 8 (8) **IN** 11 (11) **CH** 13 (13)

FF 12 (10) **GE** 13 (11) **KO** 22 (25) **KK** 19 (24)

LeP 80 (120) **AsP** – (–) **KaP** – (–) **INI** 12+1W6 (10+1W6)

VW 5 (4) **SK** 5 (5) **ZK** 4 (5) **GS** 5 (4)

Waffenlos: **AT** 11 (10) **TP** 2W6+1 (1W6+4)

RW mittel (lang)

Trampeln: **AT** – (6) **TP** – (2W6+8) **RW** – (kurz)

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I-III (Waffenlos) (Hammerschlag (Waffenlos), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Waffenlos))

Talente: Einschüchtern 6 (8), Körperbeherrschung 4 (3), Kraftakt 10 (13), Selbstbeherrschung 18 (18), Sinnesschärfe 3 (3), Verbergen 6 (3), Willenskraft 8 (8)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel (groß)

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –2 (–3)

Erschaffungskomplexität: komplex (2 AP)

Beute: Trophäen

Kampfverhalten: greift ohne Taktik den erstbesten Gegner an

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Trophäengolems werden aus verschiedenen Jagdtrophäen oder Totems, etwa Krallen, Geweihen und Zähnen, hergestellt.
- **QS 2:** Diese Golemart kann sich regenerieren und auch mit ihrem Blut Blutmagie unterstützen.
- **QS 3+:** *Yako-Sum*, ein Trophäengolem, bewacht eigenhändig seit ewigen Zeiten den *Chap mata Tapam*, einen Tafelberg im nördlichen Regengebirge, der unter den Waldmenschen als Tabuzone gilt, da dort ein mächtiges Übel gefangen gehalten wird. Dies lässt vermuten,

dass diese Golems sich selbst reparieren können und ihrerseits sehr mächtig sind.

Sonderregeln:

Fleischkörper: Der Trophäengolem ist nicht immun gegen Schaden durch Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen, Armbrüste und Bögen.

Golem-Blutmagie: Der Trophäengolem kann bei druidischen Ritualen oder bei den SF Blutmagie und Verbotene Pforten seine LeP opfern, statt dass der Erschaffer es tun muss. Der Trophäengolem verliert dabei aber die LeP permanent. Permanente AsP-Kosten sind hiervon ausgeschlossen.

Regeneration II: Der Trophäengolem kann am Ende jeder KR 2W6 LeP regenerieren.

Totemberbe: Je nach genauer Materialzusammensetzung übernimmt der Trophäengolem Angriffsarten oder Sonderregeln des Tieres oder Ungeheuers, dem das Körperteil gehörte, sofern es über sie verfügte (genaue Werte von Angriffen sind dem Wertekasten des jeweiligen Wesens zu entnehmen):

- **Fell:** Der Trophäengolem erhält die Sonderregel *Tarnung*: Durch die Farbe des Fells kann sich der Trophäengolem in entsprechender Umgebung (Lebensraum des Wesens) gut tarnen. Proben auf *Sinnesschärfe* (*Hinterhalt entdecken* oder *Wahrnehmen*), um ihn zu entdecken, sind dort um –2 erschwert.
- **Geweih oder Stoßzähne:** Der Trophäengolem erhält die Angriffsarten *Überrennen* (*Überrennen*) und *Zu Fall bringen* (*Hörnerstoß*).
- **Giftzähne oder -stachel:** Der Trophäengolem kann einmal täglich das Gift des Wesens durch einen erfolgreichen Angriff abgeben, der SP verursacht. Das Gift lässt sich nicht extrahieren.
- **Raubtierkrallen:** Der Trophäengolem erhält die Angriffsart *Krallen* oder *Pranke*.
- **Raubtierzähne:** Der Trophäengolem erhält die Angriffsart *Biss*.

Golem-Regeln: Für Trophäengolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).



Golems aus Naturmaterialien

»Da liegst du falsch, mein Hübscher. Golems aus natürlichen Substanzen sind durchaus nützlich; sie blicken auf eine lange und traditionsreiche Geschichte zurück. Sie sind flexibel und elegant. Ich selbst habe bereits viele von ihnen erschaffen, denn sie bieten Freiraum für Formbarkeit und Ästhetik, die nur wenige andere Materialien ermöglichen. Naturgolems sind im entsprechenden Umfeld grobschlächtigen Materialien bei weitem überlegen, sie passen sich ihrer Umgebung an und zerschmettern den Feind aus dem Verborgenen. Höre meine Worte, denn ich kreierte neues Leben nach meinem Willen, ich übertreffe die schwächlichen Götter und schaffe Wesen von nie dagewesener Perfektion. Wisse, dass ich dir den wahren Weg zeigen werde. Sei bereit, wenn du Seite an Seite mit ihnen streitest. Dann wirst auch du ihre Überlegenheit erkennen.«

—Pardona, gehört im Himmelsturm, in einem Gespräch mit dem Shakagra Gheleydonon, 13 BF

»Bald ist es sssoweit, wir brüten eigenesss Leben in unendlichen Formen und vernichten die menschliche Speziesss restlos und endgültig. Doch bisss es sssoweit ist, muss ich die Stätten beschützen. Ich erschaffe Wächter aus Eisss, Holz, Lehm und dem Sssumpf selbst. Die Umgebung wird zu meiner tödlichen Falle, meine Diener zertrümmern die schwachen Knochen mit der Macht der Niederhöhlen. Sie werden jeden Eindringling abhalten, bisss meine Kinder schlüpfen und die Ssrkhrsechim erneut und ewig herrschen werden.«

—die Skrechu, in einem Gespräch mit Al'Gorton auf Maraskan, 1041 BF

Die ersten Golems, die je erschaffen wurden, waren Golems aus Naturmaterialien^{*}. Zahlreiche Berichte von erfahrenen Golembauern aus der Vergangenheit und der Gegenwart beschreiben die Vorzüge natürlicher Werkstoffe. Die Materialien sind leicht zu beschaffen; sie können günstig erworben oder direkt aus der Natur entnommen werden. Dieser Aspekt ist insbesondere für Scholaren und Einsteiger interessant, welche die Kunst des Golembaus erlernen möchten. Es gibt nur eine Handvoll Magier, denen bei ihrem ersten Versuch eine erfolgreiche Schöpfung gelingt. Häufig sind die Ressourcen des erfolglosen Versuchs nicht mehr zu gebrauchen, sodass zumindest teilweise neues Material her muss. Selbst den betuchtesten Magiern dürfte es aber missfallen, nach einem gescheiterten Experiment teures Material erneut beschaffen zu müssen. Neben der Zugänglichkeit spielt für manche Golembauer die Ästhetik eine Rolle, sodass ein filigran gearbeiteter Holzgolem einem eher plumpen Steingolem vorgezogen wird. Neben optischen Aspekten verbinden magische Traditionen wie Druiden und Hexen kulturelle und rituelle Werte mit den gewählten Materialien, sodass wohl kaum ein Eisengolem in einem Druidenhain anzutreffen sein wird. Ein weiterer Vorteil von Naturmaterialien besteht in ihrer Formbarkeit und Elastizität. Der Phantasie des

Erschaffers sind kaum Grenzen gesetzt, sei es im Hinblick auf die Gestalt an sich oder kunstvolle Detailarbeiten. Kleine, handwerkliche Fehler können deutlich einfacher ausgebessert werden als Fehler bei der Konstruktion von Golems aus Edelstein oder magischem Metall. Hier liegt jedoch auch die größte Schwäche von Naturmaterialien, denn sie sind stetigem Verfall und Verwitterung ausgesetzt, insbesondere wenn sie von ihrem Ursprungsort entfernt werden. Es gibt viele handfestere Werkstoffe, die eine höhere Widerstandsfähigkeit aufweisen als Materialien aus der Natur. Dennoch findet man die traditionellen Golems in Kavernen und Katakomben über ganz Aventurien verteilt, seit Kurzem jedoch auch vermehrt als helfenden Hand in Haushalten verschiedener Schwarzmagier. Auch diverse dunkle Hexen- und Druidenzirkel entdeckten die Nützlichkeit der belebten Diener, sodass eine Heldengruppe in der entsprechenden Umgebung durchaus auf einen Golem aus Naturmaterialien stoßen kann. In diesem Umfeld sind sie meist gut getarnt, können sich erstaunlich schnell bewegen und somit zu gefährlichen Gegnern werden. Dennoch liegt die größte Stärke der meisten Naturgolems nicht im Kampf selbst, sondern eher in ihrer alltäglichen Nützlichkeit als helfende Hand oder als Test für experimentelle Formen und Gestalten.

Holzgolems

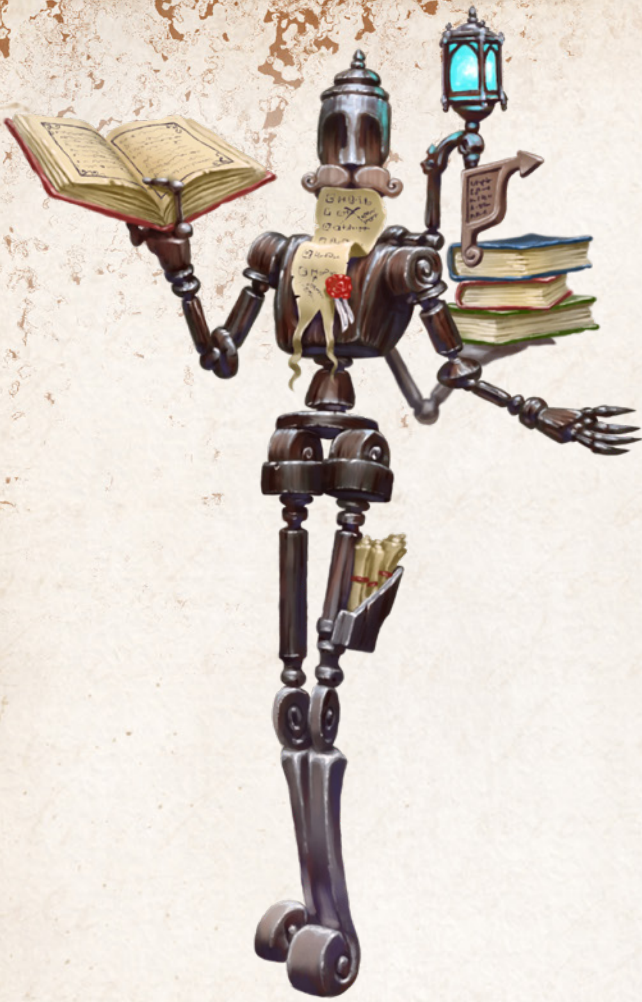
»Ich gebe zu, ein belebter Diener aus Holz ist mir am liebsten. Mir gefällt es, wie sie sich bewegen, wie sie sprechen, welche Schönheit ihnen innewohnt. Sie sind nicht so plump wie ein Golem aus Bronze, Silber oder Gold. Außerdem können sie mannigfaltige Aufgaben übernehmen, seien es Alltagsarbeiten im Turm, die Abschreckung und Vertreibung diebischen Gesindels oder als Blickfang für geschätzte Gäste, wie ihr es seid. Ihnen wohnt eine gewisse Ästhetik inne. Ein Golem aus Holz ist elegant, wirkungsvoll und hörig. Zugegeben, die letzte Eigenschaft ist Golems und Menschen gleichermaßen zu eigen.«

—Mordaza Maraneta, gehört in einem Gespräch mit ausgewählten Gästen auf der Feste Blutfels, 1039 BF

Holzgolems zählen in ihrer Gestaltungsvielfalt und Einsatzmöglichkeit zu den variabelsten aller Golems. Ge-

^{*}Die in diesem Band gewählte Unterteilung in verschiedene Materialien gilt der besseren Orientierung und Einordnung verschiedener Golems. Sie soll keine Definition darstellen, was beispielsweise zu den Naturmaterialien zählt und was nicht.

wöhnliches Holz ist fast immer leicht zu beschaffen, weist eine hohe Elastizität auf und ist ein verhältnismäßig einfach zu bearbeitender Werkstoff. Die Qualität des Werkstücks hängt zu großen Teilen davon ab, wie der Baum zu Lebzeiten gewachsen ist.



Je nach Holzart und Wachstum muss hier also tiefer in die Geldkatze gegriffen werden als bei einem Golem aus Lehm oder Stroh. So variabel wie das Material sind auch die Einsatzmöglichkeiten von Holzgolems. Erfahrene Golembauer wählen im Hinblick auf die gewünschte Funktion des Golems das passende Holz aus. Bei verbreiteten Holzarten wie Buche oder Fichte liegen die primären Vorzüge dieser Golems nicht im Kampf, sondern vielmehr in ihrer Praktikabilität im Alltag.

Ein Holzgolem kann die unterschiedlichsten Aufgaben im Haushalt eines Magiers oder einer Akademie übernehmen. Ein bekanntes Exemplar ist der vier Schritt hohe Bücherknecht *Schwarzborke* aus Ebenholz, der seit über 170 Jahren mit seinen langen Armen schwere Folianten und Bücherstapel in der Bibliothek in der Schule der variablen Form zu Mirham bewegt. Immer größerer Beliebtheit erfreuen sich auch in anderen schwarzmagischen Akademien die stationären *lebendigen Bücherregale*, die Schriftrollen und Bücher mit eifrig arbeitenden Armen sortieren, ausgeben und vor unerlaubtem Zugriff schützen. Dies gilt insbesondere für allzu neugierige Scholaren. Zwei hölzerne Hände nehmen die Bücher entgegen, und mit langen Armen werden die Bücher in die korrekten Fächer sortiert. In Brabak wurde in die meisten lebenden Bücherregale aus Brandschutzgründen ein Flim Flam appliziert, um die dunklen Hallen gefahrlos zu beleuchten. Ebenfalls hilfreich ist ein so genannter *Portikus*, ein Holzgolem in Türgestalt, welcher den Durchgang nur für autorisierte Personen erlaubt. Ein Portikus ist ebenfalls in der Lage, sich zu bewegen und die überwachten

Durchgänge zu wechseln, was bei dem ein oder anderen phexisch angehauchten Scholaren zu Verwirrung und darauffolgenden Strafarbeiten geführt hat. Ebenfalls erwähnenswert ist der *wandelnde Thron* des Magisters *Armando Schwarzentel*, der nach einem schweren Unfall die Kontrolle über seine Beine eingebüßt hat und sich nun mit diesem Golem fortbewegt. Die spinnenartigen Beine erlauben es ihm, sich selbst über schwieriges Terrain mit erstaunlich hoher Geschwindigkeit zu bewegen. Holzgolems werden auch als Möbelstücke eingesetzt; bekannt sind laufende Serviertische, Schemel, Kleiderschränke oder Truhen (siehe *Laufende Truhe* ab Seite 67 für weitere Details). Ein praktischer und stilvoll verzierter Holzgolem zählt in einigen schwarzmagischen Kreisen als Statussymbol. Diese ästhetischen *Holzpagen* werden insbesondere im Süden immer beliebter. Von gänzlich anderer Gestalt erscheinen die Holzgolems von Hexen- und Druidenzirkeln. Ihre Erscheinung ist eher praktischer denn formgefälliger Natur. Diese Art von Holzgolems dient als Wächter von Hainen oder Tanzplätzen, erfüllt jedoch auch gelegentlich nützliche Aufgaben in einem Hexenhaus. Betritt man zum Beispiel die abgelegene Waldhütte der alten Hexe *Ghela Tausendfuss* im Kosch, wird man von einer regen Umtriebigkeit überrascht. Hier fegt ein Besen von magischer Hand den Boden, während ein quasselnder Homunculus beim Kochen hilft. Ein Holzgolem aus Buche in Form eines lebendigen Vorratsschranks sortiert mit filigranen Händen die Kräuter der Hexe. Spitzbuben verwarnt er mit erhobenem Zeigefinger, wahrlich ungehobelte Gäste werden jedoch direkt mit kraftvollen Schlägen auf den Hinterkopf aus der Hütte entfernt.

Werte von Holzgolems

Für die Grundwerte eines Golems aus Holz spielt die spezifische Holzsorte keine übergeordnete Rolle. Nur Blutulme entfaltet als Veredelung besondere Zusatzwirkungen (siehe Seite 116). Holzgolems können veredelt werden, indem sie beispielsweise mit Schmuckelementen verziert oder mit Metallstaub beschichtet werden, sofern mit der entsprechenden Fokusregel gespielt wird (siehe Seite 104).

Eisgolems

»Ich werde dem Norden die Wärme entziehen und ihn Schritt für Schritt erobern. Mein eisiger Griff wird die Herzen der Menschen gefrieren lassen, und sie werden als eisige Statuen in meinem Thronsaal für mich tanzen. Welch prächtiger Maskenball der Verderbtheit! Doch auch gefroren verblassen sie im Vergleich mit dem Glanz meiner Eisgolems, erschaffen für den Winter, der niemals enden wird. Ein Feldzug der Kälte, geführt von den Dämonen *Belshirashs*, gefolgt von unaufhaltsamen Dienern aus Eis. Schau dir meine herrlich glitzernden Kunstwerke an, wer kann solch einer überwältigenden Macht schon widerstehen? Dies ist der Beweis, dass mein Reich auf Ewigkeit bestehen wird.«

—Glorana die Eishexe, gehört in einem Gespräch mit Halman von Gareth in Paavi, 1020 BF

Winziger Holzgolem (Kleiner Holzgolem)

Größe: 0,30 (0,60) bis 0,50 (1,40) Schritt

Gewicht: 0,25 (15) bis 0,40 (60) Stein

MU 18 (18) **KL** 10 (10) **IN** 11 (11) **CH** 11 (11)

FF 14 (13) **GE** 15 (14) **KO** 16 (18) **KK** 13 (16)

LeP 15 (25) **AsP** - (-) **KaP** - (-) **INI** 14+1W6 (13+1W6)

AW 8 (7) **SK** 4 (4) **ZK** 2 (3) **GS** 7 (6)

Waffenlos: **AT** 13 (13) **TP** 1W3+1 (1W6+1) **RW** kurz (kurz)

RS/BE: 4/0 (4/0)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: keine (Wuchtschlag I (Waffenlos))

Talente: Einschüchtern 2 (5), Körperbeherrschung 5 (5), Kraftakt 5 (8), Schwimmen 14 (14), Selbstbeherrschung 18 (18), Sinnesschärfe 5 (5), Verbergen 14 (11), Willenskraft 8 (8)

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig (klein)

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +4 (+3)

Erschaffungskomplexität: primitiv

Beute: Holz

Kampfverhalten: greift ohne Taktik den erstbesten Gegner an

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Holzgolems begegnet man in Städten mit vielen Magiern als Lastenträger und Prothesen für wohlhabende Versehrte sowie extravagante Mitglieder der Obrigkeit. Sie gehören zu den bekanntesten Golems überhaupt. Ihr Körper ist leicht herzustellen und ihre Erschaffung relativ einfach.

☞ **QS 2:** Holzgolems meiden Feuer, da sie leicht entflammbar sind.

☞ **QS 3+:** In Thalusa soll es den Ulmenknecht gegeben haben, einen berühmten Holzgolem, der Sultan Dolguruk von Thalusa diente.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Axtwaffen: Schaden durch Axtwaffen (einige Hieb Waffen, Stangenwaffen und Zweihandhieb Waffen) wird gegen Holzgolems verdoppelt.

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden: Schaden durch Feuer wird gegen Holzgolems verdoppelt.

Golem-Regeln: Für Holzgolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).

Mittelgroßer Holzgolem / Großer Holzgolem* / Riesiger Holzgolem*

Größe: 1,60/2,50/4,50 bis 2,00/4,00/10,00 Schritt

Gewicht: 150/500/3.000 bis 250/2.000/12.500 Stein

MU 18/18/18 **KL** 10/10/10 **IN** 11/11/11 **CH** 11/11/11

FF 12/11/10 **GE** 13/12/11 **KO** 20/22/24 **KK** 18/20/24

LeP 50/100/140 **AsP** -/-/- **KaP** -/-/- **INI** 12+1W6/10+1W6/9+1W6

AW 6/5/4 **SK** 4/4/4 **ZK** 4/5/6 **GS** 5/4/3

Waffenlos: **AT** 12/11/10 **TP** 2W6+1/2W6+3/2W6+7

RW mittel / lang / lang

Trampeln*: **AT** 7/6 **TP** 3W6+7/3W6+11 **RW** kurz/kurz

RS/BE: 4/0 / 4/0 / 4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I-II (Waffenlos)/ Hammerschlag (Waffenlos), Mächtiger Schlag (Waffenlos), Schildspalter (Waffenlos), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Waffenlos)/ Hammerschlag (Waffenlos), Mächtiger Schlag (Waffenlos), Schildspalter (Waffenlos), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Waffenlos)

Talente: Einschüchtern 7/9/11, Körperbeherrschung 5/5/5, Kraftakt 10/12/14, Schwimmen 14/14/14, Selbstbeherrschung 18/18/18, Sinnesschärfe 5/5/5, Verbergen 8/6/3, Willenskraft 8/8/8

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel / groß / riesig

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +2/+1/0

Erschaffungskomplexität: primitiv

Beute: Holz

Kampfverhalten: greift ohne Taktik den erstbesten Gegner an

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Holzgolems begegnen einem in Städten mit vielen Magiern als Lastenträger und Prothesen für wohlhabende Versehrte sowie extravagante Mitglieder der Obrigkeit. Sie gehören zu den bekanntesten Golems überhaupt. Ihr Körper ist leicht herzustellen und ihre Erschaffung relativ einfach.

☞ **QS 2:** Holzgolems meiden Feuer, da sie leicht entflammbar sind.

☞ **QS 3+:** In Thalusa soll es den Ulmenknecht gegeben haben, einen berühmten Holzgolem, der Sultan Dolguruk von Thalusa diente.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Axtwaffen: Schaden durch Axtwaffen (einige Hieb Waffen, Stangenwaffen und Zweihandhieb Waffen) wird gegen Holzgolems verdoppelt.

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden: Schaden durch Feuer wird gegen Holzgolems verdoppelt.

Golem-Regeln: Für Holzgolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).

Im Norden und in hohen Gebirgen ist ausreichend Schnee und Eis verfügbar, um Eisgolems mit einer Größe von drei bis vier Schritt zu erschaffen. Solange die richtigen Temperaturen herrschen, sind Golems aus Eis verhältnismäßig gut formbar. Im entsprechenden Naturraum können sie sich gut tarnen, und der Schlag einer eisigen Faust schickt selbst den zähesten Glücksritter zu Boden. Eisgolems scheint eine bössartige Intelligenz zu eigen zu sein, denn sie nutzen Schwächen ihrer Gegner erbarmungslos aus. Schwerter und Stichwaffen können ihnen nur wenig anhaben.

Manche Eisgolems verfügen über einen applizierten FRI-GISPHERO, der sie bei ihrer Zerstörung in einer Explosion aus Eis vergehen lässt und damit erheblichen Schaden in ihrem Umfeld anrichtet. Im Eisreich Glorania wurden sie häufig als Wächter eingesetzt, und bis heute gibt es sicherlich noch einige unentdeckte Exemplare, die in gefrorenen Kammern auf ihre Aktivierung warten oder diese gar noch immer vor unbefugtem Zutritt schützen. Im Süden gibt es nur wenige Eisgolems. Einer davon behütet den Zugang zu den tiefen Gewölben der Schule der variablen Form zu Mirham. Der klobige, intelligente Golem aus Eis wird *Winterschlag* genannt und war einst ein Geschenk von Tubalkain aus Selem an den Akademiegründer Al'Gorton. Er scheint seine Umgebung selbst abkühlen zu können, um spezielle Bedingungen für Versuchsreihen zu erzeugen.

Eine gänzlich andere Einsatzmöglichkeit kann in Al'Anfa beobachtet werden. Kürzlich hat sich der Grande

Goldo Paligan der Prächtige einen eigenen Golem namens *Eisling* gegönnt, dessen einzige Aufgabe es ist, ihm auf anstrengenden Schiffsreisen stets ein kühles Getränk zu offerieren. Dass sein Leibmagier erhebliche magische Anstrengungen vollbringen muss, um den Golem vor dem Schmelzen zu retten, scheint den Granden nicht zu interessieren.

Im Norden kursiert die Geschichte eines Überlebenden einer Expedition in die Donnerzacken. Der Mann berichtete, im Gefolge eines Stammes der Fjarninger einem Eisgolem begegnet zu sein. Unter dem Gejohle der Barbaren mussten die gefangenen Expeditionsteilnehmer mit bloßen Fäusten gegen einen fünf Schritt hohen Koloss aus Eis antreten, um ihre Freiheit zu erlangen, doch keiner von ihnen war siegreich. Nur einer konnte fliehen.

Werte von Eisgolems

Der Korpus von Eisgolems wird vollständig aus **Eis** hergestellt. Es ist möglich, einen Eisgolem zu veredeln, sofern mit der entsprechenden Fokusregel gespielt wird (siehe Seite 104), wobei er das fremde Material als Herzkern in seinen Korpus aufnimmt. Theoretisch ist es möglich die Veredelung gewaltsam zu entfernen, bevor der Golem selbst vollständig zerstört wird (siehe *Sonderregel* im Wertekasten).

Die Erschaffung von Eisgolems erfordert die *Sonderfertigkeit Golembauer* (siehe Seite 103).



Lehmgolems

»Hervorragende Arbeit, Lucilla. Diese Details, diese makellose Gestalt. Du hast erneut bewiesen, dass dir eine große Zukunft bevorsteht. Schneidet euch ein Stückchen von Lucilla ab, verstanden?»

Beim Namenlosen, was ist denn das? Rafik, willst du mich mit deinem Exemplar verhöhnen? Ich weiß zwar nicht, wie du die Menschen um dich herum wahrnimmst, aber das hier geht nicht mal als Schneemann durch. Eine Beleidigung für mein Auge! Nochmal von vorne, und wenn du dich dieses Mal nicht mehr anstrengst, wird mein nächster Cantus auf dich gerichtet sein, darauf kannst du dich verlassen!«

—Heptaphora, gehört in einem Gespräch mit ihren Schülern in Mirham, 1040 BF

Lehmgolems sind die Klassiker der Golembaukunst. Der erste Golem Aventuriens wurde aus Lehm geschaffen und aus gutem Grund: Lehm ist hervorragend formbar und nahezu unbegrenzt verfügbar. Diese Eigenschaften definieren ihn wohl als besten Werkstoff, um die Kunst

des Golembaus zu erlernen. Selbst weniger begabte Handwerker können den Werkstoff intuitiv bearbeiten. Ist einmal eine fortbewegungsfähige Hülle angefertigt, wird der dämonische Lebensfunke Asfaloths den Golem zu grobschlächtigen Diensten bewegen können. Die hohe Formbarkeit macht den Lehmgolem jedoch anfällig für natürlichen Verfall, insbesondere durch Feuchtigkeit. Auch physische Angriffe setzen dem Golem zu, weshalb ein Lehmgolem vergleichsweise selten als Kämpfer erschaffen wird. Ist er zu schnellen Bewegungen gezwungen, kann er gleich ganze Batzen seiner Körpermasse verlieren.

Allerdings gibt es Lehmgolems, die als Wächter dienen. Sie bieten sich insbesondere für das Bewachen von Tunneln, Türen und trockenen Orten mit wenig Bewegungsspielraum an. Ihre Immunität gegenüber Schaden durch Stichwaffen gereicht ihnen im Kampf zum Vorteil. Namhaft sind die Lehmgolems *Iltapeth* und *Istapher* der Schule der variablen Form zu Mirham, die den Magistern der Schule aufs Wort gehorchen. Sie stellen eine Ausnahme

Mittelgroßer Eisgolem (Großer Eisgolem)

Größe: 1,60 (2,50) bis 2,00 (4,00) Schritt

Gewicht: 160 (250) bis 200 (400) Stein

MU 18 (18) **KL** 12 (12) **IN** 10 (10) **CH** 10 (10)

FF 11 (10) **GE** 15 (14) **KO** 22 (27) **KK** 18 (23)

LeP 80 (120) **AsP** – (–) **KaP** – (–) **INI** 11+1W6 (8+1W6)

AW 6 (3) **SK** 4 (4) **ZK** 4 (6) **GS** 4 (3)

Waffenlos: **AT** 11 (9) **TP** 2W6+3 (2W6+9) **RW** mittel (lang)

Trampeln: **AT** – (5) **TP** – (3W6+13) **RW** – (kurz)

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos), Wuchtschlag I-II (Waffenlos) (Finte I (Waffenlos), Hammerschlag (Waffenlos), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Waffenlos))

Talente: Einschüchtern 8 (11), Körperbeherrschung 4 (2), Kraftakt 11 (14), Selbstbeherrschung 18 (18), Sinnesschärfe 3 (3), Verbergen 7 (4)*, Willenskraft 8 (8)

Zauber: Frigisphaero** (mit QS 4)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel (groß)

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –3 (–4)

Erschaffungskomplexität: komplex (2 AP)

Beute: Eis

Kampfverhalten: greift nach Möglichkeit Schwachstellen seines Gegners an

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Eisgolems gelten als bössartige Wesen, die mit arglistiger Intelligenz ausgestattet sind.

☞ **QS 2:** Die Eishexe Glorana soll in ihrem Heer Eisgolems besessen haben, die wohl noch immer im Hohen Norden umherwandern und ihrer Rückkehr

harren. Nach Süden trauen sie sich aufgrund der Wärme nicht, die sie offenbar zum Schmelzen bringt.

☞ **QS 3+:** Neben guten Tarnfähigkeiten im Eis können manche Eisgolems bei ihrer Vernichtung auch noch erheblichen Schaden anrichten, indem sie in einem Eisball explodieren.

Sonderregeln:

*) **Tarnung:** Durch sein Aussehen kann der Eisgolem sich in entsprechender Umgebung (Eis und Schnee) gut tarnen. Proben auf *Sinnesschärfe* (Hinterhalt entdecken oder Wahrnehmen), um ihn zu entdecken, sind dort um –2 erschwert.

) **Frigisphaero-Explosion: Manche Eisgolems verfügen über einen applizierten FRIGISPHAERO, der sie bei einer etwaigen Zerstörung in einer Explosion aus Eis vergehen lässt und damit erheblichen Schaden in ihrem Umfeld anrichtet.

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden: Schaden durch Feuer wird gegen Eisgolems verdoppelt.

Empfindlichkeit gegenüber Hitze: Ist der Eisgolem zu lange großer Hitze ausgesetzt, schmilzt er. Die Meisterin kann entscheiden, dass der Golem dadurch Schaden erleidet. Die Optionalregel zum Verschleiß von Golems durch Umwelteinflüsse (siehe Seite 137) wird hierzu empfohlen. Je nach Situation, etwa bei Wüstensonne, kann der Golem nach Meisterentscheid sogar jede KR oder stündlich den angegebenen Schaden erleiden.

Herzkern: Der Herzkern des Golems kann durch eine gezielte AT –12 getroffen werden. Ebenso trifft ein Kritischer Treffer den Herzkern. Die Folgen sind zusätzlich 2W6 SP, und eine eventuelle Veredelung wird entfernt.

Golem-Regeln: Für Eisgolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).



gegenüber anderen Lehmgolems dar, denn manch ungewollter Gast wurde bereits von ihrer Intelligenz und Agilität überrascht und fand sich schnell mit schmerzenden Nacken vor dem Akademiegelände wieder.

Lehmgolems dienen, wie bereits erwähnt, überwiegend zu Übungszwecken für Einsteiger in die Golembaukunst, werden jedoch auch von erfahrenen Meistern erschaffen, die für gewagtere Formen zunächst mit einem einfachen Werkstoff üben wollen. Angeblich gibt es in Kellern von Yol-Ghurmak als Ergebnis erfolgloser Experimente ganze Kammern von Lehmgolems mit verzerrter Gestalt, die zwar von dämonischem Leben erfüllt sind, sich jedoch aufgrund des Wahnsinns ihrer Erschaffer kaum fortbewegen können. In manchen Nächten hört man hinter verriegelten Eisentüren fürchterliches Geheul, das selbst dem hartgesottensten Abenteurer einen Schauer über den Rücken jagt.

Dem Chimärenmeister *Abu Terfas*, gleichzeitig auch eine Koryphäe auf dem Gebiet der Golembaukunst, gelang es einst, den fast vier Schritt großen *Wahadin* zu schaffen. Dieser gemahnt eher an eine belebte Masse als an einen humanoiden Lehmgolem. Stetig fallen kindskopfgroße Brocken von seinem Körper ab, doch schnell wachsen ihm kleine Hände, die den Brocken auffangen und dem massigen Wesen wieder hinzufügen. Köpfe und andere Gliedmaßen wachsen und zerfließen stetig, kreischende Stimmen erheben sich zu einer Kakophonie des Schmerzes. Wo sich *Wahadin* jetzt befindet, ist unbekannt, doch scheint er

einen Hass auf die Schöpfung zu empfinden, der nur von der Verderbtheit der Niederhöhlen genährt werden kann. Das tragische Schicksal einer auseinandergerissenen Jugendliebe erzählt hingegen die unter Studierenden der Golembaukunst verbreitete Legende vom Scholaren *Tanyos* und seiner geliebten *Brida*. Da *Tanyos* als Außenseiter in den Jahren seiner Ausbildung in *Brabak* stets von schrecklichem Heimweh geplagt wurde, erschuf der talentierte Jungzauberer ein Abbild seiner Freundin aus vergangenen Tagen. Wie ihm die Belebung des Lehmgolems gelungen ist, bleibt rätselhaft. Recht sicher ist jedoch, dass er seine *Brida* vor den anderen Scholaren und den Lehrern der Akademie in seinem Wandschrank versteckte. Manch



Winziger Lehmgolem (Kleiner Lehmgolem)

Größe: 0,10 (0,50) bis 0,30 (1,20) Schritt

Gewicht: 2 (25) bis 15 (70) Stein

MU 18 (18) **KL** 7 (7) **IN** 11 (11) **CH** 11 (11)

FF 13 (12) **GE** 14 (13) **KO** 16 (19) **KK** 11 (14)

LeP 20 (40) **AsP** – (–) **KaP** – (–) **INI** 13+1W6 (12+1W6)

AW 6 (6) **SK** 4 (4) **ZK** 2 (3) **GS** 6 (5)

Waffenlos: **AT** 12 (12) **TP** 1W3+1 (1W6+3) **RW** kurz (kurz)

RS/BE: 4/0 (4/0)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: keine (Wuchtschlag I (Waffenlos))

Talente: Einschüchtern 2 (5), Körperbeherrschung 4 (4), Kraftakt 6 (9), Selbstbeherrschung 18 (18), Sinnesschärfe 3 (3), Verbergen 11 (8), Willenskraft 8 (8)

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig (klein)

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +1 (+2)

Erschaffungskomplexität: primitiv

Beute: Lehm

Kampfverhalten: greift ohne Taktik den erstbesten Gegner an

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

- QS 1: Lehmgolems gelten als die klassischen Golems, die in den meisten Fällen die ersten Übungsstücke von Golemschaffern sind.

- QS 2: Lehmgolems sind grobschlächting und werden meist zur Übung erschaffen. Sie sind stark und leicht zu erschaffen, aber sie können durch Witterung auch schnell zerstört werden.

- QS 3+: Die brillant gefertigten Lehmgolems *Iltapeth* und *Istapher*, die an der Akademie zu *Mirham* dienen, beweisen jedoch, dass mit entsprechendem Können auch diese günstigen Golems sehr gefährlich werden können, da sie dann oft überraschend klug und gewandt agieren.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Feuchtigkeit und Hitze: Sind Lehmgolems zu lange Feuchtigkeit (z. B. Regen) oder großer Hitze ausgesetzt, schmilzt oder vertrocknet er. Die Meisterin kann entscheiden, dass der Golem dadurch Schaden erleidet. Die Optionalregel zum Verschleiß von Golems durch Umwelteinflüsse (siehe Seite 137) wird hierzu empfohlen. Je nach Situation, etwa bei starkem Regen oder Wüstensonne, kann der Golem nach Meisterentscheid sogar jede KR oder stündlich den angegebenen Schaden erleiden.

Herzkern: Der Herzkern des Lehmgolems kann durch eine gezielte AT -12 getroffen werden. Ebenso trifft ein Kritischer Treffer den Herzkern. Die Folgen sind zusätzlich 2W6 SP, und eine eventuelle Veredelung wird entfernt.

Golem-Regeln: Für Lehmgolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).

Mittelgroßer Lehmgolem / Großer Lehmgolem* / Riesiger Lehmgolem*

Größe: 1,60/2,20/4,00 bis 2,10/3,00/9,00 Schritt

Gewicht: 60/200/1.500 bis 150/350/10.000 Stein

MU 18/18/18 **KL** 7/7/7 **IN** 11/11/11 **CH** 11/11/11

FF 11/9/7 **GE** 12/10/8 **KO** 22/27/30 **KK** 18/22/26

LeP 80/120/180 **AsP** -/-/- **KaP** -/-/- **INI** 11+1W6 / 8+1W6 / 6+1W6

AW 6/6/1 **SK** 4/4/4 **ZK** 4/6/7 **GS** 4/3/2

Waffenlos: **AT** 11/9/8 **TP** 2W6+3 / 2W6+7 / 2W6+11

RW mittel / lang / lang

Trampeln*: **AT** 5/4 **TP** 3W6+11 / 3W6+15 **RW** kurz / kurz

RS/BE: 4/0 / 4/0 / 4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I-III (Waffenlos) / Hammerschlag (Waffenlos), Mächtiger Schlag (Waffenlos), Schildspalter (Waffenlos), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Waffenlos) / Hammerschlag (Waffenlos), Mächtiger Schlag (Waffenlos), Schildspalter (Waffenlos), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Waffenlos)

Talente: Einschüchtern 7/10/14, Körperbeherrschung 4/2/2, Kraftakt 11/14/17, Selbstbeherrschung 18/18/18, Sinnesschärfe 3/3/3, Verbergen 6/3/0, Willenskraft 8/8/8

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel/groß/ riesig

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +3/+2/+1

Erschaffungskomplexität: primitiv

Beute: Lehm

Kampfverhalten: greift ohne Taktik den erstbesten Gegner an

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Lehmgolems gelten als die klassischen Golems, die in den meisten Fällen die ersten Übungsstücke von Golemschaffern sind.

☞ **QS 2:** Lehmgolems sind grobschlächtig und werden meist zur Übung erschaffen. Sie sind stark und leicht zu erschaffen, aber sie können durch Witterung auch schnell zerstört werden.

☞ **QS 3+:** Die brillant gefertigten Lehmgolems *Iltapeth* und *Istapher*, die an der Akademie zu Mirham dienen, beweisen jedoch, dass mit entsprechendem Können auch diese günstigen Golems sehr gefährlich werden können, da sie dann oft überraschend klug und gewandt agieren.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Feuchtigkeit und Hitze: Sind Lehmgolems zu lange Feuchtigkeit (z. B. Regen) oder großer Hitze ausgesetzt, schmilzt oder vertrocknet er. Die Meisterin kann entscheiden, dass der Golem dadurch Schaden erleidet. Die Optionalregel zum Verschleiß von Golems durch Umwelteinflüsse (siehe Seite 137) wird hierzu empfohlen. Je nach Situation, etwa bei starkem Regen oder Wüstensonne, kann der Golem nach Meisterentscheid sogar jede KR oder stündlich den angegebenen Schaden erleiden.

Herzkern: Der Herzkern des Lehmgolems kann durch eine gezielte AT -12 getroffen werden. Ebenso trifft ein Kritischer Treffer den Herzkern. Die Folgen sind zusätzlich 2W6 SP, und eine eventuelle Veredelung wird entfernt.

Golem-Regeln: Für Lehmgolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).

einer behauptet, in Bridas Inneren befinde sich etwas, das ganz und gar nicht aus Lehm besteht und nun die Gänge der Akademie heimsucht, um seinen Ursprung zu finden.

Werte von Lehmgolems

Der Korpus von Lehmgolems wird ausschließlich aus **Lehm** hergestellt. Lehmgolems werden in der Regel nicht veredelt, können aber einen Herzkern aus arkan wirksamem Material aufnehmen. Theoretisch ist es möglich, die Veredelung gewaltsam zu entfernen, bevor der Golem selbst vollständig zerstört wird (siehe *Sonderregel* im Wertekasten).

Strohgolems

»Sie sollen weinen, sie sollen schreien, sie sollen verzweifeln! Und brennen sollen sie, wie einst meine Sherifa gebrannt hat. Sie werden ihren bäuerlichen Aberglauben bereuen, wenn meine Rache ihre Dörfer und ihre geliebten Menschen in heiße Asche verwandeln wird. Erhebt euch, Kinder der Flammen!«

—Gaftar Abu-al-Ifriitim, gehört in den Magierkriegen bei Elburum, 592 BF

Stroh ist sehr günstig und einigermaßen gut in Form zu bringen. Allerdings weist es gegenüber anderen Materialien erhebliche Nachteile auf, beispielsweise im Hinblick auf Widerstandsfähigkeit oder Haltbarkeit. Feuchtigkeit setzt Stroh zu und lässt es modern, die Empfindlichkeit gegenüber Feuer liegt auf der Hand. Einzig vorteilhaft scheint die Immunität gegenüber Schaden durch Stichwaffen zu sein. Nur wenige Golembauer haben bislang den Aufwand rechtfertigende Anwendungsmöglichkeiten für einen Strohgolem gefunden.

Besonders hinterhältig und grausam ist jedoch ein Schüler Borbarads, *Gaftar Abu-al-Ifriitim*, vorgegangen, der während der Magierkriege Dörfer der Elburischen Halbinsel mit seinen *brennenden Rashids* terrorisierte. Er entzündete Strohgolems mit magischem Feuer, wobei diese selbst von den Flammen verschont blieben. Des Nachts lief solch ein brennender Rashid jämmerlich schreiend in ein Dorf, wo er die schlafenden Bewohner aufschreckte. Die Bauern, die der vermeintlich brennenden Person mit einem Eimer Wasser Hilfe leisten wollten, erkannten ihren Fehler zu spät, denn mit einem wahnsinnigen

Lachen explodierte der Strohgolem schließlich in einem gewaltigen Feuerball.

Über die Jahre hat Gaftar diese Form der Schreckensangriffe optimiert, indem er die brennenden Rashids mit Kohlen und weiteren feuernährenden Materialien befüllte. Schriftliche Erfahrungsberichte von Zeitzeugen sowie magietheoretische Beschreibungen der Geschehnisse wurden vor Kurzem in der Magierakademie zu Fasar wiederentdeckt. Eine weniger grausame Anwendung hat die sich im Ruhestand befindliche *Ghalaba von Mendena* für sich entdeckt, eine geflohene und nun untergetauchte Beschwörerin aus den Schattenlanden. Inspiriert von einem Märchenbuch erweckte sie eine Vogelscheuche zum Leben, die ihr seither auf ihrem Grundstück bei Darja am Gadang im Garten und auf dem Acker wertvolle Dienste leistet und gleichzeitig ihre Felder vor allzu gierigen Raben schützt. Kommen Besucher vorbei, vor denen die Belebung besser geheim gehalten werden sollte, bleibt die Vogelscheuche einfach reglos auf dem Feld stehen. Ansonsten scheint der Strohgolem gutmütig zu sein, doch besticht er nicht gerade mit bemerkenswerter Intelligenz.



Kleiner Strohgolem (Mittelgroßer Strohgolem)

Größe: 0,50 (1,50) bis 1,00 (2,00) Schritt

Gewicht: 5 (10) bis 8 (15) Stein

MU 16 (16) **KL** 7 (7) **IN** 10 (10) **CH** 10 (10)

FF 12 (11) **GE** 13 (12) **KO** 12 (14) **KK** 10 (12)

LeP 30 (40) **AsP** – (–) **KaP** – (–) **INI** 13+1W6 (12+1W6)

AW 6 (5) **SK** 5 (5) **ZK** 2 (3) **GS** 8 (7)

Waffenlos: **AT** 12 (11) **TP** 1W3–1 (1W6–1) **RW** kurz (kurz)

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 1 (4), Körperbeherrschung 6 (6), Kraftakt 3 (7), Selbstbeherrschung 18 (18), Sinneschärfe 5 (5), Verbergen 10 (8), Willenskraft 8 (8)

Zauber: Ignisphaero* (mit QS 4)

Anzahl: 1

Größenkategorie: klein (mittel)

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –2 (–3)

Erschaffungskomplexität: primitiv

Beute: Stroh

Kampfverhalten: versuchen nahe an den Gegner heranzukommen, um dann zu explodieren

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☞ **QS 1:** Strohgolems sind im Grunde harmlos und können im Nahkampf nicht viel ausrichten.

- ☞ **QS 2:** Wenn Strohgolems mit Feuer in Kontakt kommen, beginnen sie nicht nur schnell zu brennen, sondern können sogar explodieren.

- ☞ **QS 3+:** Die so genannten *Brennenden Rashids* waren eine heimtückische Erfindung von Gaftar Abu-al-Ifriitim, einem Magier, der die harmlosen Strohgolems zu feuerempfindlichen, wandelnden Sprengkörpern machte.



Sonderregeln:

***) Ignisphaero-Explosion:** Der Strohgolem verfügt über einen applzierten IGNISPHAERO, der ihn bei einer etwaigen Zerstörung, bei Kontakt mit Feuer oder willentlich (1 freie Aktion) in einer Explosion aus Feuer vergehen lässt und damit erheblichen Schaden in seinem Umfeld anrichtet. Nach Meisterentscheid kann die *Ignisphaero-Explosion* des Strohgolems bei völligem Untertauchen in Wasser verhindert werden.

Empfindlichkeit gegenüber Feuchtigkeit: Ist der Strohgolem zu lange Feuchtigkeit ausgesetzt, verrottet er. Die Meistein kann entscheiden, dass der Golem dadurch Schaden erleidet. Die Optionalregel zum Verschleiß von Golems durch Umwelteinflüsse (siehe Seite 137) wird hierzu empfohlen.

Herzkern: Der Herzkern des Golems kann durch eine gezielte AT –12 getroffen werden. Ebenso trifft ein Kritischer Treffer den Herzkern. Die Folgen sind zusätzlich 2W6 SP, und eine eventuelle Veredelung wird entfernt.

Golem-Regeln: Für Strohgolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).

Werte von Strohgolems

Der Korpus von Strohgolems wird ausschließlich aus **Stroh** geflochten. Strohgolems werden in der Regel nicht veredelt, können aber einen Herzkern aus arkan wirksamem Material aufnehmen. Theoretisch ist es möglich, die Veredelung gewaltsam zu entfernen, bevor der Golem selbst vollständig zerstört wird (siehe *Sonderregel* im Wertekasten).

Torf- oder Moorgolems

»Und das Mädchen verirrte sich gar tief im Moore, und der Rittersmann folgte ihr weyt hineyn und versuchte sie zu errettn. Schließlich fand er sie gar furchtbar schluchzend in eyner kleynen Mulde, und als er sich ihr näherte, bewegte sich nun plötzlich der ganze Boden vor den Füßen des Rittersmanns. Eine ganz grausame Gestalt entstieg dem modrygen Gewässer, über und über mit Schlick und Schleym behaftet. ›Wer wagt es, den Hayn der Schattenschwestern zu betreten?‹ Das Mädchen rannte schreyend davon, doch der Rittersmann ward seyther nie mehr gesehn.«

—aus dem *Almanach des Volksglaubens*, Gilda von Honigen-Salpertin, Honinger Fassung, Honingen, 921 BF

Torf ist gut formbar und zerfällt innerhalb eines Moores oder Sumpfgebietes nur sehr langsam. Im Vergleich zu anderen Werkstoffen weist Torf nur geringe Widerstandsfähigkeit auf, jedoch ist ein Wesen aus diesem Material weitestgehend immun gegen Stichwaffen. Ein Torfgolem kann ein furchteinflößender Gegner sein, denn in einem Moor ist er gut getarnt und dient manch dunklen Hexen- und Druidenzirkeln als Wächter, Jäger oder Aufklärer. Der Golem ist häufig um die 2 bis 3 Schritt groß, überzogen von Moosen, Schlick und Pilzen und kann bei arkan günstigen Bedingungen Jahrhunderte im modrigen Schlamm verweilen, um seine Aufgabe zu erfüllen. Der Torfgolem greift meist aus dem Hinterhalt an, dabei kann ein dicker Holzstamm oder eine Dornenranke anstelle eines Arms als Waffe dienen. Auch von mitgeschleiften Pilzsporen und Blüten, die bei Angriffen ihre Wirkung entfalten, wird berichtet.

Wird der Golem verletzt, kann er sich mit den Gaben des Moores selbst wieder zusammensetzen. Junge Triebe und Pilze überziehen dann den Körper des dämonisch beseelten Dieners und verleihen ihm neue Stabilität. Doch allein der Anblick dieses Wesens mag dazu führen, dass etwaige Angreifer die Flucht ergreifen. Solch ein Ding aus dem Sumpf erscheint dem Flüchtenden als manifestiertes Rachewesen der Natur, sein Brüllen und Schreien geht durch Mark und Bein. Ein Torfgolem kann innerhalb eines Sumpfgebietes eine hohe Geschwindigkeit erreichen, außerdem scheint seine Ausdauer, typisch für Golems, unbegrenzt. Wird der Golem auf ein Opfer angesetzt, jagt er es erbarmungslos bis an die Grenzen des Moores. Außerhalb des Sumpfes setzt sein Verfall jedoch deutlich schneller ein, weshalb ein Torfgolem seine Beute nur über die Grenzen jagt, wenn es ihm ausdrücklich befohlen wird. Ein guter Golembauer versucht seinen Torfgolem vor zu starker

Sonneneinstrahlung und Trockenheit zu bewahren, ebenso vor der dann zwangsläufig einsetzenden Feueranfälligkeit, um seine Lebensdauer zu erhöhen.

Im Ridemoor wacht seit über 450 Götterläufen der Torfgolem *Knarkor* über das Grab seines verstorbenen Erschaffers *Usliwan von Fasar*, der seine Geheimnisse über die Golembaukunst mit in seine modrige Gruft nahm. Bislang ist es niemandem gelungen, das Grabmal zu finden und lebendig zurückzukehren. Bemerkenswerterweise scheinen einige Magier der Akademie zu Riva mehr Interesse an der Entdeckung dieser Hinterlassenschaft zu zeigen, als es von einem Mitglied der Grauen Gilde zu erwarten wäre. Weiterhin berichten Schauergeschichten der Torfstecher von Olat am Nebelmoor von dem intelligenten und böartigen Golem *Romorak*. Dieser macht seit einigen Jahren Jagd auf Menschen und bringt sie zu einem Druidenzirkel, der von dem finsternen *Virion Schwarzblatt* angeführt wird. Manche von diesen Opfern torkeln nach Monaten zurück aus dem Nebelmoor. Sie leiden unter vollständigem Gedächtnisverlust und erinnern sich nicht einmal an ihre eigenen Namen. Was genau die Druiden mit den Entführten machen, ist ungewiss, es kursieren jedoch Gerüchte, dass *Romorak* stetig intelligenter wird.

Werte von Torfgolems

Der Korpus von Torfgolems wird vor allem aus der **Torfschicht in Mooren** zusammengematscht, kann aber auch **Pflanzenreste**, **Morast** und **Schlamm** beinhalten. Torfgolems werden in der Regel nicht veredelt, können aber einen Herzkern aus arkan wirksamem Material aufnehmen. Da dieser nicht fest verankert werden kann, kommt es vor, dass die Veredelung im Kampf frühzeitig verloren geht (siehe *Sonderregel* im Wertekasten).



Mittelgroßer Torfgolem (Großer Torfgolem)

Größe: 1,60 (2,50) bis 2,00 (4,00) Schritt

Gewicht: 160 (250) bis 200 (400) Stein

MU 18 (18) **KL** 7 (7) **IN** 11 (11) **CH** 10 (10)

FF 11 (9) **GE** 13 (11) **KO** 22 (27) **KK** 18 (23)

LeP 80 (120) **AsP** – (–) **KaP** – (–) **INI** 11+1W6 (8+1W6)

AW 6 (3) **SK** 4 (4) **ZK** 4 (6) **GS** 4 (3) (im Sumpf + 8 GS)

Waffenlos: **AT** 11 (9) **TP** 2W6+3 (2W6+9) **RW** mittel (lang)

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I-II (Waffenlos) (Wuchtschlag I-III (Waffenlos))

Talente: Einschüchtern 10 (13), Körperbeherrschung 4 (2), Kraftakt 10 (12), Selbstbeherrschung 18 (18), Sinnesschärfe 3 (3), Verbergen 12 (11)*, Willenskraft 8 (8)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel (groß)

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: 0 (–1)

Erschaffungskomplexität: einfach

Beute: Torf

Kampfverhalten: greift ohne Taktik den erstbesten Gegner an

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

- ◆ **QS 1:** Torfgolems sind abscheuliche Kreaturen, die sich im Sumpf perfekt tarnen können.
- ◆ **QS 2:** Torfgolems verfügen über ein einschüchtern-des Brüllen.
- ◆ **QS 3+:** Torfgolems können ihre feuchte Umgebung nur für kurze Zeit verlassen, denn sonst trocknen sie aus und sind leicht entflammbar.

Sonderregeln:

*) **Tarnung:** Durch sein Aussehen kann der Torfgolem sich in entsprechender Umgebung (Sumpf) gut tarnen. Proben auf *Sinnesschärfe* (*Hinterhalt entdecken* oder *Wahrnehmen*), um ihn zu entdecken, sind dort um –2 erschwert.

Empfindlichkeit gegenüber Hitze und Trockenheit: Ist der Torfgolem zu lange großer Hitze und Trockenheit ausgesetzt, zerbröselt er. Die Meisterin kann entscheiden, dass der Golem dadurch Schaden erleidet. Die Optionalregel zum Verschleiß von Golems durch Umwelteinflüsse (siehe Seite 137) wird hierzu empfohlen. Je nach Situation, etwa bei Wüstensonne, kann der Golem nach Meisterentscheid sogar jede KR oder stündlich den angegebenen Schaden erleiden.

Feueranfällig durch Austrocknung: Hat der Torfgolem mindestens 5 SP durch Austrocknung erlitten, ist er feueranfällig. Schaden durch Feuer wird dann gegen ihn verdoppelt.

Herzkern: Der Herzkern eines veredelten Torfgolems kann durch eine gezielte AT –12 getroffen werden. Ebenso trifft ein Kritischer Treffer den Herzkern. Die Folgen sind zusätzlich 2W6 SP, und eine eventuelle Veredelung wird entfernt.

Schlammregeneration: Gelangt der Torfgolem nach einer Verletzung an mindestens 15 Stein frischen, feuchten Schlamm, kann er damit Reparaturen an sich vornehmen und 1W6 LeP regenerieren. Dies erfordert pro 1W6 LeP 1 Aktion.

Schreckliches Brüllen: Torfgolems können ein schreckliches Brüllen anstimmen und so ihre Gegner das Fürchten lehren und sie lähmen. Hören Helden das Brüllen, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* des Torfgolems und *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) der Helden abgelegt werden. Gewinnt der Torfgolem die Probe, so erleidet der Held pro Netto-QS des Torfgolems 1 Stufe *Furcht* für eine Stunde. Bei zwei oder mehr Netto-QS bekommt der Held zusätzlich 1 Stufe *Paralyse* für eine Stunde. Der Einsatz des Brüllens kostet 2 Aktionen. Die Zustandsstufen durch das Brüllen sind nicht kumulativ. Nach Ablauf der Stunde kann ein Held jedoch erneut davon betroffen werden.

Golem-Regeln: Für Torfgolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).



Wachsgolems

»Golems aus Wachs sind den Menschen in ihrer Erscheinungsform am ähnlichsten. Doch achte stets auf die richtige Temperatur, sonst wird dein Kunstwerk spröde oder zerfließt gar unter dem Einfluss von Wärme zu einer ärgerlichen Pfütze. Beim Kreieren eines Doppelgängers hilft es, einen Abdruck vom Gesicht des zu Imitierenden zu nehmen, bei zu starker Gegenwehr helfen Lederriemen oder eine endgültige Fixierung.«

—aus *Vom Leben in seinen Natuerlichen und Ueber-Natuerlichen Formen*, Zurbaran von Frigorn, Urschrift unter Verschluss in der Stadt des Lichts, 970 BF

Wachs ist vermutlich der am besten zu formende Werkstoff, der im Golembau Verwendung findet. Fehler in der Verarbeitung können leicht behoben werden, gleichzeitig können durch aufwändige Formgestaltung mit Liebe

zum Detail täuschend echte Abbilder von Lebewesen entstehen, die daraufhin vom dämonischen Funken belebt werden. Diese Täuschungen erfordern jedoch Geduld, eine ruhige Hand und hohe Kunstfertigkeit. Der größte Nachteil ist mit Sicherheit die geringe Widerstandsfähigkeit, außerdem können hohe Temperaturen den Wachsfiguren schwer zusetzen.

Wachsgolems trifft man vermehrt im Norden Aventuriens an. Ob die passenden Temperaturen der Grund dafür sind, oder ob es am verzerrten Einfluss der Norbardengöttin Mokoscha liegt, die stark mit Bienen und somit Wachs assoziiert wird, bleibt umstritten. Von der geächteten, norbardischen Magierin *Vujefa Gerkina* heißt es, dass es ihr gar gelungen sei, einen Wachsgolem mit rudimentären magischen Fähigkeiten zu erschaffen. Der Golem *Vladis* ist imstande, seine eigene Form sowie die Form seiner Umgebung geringfügig zu verändern.

Bekannt wurden die Wachsgolems, als während einer offenen Audienz der Bronnjar *Bärleif von Ask* auf seinem Thron dem Schuss einer verborgenen Armbrust zum Opfer fiel. Der Bolzen traf jedoch nicht den Grafen selbst, denn dieser befand sich in Sicherheit in einer geheimen Kammer nebenan. Vielmehr drang der Bolzen in das Auge des Doppelgängers ein. Die Wächter konnten daraufhin den verblüfften Attentäter fassen und hinrichten. Der Wachsgolem, durch den Bärleif mit seiner eigenen Stimme sprechen konnte, stellte insbesondere auf mittlere Distanz eine verblüffend detaillierte Täuschung dar. Es gibt Hinweise darauf, dass in Mengbilla weitere Doppelgänger wohlhabender Personen existieren. Hinter vorgehaltener Hand berichten Augenzeugen von einem Vorfall bei einer öffentlichen Laudatio an den Großemir *Dulhug Ankbesi*. Dieser habe die meiste Zeit regungslos im Schatten gesessen, während ihm Sklaven eifrig Luft zufächelten. Als sich der Großemir dann nach der Rede erhob, blieb eine Hand an der Stuhllehne kleben, was bis heute jedoch strikt geleugnet wird.

Eine ganze Sammlung von Wachsgolems berühmter Persönlichkeiten hat die dem Wahnsinn anheimgefallene Schwarzmagierin *Comtessa Dussaut* in einem weitläufigen Gewölbesystem in den Schwarzen Landen angefertigt. Dort scheinen Persönlichkeiten aus unterschiedlichen Epochen miteinander zu tanzen, zu kämpfen und sich zu lieben. Als Statisten dienen der verrückten Magierin Leichen, die von ihr mit einer dünnen Wachsschicht überzogen wurden. Bislang ist sie für das

Verschwinden von über 30 Personen verantwortlich, die sich in der Nähe von Vallusa aufgehalten haben. Wo sich dieses Theater der schwarzen Magie genau befindet, ist ungewiss. Bislang hat den Weg aus dem Labyrinth nur eine Person gefunden, doch seither ist der arme *Mejef* bei den Noioniten in Festum untergebracht.

Werte von Wachsgolems

Wachsgolems können vollständig aus **Wachs** hergestellt werden und wirken dann besonders lebensecht.

Häufiger wird Wachs jedoch als Veredelung für einen robusteren Korpus verwendet (siehe Fokusregel Seite 104).

Zur Herstellung von Wachsgolems ist die Sonderfertigkeit *Golembauer* nötig (siehe Seite 103).



Kleiner Wachsgolem (Mittelgroßer Wachsgolem)

Größe: 0,60 (1,50) bis 1,20 (2,00) Schritt

Gewicht: 30 (80) bis 70 (130) Stein

MU 16 (16) **KL** 12 (12) **IN** 12 (11) **CH** 12 (11)

FF 12 (11) **GE** 13 (12) **KO** 12 (14) **KK** 10 (12)

LeP 20 (30) **AsP** 32 (32) **KaP** – (–) **INI** 13+1W6 (12+1W6)

AW 6 (5) **SK** 5 (5) **ZK** 2 (3) **GS** 8 (7)

Waffenlos: **AT** 12 (11) **TP** 1W6–1 (1W6) **RW** kurz (mittel)

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Betören 3 (6), Einschüchtern 4 (7), Körperbeherrschung 6 (6), Kraftakt 3 (7), Selbstbeherrschung 18 (18), Sinnesschärfe 3 (3), Überreden 7 (7), Verbergen 12 (10), Verkleiden 14 (14), Willenskraft 8 (8)

Zauber: Transmutare 12 (in dämonischer Tradition)

Anzahl: 1

Größenkategorie: klein (mittel)

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –2 (–3)

Erschaffungskomplexität: einfach

Beute: Wachs

Kampfverhalten: greift ohne Taktik den erstbesten Gegner an

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Wachsgolems können, wenn ein geschickter Erschaffer sie herstellt, fast aussehen wie lebende Kulturschaffende.

☞ **QS 2:** Wachsgolems verfügen über Magie, die sie nutzen können, um ihr Gesicht und ihren Körper zu formen.

☞ **QS 3+:** Vor Feuer haben Wachsgolems Angst, da große Hitze ihre Struktur zerstört.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Hitze: Ist der Wachsgolem zu lange großer Hitze ausgesetzt, schmilzt er. Die Meisterin kann entscheiden, dass der Golem dadurch Schaden erleidet. Die Optionalregel zum Verschleiß von Golems durch Umwelteinflüsse (siehe Seite 137) wird hierzu empfohlen. Je nach Situation, etwa Wüstensonne, kann der Golem nach Meisterentscheid sogar jede KR oder stündlich den angegebenen Schaden erleiden.

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden: Schaden durch Feuer wird gegen Wachsgolems verdoppelt.

Golem-Regeln: Für Wachsgolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).



Golems aus künstlichen Materialien

»Magier erzieht man von Beginn ihrer Ausbildung an dazu, in Strukturen zu denken. Die Folianten sind nach Fachgebieten sortiert, Zauber tragen Merkmale und einprägsame Namen. In den Akademien unterrichten die Lehrenden Schwerpunkte und gehören einer Gilde an. Warum? Weil sich unser Geist festhält. Ärgerst du dich, wenn dein Freund deine wohl-sortierten Notizen durcheinanderbringt? Sei glücklich! Er zwingt deinen Verstand, sich neu auszurichten. Was musstest du zur Elevenzeit aus dem Labor entfernen? Einen Golem aus Abfall? Welch Einfall! Und so günstig. Wie hilft eine zerbrechliche Porzellan-Dienerin? Was braucht Beine oder Flügel, um dir zur Hand zu gehen und wartet auf deinen Lebenshauch? Ich sehe schon – ein fliegender Holzknecht und eine laufende Truhe: Alles steht bereit. Jetzt beweise, dass sich die endlosen Stunden in der Bibliothek gelohnt haben. Der Konstruktionsentwurf schreibt sich nicht von selbst. Verknüpfe deine Wünsche mit dem schon vorhandenen Material, ergänze die Verarbeitungsschritte und Werkzeuge auf deiner Liste. Dir fehlen noch Kenntnisse? Experimentiere einfach, besuche einen Handwerker oder lies ein Fachbuch. Erneuere dich. Erschaffe astrale Kunst, doch lass dir nie sagen, dass etwas nicht möglich ist.«

—Heptaphora, im Gespräch mit einer promovierenden Schülerin über die Spielarten der Golemantie, neuzeitlich

Restebalg & Kunstgesicht

Improvisationstalent und Ambition sind seit jeher die Triebfedern der Golemantie. Immer wenn die Rohstoffe der Natur die Vorstellungen eines Golembauers nicht ausreichend tragen können oder schlicht zu teuer oder nicht verfügbar sind, muss er seine Visionen anpassen – oder die spöttischen Anmerkungen seiner Genossen abschütteln und etwas wahrlich Neues erschaffen. Mit spezialisierten Konstruktionsentwürfen, wie man sie zum Beispiel in Kriegsschmieden in Yol-Ghurmak anstrebt (siehe Seite 28), können die inhärenten Eigenschaften von Werkstoffen manchmal bis an ihr Leistungslimit getrieben werden, sofern ein ausreichend innovativer Geist dahintersteckt. Auf der einen Seite gelingt es manchen Golemanten, den STEIN WANDLE so ideal auf einen bestimmten Konstruktionsentwurf anzupassen, dass besondere Fähigkeitsprofile der Korpusform astral unterstützt werden. Ein Beispiel hierfür ist der flinke Mephir, der als fliegender Spion ideal Gebrauch von seinem leichten Körper und künstlichen Schwingen macht. Auf der anderen Seite stehen Golemanten, die in Bezug auf Materialien keine Lehrbuchgrenzen akzeptieren. Empfindliches Glas und Porzellan? Schrott und Dreck? Das Morgengebäck? Alles kann zum Golem werden, wenn man den Gedanken zulässt und den astralen Aufwand nicht scheut. Golems aus künstlichen Materialien erfordern unterschiedliches handwerkliches Geschick und teils besondere, in Golemwerkstätten eher selten vorhandene Kenntnisse. Gerade dies macht für manche Magier allerdings die besondere Faszination eines solchen Projektes aus.

Von Anfängerglück bis Meisterstück – Schrottgolems

Einige magische Gelehrte rümpfen die Nase, wenn sie von der Planung eines Schrottgolems hören. Üblicherweise beginnt ein Schüler des STEIN WANDLE mit unbedeutenden und günstigen Stoffen, um sich mit dem Zauber vertraut zu machen. Daher ist in konservativen Köpfen diese Art des Golembaus mit dem Kenntnisstand von Anfängern verknüpft und gilt als eine Praxis, von der man sich schnell distanzieren sollte. Inzwischen ist das Interesse an Schrottgolems deutlich gewachsen. Ihr Entwurf ermöglicht stark variable Korpusformen und gilt manchen Theoretikern sogar als gesondert forschungswürdiges Bindeglied zwischen der wissenschaftlich-arkanen und pragmatisch-handwerklichen Herangehensweise. Ramsch und Dreck gibt es schließlich überall, wo Lebende wandeln. Effiziente Golembauer achten stets auf ihre Umgebung, um wiederverwertbare Steinabfälle, Ramsch und gescheiterte Experimente aufzukehren, die sich zur Übung des STEIN WANDLE noch hervorragend eignen.

In den ersten Lehrjahren erhalten Lehrlinge in Mirham nur spärlich Übungsressourcen, wobei den vielversprechenden Kandidaten stets mehr und bessere Werkstoffe zugestanden werden als den eher unterdurchschnittlich talentierten Novizen. Da gerade diese auf Übung angewiesen sind, gleichen ihre ersten Diener meist angeranzten Vogelscheuchen, die aus allerlei Schund zusammengezimmert wurden. Als Verzierung kommen Papier, abgetragene Kleidung oder Stoffzeug in Betracht. Darüber hinaus tun Studierende gut daran, sich bei Handwerkern anzubiedern, da diese ihren Bauschutt freudig gegen einen geringen Obolus abgeben. Der Frühjahrsputz und Besuch beim Steinmetz wird im Haus eines Golembauers selten vergessen. Dabei finden sich fast immer Überreste vergangener Schandtaten, die als Golem einen neuen Zweck erfüllen könnten.

Die Finesse des Schrottgolembaus besteht darin, die einzelnen Objekte effektiv anzuordnen. Mit Hammer und Meißel werden die Bestandteile in Form gebracht. Feilen und Polieren ist an bestimmten Stellen vom Korpus angesagt, um Gliedmaßen zu gestalten oder dem Wesen ein Maul zu verleihen. Einige Baukünstler fertigen sich einfache Rahmen für Teile des Leibs, in die sie zum Stabilisieren Gestein schütten. Je besser der STEIN WANDLE gelingt, desto großzügiger schafft der Zauber es, die Einzelteile zusammenzuziehen und für optimale Mobilität zu verschieben, bevor sie astral an Ort und Stelle fixiert werden. Doch egal, wie sehr der Zauber sich anstrengt, aus Dreck kann auch er kein Gold machen. Schrottgolems werden von Tag zu Tag instabiler, bis sie schließlich völlig zerfallen. Mächtige Golemanten wirken dem entgegen, indem sie den Golem mit der Fähigkeit zur Selbstreparatur ausstatten. Anfängern steht diese Option meist nicht offen, sodass sich in Mirham bisweilen Scharen von abgehängten Novizen einfinden,

um auf neulich zerfallene Schrottgolems zu geiern. Was dem einen heute zerbröseln, ist morgen des anderen neuer Diener.

Eine außergewöhnliche Variante stellt der Schrotzgolem dar. Er besteht nicht wie sein Artverwandter aus Abfall, sondern aus kostbaren Objekten wie Münzen, Geschmeide und Silberbechern. Man findet ihn als Bewacher von tulamidischen Schatzkammern oder Stätten unterhalb von Palästen, die wahrhafte Berge an Reichtümern beinhalten. Dort verjagen Schrotzgolems ungebetene Eindringlinge und Räuber. Es heißt im Untergrund außerdem, dass Magier aus dem Gefolge des Namenlosen güldene Golemdiener zum Schutz ihrer Gemeinschaft und Rituale erschaffen würden. Der allmähliche Substanzverlust des Golems sei dabei gewünscht, da das manipulative Rattengold, welches sie hierfür nutzen, so möglichst viele Leute erreicht, die mit der Zeit dem Dreizehnten hörig werden (siehe auch Seite 112).

Werte von Schrottgolems

Der Korpus von Schrottgolems wird aus beliebigem, kleinteiligem Unrat* zusammengesetzt. Diese Art der Herstellung kann von jedem Amateur bewerkstelligt werden, weshalb die Herstellungsprobe unabhängig vom genauen Material pauschal um +3 erleichtert ist, sofern mit der entsprechenden Fokusregel gespielt wird (siehe Seite 103). Schrottgolems können nicht veredelt werden.

Porzellangolems

Mit Porzellan verbinden viele vordergründig sein zartes und elegantes Erscheinungsbild. Auf dem Tisch erscheint es meist in makellosem Weiß, das gelegentlich von farbigen Verzierungen durchbrochen wird. Ausgangsstoffe sind feiner Ton, Quarz und Mineralien nach Geheimrezept. Diese mahlt der Porzellanmeister einzeln, mischt sie mit Wasser und gießt sie daraufhin in zugehörige Formen. Das Produkt kann auch durch das Drehen auf einer Scheibe Gestalt annehmen, ähnlich dem Töpfeln. Der erste Brand bei hohen Temperaturen führt zu einem noch porösen Rohling. In den weiteren Schritten verfeinert man die Oberfläche unter Erhitzen mit einer flüssigen Glasur. Diese schmilzt und überzieht die Grundstruktur mit einer glänzenden, schützenden Schicht. Zudem hat der Handwerker die Möglichkeit, mit der Wahl des Überzugs die endgültige Farbgebung zu beeinflussen.

Kenner des Verfahrens haben oft nahe der Khôm gelernt oder stammen aus den Regionen am Mhanadi sowie Thalusion. Auch in Aranien und dem Horasreich fördert man jenes Handwerk. Im aventurischen Norden ist zudem das Muster der Valluser Veilchen geläufig, während tiefschwarze Fundstücke aus dem fernen Güldenland stammen. Namhafte Porzellanbrennereien gibt es unter anderem in Unau und Dröl.

* Das Material kann auch wertiger sein. Zum Beispiel ist ebenfalls ein Golem aus Münzen möglich, der verborgen eine Schatzkammer bewacht.

Mittelgroßer Schrotzgolem (Großer Schrotzgolem)

Größe: 1,60 (2,50) bis 2,00 (4,00) Schritt

Gewicht: 150 (800) bis 350 (3.000) Stein

MU 18 (17) **KL** 8 (8) **IN** 10 (10) **CH** 9 (9)

FF 10 (9) **GE** 10 (9) **KO** 18 (20) **KK** 16 (18)

LeP 90 (120) **AsP** – (–) **KaP** – (–) **INI** 8+1W6 (6+1W6)

VW 3 (2) **SK** 3 (3) **ZK** 3 (3) **GS** 4 (3)

Waffenlos: AT 10 (9) TP 2W6+1 (2W6+3) RW mittel (lang)

Trampeln: AT – (5) TP – (3W6+7) RW – (kurz)

RS/BE: 5/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I-III (Waffenlos) (Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Waffenlos))

Talente: Einschüchtern 8 (11), Körperbeherrschung 2 (1), Kraftakt 10 (12), Selbstbeherrschung 18 (18), Sinnesschärfe 5 (5), Verbergen 8 (5)*, Willenskraft 8 (8)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel (groß)

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –2 (–3)

Erschaffungskomplexität: einfach

Beute: Schrott

Kampfverhalten: greift ohne Taktik den erstbesten Gegner an

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Schrotzgolems bestehen aus einer Unzahl verschiedener Objekte.

☞ **QS 2:** Schrotzgolems verlieren Teile ihres Körpers, bis sie irgendwann vollständig verfallen.

☞ **QS 3+:** Schrotzgolems können sich in Ansammlungen von Gegenständen perfekt tarnen.

Sonderregeln:

*) **Tarnung:** Durch sein Aussehen kann der Schrotzgolem sich in entsprechender Umgebung (Umgebung mit viel Schrott oder Krimskrams) gut tarnen. Proben auf *Sinnesschärfe* (*Hinterhalt entdecken* oder *Wahrnehmen*), um ihn zu entdecken, sind dort um –2 erschwert.

Zerfall: Der Schrotzgolem zerfällt sehr schnell. Jeden Tag verliert er 2W6 LeP. Außerdem verliert er pro Tag auch 1 TP bei seinen Angriffen.

Golem-Regeln: Für Schrotzgolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).

Für das Anfertigen eines Porzellangolems sind folglich spezielle Kenntnisse erforderlich. Die Zerbrechlichkeit des Werkstoffes begrenzt die möglichen Baugrößen des Golems. Üblich sind vor allem winzige oder kleine Schöpfungen, die dem bekannten Tafelgeschirr ähneln. Ein solches Tafelwesen wirkt auf den ersten Blick recht

ungefährlich, vermag aber für seinen Meister Toxine und Säuren geschickt zu verwahren. Dabei muss sich der Magier gar nicht um zu große Sorgfalt kümmern: Seiner Kreatur ist ein eigenständiges Trennen der verschiedenen schädlichen Substanzen auf magische Weise möglich, obwohl das Auge nur ein einzelnes Behältnis wahrnimmt. Einen Angriff traut man dem meist niedlich anzusehendem Golem kaum zu, doch sein Giftschuss ist über eine Distanz von mehreren Schritten gefährlich. Kommt jemand auf die Idee, solch ein Wesen zu zerstören, muss er mit einer Überraschung rechnen: Der vernichtete Golem setzt im letzten Moment seinen gesamten Speicher frei, was manchem Recken schlimme Säurenarben im Gesicht einbrachte.

Das konstruierte Geschöpf trifft man an Orten, wo Magie, Alchimie, und Gifte aufeinandertreffen. Größere magische Haushalte in Al'Anfa und Mengbilla erfreuen sich am praktischen und unauffälligen Helfer. Es heißt, dass manche Wohntürme von marasikanischen Zauberern dem Säureknecht ebenso ein Heim bieten. Einige Magier in Tobrien und dem Bornland haben ebenso Gefallen an diesem Golem gefunden, der Kontrahenten auf tückische und nahezu kultivierte Weise schädigt. In der Akademie zu Yol-Ghurmak soll es vor Kurzem gelungen sein, eine puppenhafte Kreatur aus Porzellan mit eingetragenen Intarsien aus magischem Metall zu veredeln.



Winziger Porzellangolem (Kleiner Porzellangolem)

Größe: 0,20 (0,30) bis 0,30 (0,40) Schritt

Gewicht: 2 (2,50) bis 3 (3,50) Stein

MU 14 (14) **KL** 12 (t) (12 (t)) **IN** 10 (10) **CH** 10 (10)

FF 11 (9) **GE** 15 (13) **KO** 10 (12) **KK** 8 (9)

LeP 10 (20) **AsP** - (-) **KaP** - (-) **INI** 9+1W6 (8+1W6)

VW 14 (12) **SK** 3 (3) **ZK** 1 (2) **GS** 8 (7)

Stoß: **AT** 10 (9) **TP** 1W2 (1W3) **RW** kurz (kurz)

Giftschuss*: **FK** 14 (12) **TP** Giftprobe **RW** 1/3/5

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 0 (1), Körperbeherrschung 4 (4), Kraftakt 0 (1), Selbstbeherrschung 18 (18), Sinnes-schärfe 5 (5), Verbergen 10 (8), Willenskraft 8 (8)

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig (klein)

Typus: Golem, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: -1 (-2)

Erschaffungskomplexität: einfach

Beute: Porzellan

Kampfverhalten: versucht, unauffällig zu bleiben, um in einem unbemerkten Moment den Giftschuss einzusetzen

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☛ **QS 1:** Porzellangolems wirken harmlos, sind aber Speicher für Gifte.
- ☛ **QS 2:** Im Inneren des Porzellangolems werden Gifte potenter.
- ☛ **QS 3+:** Bei seiner Zerstörung explodiert der Porzellangolem und gibt das Gift frei.

Sonderregeln:

***) Giftbehälter:** Im Inneren des Porzellangolems kann Gift oder Säure aufbewahrt werden. Durch den Giftschuss setzt der Porzellangolem die Substanz ein. Gifte haben eine um 1 höhere Stufe (maximal 6), wenn sie so eingesetzt werden. Wird das Gift normal entnommen, verliert es die Bonusstufe. Der winzige (kleine) Golem kann 3 (6) Anwendungen Gift oder Säure gleichzeitig aufbewahren. Dabei können Giftarten und Säuren gemischt werden. Der Porzellangolem hält sie in seinem Inneren magisch auseinander.

Giftextlosion: Wird der Porzellangolem zerstört, setzt er in Angriffsdistanz alle Gifte und/oder Säuren in seinem Inneren automatisch gleichzeitig frei.

Empfindlichkeit gegenüber Hiebaffen, Kettenaffen und Zweihandhiebaffen: Schaden durch Hiebaffen, Kettenaffen und Zweihandhiebaffen wird gegen Porzellangolems verdoppelt.

Golem-Regeln: Für Porzellangolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).



Werte von Golems aus Porzellan

Der Korpus von Porzellangolems wird ausschließlich aus **Porzellan** gefertigt. Für die Herstellung des Korpus ist ein *Berufsgeheimnis* nötig, sofern mit der entsprechenden Fokusregel gespielt wird (siehe Porzellan im **Regelwerk** auf Seite 215).

Porzellangolems können veredelt werden, indem zum Beispiel Metallstaub für feine, arkan wirkende Verzierungen eingebrannt wird.

Glasgolems

Das Wissen um die Glasherstellung ist sehr alt und trotzdem nicht jedem Handwerker bekannt. Entwirft ein Zauberer einen Golem aus Glas, ist eine intensive Vorbereitung nötig, denn diese Schöpfung gehört zu den schwierigsten Herausforderungen der gesamten Fachrichtung. Neben Kalk, Pottasche und Mineralen gehören Sandquarze zu den wichtigen Ausgangsstoffen. Das entsprechende Gemisch setzen Glasbläser hohen Temperaturen aus, bis die Schmelze eintritt. Unter den Quarzarten existieren verschiedene Farben, darunter rote, schwarze

und gelbe. Dabei ist Sand aus dem Raschultuswall und der Khôm oftmals im Süden in Gebrauch, wogegen Vulkanglas und Kristalle im Norden verbreiteter sind. Zu den Kniffen der Anfertigung gehört es, Bläschen im Endprodukt zu vermeiden. Diese steigen durch Zusätze im Ofen auf und verlassen schließlich das Material. Das Rohmaterial muss schließlich wieder etwas abkühlen, bis es einen zähen, formbaren Zustand erreicht, in dem der Handwerker durch Ziehen und Blasen, Pressen und Walzen eine Form erzeugt. Zu den typischen Werkzeugen eines Glasbläfers gehört neben Scheren und Zangen auch die sogenannte Bläsepfife.

Das Erwecken eines Golems aus dem spiegelnden Werkstoff bedarf Einiges an Zusatzarbeit: Der Zauberer muss den gewünschten Korpus mit Narrenglas, dem Unmetall Amazeroths (siehe Seite 112), veredeln, was spezielle Kenntnisse erfordert und Risiken birgt. Meistert der Magier all diese Schritte, wird er dafür mit einem imposanten Ergebnis belohnt. Der Hauch von Hesindes Gegenspieler schenkt



Mittelgroßer Glasgolem (Großer Glasgolem)

Größe: 1,60 (2,20) bis 2,10 (3,00) Schritt

Gewicht: 40 (150) bis 100 (200) Stein

MU 18 (18) **KL** 14 (15) **IN** 11 (11) **CH** 13 (13)

FF 12 (10) **GE** 13 (11) **KO** 16 (19) **KK** 16 (19)

LeP 40 (60) **AsP** 32 (40) **KaP** - (-) **INI** 13+1W6 (10+1W6)

AW 7 (5) **SK** 4 (4) **ZK** 2 (3) **GS** 6 (5)

Waffenlos: **AT** 12 (10) **TP** 2W6 (2W6+3) **RW** mittel (lang)

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Zauberer

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos), Wuchtschlag I (Waffenlos); (Wuchtschlag I-II (Waffenlos))

Talente: Betören 8 (8), Einschüchtern 7 (10), Körperbeherrschung 7 (4), Kraftakt 9 (12), Selbstbeherrschung 18 (18), Sinnesschärfe 7 (7), Verbergen 6 (3), Willenskraft 8 (8)

Zauber: Bannbaladin 12, Horriphobus 12, Oculus Illusionis 15, Paralysis 12 (alle in dämonischer Tradition)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel (groß)

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: -7 (-8) (schwebende Variante zusätzlich um -3 erschwert)

Erschaffungskomplexität: komplex (7 AP)

Beute: Glassplitter

Kampfverhalten: versucht mit seinen Zaubern seine Gegner zu verwirren und zu schwächen, bevor er sie angreift

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Glasgolems sind schon allein wegen des Materials selten, aber kaum eine andere Substanz lässt sich schwerer für die Erschaffung von Golems nutzen.

☞ **QS 2:** In Glasgolems soll sich neben der Macht Asfaloths auch Amazeroths Einfluss manifestieren. Glasgolems sollen recht intelligent und des Zauberns mächtig sein.

☞ **QS 3+:** Die größte Schwäche der Glasgolems ist ihr Körper, der zwar gegen viele spitze Waffen widerstandsfähig ist, aber durch Hieb Waffen und andere wuchtige Waffen schnell zertrümmert werden kann.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Hieb Waffen, Ketten Waffen und Zweihandhieb Waffen: Schaden durch Hieb Waffen, Ketten Waffen und Zweihandhieb Waffen werden gegen einen Glasgolem verdoppelt.

Golem-Regeln: Für Glasgolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).



Glasgolems Zauberkräfte, sodass die Wesen Einflussmagie wie den BANNBALADIN und HORRIPHOBUS beherrschen. Zudem können sie die Zauber PARALYSIS und OCULUS ILLUSIONIS wirken, um die Blicke ihrer durch Lichtspiele verzauberten Gegner zu binden, sie zu verwirren und außer Gefecht zu setzen. In Auseinandersetzungen helfen die schneidenden Spitzen der menschengroßen oder hünenhaften Wesen weiter, jedoch gehört die Zerbrechlichkeit des Materials wie bei den Porzellangolems zu den Schwächen des Entwurfs. Aus diesem Grund schenken vorsichtige Zauberer ihrem Golem eine Schreckgestalt, um in Kombination mit dem Furchtzauber einen Angreifer schnell außer Gefecht zu setzen. Zu den krönenden Werken zählt der schwebende Glasgolem, der selbst unter Koryphäen zu großer Anerkennung verhilft. Wie ein Kaleidoskop vermag diese Variante sich tänzelnd zu bewegen und sich nach Bedarf als buntes Fenster oder Mosaik zu tarnen.

Aufgrund seines schwierigen Herstellungsprozesses sieht man ein solches Konstrukt nur selten mit eigenen Augen. Seine Herren gehören daher zu den Spezialisten und Berühmten ihrer Zunft, die beachtliche Zeit und Mühe in die Golemantie investiert haben. Ein früherer Magister der Akademie in Punin soll so ein Meisterstück besitzen. In den dunkeln Gassen Vinsalts munkelt man, dass sich ein Exemplar in der Unterwelt nahe den alten Katakomben Bosparans befinde. Ebenfalls hört man von einem ehemaligen Absolventen des dämonischen Zweigs in Rashdul, dass er einen Glasgolem geschaffen habe und derzeit in Thalusion lebe.

Werte von Golems aus Glas

Der Korpus von Glasgolems wird ausschließlich aus **Glas** gefertigt und muss mit **Narrenglas** veredelt werden. Für die Herstellung des Korpus ist die Sonderfertigkeit *Niederhöllischer Schmied* (siehe Seite 110) sowie ein *Berufsgeheimnis* für die Glasherstellung nötig (siehe **Regelwerk** Seite 215), sofern mit der entsprechenden Fokusregel gespielt wird.

Die Erschaffung von Glasgolems erfordert die Sonderfertigkeit *Golembauer* (siehe Seite 103) und ein *Berufsgeheimnis* (siehe Wertekasten).

Teiggolems

Teig gibt es in unzähligen Varianten. Er ist stets günstig und multifunktional, lässt sich an jeden Geschmack anpassen und auch von Laien in beliebige Formen bringen. Jede Kultur hat ihre eigenen Rezepte, die sich auf Genuss und Präsentation gleichermaßen auswirken. Unter den Golembauern zählen niedliche Teiggolems zu den ersten Versuchen in der Ausbildung, da ihre Herstellung recht einfach ist. Dazu sind nur alltägliche Gegenstände und kaum Erfahrung im Handwerk vonnöten. Geläufig sind eher winzige oder kleine Exemplare, die ihren

Meister in der eigenen Küche unterstützen. Manch ein verwahrloster Student der arkanen Künste wurde schon von seinem golemantischen Kommilitonen gerettet, der dankenswerterweise in seiner Abwesenheit vom Golem Essen für alle zubereiten ließ. Weiterhin ist vorteilhaft, dass sich solch ein Wesen recht geschickt in der Stube und auf Reisen verbergen kann.

Vorsicht ist jedoch bei zu langem Kontakt mit Feuchtigkeit geboten, denn damit beginnt der geschaffene Korpus zu faulen. Insbesondere sollte der Meister sein Teigmännlein nicht dem Regen aussetzen. Hier hilft es dem Zauberer, etwas Teig mit sich zu führen. Bekommt der Golem sein Grundmaterial zu fassen, kann er dieses einfach zur Reparatur absorbieren. Durch den dämonischen Lebenshauch der magischen Erschaffung erhält ein kleinerer Teiggolem weiterhin die Möglichkeit, seinen gammeln Körper als effektives Magengift in Speisen zu mischen.

Einige Gildenmagier hegen bekanntlich einen Hang zum Gigantismus. Entwürfe für Lebkuchengolems in der Größe von Stalltoren und Türmen liegen so säuberlich zwischen Entwürfen für allerlei Kriegsgerät einsortiert in Mirhams Akademiebibliothek und harren ihrer Umsetzung. Diese Giganten können für ihren riesigen Körper zwar nicht ausreichend wirksame Konzentrationen Gift erzeugen, könnten aber mit ihren durchschlagenden Armen eine massive Bedrohung darstellen, so sich jemand erbarmt, einen ausreichend großen Ofen für ihre Herstellung zu improvisieren. Ein verlockender Duft nach Süßigkeiten und Honig würde den Koloss dann ankündigen, Gegner einlullen, und der Golem könnte deren Verwirrung nutzen, um sie einfach zu zertrampeln. Gegen so einen Kontrahenten steht einem Recken das Element Efferds bei: Auch die riesigen Lebkuchenwesen können leicht modern und bröseln, falls ihr Leib mit einer ausreichenden Menge Wasser in Kontakt kommt.



Winziger Teiggolem (Kleiner Teiggolem)

Größe: 0,10 (0,50) bis 0,40 (1,00) Schritt

Gewicht: 0,10 (0,50) bis 0,40 (1,00) Stein

MU 14 (14) **KL** 10 (t) (10 (t)) **IN** 13 (13) **CH** 15 (15)

FF 15 (14) **GE** 14 (13) **KO** 10 (12) **KK** 8 (10)

LeP 20 (40) **AsP** – (–) **KaP** – (–) **INI** 14+1W6 (14+1W6)

VW 7 (5) **SK** 2 (2) **ZK** 1 (2) **GS** 5 (6)

Waffenlos: **AT** 12 (11) **TP** 1W3+2 (1W6+2) **RW** kurz (kurz)

Messer oder Küchengerät: **AT** 11 (10) **TP** 1W3+3 (1W6+3)

RW kurz (kurz)

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 0 (2), Körperbeherrschung 7 (6), Kraftakt 2 (4), Lebensmittelbearbeitung 10 (10), Selbstbeherrschung 16 (16), Sinnesschärfe 12 (12), Verbergen 12 (10), Verkleiden 14 (12), Willenskraft 10 (10)

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig (klein)

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +/-0 (–1)

Erschaffungskomplexität: primitiv

Beute: Teig

Kampfverhalten: versucht, Gegner aus dem Hinterhalt anzugreifen

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☞ **QS 1:** Teiggolems dienen vor allem als Haushaltshelfer und sind eine Spielerei der Golembauer.

- ☞ **QS 2:** Trotz ihres ungefährlichen Aussehens sollte man Teiggolems nicht unterschätzen. Sie können Speisen vergiften und verteidigen ihre Küche bis zur Vernichtung.

- ☞ **QS 3+:** Teiggolems vertragen keinen Regen und lösen sich darin zunehmend auf bzw. verrotten.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Feuchtigkeit: Ist der Teiggolem zu lange Feuchtigkeit ausgesetzt, verrottet er. Die Meisterin kann entscheiden, dass der Teiggolem dadurch Schaden erleidet. Die Optionalregel zum Verschleiß von Golems durch Umwelteinflüsse (siehe Seite 137) wird hierzu empfohlen. Je nach Wassermenge kann der Verschleiß auch deutlich schneller und durchaus doppelt so heftig ausfallen, wie als Durchschnitt in der Tabelle angegeben.

Teigregeneration: Gelangt der Teiggolem nach einer Verletzung an mindestens 1 Stein rohen, frischen Teig, so kann er damit Reparaturen an sich vornehmen und 1W6 LeP regenerieren. Dies erfordert pro 1W6 LeP 1 Aktion.

Teiggift: der Teiggolem kann einen Teil von sich in eine passende Speise mischen und sie vergiften. Er verliert dabei 1W3 LeP.

Stufe: 3

Art Einnahmegift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W3 SP pro Stunde / 1W2 SP pro Stunde

Beginn: 1 Stunde

Dauer: 4 Stunden

Kosten: 20 / 22 Silbertaler

Golem-Regeln: Für Teiggolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).

Großer Lebkuchengolem (Riesiger Lebkuchengolem)

Größe: 3,00 (5,00) bis 4,00 (12,00) Schritt

Gewicht: 150 (500) bis 200 (3.000) Stein

MU 16 (16) **KL** 8 (8) **IN** 12 (12) **CH** 14 (14)

FF 12 (11) **GE** 10 (9) **KO** 16 (18) **KK** 18 (23)

LeP 100 (300) **AsP** – (–) **KaP** – (–) **INI** 8+1W6 (6+1W6)

VW 4 (2) **SK** 2 (2) **ZK** 3 (4) **GS** 4 (3)

Waffenlos: **AT** 10 (9) **TP** 2W6 (2W6+5) **RW** lang (lang)

Trampeln: **AT** 6 (5) **TP** 3W6 (3W6+9) **RW** kurz (kurz)

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I (Waffenlos) (Mächtiger Schlag (Waffenlos), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I (Waffenlos))

Talente: Einschüchtern 8 (12), Körperbeherrschung 7 (6), Kraftakt 10 (12), Lebensmittelbearbeitung 7 (7), Selbstbeherrschung 16 (16), Sinnesschärfe 12 (12), Verbergen 6 (0), Willenskraft 13 (13)

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß (riesig)

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –3 (–4)

Erschaffungskomplexität: komplex (3 AP)

Beute: Lebkuchen

Kampfverhalten: versucht, Gegner zu zertrampeln

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☞ **QS 1:** Lebkuchengolems sind große Varianten der Teiggolems.

- ☞ **QS 2:** Lebkuchengolems wurden vor allem von verrückten Golembauern erschaffen, um ihre Gegner in Angst und Schrecken zu versetzen und zu zertrampeln.

- ☞ **QS 3+:** Lebkuchengolems verströmen einen angenehmen Geruch, der Kulturschaffende anlockt.

Sonderregeln:

Duftender Lebkuchen: In einem Radius von 20 Schritt um den Lebkuchengolem muss jedem Kulturschaffenden eine Probe auf *Willenskraft* gelingen. Misslingt sie, ist der Kulturschaffende in der ersten Kampfrunde gegen den Lebkuchengolem *Überrascht*.

Empfindlichkeit gegenüber Feuchtigkeit: Ist der Lebkuchengolem zu lange Feuchtigkeit ausgesetzt, verrottet er. Die Meisterin kann entscheiden, dass der Lebkuchengolem dadurch Schaden erleidet. Die Optionalregel zum Verschleiß von Golems durch Umwelteinflüsse (siehe Seite 137) wird hierzu empfohlen. Je nach Wassermenge kann der Verschleiß auch deutlich schneller und durchaus doppelt so heftig ausfallen, wie als Durchschnitt in der Tabelle angegeben.

Golem-Regeln: Für Lebkuchengolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).

Werte von Teiggolems

Teiggolems werden ausschließlich aus **Teig** und anderen formbaren **Speisen** gefertigt und können mit anderen Materialien, etwa in Form extravaganter Dekoration, veredelt werden, sofern mit der entsprechenden Fokusregel gespielt wird (siehe Seite 104).

Mephire

Eine optische Ähnlichkeit zum Gargyl besitzt der Mephir, dessen winziger Körper behände von Schwingen umhergetragen wird. Mephire werden in der Regel aus Stein geformt, wobei darin Hohlbereiche ausgespart werden, die mit Vogelfedern, leichten Stoffen oder Teppichresten befüllt werden. Die genaue Materialzusammensetzung kann je nach Region variieren: Einige Zauberer bevorzugen auffälligen und hübschen Marmor, wohingegen manchen anderen ein Gestein aus heimlichem Grau lieber ist. Daneben gibt es auch Golemanen, die vorzugsweise Konstruktionen aus Holz fertigen. Diese sind dann oft detailliert geplant und besitzen mitunter bewegliche Gliedmaßen an Gelenken. Teilweise sind sogar Exemplare mit bespannten Flügeln bekannt. Für Laien können sie wie Spielzeug oder profane Automaten anmuten und sich entsprechend tarnen. Der Mephir ist ein Spionageexperte. Gerade zum Diebstahl von Berufsgeheimnissen und kleinen Mengen wertvoller

Werkstoffe wird er auch in verdeckten Operationen genutzt, um die eigene Forschung voranzutreiben. Von besonderem Wert ist das gute Gedächtnis dieses Golems. Er ist in der Lage, sich eine gewisse Menge an Texten intensiv zu merken und anschließend in einem Bericht aufzuschreiben. In Festum kursieren Gerüchte über einen solchen Flugspion, der delikate Inhalte zwischen Handelshäusern ausgespäht und seinem Zauberer kopiert hat, welche dieser wiederum teuer an die Konkurrenz verkaufte. Meisterin Yolande (siehe Seite 101) wurde oft mit einem Mephir aus grünem Eternenmarmor gesehen, den sie als *Volkhaar* rief und der Berichten zufolge besonders gegen magische Angriffe geschützt war.



Mephir

Größe: 0,20 bis 0,40 Schritt

Gewicht: 5 bis 10 Stein

MU 14 KL 10 IN 10 CH 10

FF 10 GE 12 KO 16 KK 10

LeP 40 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 7 SK 2 ZK 2 GS 5/6 (Stein) oder 7/8 (Holz) (am Boden/in der Luft)

Krallen: AT 8 TP 1W3+1 RW kurz

RS/BE: 8/0 (Stein) oder 4/0 (Holz)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Krallen)

Talente: Einschüchtern 3, Fliegen 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 3, Selbstbeherrschung 18, Sinneschärfe 10, Taschendiebstahl 10, Verbergen 10, Willenskraft 8

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –1 (Stein) (+3 (Holz))

Erschaffungskomplexität: einfach

Beute: Stein bzw. Holz

Kampfverhalten: vermeidet Kämpfe

Flucht: flieht bei der ersten besten Gelegenheit

Magiekunde (Magische Wesen):

- ◆ **QS 1:** Mephire sind kleine flugfähige Golems aus Stein oder Holz, die vor allem für Diebstähle und Spionagemotive eingesetzt werden.
- ◆ **QS 2:** Vor allem in den Dunklen Zeiten wurden in den Tulamidenlanden häufig Mephire von Schwarzmagiern erschaffen, um ihre Konkurrenten auszuspähen.
- ◆ **QS 3+:** Eine größere Gefahr geht von Mephiren nicht aus, aber sie sind trotz ihrer Größe nur schwer zu zerstören.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Axtwaffen (nur Mephire aus Holz): Schaden durch Axtwaffen (einige Hieb- und Stangenwaffen und Zweihandhieb- und Stangenwaffen) wird gegen den Mephir aus Holz verdoppelt.

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden (nur Mephire aus Holz): Schaden durch Feuer wird gegen den Mephir aus Holz verdoppelt.

Feuerimmunität (nur Mephire aus Gestein): Der Mephir aus Gestein ist immun gegen Feuerschaden und nicht brennbar.

Spionagenotizen: Der Mephir kann sich auf Befehl 1 Symbol oder Text von bis zu 1 Seite Länge wie mit einem eidetischen Gedächtnis einprägen und später in Schriftform wiedergeben. Er kann sich auf diese Weise immer nur 1 Text gleichzeitig merken.

Golem-Regeln: Für Mephire gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).



Der Flugagent ist heute vor allem dort auffindbar, wo große Mengen an Heimlichkeiten und Feindschaften bestehen. Die aranische Qabalya der Erben der Gräber kennen ihn ebenso wie viele Magierakademien. Inzwischen verwenden Magier solch ein Geschöpf gerne alternativ zum Gotongi; schließlich erfüllt er beliebig viele Aufträge und lässt sich kostengünstig reparieren sowie immer wieder beleben, solange sein Korpus beim Spähen nicht zerstört wird. Diener Phexens beäugen die gargylähnliche Kreatur aufgrund des dämonischen Hintergrunds kritisch, erkennen aber manchmal seinen Nutzen an.

Werte von Mephiren

Der Korpus von Mephiren wird meistens aus **Gestein** und seltener aus **Holz** gefertigt. Ihr Korpus wird dabei meist mit Federn und Stoffresten ausgestopft, sodass wenig wertiges Material zur Herstellung benötigt wird. Sie können beliebig veredelt werden, sofern mit der entsprechenden Fokusregel gespielt wird (siehe Seite 104).

Um Mephire zu fertigen, ist die Sonderfertigkeit *Golembauer* nötig (siehe Seite 103).

Laufende Truhen

Denkt ein Magier an das Erschaffen einer Laufenden Truhe, wird er sich zuerst mit dem kastenartigen Möbelstück auseinandersetzen müssen. Praktischerweise gibt es solche in unzähligen Varianten kostengünstig zu kaufen. Wer sich ein Exemplar an die eigenen Bedürfnisse anpassen will, wählt in der Regel zugeschnittene Holzbohlen, verstärkt sie mit Beschlägen oder baut sich direkt einen Tresor aus Metall. Idealerweise sind die Bretter bzw. Seiten schon teilweise verlängert, damit sie durch den STEIN WANDLE wie von allein Füße bilden. Neben der Fortbewegung dienen die Fortsätze ebenso zur Distanzierung zu Dreck und Feuchtigkeit. Durch eine Öffnung, die mal mehr wie ein Deckel und mal eher wie ein Maul anmutet, hat man von außen Zugang zum Stauraum. Auch dieser ist zuweilen unterschiedlich gestaltet, sodass Assoziationen zu einem Sarg, Koffer oder Dach naheliegen können. Die Auswahl des Holzes sowie mögliche Verzierungen verraten viel über die Herkunft des Schöpfers. Ebenholz und Mahagoni findet man im Tiefen Süden, Zedern bei Almada und Steineiche in Andergast. Liebevoll angefertigte Intarsien verschönern häufig Truhen in den Tulamidenlanden, während der Norden Schnitzereien bevorzugt. Unter Zauberern sind oft mysteriös anmutende Schriftzeichen beliebt, die nicht selten rein gar nichts bedeuten, Unbefugten aber Flüche und Dämonenwerk vorgaukeln können. Bei der reinen Metallverarbeitung erzeugt man all diese Details in der Regel mit Gravuren.

Der unterschiedlichste Geschmack zeigt sich auch bei der Auswahl der Größe. In der Golemantie sind überschaubare Varianten gängig – von einer Bücherkiste bis zur kleineren Kleidertruhe.

Zauberer erschaffen diese Art von Golem, um wichtige Gegenstände und Schätze vor unbefugtem Zugriff zu verbergen. Nach dem Erwecken mittels astraler Kraft erhebt sich das Möbelstück meist unmittelbar und knarzt mit dem Deckel. Metallkisten sollen stattdessen mit ihrer Klappe schaben.

Innerhalb der Magierzunft wird das bewegliche Wesen teilweise umgangssprachlich auch als Golemhund bezeichnet. Möchten Fremde den Inhalt an sich bringen, wehrt sich der belebte Kasten als Bewacher wie sein Spitzname mit Bissen, Alarm oder läuft sogar davon. Belebte Holztruhen sind besonders anfällig für Angriffe mit Feuer. Wählt ein Gegner Ingerimms Element als Waffe, muss er eventuell in Kauf nehmen, dass sein gewünschtes Beutestück im Inneren ebenfalls beschädigt werden könnte.

Begehrt sind diese Golems besonders bei Zauberern, die häufig auf Reisen sind. Wichtiges Gepäck muss so nicht ständig verladen und bewacht werden, dazu kann es sogar selbst mitlaufen. Jedoch ist die erwünschte Reisegeschwindigkeit zu beachten, sodass einige Magiebegabte bei der Konstruktion ihrer Laufenden Truhe eine erhöhte Schnelligkeit zu realisieren versuchen. In der Schule der variablen Form zu Mirham gibt es eine längere Tradition des Belebens dieser Art von Wesen. Hier helfen seit langem zwei Exemplare Magistra *Heptaphora* (siehe Seite 100) und ihren Kollegen bei weiteren Forschungen.

Werte von Laufenden Truhen

Die Laufende Truhe ist ein besonderer Konstruktionsentwurf, der dahingehend optimiert wurde, Objekte sicher zu verstauen und zu transportieren. In der Regel wird der Korpus Laufender Truhen aus **Holz** gefertigt und mit **Metall** veredelt. Manche Laufenden Truhen bestehen auch vollständig aus Metall.

Die Erschaffung von Laufenden Truhen erfordert die Sonderfertigkeit *Golembauer* (siehe Seite 103).



Kleine Laufende Truhe (Mittelgroße Laufende Truhe)

Größe: 0,40 (0,60) bis 0,50 (0,70) Schritt

Gewicht: 5 (15) bis 10 (20) Stein

MU 14 (14) **KL** 12 (t) (12 (t)) **IN** 10 (10) **CH** 10 (10)

FF 9 (9) **GE** 14 (13) **KO** 15 (17) **KK** 10 (12)

LeP 50 (60) **AsP** – (–) **KaP** – (–) **INI** 6+1W6 (5+1W6)

VW 4 (3) **SK** 3 (3) **ZK** 3 (4) **GS** 5 (6)

Biss: **AT** 10 (9) **TP** 1W6+1 (1W6+2) **RW** kurz (kurz)

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Verbeißen (Biss); (Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Verbeißen (Biss))

Talente: Einschüchtern 4 (5), Körperbeherrschung 4 (4), Kraftakt 4 (6), Selbstbeherrschung 18 (18), Sinnes-schärfe 5 (5), Verbergen 6 (6), Willenskraft 8 (8)

Anzahl: 1

Größenkategorie: klein (mittel)

Typus: Golem, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +1 (+/-0)

Erschaffungskomplexität: einfach

Beute: Holz, eventuell Schätze

Kampfverhalten: versucht, Kämpfe zu vermeiden, es sei denn, jemand will sich der Schätze in der Truhe bemächtigen

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

◆ **QS 1:** Laufende Truhen sind eine Variante der Holzgolems.

◆ **QS 2:** Laufende Truhen bewahren in ihrem Inneren so manchen Schatz auf, verteidigen diesen aber auch, indem sie beißen oder weglaufen.

◆ **QS 3+:** Wie alle Holzgolems sind die Laufenden Truhen empfindlich gegenüber Feuer. Die seltenen Exemplare, die vollständig aus Metall gefertigt sind, weisen diesen Nachteil nicht auf.

Sonderregeln:

Aufbewahrung: In der Laufenden Truhe lassen sich Gegenstände aller Art aufbewahren. Sie verteidigt sie auch ohne direkten Befehl vor Dieben.

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden (entfällt bei Variante aus Metall): Schaden durch Feuer wird gegen die Laufende Truhe verdoppelt.

Packesel: Die Laufende Truhe kann ein Gewicht von bis zu 75 (125) Stein tragen.

Golem-Regeln: Für Laufende Truhen gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).



HOMUNCULI



»Drei Nächte saß ich im Satuariensbusch bei den himmelhohen Blautannen, bis ich sie wieder zu Gesicht bekam. Auf einem abgesägten Mistelstamm lagen Holzlöffelchen bereit, und in des Bronnjaren bester Porzellanschale weichte ein Blutpudding in warmer Milch ein. Dreimal war ich schon eingekickt, bevor endlich Schatten über die mondhelle Lichtung wackelten. Mein liebster Dotz führte auch diesmal die Gruppe an. Er ließ sich neben dem Misteltischchen zu Boden plumpsen und beäugte mit schief gelegtem Köpfchen mein Gedeck. Die anderen besetzten die leeren Plätze und rüsteten sich ihrerseits mit Besteck. Wie befürchtet, sah mein Wurzelkönig heute noch elender aus. Die welken Blätter hingen ihm bis zum Mund herab, sodass ich am liebsten hinübergееilt wäre, um sie beiseite zu halten, während er sich an meiner kleinen Aufmerksamkeit stärkte. Auch sein Gefolge konnte sich kaum aufrecht halten. Meinen kleinen König würde ich immer erkennen, doch bei den anderen vermochte ich kaum zu sagen, ob sie bereits früher meine geheimen Gäste waren. Als Störenfried stellte sich alsbald ein glitschiger Salamander heraus, der Gegenüber vom Wurzelkönig Platz genommen hatte. Seine schrumpelige Haut hing in Falten bis zur Schale herab, über die sich nun alle fünf eifrig hermachten. Was als zivilisiertes Mahl begann, entwickelte sich zusehends zu einem Handgemenge. Als der erste Löffel fiel und Salamanders Schrumpelhände in den Pudding griffen, konnte die Aufregung nur durch einen schrillen Schrei des Wurzelkönigs wieder zerstreut werden. So betäubend war sein Ruf zur Ordnung, dass mir selbst die Sterne auf einmal verschwommen und blass vorkamen. Ein energisches Klopfen seines Löffelzepters beorderte dann die grummelnd kauern- de Bande zurück auf ihre Plätze. Nun war es soweit: Der letzte Tropfen war verspeist und ich war so aufgeregt, dass ich unter meinem Buschversteck hervorkroch. Ich musste sehen, ob mein Tribut gefiel. Gemeinsam beugten sie sich, nun prall und rund und ohne Runzligkeit, über die Schale und raunten einander zu. Salamander, der Verräter, warf schließlich die Schale um und ich dachte schon, ich hätte meine Chance vertan, doch mein Wurzelkönig war gütig und mit drei Schlägen seines Löffels beorderte er das Porzellan zurück an seinen Platz. Wieder beugten sich die Männchen über den Misteltisch und verbargen ihr Ritual vor meinen Augen. Als sie schließlich wieder in ihr Waldreich verschwanden, kroch ich hinüber. Und siehe da! Bis zum Rand glänzte ein Elixier verheißungsvoll in meines Bronnjaren Schale. Ich habe meinen Wurzelkönig in dieser Nacht das letzte Mal gesehen; meinen Bronnjar jedoch ebenso.«

—aus dem Tagebuch einer bornischen Leibeigenen, 1043 BF

Von Wurzelmännchen und Schrumpelpantschern

Homunculi sind ein kurioser Sonderfall unter den magischen Wesen. Man ist sich recht einig, dass Homunculi zu den künstlichen Wesen zählen, da sie erwiesenermaßen durch Alchimie erschaffen werden können. Manch ein Gelehrter glaubt, ihr Ursprung läge im Labor eines Menschen. Doch Volkslegenden aus dem Mittelreich und dem Bornland berichten von feenartigen Wesen, die der Beschreibung von Homunculi sehr nahe kommen. Gerade die bekannteste Homunculusart, der Alraunige, taucht in Zusammenhang mit Hexenfesten und reisenden Kräuterkundigen in Zeugenberichten auf. Auch hier ist die Nähe zu Kulturschaffenden offensichtlich; eine handfeste Erklärung für Legenden von Wurzelmännchentreffen bei Mondenschein und verwaiste Miniaturwerkstätten in ausgehöhlten Baumstämmen liefern sie jedoch nicht. Ob irgendwo in Aventurien von ihren Erschaffern befreite Homunculi leben oder gar natürlich geboren werden, ist ungeklärt (für weitere mögliche Hintergründe siehe **Patzner bei der Homunculuserschaffung**, Seite 121). Das hier zusammengetragene Wissen entstammt der Beobachtung von künstlich erschaffenen Homunculi.

Homunculi sind demnach belebte Wesen, die denjenigen dienen, die ihnen einen Willen, oder Lebenssinn, eingehaucht haben. Anders als Golems werden Homunculi jedoch nicht aus toter Materie wie Stein, Sand oder gar totem Fleisch zusammengesetzt. Stattdessen handelt es sich bei einem Homunculus um ein Wesen, das bereits vor der Einflößung eines fremden Willens lebendig war. Neben dem Alraunigen, der aus einer solchen vage menschlich aussehenden Wurzel erhoben wird, sollen kleine Tierhomunculi an der Seite namhafter Gelehrter gesichtet worden sein. Mithilfe eines alchemistischen Rituals pflanzt der Erschaffer einem solchen pflanzlichen oder tierischen Wirt eine Art Kopie seiner Persönlichkeit, Ambitionen und Fähigkeiten ein und erhebt so ein kleines Ich, das ihm innerlich und äußerlich ähnelt. Der Leib des Homunculus muss durch das Blut seines Erschaffers genährt werden, um nicht zu vergehen. Dafür gewinnt der Alchimist einen Helfer, der, je nach Güte des Erschaffungsrituals, seinem eigenen Intellekt nahekommt oder sogar ebenbürtig ist. Zum Unbehagen manches jungen Homunculuserschaffers hören Homunculi in der Regel auf den Namen ihres Herren und zeigen einiges an Unverständnis, wenn sie sich anders ansprechen lassen sollen. Schließlich teilen sie ihr Blut und einen beachtlichen Teil ihres Verstandes mit ihrem Meister – sich seinen Namen zu leihen, begreifen sie da als ihr Recht.

Homunculi sind samtig weich und faltig, sodass sie gleichsam wie frisch Geborene und Greise anmuten. Werden sie nicht gut gepflegt, erschlafft ihre ohnehin schrumpelige Haut zusehends und hängt in Falten hinab, die bald hinter ihnen hergezogen werden, als wollten sie ihrer Existenz entfliehen. Nach dem Blutmahl werden sie dagegen rundlich prall und tippeln geschäftig motiviert umher. Oft stolpern sie über ihre winzigen Füße, die sie zwar aufrecht auf zwei Beinen halten, aber kaum zu Eleganz befähigen. Das Erschaffungsritual stattet den Wirt zudem mit Patschehändchen aus, deren Form nie auf die beachtliche Fingerfertigkeit der kleinen Tüftler schließen lassen würde. Und diese brauchen sie, denn Handwerk jeder Art ist das Lebenselixier der Homunculi. Besonders die Alchimie hat es vielen von ihnen angetan und sie verfolgen neugierig alle Handgriffe ihres Erschaffers, um zu lernen und helfend



ezuzugreifen. Mit Feen werden Homunculi vielleicht deshalb oft in Verbindung gebracht, da sie wie die *Winzlinge*, ein chronisch schlecht gelauntes, daumengroßes Feenvolk, hinter dem Rücken ihres Erschaffers böse Witze raunen und mitleidlos jeden Fehler kommentieren. Ein Homunculus ist immer hilfreich und nie nett.

Die homunculische Lebensart

Der alleinstellende Vorteil eines Homunculusdieners besteht in seiner Selbstständigkeit. Vor sich hin klappernde Automaten und stur voranschreitende Golems sind nicht zu eigenständiger Beschäftigung fähig. Ihre Körper werden zwar unermüdlich von magischer Macht vorangetrieben, doch im Geiste sind sie steif und antriebslos. Ihnen fehlt das Leben, welches einen Homunculus mit dem Hauch der Ambition erfüllt.

Doch wie alles im Leben ist auch dieser Segen ambivalent beschaffen. Ein Homunculus ohne befohlene Arbeit und regelmäßige Erfolgserlebnisse murren und tobt. Er beginnt eigenständig Projekte, nur um sie erbost wieder zu vernichten, stürzt Mobiliar um, besäuft sich mit ungesicherten Substanzen, sucht sich Feengesellen, verbrüdet sich mit Mindergeistern, versucht mit Dämonen zu paktieren, fängt Streit mit Vertrautentieren an und schmolzt wie ein Kind, wenn sein Herr schließlich nach Hause kommt und dem Chaos Einhalt gebietet. Im Kern seines Körpers steckt nämlich ein belebender Funke, den er von seinem Erschaffer vermacht bekommt: Kreativität. Wird diese gewaltige Kraft nicht gepflegt, so wird aus einem Homunculus bald ein wahnsinniger Forscher, der sich mal betreibt und mal manisch in selbstgewählte Projekte stürzt, die ihn schließlich in den Ruin treiben.

Um dies zu verhindern, tut ihm wohldosierte Geselligkeit gut. Der produktivste Homunculus ist einer, der in seinem Erschaffer einen Forschungspartner zum Dialog findet. Gemeinsam können sie Großes vollbringen, denn in jedem Homunculus steckt das Potenzial eines Meisterhandwerkers. Je besser sein Erschaffer seine Künste beherrscht, desto effektiver imitiert der Homunculus dessen Werk. Mit einem klaren Ziel vor Augen arbeitet ein Homunculus ohne Unterlass, identifiziert selbst nötige Meilensteine zum Erfolg und tut alles in seiner Macht Stehende, um die Vision seines Herren wahr werden zu lassen. Der Alchimist kann seinem Homunculus so eine Idee für ein neues Projekt beschreiben und alles weitere in die kleinen schrumpeligen Hände seines Gehilfen legen.

Es sollten jedoch bereits alle nötigen Instrumente und Werkstoffe vorliegen, denn der mürrische Diener fällt schnell in seine unangenehmsten Charakterzüge zurück, wenn die initiale Motivation durch schlechte Vorbereitung getrübt wird. Das Gefühl, mit einem Haufen Arbeit zurückgelassen zu werden, ohne bei dessen Vorankommen unterstützt zu werden, verleitet so machen Homunculus zu trotziger Sabotage. Fehlen Ingredienzien für ein Elixier oder finden sich nur billige Substitute am Arbeitsplatz, so wird ein Homunculus seinem Herrn mit Freude ein Süppchen brauen, das ihm noch

lange bitter schmeckt. Mal genügt ihm das absichtliche Verschwenden von Materialien oder eine verschlechterte Elixierqualität, in seltenen Fällen geht er in seinem Zorn jedoch bis zu rigoros geplanten Patzern.

Jede Homunculusart ist unterschiedlich anfällig für solch kindisches Verhalten und immer spielt es keine unerhebliche Rolle, wie der Erschaffer selbst auf ähnliche Situationen reagieren würde. Von einem kleinen Schrumpelmännchen stets den Spiegel vorgehalten zu bekommen und so die eigenen Schwächen kennenzulernen, ist dabei eine Besonderheit der Beziehung zwischen Forscher und Homunculus, die von einigen Gelehrten ausdrücklich geschätzt wird. Dahinter steckt der Traum vom perfekten Assistenten, der das gemeinsame Werk beflügelt und kritisch hinterfragt – seinen Meister jedoch nie überholt oder verrät. Trotz des Schabernacks, zu dem Homunculi fähig sind, sind sie loyal und würden eher sterben, als eines der Geheimnisse ihres Meisters zu verraten oder ernsthaften Schaden anzurichten.

Der Assistent aus dem Kolben – Die Geburt der Homunculi

»Zunächst sei, gemäß dem Leitsatz *forma spiritus parem*, eine Wurzel gewählt, die dem Erweckenden in Wesen und Gestalt nahekommt. Insbes. achte man dabei auf die Zahl und Struktur der *membra*, die Beschaffenheit und Sättigung der *folia* sowie die Benetzung und Viskosität des *sucus*, wobei Letzterer unbedingt ohne invasive Maßnahmen zu beurteilen ist! Es sei der *radix* anschließend Gelegenheit gegeben, sich im Lebenssaft des Erweckenden mit dessen *Sikaryan* zu erfüllen, doch darf sie im Folgenden keinesfalls eine *ruptura* aufweisen! Es sind die *folia* der Pflanze zu beschreiben mit den passenden Symbolen (cf. hierzu die Appendix), zu nutzen sei dazu nichts anderes als eine *suspensio* aus kalzinierten Pflanzenresten in der *saliva* des Erweckenden, wozu bei der Wahl der *stirpes* stets das *finis facinora* beachtet werden muss, sodass die herangezogenen *herba* der *natura* des Erweckenden gleichermaßen so *parachrom*, *homosmisch* sowie syntaktil seien wie möglich. Cf. hierzu die zuvorderst erörterten Lehren zur *sympathetischen Substitution*. Im Falle, dass all diese Anweisungen vollständig und ohne Fehl befolgt werden, wird die *mandragora* alsbald ihren ersten Schrei ausstoßen. [...]«

—aus dem *Codex Rei Cogitantis*, 1042 BF

Die Kunst der Erschaffung eines Willens in willenloser Materie, der eigenständig Diskurs und Schöpfung anstrebt und menschenähnliche Intelligenz besitzt, zeichnet den Homunculus als eine der größten Errungenschaften der Alchimie aus. Für die Prozedur müssen seltene und teure Ingredienzien sowie ein Wirtskörper beschafft werden. Am schwierigsten ist es jedoch, die nötigen Informationen über das Rezept zu sammeln, welches nicht nur weitgehend unbekannt, sondern moralisch umstritten ist.

Um das Geheimnis der Erschaffung eines Homunculus zu entschlüsseln, muss ab dem Jahr 1042 BF theoretisch

Der Codex Rei Cogitantis

Sprache und Schrift: Bosparano und Garethi in Kusliker Zeichen

Preis: nicht käuflich, Einsicht nach Anmeldung und Eignungsprüfung, angebliche Teilabschriften kursieren auf dem Schwarzmarkt Mirhams

Fachgebiet: Alchimie, Magiekunde, Pflanzenkunde
Im akademisch kontrovers diskutierten *Codex Rei Cogitantis* werden eine Vielzahl theoretisch möglicher Homunculi diskutiert. Dabei handelt es sich um eine alchimistisch künstlich erschaffene Wesenheit, die per Blutmagie einen Wirt in Besitz nimmt, um den Intellekt ihres Erschaffers zu simulieren. Homunculi sind kreative Meisterhandwerker. Der *Codex Rei Cogitantis* transportiert die Legende erstmals in den Bereich der akademischen Forschung. Es bietet jedoch nur ein einziges konkretes „Rezept“, nämlich eines für die Erschaffung eines Alraunigen Homunculus.

Kritiker werfen dem Werk eine ilaristische Agenda vor. Über die Identität des anonymen Verfassers wird spekuliert. Je ein handschriftliches Exemplar wird in den Niederlassungen des Bunds des Roten Salamanders in Brabak und Fasar, in der alchimistischen Fakultät an der Universität von Al'Anfa, der Niederlassung der Gilde der Alchimisten zu Mengbilla, der Schule der variablen Form der Unbelebten Materie zu Mirham, der Dunklen Halle der Geister zu Brabak und, Gerüchten zufolge, der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak aufbewahrt.

Um das Werk vollumfänglich intellektuell durchdringen zu können, müssen regeltechnisch folgende Werte mindestens erreicht worden sein: Alchimie 12, Magiekunde 10, Pflanzenkunde 12, Sagen & Legenden 10.

lediglich ein monumentales Werk namens *Codex Rei Cogitantis* gelesen und verstanden werden. Dieses wurde anonym in mehreren Abschriften etwa zeitgleich bei zentralen Forschungsstätten der Alchimie und Golemantie eingereicht, mit der Bitte, es zum Gedeih der Wissenschaft für Fakultätsmitglieder zu veröffentlichen. Wer es verfasste, ist bis heute unbekannt. Der Codex offenbart Interessierten das vollständige Rezept zur Erschaffung eines Alraunigen Homunculus. Andere Homunculusarten gehen auf experimentelle Rezeptvariationen namhafter Alchimisten zurück und können normalerweise nur bei ihnen gegen einen Gefallen erworben werden.

Als Wirtskörper wird ein Lebewesen benötigt, das kein ausgeprägtes Bewusstsein besitzt, welches dem magisch eingeflößten Willen Konkurrenz machen könnte. Die einfältige Alraunenwurzel ist daher ein idealer Kandidat. Auch eine optische (implizit: essenzielle) Ähnlichkeit zum Homunculuserschaffer ist dem Gelingen des alchimistischen Prozesses zuträglich. Alraunen wird in

Legenden oft ein bizarr menschliches Antlitz angedichtet und auch vielen Tieren, etwa Hunden, wird bisweilen eine zunehmende Ähnlichkeit zu ihrem Herrchen nachgesagt. Das homunculische Erschaffungsritual steigert dies noch einmal erheblich. Tatsächlich beweisen die vielfältigen tierischen Homunculusvariationen, dass Wesen aus Fleisch und Blut besonders gut als Wirt geeignet sein können, sofern sie alle nötigen Voraussetzungen erfüllen. Homunculi leiden unter stetiger Blutarmut, da der Lebenssaft ihres Erschaffers das Medium für ihre magische Existenz darstellt. Wie Dünger treibt er die Entfaltung des homunculischen Intellekts voran, braucht seinen Nährwert jedoch mit der Zeit auf. Die über den alchimistischen Prozess quasi eingekochte magische Struktur, die dies ermöglicht, schwindet ohne dieses Medium zusehends. Bei der Alraune, deren Blutvorrat wie Wasser im Wurzelkörper gespeichert wird, geschieht dies schnell und betrifft alle Körperfunktionen. Ohne die blutgenährte Magie wird sie steif und kehrt zu ihrem Ursprungsstadium zurück. Ein tierischer Körper kann das Blut des Erschaffers besser halten. Das Tier als solches lebt und gedeiht mit oder ohne die Nahrung, verliert mit schwindender Besessenheit jedoch jeglichen Grips.

Wie eine gute Schlammkur kann das Bad in einer Schüssel Blut den Homunculus von der Lethargie zurück ins Leben rufen. Werden ihm dabei noch verheißungsvoll größenwahnsinnige Ideen ins Ohr geflüstert, tobt er bald wie im Delirium, bis ein entsprechendes Meisterwerk das Licht der Welt erblickt. Wie dieses Meisterwerk beschaffen ist, hängt dabei stark vom Wirtskörper des Homunculus ab. Die Kombination aus imitierter Persönlichkeit des Erschaffers und durch den Körper gegebene Urtriebe prägt die Verhaltensmuster und Talente des Wesens. Im Folgenden seien daher die bisher bekannten Homunculusarten mit ihren Eigenheiten vorgestellt.

Homunculusarten

»Endlose Rezepturen habe ich perfektioniert, doch du überraschst mich immer wieder mit deiner Ingenuität. Nur dein Gesicht ... wahrlich blamabel. Tja, wo nichts zu retten ist, kann auch nichts verloren gehen. Ich ziehe mich zurück. Informiere mich, wenn deine Versuchsreihe abgeschlossen ist. Stell nur sicher, dass du dicht bei meinem Gesellen stehst, wenn die Reaktion kulminiert. Viel Glück, jedenfalls. Ach, und: Du warst teuer, wage es nicht, zu sterben.«

—Menchal ak'Taran zu seinem Homunculus Lemmini, 1044 BF

Alrauniger Homunculus

Der Alraunige Homunculus war der erste seiner Art und kann daher von sich behaupten, das verlässlichste Erschaffungsrezept zu besitzen. Sein Alraunenleib ist recht leicht zu beschaffen, wenn man weiß, wo man suchen muss, sodass nur das Sammeln von genügend Eigenblut das Ritual der Erhebung bisweilen verkompliziert. Der Alraunige benötigt sehr viel davon und geht auch nach der Erschaffung schnell ein, wenn

er nicht regelmäßig in Blut gebadet wird. Wie eine Rahjasine schrumpelt sein Körper sonst von Tag zu Tag immer mehr, bis schließlich nur eine holzige Wurzel zurückbleibt, die kaum von ihrem Ursprungszustand als profane Pflanze zu unterscheiden ist. Gegenüber Fremden ist der Alraunige scheu und lässt sich steif zu Boden fallen, sobald er entdeckt wird. Manches Labor und Beet hat so einen unerkannten Aufseher, der über jede Störung Buch führt und wichtige Instrumente im Notfall erbittert verteidigt.

Inmitten des bewucherten Hauptes des Alraunigen Homunculus steckt ein aggressiv kreativer Geist. Er ist die ambitionierteste Homunculusart und strebt stets nach Innovation in seinen Spezialgebieten. Allem voran ist dies die Alchimie, wobei er neben dem Brauen von Elixieren auch Expertise im Zubereiten von nahrunghaften Speisen besitzt. Er kann jedes Rezept erlernen und umsetzen, das ihm sein Erschaffer zeigt, weiß im Bereich der Pflanzenkunde zu beraten, Ingredienzien zu beschaffen und Vergiftungen zu behandeln. Auch bei theoretischen Forschungsfragen ist er ein wertvoller Gesprächspartner. Er kann sowohl Wissen zur Magie-

kunde beitragen als auch Berechnungen für Rezepturen und Substituierungen anfertigen und nützliche Diagramme zeichnen. Selbst einen Bannkreis oder andere komplexe Zaubersymbole kann er für seinen Erschaffer vorbereiten, obwohl ihm die arkanen Möglichkeiten zu deren Aktivierung fehlen. Von anderen Homunculi hebt ihn sein grüner Daumen ab, da er sogar solche Pflanzen heilen kann, für die kein



Gärtner eine Rettung kennt. Allein der Alraunige Homunculus vermag es zudem, Alraunenbeeren an seinem Haupt wachsen zu lassen, welche die Qualität von Elixieren augenblicklich verbessern.

Salamandrischer Homunculus

Wird statt einer Alraune ein junger Salamander als Homunculus erhoben, so entsteht ein Salamandrischer Homunculus. Die Wahl des Salamanders als Homunculuswirt kommt nicht von Ungefähr. Er ist das Symboltier der Alchimie und gilt einigen als magisch durchdrungenes Wesen. Das Blut des Alchimisten verschafft dem winzigen Lurch einen Wachstumsschub, sodass er sich bequem auf einem Paar breiter Schultern drapieren kann. Er watschelt auf den Hinterbeinen, flitzt aber auch mal auf allen Vieren umher, wenn ein Giftkessel überzukochen droht. In seinen grundlegenden Charakterzügen ähnelt er allen anderen Homunculi, wobei seine wenigen Augenzeugen, allen voran *Saranya Klippstein* (siehe Seite 118), ihm eine besondere Veranlagung zu recht schwarzem Humor nachsagen.

Der fleischige Körper des Salamandrischen Homunculus bietet einige Vorteile im Vergleich zur Physiologie des alraunigen Vorbildes. Da sein Körper in der Lage ist, sich eigenständig mit Blut und allen nötigen Nährstoffen für ein funktionierendes Köpfchen zu versorgen, dienen ihm die Blutbäder vordergründig zum Erhalt seines Intellekts. Ein Salamandrischer Homunculus stirbt nicht zwangsläufig, wenn er von seinem Erschaffer nicht mit Blut versorgt wird; er wird nur schwächer und dämlicher, bis er sich zum natürlichen Stadium seines tierischen Wirts zurückentwickelt. Gönnst der Erschaffer

ihm wieder ein Blutbad, hat er sich bald erholt und findet zu seinem höchstintelligenten Ich zurück.

Das Erschaffungsrezept des Salamandrischen Homunculus ist nahe mit dem des Alraunigen verwandt. Seine größten Talente liegen ebenso im Bereich der Alchimie, wobei der Salamandrische der unumstrittene Experte für Gifte ist. Manche Alraunige besitzen die Fähigkeit, Vergiftungen magisch zu heilen. Umfassendes Hintergrundwissen haben sie deshalb nicht automatisch. Der Salamandrische triumphiert hier mit enzyklopädischem Wissen im Bereich der Heilkunde von Giften, ihrer Gewinnung, Verarbeitung, Herstellung und Intensivierung mit arkanen Mitteln. Er kann Gifte heilen, schwächen, stärken, ihre Wirkung anhalten, nach Belieben wieder aktivieren und sogar von einem Opfer auf ein anderes übertragen. Er wäre der perfekte Attentäter, wäre er nur nicht immer so schlecht gelaunt. Zuletzt ist ihm eine eigentümliche Symbiose mit dem Element Feuer zu eigen. Zur Verteidigung bringt er seinen Körper zum Glühen, sodass Angreifer wie von brodelnder Säure verätzt werden. Auch das Erwärmen von Kesseln ist ihm ein Leichtes.

Homunculushündchen

Das Homunculushündchen geht aus einem Welpen hervor, der – wie üblich – nach Rezept den Intellekt seines Blutspenders erbt. Anders als seine Artgenossen hat er sich keinem Fachgebiet besonders verschrieben. Als Haushaltshelfer, Koch und Wächter kümmert er sich wie ein kleiner Hausmeister um alle Belange einer beliebigen Ortschaft. Dabei geht er weniger kritisch mit den Unzulänglichkeiten seines Meisters um, duldet



jedoch selbst von diesem keinen Verstoß gegen einmal etablierte Hausregeln. Das Homunculushündchen ist praktisch orientiert, möchte Ordnung halten und ist von allen Homunculi am wenigsten durch Innovation zu begeistern. Für Forscher und Helden, die sich um Verwaltung und Sicherheit nicht kümmern wollen, lohnt es sich, ein Homunculushündchen aufzunehmen. Seine Treue ist unerschütterlich, sein Wille stark und sein Näschen hilft bei der frühzeitigen Erkennung jeglicher Gefahren. Er ist die gute, wenn auch unfreundliche, Seele eines Haushalts und ein exzellenter Zuhörer. Wer sich zu einem Gespräch mit seiner leise kläffenden und fiependen Stimme einlässt, spürt bisweilen lange mitgeschleifte Lasten von sich abfallen. Aber auch spontanes Ungemach weiß er auf magische Weise zu vertreiben. Als Nachtwächter blüht das Homunculushündchen auf. Oft sucht es sich einen klappernden Gegenstand, um seinen Erschaffer über Gefahren zu informieren und Feinde in die Flucht zu schlagen. Auf den ersten Blick wirkt das knautschige Hündchen mit seiner Bimmel vielleicht wenig einschüchternd. Doch seine magischen Fähigkeiten sind in der Lage, Terror in den Herzen von Hausfriedensbrüchigen zu säen. Wird es einmal brenzlich, so kann das Homunculushündchen einen wertvollen Gegenstand verschlucken und spurlos verschwinden lassen. Schlüssel, Forschungstagebücher und perfekte Elixiere sind so vor jeglichen Dieben sicher. Sein Geruchsgedächtnis ist beachtlich und keine Illusion vermag ihn zu täuschen. Mit einem Schniefen durchleuchtet er sein Gegenüber und erkennt selbst die Natur magisch verschleierter Wesen. Das erste Homunculushündchen könnte laut eines von Abenteurern im Bornland geborgenen Tagebuchs als Hausdiener der Golemantin *Varessia von Yolanden* (siehe Seite 120) geschaffen worden sein.

Homunculus Lemmini

Der etwas hochtrabend Homunculus Lemmini genannte Lemming-Homunculus verdankt seine Besonderheiten einem recht unscheinbaren Nagetier, dem sonst kaum Beachtung geschenkt wird. Legenden berichten von einem Fluch, der die Nachkommen des Tierkönigs der Lemminge mit außerordentlichem Pech strafft. Abgesehen von dieser kuriosen historischen Randnotiz, handelt es sich um eine dem Hamster ähnliche Tierart, die als Homunculus fast völlig nackt daherkommt und zugegeben erbärmlich anmutet. Durch das Blut des Erschaffers mit Selbsterkenntnis gestraft, ist sich der Homunculus Lemmini seiner schicksalhaften Pechsträhne mehr als bewusst. Er ist ängstlich und vorsichtig, aber äußerst sinnesscharf. Wohin er auch geht, alles Schlimme, das passieren kann, wird ihm widerfahren. Der Vorteil für alle anderen ist, dass sie vom Schicksal verschont werden. Ein Alchimist, der sich mit gefährlichen Substanzen beschäftigt, profitiert so von einem indirekten Schutzschild, wann immer der kleine Gehilfe sich in Gefahrenreichweite befindet. Zu seinem Glück ist der Homunculus Lemmini äußerst widerstandsfähig und schmerzresistent. Borons Hallen entgeht er durch

einen dem Gott gefälligen Schlaf, der zwar Blutressourcen fordert, den Homunculus aber unversehrt auferstehen lässt. Auch als Testsubjekt bietet sich der Homunculus an, da er die Wirkungen unbekannter Substanzen und Prozesse beschreiben und nach seiner Erfahrung präzise analysieren kann, aber selten an ihnen zugrundegeht. Unsterblich ist jedoch auch dieser Homunculus nicht und ebenso wie alle tierischen Homunculi benötigt er regelmäßig Blut, um seine Fähigkeiten zu erhalten. Gerade bei der Optimierung von mechanischen Apparaturen kann er seine Intelligenz beweisen, denn der Homunculus Lemmini besitzt ein ausgezeichnetes Verständnis jeglicher Kräfte der Sphären, die ihm tagtäglich nach dem Leben trachten. Selbst zu possierlichem Gaukelspiel befähigt ihn diese Gabe. Eine grausige Pointe lässt selten lange auf sich warten. Auch als Assistent für Medici kann er dienen, da ihn die täglichen Unfälle bestens im Versorgen von Wunden schulen. Hilft alles nichts, macht er große Augen. Selbst Schicksalsgott Aves scheint beim effektiven Betteln des Lemmings manchmal ein Auge zuzudrücken.

Die Erschaffung von Homunculi ist ohnehin ein moralisch umstrittenes Thema. Der Homunculus Lemmini zeigt aber, dass auch innerhalb des Zirkels der Homunculuserschaffer durchaus Gradienten der Grausamkeit existieren. Das einzige bekannte Exemplar wurde von *Menchal ak'Taran* (siehe Seite 119) erschaffen.



Flatter-Homunculus

Der Flatter-Homunculus ist ein Philosoph. Seinem Wirt, der Flatter- oder auch Fledermaus, wird in Aranen eine unheimliche Fähigkeit zur Hellsicht nachgesagt, die wohl mit der Assoziation zum Gott Phex einhergeht, der dort auch als Gott der Magie verehrt wird. So überrascht es kaum, dass der Flatter-Homunculus einen sechsten Sinn für die Analyse von arkanen Matrizen besitzt. Er ist Experte für schadhafte Magie und Flüche und kann seinem Erschaffer das Wirken ebensolcher erleichtern. Dies bewerkstelligt er durch seinen übersinnlichen Ortungssinn, der Störfaktoren im arkanen Fibrillennetz aufspüren und ihre Quelle gezielt identifizieren kann. Mit wenigen Handgriffen kann sein Herr dann den Ritualaufbau neu arrangieren, den Astralfluss zerstreute Objekte entfernen und nützliche Foki an Schlüsselpositionen anbringen. Auch auf schlecht ausgeführte Zaubergesten und genuschelte Formeln weist er hin, sodass sein Erschaffer langfristig zu perfekter Form erzogen wird.

Wie die anderen Homunculusarten bringt der flatternde Diener seine Kritik dabei alles andere als schonend hervor. Er sinniert gerne lautstark über seine neuesten



magietheoretischen Theorien und verzeiht seinem Erschaffer kein schlecht konstruiertes Argument. Als Advocatus Diaboli mischt er sich gerne in Angelegenheiten ein, die seinen Horizont übersteigen, wobei sein Rezept andeutet, dass ein meisterlich erschaffener Flatter-Homunculus den Intellekt seines Erschaffers sogar übertreffen könnte.

Die Flugfähigkeit macht den Flatter-Homunculus zu einem passablen Spion. Es ist ihm ein Leichtes, Ziele zu orten und zu beschatten. Nur die für seine Art typische Abhängigkeit vom Blut seines Erschaffers schränkt seine Bewegungsfähigkeit ein. Mit der dämonischen Ausdauer eines Gotongis kann der Homunculus unmöglich mithalten. Ihn dennoch auszusenden, kann sich lohnen, da er wie einige Hexenvertrautentiere Flüche übertragen kann. Auch das Stehlen von Haaren, Blut oder persönlichen Gegenständen von Zielpersonen fällt ihm leicht, da er sich ausgezeichnet tarnen kann. Mit dem Diebesgut lassen sich mithilfe des Homunculus personalisierte Flüche leichter sprechen oder sogar Elixiere und Gifte brauen, die nur auf bestimmte Personen wirken. Der erste Flatter-Homunculus dient bis heute dem Kraftlinien-Okkultisten Beryth Vassygor Marchosias (siehe Seite 118).

Ein sagenhafter Homunculus

»Einst lud mich ein kleines Fräulein zum Tee, dem ich, zu meiner Scham, auf dem Markt ungeniert nachgestarrt hatte. Doch es waren nicht ihre Reize, die mich jede Etikette vergessen ließen. Nein, sie schien erst zehn, vielleicht zwölf Götterläufe alt, sprach jedoch mit so großen Worten, als hätte sie bereits die ganze Welt bereist. Ihr Gewand bewies ihre wohlhabende Herkunft und eine stocksteife Leibmagd begleitete jeden ihrer Schritte. So schien es mir abwegig, aber nicht unmöglich, dass dieses Kind bereits viele Wunder der Welt gesehen haben könnte. Als sie meine Aufmerksamkeit bemerkte, zog sie die Dienerin hinter sich her, wie eine Mirhamionette, und befahl ihr zugleich in gespielter Flüsterton, meinen Namen zu erfragen. Um den schlechten ersten Eindruck wiedergutzumachen, spielte ich meine Rolle in ihrem inquisitiven Verhör geduldig mit. Im Gegenzug erfuhr ich, dass sie sich schrecklich langweilte, tatsächlich sehr wohlhabend war und immer auf der Suche nach neuen Gästen für ihre Teegedecke sei. Da mich nach meinem schändlichen Studienabbruch zu Hause nur erboste Briefe von meiner Familie erwarteten, die mir jegliche finanzielle Unterstützung und emotionale Bande kündigen sollten, versprach ich impulsiv, mich bald auf ihrem Anwesen

blicken zu lassen. Ihr puppenhaftes Gesicht erinnerte mich an meine Schwester. Eine Schwester, die ich wohl nie wiedersehen würde. [...]

Ich hatte ein bequemes Leben gelebt und mich selten selbst um etwas kümmern müssen, doch die Aufmerksamkeit, die mir im Anwesen meiner neuen Freundin zuteilwurde, musste selbst die Träume jedes von Kabaston und Ilmenrausch beglückten Radjars übertreffen. Ein keuscher Harem vorzüglich gekleideter Bediensteter begleitete jeden meiner Schritte, sobald ich Varessias Palasttüren durchschritt. Nach einigen peinlichen Fehlritten lernte ich die Hausherrin stets direkt anzusprechen und die Diener zu ignorieren, gleich wie unangenehm ihre perfekt einstudierten Gesten mich in meiner Haut fühlen ließen. Wann immer ich die Etikette brach, ließ die oberste Handmaid wortlos eine Bimmel schallen. Nirgendwo sonst würde ich je mehr den Titel Meisterin tragen und so lernte ich schnell, die Marotten der Angestellten als Kompliment ihrer Herrin zu verstehen. Ihren Namen war sie mir lange schuldig geblieben, doch als sie einsah, dass ich kein Leben hatte, mit dem ich sie betrügen könnte, war ich bald täglicher Gast in ihrem äußerlich unscheinbaren und innerlich prunkvollen Herrenhäuschen geworden. [...]

Ihre Mutter sei eine Mechanika gewesen, offenbarte sie mir eines Tages über einer Tasse metallisch duftenden Tees. Puppen und Automaten seien so seit jeher ihr liebstes Spielzeug und sie träume davon, ihre Mutter einst in ihrem Werk zu übertreffen. Ich erfuhr nie, was aus ihr wurde und welches Schicksal das Mädchen mit einer Schar gefühlkalter Leibeigener zurückgelassen hatte. Meine eigene Geschichte hatte mich gelehrt, dass sich hinter solchen Fragen nur Leid verbirgt. Mit keinem Wort wollte ich es wagen, meine Freundin zu verlieren. Ich war einsam und ihre Gastfreundschaft sicher fast überstrapaziert. Irgendwann zwang ich mich, die Frage aufzugeben, was hinter Varessias kindlicher Maske steckte. Dass sie kein Kind von zehn Jahren, sondern mindestens in meinem Alter war, war ein offenes Geheimnis. Schließlich war es schon damals, als wir uns kennenlernten, die eigentümliche Dissonanz zwischen Aussehen und Intellekt gewesen, die mich hatte aufhorchen lassen. [...]

Irgendwann über den Winter war ich schleichend eingezogen, wie ich eines Morgens erschrocken feststellte, als ich inmitten meiner Studiennotizen in ihrem Arbeitszimmer erwachte. Varessia ermutigte mich fortwährend, auch ohne offizielle Mitgliedschaft in einer Magierrgilde meine Fertigkeiten zu schulen. Rückblickend würde ich sagen, dass unsere Beziehung sich kurios entwickelt hatte. Weder stellte ich infrage, wie sie an den Almanach der Wandlungen in ihrer Handbibliothek gelangt war, noch woher sie die Energie für ihre endlosen Versuchsreihen mit volkstümlichen Kräuteraufgüssen und traditionellen Leistungssteigerungsmethoden wie Aderlass mit Sumpfegegnen nahm. Alles für die Wissenschaft, pflegte sie kichernd zu sagen und ließ mir regelmäßig



köstliche Speisen und frische Blumen an meinen Arbeitsplatz bringen. An unserem Jahrestag, wie sie zu meinem Schrecken verkündete, erwartete mich eine Überraschung. [...]

Im Laufe des Jahres hatte ich die zahlreichen Ankleidezimmer, Salons und Leseecken des Hauses bestens kennengelernt. Nur das Ruhezimmer Varessias war mir stets eine selbstgewählte Grenze geblieben. Flankiert von zwei Dienern wurde ich

nun von meinem Schreibtisch über diese Schwelle genötigt und fühlte mich, als sei ich kopfüber in eine Feenglobule gestürzt.

Jede Wand des siebeneckigen Erkerzimmers war mit elegant bekleideten Puppen gesäumt, die mich wie ein stilles Gericht zu mustern schienen. Inmitten der Werkstatt stand Varessia neben einem verhüllten Objekt, das feierlich in der Mitte des Raumes drapiert worden war. Sie schien sich zu sammeln und stand für einen Moment so reglos da, dass man sie für ein weiteres Ausstellungsstück hätte halten können.

Auch das Bonbonglas mit den widerlichen Egegnen, denen ich noch immer morgendlich ausgesetzt wurde, um »meine Astralflüsse zu reinigen«, war zur Enthüllungszereemonie geladen worden. Varessias blasse Hand hob das samtschwarze Tuch. [...]

Ich wollte das nicht. Ein hölzernes Fräulein kam zum Vorschein. Ich wollte das nicht. Ein Gesicht wie Varessias, nur älter, kälter, blickte mich an. Ich wollte das nicht. Das Fräulein hob die Hand und blinzelte mir zu. Ich wollte das nicht. Eine Stimme sprach aus ihr. Ich wollte das nicht. Es war ein Wimmern. Ich wollte das nicht. Ein Kinderschrei. Ich wollte das nicht. [...]

—nicht verschickte Briefe einer ehemaligen Scholarin der Halle des Quecksilbers zu Festum, gefunden in einem verlassenen Herrenhaus im Bornland, 1044 BF

Werte der Homunculi

Werte von Homunculi

Die Werte von Homunculi errechnen sich aus Basiswerten mit Boni entsprechend der erreichten Qualitätsstufe bei ihrer Brauprobe (BP). Sie erhalten bei der Erschaffung entsprechend der erreichten QS AP, die sofort in Fertigkeiten, Homunculusfähigkeiten, Vorteile und Sonderfertigkeiten sowie Steigerungen investiert werden müssen. Es ist nicht möglich, einen Fertigkeitswert des Homunculus höher zu steigern, als ihn der Erschaffer im jeweiligen Talent vorweisen

kann. Werte, die durch die QS der Brauprobe entstehen, können höher sein als die Werte des Erschaffers, dürfen dann jedoch trotzdem nicht weiter gesteigert werden. Es ist nicht möglich, Körpertalente zu steigern. Nach der Erschaffung erhalten Homunculi keine weiteren AP. Um einen stärkeren Homunculus zu binden, muss der alte zerstört und ein neuer erschaffen werden. Die **Grundregeln zur Erschaffung von Homunculi** finden sich ab Seite 120.

Alrauniger Homunculus

Größe: 0,35 bis 0,45 Schritt (mit Blättern)

Gewicht: 1,50 bis 4,00 Stein

MU 12 KL 6+(siehe QS der Brauprobe) **IN 13 CH 11**

FF 10 GE 9 KO 8 KK 6

LeP 7+(siehe QS der Brauprobe)

AsP 15 KaP – INI 11+1W6

VW 5 SK (entspricht Grundwert des Erschaffers) **ZK 2 GS 5**

Raufen: AT 10 TP 1W3 RW kurz

Spucken: FK 18 TP * RW 1/3/5

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Immunität gegen alle Gifte und Krankheiten (außer Pflanzenkrankheiten), Krankheitsresistenz II, Auswahl aus Vorteilen/Nachteilen des Erschaffers möglich, AP müssen bezahlt werden/ werden gutgeschrieben; die Meisterin hat das letzte Wort darüber, ob ein Vorteil/Nachteil möglich ist

Sonderfertigkeiten: sofern der Erschaffer folgende Sonderfertigkeiten besitzt, können sie für den Homunculus erworben werden: Analytiker, Berufsgeheimnis (siehe unter **Sonderregeln**), Meister der Improvisation, Verbotene Pforten, Zauberzeichen

Talente: Alchimie 1 + (siehe QS der BP), Einschüchtern 3, Heilkunde Gift (siehe QS der BP), Körperbeherrschung 2, Kraftakt 3, Lebensmittelbearbeitung (siehe QS der BP), Magiekunde (siehe QS der BP), Malen & Zeichnen (siehe QS der BP), Pflanzenkunde (siehe QS der BP), Rechnen (siehe QS der BP), Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 7, Verbergen 9, Willenskraft (siehe QS der BP), Zechen 12

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Übernatürliches Wesen (Homunculus), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Beute: 1 Alraune

Kampfverhalten: Alraunige Homunculi graben sich in den Boden ein, um sich vor Feinden zu verstecken. Sie greifen nur auf Befehl an oder um ihre alchemistischen Elixiere und Instrumente zu verteidigen.

Flucht: Alraunige Homunculi fliehen, wenn sie Schmerzen erleiden. Dies ist der Fall, wenn sie LeP verlieren oder mindestens 1 Stufe Schmerz erhalten.

Schmerz +1 bei: 3/4 der LeP, 1/2 der LeP, 1/4 der LeP, 5 LeP oder weniger

Pflanzenkunde (Giftpflanzen) oder Sagen & Legenden:

- ☞ **QS 1:** Alraunige Homunculi sind magische Wesen, die schmerzhaftes Schreie ausstoßen, um sich zu verteidigen.
- ☞ **QS 2:** Man sagt, einige Hexen und Alchimisten wählen sie als Vertraute. Ihnen flüstern sie zwielichtige Ideen ein und helfen beim Brauen von Elixieren.
- ☞ **QS 3+:** Alraunige Homunculi sind künstlich erschaffene Wesen, die nur durch fortwährende Pflege überleben und alchemistische Meisterleistungen vollbringen können.

Sonderregeln:

*) **Blut spucken:** Der Alraunige Homunculus spuckt in seinen Wurzeln gespeichertes Blut auf einen Gegner, um sich zu verteidigen. Dieses ist mit Mandragora versetzt und verursacht entsprechend zusätzlichen Schaden und Nebeneffekte (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 131). Der Alraunige Homunculus erleidet durch den Blutverlust 1W3 SP.

Genius (Meisteralchimist): Berufsgeheimnisse mit Bezug auf Alchimie können dem Alraunigen Homunculus ohne zusätzliche AP-Kosten weitergegeben werden.

Homunculus-Regeln: Für Alraunige Homunculi gelten die allgemeinen Homunculus-Regeln (siehe Seite 9).



Salamandrischer Homunculus

Größe: 0,35 bis 0,45 Schritt (mit Schwanz)

Gewicht: 1,50 bis 4 Stein

MU 14 KL 6+(siehe QS der Brauprobe) **IN 12 CH 10**

FF 14 GE 16 KO 10 KK 6

LeP 7+(siehe QS der BP) **AsP 15 KaP –**

INI 12+1W6

VW 6 SK (entspricht Grundwert des Erschaffers) **ZK 2 GS 9**

Glühen: AT 12 TP wie Feuerschaden (Status *Brennend* auf kleiner Fläche) (siehe **Regelwerk** Seite 341)

Raufen: AT 10 TP 1W3 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Hitzeresistenz, Immunität gegen alle Gifte und Krankheiten / Schlechte Angewohnheit (Schwarzer Humor); Auswahl aus Vorteilen/Nachteilen des Erschaffers möglich, AP müssen bezahlt werden/ werden gutgeschrieben; die Meisterin hat das letzte Wort darüber, ob ein Vorteil/Nachteil möglich ist

Sonderfertigkeiten: Gift melken (Land- und Lufttiere), Gift melken (Wassertiere); sofern der Erschaffer folgende Sonderfertigkeiten besitzt, können sie für den Homunculus erworben werden: Analytiker, Berufsgeheimnis (siehe unter **Sonderregeln**), Meister der Improvisation, Verbotene Pforten

Talente: Alchimie (siehe QS der BP), Einschüchtern 3, Fischen & Angeln (siehe QS der BP), Heilkunde Gift 4 + (siehe QS der BP), Körperbeherrschung 2, Kraftakt 3, Magiekunde (siehe QS der BP), Pflanzenkunde (Giftpflanzen) 2 + (siehe QS der BP), Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Tierkunde (siehe QS der BP), Verbergen 8, Willenskraft (siehe QS der BP), Zechen 4

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Übernatürliches Wesen (Homunculus), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Beute: 2 Rationen Fleisch (ungenießbar, giftig (wie Säureschaden auf großer Fläche, siehe **Regelwerk** Seite 341))

Kampfverhalten: Salamandrische Homunculi vermeiden Kämpfe. Wenn sie von einem Feind berührt werden, nutzen sie ihren Glühangriff.

Flucht: Salamandrische Homunculi fliehen, sobald sich die Gelegenheit ergibt. Sie bleiben nach Möglichkeit jedoch stets an der Seite ihres Erschaffers.

Schmerz +1 bei: 3/4 der LeP, 1/2 der LeP, 1/4 der LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere) oder Sagen & Legenden:

- ☞ **QS 1:** Salamander sind giftig und Legenden zufolge magisch durchdrungen. Dieser Salamander scheint intelligent und verhält sich ähnlich wie ein Hexenvertrauter.
- ☞ **QS 2:** Es handelt sich um ein besonderes Exemplar, das sprechen und Gifte mischen kann.
- ☞ **QS 3+:** Das Wesen ist ein Salamandrischer Homunculus, ein magisch erschaffenes Wesen, das sich vom Blut seines Erschaffers ernährt und im Gegenzug dessen Diener wird.

Sonderregeln:

Genius (Meistergiftmischer): Berufsgeheimnisse mit Bezug auf Gifte können dem Salamandrischen Homunculus ohne zusätzliche AP-Kosten weitergegeben werden.

Körpereigenes Antidot: Der Salamandrische Homunculus kann sein Blut einmal täglich in eine Anwendung Antidot (siehe **Regelwerk** Seite 272) umwandeln. Dies kostet ihn 1 LeP x der erwünschten QS. Auf Befehl kann er das Antidot ausspucken oder in ein Fläschchen füllen.

Homunculus-Regeln: Für Salamandrische Homunculi gelten die allgemeinen Homunculus-Regeln (siehe Seite 9).



Homunculushündchen

Größe: 0,45 bis 0,65 Schritt

Gewicht: 4 bis 8 Stein

MU 14 **KL** 2+(siehe QS der Brauprobe) **IN** 16 **CH** 12

FF 8 **GE** 8 **KO** 9 **KK** 8

LeP 10+(siehe QS der BP) **AsP** 15 **KaP** – **INI** 11+1W6

VW 6 **SK** (entspricht Grundwert der Erschafferin) **ZK** 2
GS 8

Biss: AT 12 **TP** 1W6 **RW** kurz

Raufen: AT 10 **TP** 1W3 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch & Geschmack), Zwergennase / –; Auswahl aus Vorteilen/Nachteilen des Erschaffers möglich, AP müssen bezahlt werden/werden gutgeschrieben; die Meisterin hat das letzte Wort darüber, ob ein Vorteil/Nachteil möglich ist

Sonderfertigkeiten: Unverstellter Blick; sofern der Erschaffer folgende Sonderfertigkeiten besitzt, können sie für den Homunculus erworben werden: Analytiker, Meister der Improvisation, Verbotene Pforten

Talente: Einschüchtern 12, Etikette (Benehmen) (siehe QS der BP), Fährtensuchen 4 + (siehe QS der BP), Heilkunde Seele 1 + (siehe QS der BP), Körperbeherrschung 4, Kraftakt 6, Lebensmittelbearbeitung 2 + (siehe QS der BP), Magiekunde (siehe QS der BP), Menschenkenntnis (siehe QS der BP), Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 10, Verbergen 2, Willenskraft 2 + (siehe QS der BP)

Anzahl: 1

Größenkategorie: klein

Typus: Übernatürliches Wesen (Homunculus), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Beute: 4 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Homunculushündchen nutzen ihre einschüchternden und furchteinflößenden Fähigkeiten, um Gegner auf Distanz zu halten, während sie ihren Erschaffer oder Verbündete alarmieren. Aus direkten Kämpfen halten sie sich gewöhnlich raus, verteidigen ihren Haushalt und ihnen anvertraute Objekte jedoch erbittert.

Flucht: Homunculushündchen fliehen ohne andere Befehle bei der ersten Gelegenheit, um ihren Erschaffer über Gefahr zu informieren. Wenn sie als Wächter zugeteilt wurden, fliehen sie nur im Notfall, um ihr Leben zu retten.

Schmerz +1 bei: 3/4 der LeP, 1/2 der LeP, 1/4 der LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere) oder Sagen & Legenden:

- ☛ **QS 1:** Dieses Hündchen geht auf zwei Beinen und spricht in fiepsiger Stimme. Es handelt sich offensichtlich um ein magisches Wesen.
- ☛ **QS 2:** Das Wesen ist ein Homunculushündchen, ein alchimistisch erschaffener Hausdiener, der sich vom Blut seines Herrn ernähren muss.
- ☛ **QS 3+:** Homunculushündchen sind Wächter, die mit ihrer Nase Gefahren aufspüren, magisch Angst erzeugen und zum Schutz Gegenstände verschwinden lassen können.

Sonderregeln:

Genius (Meisterkoch): Berufsgeheimnisse mit Bezug auf Lebensmittelverarbeitung können dem Homunculushündchen ohne zusätzliche AP-Kosten weitergegeben werden.

Terrorbimmel: Das Homunculushündchen kann einen klappernden Gegenstand, zum Beispiel eine Bimmel, nutzen, um seinen Gegnern magisch Angst einzujagen. Es kann für je 3 AsP eine Person (max. 3) im Umkreis von 25 Schritt bestimmen, die durch das Geräusch des Gegenstandes augenblicklich 2 Stufen *Furcht* erhält, sofern sie nicht eine Vergleichsprobe ihrer *Willenskraft* gegen *Einschüchtern* des Homunculushündchens besteht. Die Wirkung tritt nur bei Zielen ein, die hören können. Der Erschaffer des Homunculushündchens wird intuitiv darüber informiert, wann immer die Fähigkeit aktiviert wird. Solange ein Wesen durch diese Fähigkeit Furchtstufen erhalten hat, kann es keine weiteren Furchtstufen durch die gleiche Fähigkeit erhalten.

Homunculus-Regeln: Für Homunculushündchen gelten die allgemeinen Homunculus-Regeln (siehe Seite 9).



Homunculus Lemmini

Größe: 0,30 bis 0,50 Schritt lang

Gewicht: 1 bis 2 Stein

MU 8 KL 7+(siehe QS der Brauprobe) **IN 14 CH 8**

FF 15 GE 10 KO 15 KK 6

LeP 10+(siehe QS der BP) **AsP 15 KaP – INI 11+1W6**

VW 7 SK(entspricht Grundwert des Erschaffers) **ZK 2 GS 8**

Schips: 3 (können nur zugunsten anderer ausgegeben werden)

Biss: AT 10 TP 1W3 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Zäher Hund / Pechmagnet; Auswahl aus Vorteilen/Nachteilen des Erschaffers möglich, AP müssen bezahlt werden/werden gutgeschrieben; die Meisterin hat das letzte Wort darüber, ob ein Vorteil/Nachteil möglich ist

Sonderfertigkeiten: Fleischwunde*; sofern der Erschaffer folgende Sonderfertigkeiten besitzt, können sie für den Homunculus erworben werden: Analytiker, Berufsgeheimnis (siehe unter **Sonderregeln**), Letzte Reserve, Meister der Improvisation, Prophezeiung, Schicksalsmacht, Verbotene Pforten, Wachsamkeit

Talente: Gaukeleien 1 + (siehe QS der BP), Heilkunde Wunden (Stabilisieren) 4 + (siehe QS der BP), Körperbeherrschung 2, Kraftakt 2, Magiekunde (siehe QS der BP), Mechanik 2 + (siehe QS der BP), Rechnen 1 + (siehe QS der BP), Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 10, Überreden (Betteln) 2 + (siehe QS der BP), Verbergen 4, Willenskraft (siehe QS der BP), Zechen 10

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Übernatürliches Wesen (Homunculus), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –5

Beute: 2 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Der Homunculus Lemmini befolgt fügsam alle Befehle seines Erschaffers. Wird er bedroht, so versucht er sich mit Betteln eine milde Behandlung zu verdienen. An Kämpfen beteiligt er sich ohne Befehl nicht.

Flucht: Von allein flieht ein Homunculus Lemmini nur, wenn ihm dies befohlen wurde.

Schmerz +1 bei: 3/4 der LeP, 1/2 der LeP, 1/4 der LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere) oder Sagen & Legenden:

☞ **QS 1:** Es handelt sich um einen aufrecht gehenden Lemming. Seine wimmernde Stimme lässt vermuten, dass es sich um keinen gewöhnlichen Lemming handelt.

☞ **QS 2:** Lemminge sind Nagetiere, die Legenden zufolge vom Pech verfolgt werden. Dieses Exemplar scheint ein Homunculus zu sein – ein alchimistisch erschaffener Diener.

☞ **QS 3+:** Das Wesen ist ein Homunculus Lemmini. Man sagt, dass diese Homunculusart fast jedes Desaster überleben kann und anderen durch sein Pech indirekt Glück bringt.

Sonderregeln:

*) *Mit Pech gesegnet:* Der Homunculus Lemmini verfügt über Schicksalspunkte, die er nicht für sich, aber zugunsten von Verbündeten einsetzen kann. Wann immer er durch den Effekt des Nachteils *Pechmagnet* in eine ungünstige Situation gerät, kann er im Sinne einer seiner Schip-Sonderfertigkeiten 1 Schip für 1 verbündete Zielperson aufwenden. Eine Schip-SF, die den Homunculus Lemmini als Ziel haben würde, wird so stattdessen auf jene Zielperson angewandt. Der Homunculus Lemmini erhält immer dann 1 Schip zurück, wenn seine LeP auf 0 oder niedriger sinken. Die Schip-SF *Fleischwunde* kann in diesem Sinne präventiv für eine Zielperson genutzt werden, die bei einer von Pechmagnet betroffenen Situation anwesend ist und mögliches Ziel des Unheils wäre.

Genius (Meistermechaniker): Berufsgeheimnisse mit Bezug auf Mechanik können dem Homunculus Lemmini ohne zusätzliche AP-Kosten weitergegeben werden.

Homunculus-Regeln: Für den Homunculus Lemmini gelten die allgemeinen Homunculus-Regeln (siehe Seite 9).



Flutter-Homunculus

Größe: 0,50 bis 0,70 Schritt, 0,80 bis 1,10 Schritt
Flügelspannweite

Gewicht: 0,40 bis 0,70 Stein

MU 16 **KL** 8 + (siehe QS der Brauprobe) **IN** 14 **CH** 8

FF 8 **GE** 14 **KO** 10 **KK** 6

LeP 6 + (siehe QS der BP) **AsP** 15 **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 7 **SK** (entspricht Grundwert des Erschaffers) **ZK** 2
GS 13 (in der Luft)

Biss: AT 10 **TP** 1W3 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Gehör) / –;
Auswahl aus Vorteilen/Nachteilen des Erschaffers
möglich, AP müssen bezahlt werden/werden gutge-
schrieben; die Meisterin hat das letzte Wort darüber,
ob ein Vorteil/Nachteil möglich ist

Sonderfertigkeiten: Analytiker; sofern der Erschaffer
folgende Sonderfertigkeiten besitzt, können sie für den
Homunculus erworben werden: Gemeinsamer Fluch,
Meister der Improvisation, Verbotene Pforten

Talente: Einschüchtern 6, Fliegen 12, Götter & Kul-
te 1 + (siehe QS der BP), Körperbeherrschung 8, Kraft-
akt 2, Magiekunde 4 + (siehe QS der BP), Orientie-
rung 4 + (siehe QS der BP), Sagen & Legenden 1 + (siehe
QS der BP), Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 12,
Sphärenkunde 1 + (siehe QS der BP), Verbergen 14,
Willenskraft (siehe QS der BP)

Anzahl: 1

Größenkategorie: klein

Typus: Übernatürliches Wesen (Homunculus), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –5

Beute: 1 Ration Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Flutter-Homunculi halten sich außer
Reichweite von Feinden und analysieren die Situa-
tion. Sie versuchen stets, für ihren Erschaffer Infor-
mationen zu sammeln, mischen sich aber nur auf aus-
drücklichen Befehl in Kämpfe ein.

Flucht: Flutter-Homunculi fliehen bei
der ersten Gelegenheit und kehren
zu ihrem Erschaffer zurück. Wenn sie
ihren Gegner nicht abschütteln kön-
nen, verstecken sie sich.

Schmerz +1 bei: 3/4 der LeP, 1/2 der LeP,
1/4 der LeP, 5 LeP oder weniger

**Tierkunde (Wildtiere) oder Sagen &
Legenden:**

- ☛ **QS 1:** Diese Fledermaus hat ein seltsam menschi-
ches Gesicht und spricht mit heiserer Stimme. Es
handelt sich offenbar um ein magisches Wesen.
- ☛ **QS 2:** Offenbar handelt es sich um einen Homuncu-
lus, ein alchemistisch erzeugtes Wesen, das für sei-
nen Herren spioniert und Unheil überträgt.
- ☛ **QS 3+:** Das Wesen ist ein Flutter-Homunculus. Es
kann magische Kraftlinien spüren und wie Hexen-
tiere Flüche übertragen. Man sagt, dass diese Ho-
munculi das Potenzial haben, den Intellekt ihres Er-
schaffers zu überflügeln.

Sonderregeln:

Kraftlinien spüren: Der Flutter-Homunculus kann mit
einer Probe auf *Sinnesschärfe* Kraftlinien um sich he-
rum wahrnehmen und andere auf sie hinweisen. Der
Flutter-Homunculus kann seinen Erschaffer zudem in
das Berufsgeheimnis *Kraftlinien und -knoten* (siehe Sei-
te 137) einweihen, wobei er eher intuitives Wissen
besitzt, da er Kraftlinien physisch spürt.

Kraftlinien anzapfen: Ein Zauberer, der Körperkontakt
mit dem Flutter-Homunculus hat, erhält eine Erleich-
terung von +1 auf Zauber und Flüche, sofern sich sein
Körper auf einer Kraftlinie befindet. Die Modifikation
Reichweite erhöhen erschwert die Probe entlang der
Linie nicht. Es kann immer nur eine Person gleichzei-
tig von dieser Fähigkeit profitieren.

Homunculus-Regeln: Für Flutter-Homunculi gelten die
allgemeinen Homunculus-Regeln (siehe Seite 9).



AUTOMATEN



»Seht, Bildhauerei, Gesang oder Malerei ..., all diese Künste haben nur eine Dimension. Sie beflügeln nur einen Sinn, die Augen, die Ohren ... Ich will ihren Wert nicht herunterspielen, keinesfalls, aber wir müssen nach Höherem streben, wenn wir wahre Kunst schaffen wollen. Die Mechanik war unser Wegbereiter, aber auch sie scheitert an den Gesetzen der physischen Welt. Wenn wir wahrhaftig ein Gesamtkunstwerk kreieren wollen, eine perfektes Objekt, das seinen Betrachter mit allen Sinnen in seinen Bann zieht und die Schönheit Deres vollumfänglich abbildet, dann ist es nur die Magie, die uns zu diesem Ziel führen kann.«

—Saiman ibn Dehaban, zu einem Bewunderer, neuzeitlich

Über die Automaten

»Ja, natürlich kenne ich diese Automatenbauer. Verschwendetes Talent, wenn du mich fragst. Wenn sie ihre Uhrwerke nicht ohne Magie zum Laufen bringen können, dann sollen sie es am besten ganz sein lassen. Einmal hab' ich einen Automaten gesehen, der hat mit jedem Schritt ein anderes Bauteil verloren, bis er ganz in sich zusammengefallen ist. Lustig war das, mehr auch nicht.«

—Angescha Tochter der Angalla, auf die Frage einer Schreiberin des Aventurischen Boten, was sie von Automaten halte, 1041 BF

In der Kunst des Automatenbaus werden herausragende mechanische Konstruktionen mit dem Ritual ANIMATIO augenscheinlich zum Leben erweckt. Eine solche Konstruktion nennt man *Automat*, seltener auch *Animat*. Durch den Zauber ist es möglich, auf einen festgelegten Auslöser hin ein Objekt regelmäßig eine bestimmte Handlung wiederholen zu lassen. In der Vergangenheit und Gegenwart Aventuriens haben geniale Konstrukteure so immer wieder die Grenzen der Mechanik erweitert und ihr Publikum zum Staunen gebracht.

Die Möglichkeiten, die ein Automat bietet, werden von der Wirkung des Rituals ANIMATIO begrenzt: In der Regel wird die Handlung fünf Minuten bis eine Stunde lang wiederholt und muss zuvor von dem Zaubernenden mit eigener Muskelkraft ausgeführt worden sein. So kann ein Magus etwa ein Uhrwerk mit einem ANIMATIO belegen, sodass es auf ein Fingerschnipsen hin zu ticken beginnt. Der Effekt kann je nach den Fähigkeiten des Wirkenden über mehrere Tage oder Wochen mehrfach ausgelöst werden, bis das Ritual erneuert werden muss. Man muss Automaten klar von Artefakten und Golems abgrenzen. Golems sind bisweilen in der Lage, eigenständig Entscheidungen zu treffen und Handlungen auszuführen. Ein Automat hingegen wiederholt stumpf, was ihm eingegeben wurde und ist gewiss nicht in der Lage, von diesen Vorgaben abzuweichen oder gar

eigene Gedanken zu formulieren. Auch mit einem Artefakt sollte man sie nicht verwechseln, denn das Ritual wird auf den jeweiligen Gegenstand gesprochen, nicht in ihm gebunden. Da der ANIMATIO selbst ein Ritual ist, kann man ihn nicht mittels ARCANOVI oder APPLICATUS an einen Gegenstand binden und daraus ein Artefakt erschaffen. Allerdings ist es möglich und auch bisweilen gängig, Artefaktmagie oder Zauberzeichen mit Automaten zu verbinden.

Es bedarf eines ungeheuren Aufwands, auch nur ein einzelnes Stück zu vollenden. Allein das Material, das es braucht, eines dieser mechanischen Wunderwerke zu konstruieren, ist für den Durchschnittsbürger unbezahlbar. Darüber hinaus muss die Mechanik regelmäßig fachgerecht gewartet und das darauf liegende Ritual erneuert werden, da die Automaten sonst schnell unbrauchbar werden. Hat der Besitzer des Automaten selbst keine magischen Fähigkeiten oder Zugriff auf die Fähigkeiten eines anderen, muss er den Automaten zur regelmäßigen Wartung zu seinem Erbauer zurückbringen. Die aventurische Automatenbaukunst ist bei weitem noch nicht so ausgereift, dass jedes Stück einwandfrei funktioniert. Es hat sich gezeigt, dass ein Automat in logischer Konsequenz umso anfälliger für Fehler wird, je mehr einzelne Bauteile in ihm zum Einsatz kommen und je öfter er ohne Wartung genutzt wird.

Konstrukteure von Automaten müssen sowohl potente Magier sein als auch herausragende Fähigkeiten auf dem Gebiet der Feinmechanik aufweisen. Es bedarf einiger Erfahrung, um in der Lage zu sein, das Ritual auf einen metallischen Gegenstand zu legen, wie es bei den Automaten meist notwendig ist. Es gibt nur wenige Menschen in Aventurien, die in ihrem Leben genügend Wissen gesammelt haben, um diese Kunst zu meistern und entsprechenden Willen zeigen, sich auf diese Weise zu spezialisieren. Obwohl die Anfertigung von Automaten eine lange Tradition hat, gibt es heutzutage nur noch zwei Meister, die der Öffentlichkeit regelmäßig neue Erfindungen vorstellen: die in Sylla geborene und in Belhanka wirkende *Palmyra Tartuffo* (siehe Seite 130) und den Khunchomer Magier *Saiman ibn Dehaban* (siehe Seite 131).

Die Automaten, die *Palmyra Tartuffo* vor allem im Horasreich vertreibt, verbinden häufig eine nützliche Eigenschaft mit einem kunstvollen Gehäuse. Sie selbst versteht die Kunst des Automatenbaus als eine ausgereifte Spielart der Telekinese: Über Umwege werden mittels Magie Körper im Raum bewegt und Handlungen ausgeführt. Ihr Fachgebiet sind die sogenannten *Stummen Diener*. Saiman hingegen fertigt seine Werke nicht nur mit der ungeheuerlichen Präzision eines

Uhrmachers, sondern verwendet mindestens genauso viel Zeit und Sorgfalt darauf, das äußere Erscheinungsbild und die Ästhetik der Automaten bis ins kleinste Detail zu perfektionieren. Seine Werke würden schon allein ihres Äußeren wegen horrenden Preise bei Kunstliebhabern erzielen. Während Palmyra in ihrer Werkstatt einige Adepten der Akademie der Geistreise zu Belhanka beschäftigt und ihre Automaten zwar nicht im großen Stil, aber zuverlässig fertigen kann, widmet sich Saiman jedem individuellen Stück persönlich. An seinem berühmten mechanischen Elefanten für den Prinzen von Khunchom soll er eigenhändig zwei Jahre gearbeitet haben. Palmyras Konstruktionen findet man an einigen der größten und reichsten Höfe im Horasreich und seltener auch im Mittelreich, während sich der Kreis von Saimans Bewunderern auf eine kleine, wohlhabende Gruppe in den Tulamidenlanden und in Aranien beschränkt. Palmyra hat dabei ein waches Auge auf Saimans Erfolg in Aranien und hofft ihrerseits, dort auf dem kleinen Markt Fuß zu fassen.

Für einen gewöhnlichen Aventurier grenzt wahrscheinlich bereits ein feinmechanisches Werk an ein Wunder. Städter haben möglicherweise schon einmal in der Hand eines hohen Herren ein *Vinsalter Ei* gesehen oder kennen das Stundenspiel einer Tempeluhr, aber kaum einer von ihnen wird zu seinen Lebtagen etwas Derartiges besitzen, von Automaten ganz zu schweigen. Wenn sich einmal die seltene Gelegenheit bietet, einen echten Automaten bei einer Vorführung zu bestaunen, kann man sich sicher sein, dass die Menschen noch wochenlang darüber sprechen werden.

Bei ihrer Eröffnung sah sich die Arcanomechanische Manufactur Palmyras mit vielen Vorurteilen konfrontiert. Man warf ihr vor, in Tradition Odenius' Leben schaffen zu wollen oder sich gegen die göttliche Ordnung zu stellen. Manch einer verwechselte sie sogar mit einer Golembauerin oder tätigte beleidigende Vergleiche mit Leonardo von Havena. Über die Jahre gelang es ihr jedoch, Vorbehalte abzubauen und die richtigen Leute in wichtigen Positionen mit ihrer Kunst zu begeistern. Mittlerweile können sogar die meisten Skeptiker akzeptieren, dass es sich bei ihren Werken zumindest um harmlose Spielerein handelt. In den Tulamidenlanden, wo das Wirken der *Mudramulim* noch allgegenwärtig im kulturellen Gedächtnis verankert ist, steht man der Kunst weitaus offener gegenüber. In Kreisen der Artefaktmagier wird sie jedoch häufig als unbedeutender Zeitvertreib belächelt.

Da es sich mittlerweile herumgesprochen hat, dass sich mit Automaten ein kleines Vermögen verdienen lässt, rücken sie zunehmend in den Fokus von Betrügern und Fälschern. Bisweilen kommt es vor, dass diese Trickser entweder ein mangelhaftes mechanisches Machwerk als Automaten anpreisen oder gar angebliche Automaten auf Basaren und Märkten vorführen, die tatsächlich von einem Puppenspieler gesteuert werden. Vor allem im Umland von Belhanka und Khunchom, wo Automaten den Menschen ein Begriff sind, trifft man auf solche

Hochstapler, die häufig eine abenteuerliche Geschichte zu erzählen wissen, wie der vermeintliche Automat in ihren Besitz gelangte.

Pferd und Krieger – Zwei antike Kampfautomaten

»Ich wage kaum davon zu träumen, was die Meister der Vergangenheit zu schaffen fähig waren. Ein Reiter auf seinem Pferd, der ebenso klug und gnadenlos vorgeht wie ein Krieger aus Fleisch und Blut. Das ist nur der Anfang. Vielleicht war noch etwas ganz anderes möglich. Ich träume von gewaltigen Fischen, die als Wächter eine Hafeneinfahrt patrouillieren, oder Automaten, die den Flug der Vögel nachahmen, möglicherweise mit Menschen auf ihrem Rücken. Stell dir vor, Odenius hätte den mechanischen Menschen vollendet. Frevlerisch, keine Frage, und auch nicht nachahmenswert, aber was könnten wir von so einem Projekt alles lernen? Ich wünschte, ich könnte das Liebliche Feld mit meinen Automaten in eine neue Zeit führen ..., aber im Moment wäre es leider eine Zeit mit vielen Explosionen und noch mehr Rauch. Ach, gestern hat es schon wieder in der Werkstatt gebrannt ...«

—Palmyra Tartuffo in einem Brief an einen Freund, neuzeitlich

Eine der wichtigsten Quellen der heutigen Automatenbauer sind die Erfindungen der Vergangenheit. Während Palmyra sich von den Geschichten und wenigen handfesten Überlieferungen über Odenius den Tüftler leiten lässt, schöpfte dieser Großmeister selbst Inspiration aus weitaus älteren Funden und Berichten, die unter anderem aus Talania zu ihm durchdrangen.

Selten werden diese alten Automaten einmal als fragmentarische Fundstücke zutage gefördert. Meist sind sie stark zerstört und von der Witterung zerfressen, sodass man sie kaum noch als Automaten erkennen kann. Unter den Gelehrten Aventuriens existieren darüber bestenfalls Vermutungen, doch die meisten dieser Fundstücke gehen tatsächlich auf die Bashuriden zurück. Bemerkenswert ist, dass sich diese Stücke allem Anschein nach nicht nur durch eine herausragende Komplexität auszeichneten, sondern auch von einem Zauber betrieben wurden, der dem ANIMATIO zwar sehr ähnlich war, in seiner Formel jedoch weitaus größeres Potenzial verbarg. Es sieht zurzeit nicht so aus, als wäre es vom heutigen Stand aus möglich, diesen Zauber durch seine magische Reststrahlung zu rekonstruieren, sollte sich keine niedergeschriebene Formel finden lassen. Ähnlich wie es bei vollendeten Golemantikern gelegentlich beobachtet werden kann, lässt sich jedoch vermuten, dass auch Automatentüftler bisweilen eine eigentümliche Einstimmung zu ihrem Werk erfahren. Odenius sagte man etwa nach, seine Hände wären von einer Gottheit geküsst worden und vermochten es, Werke zu schaffen, die die eigentlichen Grenzen des ANIMATIO zu sprengen wussten. Palmyra selbst weiß neugierigen Helden auf Nachfrage zu berichten,

dass einige ihrer Stücke ausdauernder und intelligenter agieren, als sie dürften. Neben dem gelegentlichen Schrecken bringen diese Exemplare Palmyra einiges an Streit mit ihren Magierkollegen ein, die vehement jede Einflussnahme abstreiten. Bis Palmyra diese Anomalien als Gabe oder Fluch identifizieren kann, ist sie jedoch weiterhin von jeglichen Fundstücken abhängig, die ihr Hinweise geben könnten.

Vor Kurzem gelang es Palmyra, den Bericht eines Baumeisters ausfindig zu machen, der vor nicht ganz 200 Jahren bei einem Bauprojekt auf der Insel Baltrea in einer Kaverne auf einen halbwegs intakten Automaten aus der Zeit der Talanier stieß. Der Automat selbst ist im Laufe der zwei Jahrhunderte verschollen, doch Palmyra ist überzeugt, dass sich noch weitere dieser Werke erhalten haben könnten. Sie würde für ein Exemplar ein Vermögen zahlen, selbst wenn es nach all dieser Zeit noch so fehlerhaft wäre.

Der Automat aus dem Bericht des zyklöpäischen Baumeisters soll einem fremdartigen Krieger geähnelt haben, der in voller Rüstung und mit einem Säbel bewaffnet hoch zu Pferd saß. Krieger und Pferd waren – so scheint es – nicht miteinander verbunden und konnten eigenständig handeln. Als die Arbeiter des Baumeisters die Kaverne, in der der Krieger verborgen war, auftaten und inspizierten, ritt er mit einem Angriff auf sie zu und schlug mit dem Säbel nach den Eindringlingen. Er verfehlte sie jedoch aufgrund augenscheinlicher Fehlfunktionen jedes Mal, und so gelang es den Arbeitern,



den Automaten mit einem aufgespannten Seil zu Fall zu bringen. Der Krieger soll dem Bericht zufolge einen länglichen Schädel und eine Insignie auf der Stirn besessen haben, die an ein drittes Auge erinnerte.

Der Baumeister untersuchte das Innere der Figuren und konnte in seinem Bericht einige Details zur Konstruktionsweise der Automaten festhalten, sie jedoch wegen seiner mangelnden Kenntnisse der Feinmechanik keinesfalls vollends entschlüsseln. Bemerkenswert war, dass der Automat anscheinend in der Lage war, das Ziel seines Angriffs selbst ausfindig zu machen und unterschiedliche Angriffe in beliebiger Reihenfolge auszuführen.

Es gelang Palmyra auf Basis des Berichts, die beiden Figuren in einer primitiveren Form nachzubauen. Mit dem Ergebnis ist sie keinesfalls zufrieden, doch die Automaten erfreuen sich bei ihren Kunden als bessere Übungspuppen großer Beliebtheit und werden mittlerweile von Palmyras Gehilfen als Einzelstücke gefertigt. An der detailliert gestalteten Figur eines Kriegers befindet sich ein beweglicher Arm, der in immer gleicher Reihenfolge bis zu drei unterschiedliche Angriffe vollführen kann. Die Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt hat vor einigen Jahren etwa ein Dutzend dieser Automaten geordert. Mit einer Übungswaffe in der Hand wird der Krieger-Automat dort zur Ausbildung neuer Rekruten eingesetzt. Vor allem dient er aber dazu, der Welt zu zeigen, wie wohlhabend die Akademie ist.

Auch die Pferde-Automaten gehören zu den beliebtesten Erfindungen der Arcanomechanischen Manufactur. Sie sind in der Lage, ganz wie ein echtes Pferd im Trab einen Fuß vor den anderen zu setzen. Obwohl sie immer weiter vorwärtslaufen und nicht eigenständig die Richtung wechseln können, kann man sie durch einen starken Zug an ihren Zügeln lenken. Bisher werden die Pferde lediglich zur Unterhaltung am Hofe genutzt, aber Palmyra träumt davon, ihre Geschwindigkeit und Tragfähigkeit zu erhöhen und sie, Odenius' Eseln gleich, tatsächlich zum Transport von Lasten einzusetzen.

Nur Wenige wissen, dass eine Kiste der Krieger-Automaten von einer kleinen Unterweltbande aus dem Lager der Akademie der Kriegs- und Lebenskunst gestohlen wurde. Der Vinsalter Hehler Malrizio konnte die Automaten aufbauen und zum Laufen bringen, indem er einige Gefallen einforderte. Einmal im Monat kann man gegen eine gute Summe im Keller einer zwielichtigen Kaschemme in Alt-Bosparan den mittlerweile auf findigste Art mit Klingen und Stacheln erweiterten Krieger-Automaten dabei zusehen, wie sie gegeneinander kämpfen, oder besser gesagt wild aufeinander einschlagen. Malrizio lässt sie regelmäßig ausbessern, umbauen und neu bemalen, um ihnen ein umso martialischeres Aussehen zu verleihen. Er lässt nur ausgewählte Gäste bei den Kämpfen zusehen und nimmt bei seinem Spektakel auch Wetten an.

Zeit-Automaten

Bereits Odenius hat einige berühmte, aber größtenteils verschollene Automaten zur Zeitmessung entwickelt. So soll er ein imposantes Astrolabium geschaffen haben, das auf Befehl hin den Sternenhimmel zu jedem Zeitpunkt in Vergangenheit und Zukunft anzeigen konnte. Dieses Astrolabium nahm einen ganzen Saal ein und bestach nicht nur durch seine unheimliche Genauigkeit, sondern auch durch seine kunstvolle Verarbeitung. Darüber hinaus soll es einen Automaten gegeben haben, der exakt wiedergeben konnte, an welchem Tag im Jahr die Sonne zu welcher Stunde auf- und zu welcher untergeht. Diese Automaten dienten Odenius und seinen Beratern in Staatskunst und Kriegsführung. Mit ihrer Hilfe ließen sich zum Beispiel taktische Formationen unter unterschiedlichen Umgebungsbedingungen testen.

Auch Palmyra hat bereits für einen wohlhabenden Sternkundler einen Astrolabium-Automaten entwickelt, der nach dem Sternfall jedoch leider seine Bedeutung verlor und nun nur noch durch seine Schönheit von sich reden macht. Bekanntster und auch im Alltag nützlicher sind wohl die kleinen handlichen *Zeit-Automaten*, die ähnlich wie das rein mechanische *Vinsalter Ei* Stunden und sogar kleinere Zeiteinheiten messen können. Wird der ANIMATIO direkt auf das Uhrwerk selbst gelegt, erhält man ein sehr präzises Messgerät, das jede rein mechanische Uhr in den Schatten stellt. Für den Alltag

eines normalen Aventuriers mag es irrelevant sein, so genau Zeiteinheiten zu bestimmen, aber besonders bei Alchimisten erfreut sich dieser unscheinbare Zeit-Automat großer Beliebtheit. Die Gehilfen der Arcanomechanischen Manufactur fertigen ihn mittlerweile regelmäßig für einige ausgewählte, wohlhabende Kunden.

Weitaus imposanter sind die üppigen *Prunk-Uhren*, die sowohl in Belhanka als auch in Khunchom gefertigt werden. Ein mechanisches Uhrwerk wird hier mit Figuren oder ganzen Szenen verbunden, die mittels ANIMATIO zu einer bestimmten Gelegenheit, beispielsweise jede volle Stunde, zum Leben zu erwachen scheinen und ein kleines Schauspiel aufführen. Für Privatkunden fertigte Palmyra schon ganze Ballgesellschaften, den Kampf eines Ritters gegen einen Drachen und Szenen aus dem Leben historischer Vorfahren des Auftraggebers an. Es heißt, sogar die Praios-Sakrale zu Kuslik hätte bei ihr ein üppiges Stundenspiel in Auftrag gegeben, das eine Prozession der Heiligen zeigen soll – wobei hier ihr Können als rein profane Mechanikerin offen herausgefordert wurde. Aus Khunchom kennt man ein vergleichbares Stundenspiel, bei dem sich auf einer Fläche geometrische Elemente, einem Kaleidoskop gleich, zu jeder Stunde neu anordnen und zwölfmal am Tag ein anderes Bild zeigen.

Stumme Diener

»Hast du dir schon diesen Automaten angesehen, der für die Sängerin Odina ya Prosperi Briefe schreibt? Ich war bei ihr und fand ihn zunächst wirklich possierlich. Er gleicht einer entzückenden Dame, die eifrig einen Text nach dem anderen kopiert und dabei sogar mit den Augen ihrer Feder folgt, ganz wie ein Mensch es tun würde. Ihr Kleid ist auch wirklich reizend, bunter Stoff und feinsten Tüll. Odina hob ihr Kleid an, und das Uhrwerk darunter, einfach meisterlich. Aber, nun ja ... die Augen, die waren nur bemalte Glasperlen, in einem stechenden Blau. Die gefielen mir gar nicht, sie wirkten leer und starr. Ich glaube nicht, dass ich mir so etwas selbst zulegen werde. Wer weiß, welche verborgene Kraft sich hinter diesen Glasaugen verbirgt? Nein, nein, am Preis liegt es natürlich nicht.«

—gehört bei einem Bankett in Belhanka, neuzeitig

Besonderer Beliebtheit erfreuen sich zurzeit die sogenannten *Stummen Diener*. Dabei handelt es sich um Automaten, die das Schöne und das Praktische in ihren Funktionen miteinander verbinden, indem sie für ihre Herren nützliche Dienste verrichten. In den meisten Fällen wäre es vermutlich günstiger, einen entsprechend ausgebildeten Diener auf Lebzeiten zu beschäftigen, aber selbstverständlich weniger extravagant. Im Horasreich werden Stumme Diener in Gestalt von Menschen oder anderen Kulturschaffenden geschätzt, während die Kunden in den Tulamidenlanden wünschen, dass der künstliche Charakter ihrer Automaten betont wird. Im Grunde ist es jedoch möglich, sie in jeder beliebigen Form zu bauen.



Zu den bekanntesten Werken zählen die Schreiberin, der Stiefelputzer und der Tanzlehrer, die allesamt aus Palmyras Werkstatt stammen, außerdem der Mundschenk, der von Saiman ibn Dehaban konstruiert wurde. Die Schreiberin, in Gestalt einer anmutigen jungen Frau, ist in der Lage, kurze Texte, wie etwa Einladungen, recht schnell zu kopieren. Um sie lebensnaher wirken zu lassen, folgt sie mit ihren gläsernen Augen ihrer Hand und bewegt dabei ihren Kopf, während sie die Texte niederschreibt. Der Stiefelputzer, ein kleiner, puppenhafter Knabe in der Kleidung eines Dieners, pflegt das Schuhwerk seines Herrn mit einem Tuch und Wachs und kann drei Arbeitsschritte hintereinander ausführen. Sehr beliebt ist der Tanzlehrer, da man ihn gut präsentieren und in Szene setzen kann – ein Automat, der in Gestalt eines Edelmanns die Grundschrirte des beliebten Hoftanzen Quadrille beherrscht und junge Damen und Herren dabei führt. Der Automat wiederholt natürlich stets dieselben Schritte und ist kein ausgefeilter Tänzer, eignet sich jedoch hervorragend, um Anfängern den Tanz näherzubringen, woher er seinen Namen bekam. Der Mundschenk wiederum besitzt geschickte Hände, mit denen er einer Tischgesellschaft Getränke ausschenken kann. Dabei können die Gäste sogar zwischen mehreren Getränken wählen. Was die stolzen Besitzer der Stummen Diener oft bei den Vorführungen verschweigen, ist die Tatsache, dass die Stiefel, das Pergament oder die Gläser immer an derselben Stelle stehen müssen, da die Automaten sonst danebengreifen.

Es gibt auch Möbelstücke und Werkzeuge, die als Automaten konstruiert werden und aufgrund ihrer Nützlichkeit ebenfalls als Stumme Diener zu bezeichnen sind. Sie sind weitaus weniger aufsehenerregend und vor allem wegen ihrer Funktionalität beliebt. So werden beispielsweise immer wieder äußerlich unscheinbare Truhen oder Schränke gefertigt, die sich auf ein Fingerschnippen hin öffnen und auf opulente Weise ineinandergeschobene Schubladen, Deckel, Gestelle und Fächer präsentieren können.

Die Akademie der Geistreise hat bei der Arcanomechanischen Manufactur eine ganze Reihe von Öllampen in Auftrag gegeben, die durch eine verborgene Zündmechanik auf Befehl hin ihren Docht in Flammen setzen. Diese Konstruktionsweise wurde inspiriert durch die Beschreibungen von automatischen Straßenlampen, die grolmische Automatenbauer für die Straßen Bosparans gefertigt haben sollen.

Ein weites Feld ist der Lastentransport mittels Automaten: Palmyra Tartuffo entwickelt immer wieder neue Konzepte für automatische Seilwinden, die das Leben von Hafenarbeitern und Großhändlern erleichtern sollen, und fertigte bereits den Prototyp eines automatischen Aufzugs, in dem statt Speisen von Küche zu Speisesaal ein ganzer Mensch von einem Stockwerk ins nächste befördert werden kann. Solange die Automaten aber noch so stark fehlerbehaftet sind wie momentan, werden diese Erfindungen nicht in Serienproduktion gehen. Zu groß wäre das Risiko, dass jemand von plötzlich herabstürzendem Frachtgut erschlagen wird.

In Kooperation mit der Anatomischen Akademie zu Vinsalt entwickelte Palmyra Tartuffo einen sogenannten Stuhl der Entspannung, der in seiner mit Leder bespannten Lehne verschiedene Hebel und Druckflächen verbirgt. Durch regelmäßige Bewegungen und leichten Druck auf den Rücken kann er die Muskelverspannungen seines Herrn auf angenehme und beruhigende Weise lösen.

Über den Zeitmesser hinaus stellt die Arcanomechanische Manufactur weitere Gerätschaften her, die den Alltag eines Alchimisten erleichtern. Genannt seien hier ein Gestell, das in der Lage ist, eingespannte Phiolen in verschiedenen Geschwindigkeiten zu schütteln, ein automatisches Rührbesteck oder ein Gerät, das Flüssigkeiten wie eine Alchimistenschale selbstständig auf einer konstanten Temperatur halten kann. In den Laboratorien der größten Alchimisten Aventuriens finden sich mittlerweile erste Automaten aus Palmyras Werkstatt, die sie auf Sonderwunsch entwirft.

Unter Abenteurern besonders beliebt sind der mechanische *Dritte Arm*, die *Wieselmurmeln*, der *Fallenknecht* und der *automatische Dietrich*. Ein verhüllter Händler taucht bisweilen wie aus dem Nichts auf, um heldenhaften Reisenden ein wuchernd teures, aber sehr attraktives Angebot zu machen. Manch einer vermutet, es sei Phex höchstselbst, der seine Spielereien an den Sterblichen testen möchte, um ihre Risikobereitschaft herauszufordern. Als Wahrer der legendären Schatzkammer, die man Orkenhort nennt, wird der Gott schließlich in Legenden als Automaten-sammler gehandelt. Andere behaupten, der mysteriöse Feilscher sei ein Trugbild Tasfarels, der für schillernden Tand Seelen einkauft. Vermutlich ist es jedoch nur ein cleverer, aber sterblicher Geschäftsmann.

Fallenautomaten

Einem Pragmatiker würde wohl die Idee kommen, dass Automaten sich auch hervorragend als heimtückische Fallen eignen. Im Gegensatz zu klassischen mechanischen Fallen, die vor allem über Hebel, Druckplatten und ähnliche Auslöser funktionieren, haben Fallenautomaten den Vorteil, dass sie nicht zwangsläufig berührt werden müssen, um aktiviert zu werden.

Sowohl Palmyra Tartuffo als auch Saiman ibn Dehaban konstruieren keine Fallen, die einer Person nachhaltig Schaden zufügen oder sie gar töten können. Aus der Khunchomer Werkstatt sind Truhen bekannt, die demjenigen, der nach ihrem Inhalt greift, ohne vorher ein bestimmtes Lösungswort gesprochen zu haben, in die Hand beißen oder ihm eine Handfessel anlegen und ihn so festsetzen, bis der rechtmäßige Besitzer zurückkehrt. Palmyra soll in der Vergangenheit mit den bekannten Puniner Tresorbauern Argasch und Irgasch zusammengearbeitet haben, doch welche Fallen sie hierbei für wen konstruiert hat, hält sie wohlweislich bis heute geheim. Es tauchen regelmäßig Berichte von allzu geschwätzigen Grabräubern auf, in denen von häufiger inaktiven, seltener noch immer funktionstüchtigen Fallenautomaten



in alten Tempelanlagen oder Gräbern die Rede ist. Diese sollen ungewöhnliche Auslöser besitzen und für denjenigen, der sie unbedarft aktiviert, gravierende Folgen haben.

Der Phantasie der Automatenbauer der Vergangenheit schienen dabei kaum Grenzen gesetzt gewesen zu sein:

- So hörte man schon von klassischen Fallen, wie etwa Pfeilen, die aus Wänden schossen, die durch die Worte „Sei vorsichtig!“ ausgelöst werden.
- In manchen Kammern soll es Düsen geben, die Staub, giftiges Pulver oder Sporen freisetzen können. So wird etwa Bannstaub in den Raum geblasen, sobald eine bestimmte magische Formel gesprochen oder eine Handbewegung vollführt wird. Aber auch von berauschenden Substanzen, die ein Weiterkommen verhindern, wurde berichtet.

- Man hört auch von Öllampen, die in einer Reihe an der Wand angebracht sind. Jede zweite oder dritte drehte sich und vergießt ihr heißes Öl auf den Davorstehenden, sobald der Docht in Brand gesetzt wird.
- Andere Fallenautomaten – meist in Grabanlagen, die kein Lebender mehr betreten soll – reagieren auf Veränderungen der Temperatur. So können sich etwa Fallgruben auftun, sobald sich eine bestimmte Anzahl von Personen in einem Raum aufhält und ihn mit ihrer Körperwärme genügend aufgewärmt hat.
- Diebe haben ein schweres Spiel mit federgelagerten Schlössern, die in ihrer Tür oder im Korpus einer Truhe etwas Spiel haben und nach vorne rucken können, sobald ein metallischer Gegenstand ins Schloss gesteckt wird. So brechen sie von selbst Dietriche ab und sind kaum zu knacken.
- Einfach, aber effizient sind Lärm-Fallen, die zu poltern und zu pochen beginnen, sobald jemand an ihnen vorbeigeht, ohne eine bestimmte Geste zu vollführen oder ein Lösungswort zu sprechen. Seien es belebte Ritterrüstungen, die mit ihrem Schwert gegen einen Schild schlagen, Räderwerke mit Glöckchen, die sich in Gang setzen und die Glöckchen klimpern lassen, oder sogar Drehorgeln, die mit ihrem unheimlichen Spiel beginnen.
- Schreck-Fallen, wie etwa Figuren, die aus Truhen springen oder loslaufen, sobald jemand eine Tür durchschreitet, erscheinen hingegen fast schon verspielt, sind aber ebenfalls weit verbreitet.

Gelegentlich wurden zum Schein auch mechanische Auslöser verbaut, die jedoch nicht mit der eigentlichen Falle verbunden sind und einen Räuber so bei ihrer Entdeckung in falscher Sicherheit wiegen. Des Weiteren wurden vor allem in den Tulamidenlanden immer wieder Fallenautomaten entdeckt, die nicht nur durch den ANIMATIO belebt wurden, sondern auch Zauberzeichen oder Artefaktmagie verwenden. Will man den Berichten Wagemutiger Glauben schenken, so gibt es Fallen, die antimagische Zauberzeichen aktivieren können, Eindringlinge von einem Raum in den anderen teleportieren oder durch Illusionen in den Tod locken und sogar Glyphen entfernen, die bedrohliche Wesenheiten gebannt halten. Es heißt, Palmyra Tartuffo hätte ebenfalls schon für Akademien, Tempel und private Sammler spezielle antimagische Fallen entwickelt, die seltene Artefakte vor magischem Diebstahl schützen.

Unterhaltungsautomaten

Selbstverständlich gibt es auch Automaten, die keinen anderen Sinn und Zweck erfüllen, als ihrem Betrachter Freude zu bereiten und ihn in Erstaunen zu versetzen. Saiman ibn Dehaban, der auf dem Gebiet der Unterhaltungsautomaten als unbestrittener Meister auftritt, versteht seine Erfindungen nicht als nützliche Apparaturen, sondern als Gesamtkunstwerke. Wer bei ihm einen Automaten in Auftrag gibt, muss sich häufig sogar einer

gründlichen Befragung unterziehen, in der der Meister seinen potenziellen Kunden darauf prüft, ob er den ästhetischen Wert der Werke begreift. Aber auch aus Palmyras Werkstatt gehen einige bemerkenswerte Unterhaltungsautomaten hervor.

Als erstes kommen dem Kenner der Automatenbaukunst hier wohl mechanische Theaterszenen in den Sinn. Mithilfe von Puppen oder aus Blech geschnittenen Figuren vor einer hellen Leinwand können diese Automaten ein Schauspiel aufführen. Anders als ein normales Puppentheater haben sie keinen Ton und müssen allein durch die Handlungen und Gesten der Figuren wirken, bedürfen jedoch keines menschlichen Puppenspielers und können ihre Szenen eindrucksvoll mit dem Klang von Glockenspielen, Flöten und anderen Musikinstrumenten unterlegen. In Khunchom findet man einige Theater-Automaten, die Geschichten aus dem Leben legendärer Helden wie Bastrabun ibn Rashtul oder Sulman al'Nassori erzählen.

Eindrucksvoll ist auch der wachsende Baum, den Meister Saiman ibn Dehaban für eine private Sammlerin aus Anchopal gefertigt hat: Äste und Stamm werden über eine komplexe Röhrenkonstruktion nachgeahmt, sodass der Baum zunächst als Sprössling beginnt und sich langsam immer weiter in die Höhe schiebt, bis er eine üppige Krone aus seidenen Blättern ausgebildet hat. Der Baum soll komplett ausgefahren fast die gesamte Eingangshalle der Residenz seiner Besitzerin einnehmen und war bereits Anlass für einen Besuch von Rahala saba Hasrabal, einer Tochter des Sultans Hasrabal ben Yakuban von Gorien.

Über mehrere Jahre hinweg soll Saiman außerdem die Pläne für seinen Automatenhahn perfektioniert haben. Das Werk ist lebensgroß, der Korpus aus einem hellglänzenden Material gefertigt, der stellenweise mit Absicht den Blick auf die darin liegenden Zahnräder freigibt. Die Federn stammen von echten Tieren, wurden jedoch in

allen schillernden Farben des Regenbogens gefärbt, und die Augen der künstlichen Kreatur sind zwei handbemalte Perlen. Der Hahn ist in der Lage, in einem Raum auf und ab zu stolzieren, zu krähen, und kann sogar Körner aufpicken und wieder ausscheiden. Es heißt, lediglich der Antrieb der Mechanik im Inneren sei magischer Natur. Die vielfältigen und sehr natürlichen Bewegungen werden allein durch das Uhrwerk erzeugt und es kommt sogar ein Alchimikum zum Einsatz, um die Verdauung eines echten Lebewesens nachzuahmen.

Im Horasreich sind es vor allem Automaten, die in Gestalt von Künstlern und Interpreten auftreten. Aus der Arcanomagischen Manufactur stammen ein Maler, ein Würfel- und Hütchenspieler und ein ganzes Orchester. Der Maler kann drei verschiedene bekannte Werke aventurischer Künstler kopieren und wird gerne auf Feierlichkeiten ausgestellt und bewundert. Der Würfelspieler kann stets aufs Neue seinen Würfelbecher schütteln und wieder befüllen und lädt so zum Spiel ein. Der Hütchenspieler wiederum besitzt so flinke Finger, dass es ihm leichtfällt, mit schnellen Bewegungen das menschliche Auge zu verwirren und eine Münze oder eine Murmel unter seinen Hütchen verschwinden zu lassen. Berührt der Mitspieler eines der Hütchen, so hebt er es an. Die Automaten-Musiker des Orchesters beherrschen wiederum die unterschiedlichsten Instrumente und können in Harmonie darauf spielen. Während es recht einfach ist, einen Automaten zu bauen, der stets dieselben Tasten drückt oder Saiten zupft, muss für einen Flöten- oder Trompetenspieler mit einem komplexen System aus Rohren und Blasebälgen gearbeitet werden.

Sehr beliebt sind auch die belebten Spieluhren, die im Gegensatz zu ihren mechanischen Äquivalenten beispielsweise miteinstimmen können, wenn ihr Besitzer beginnt, ihre Melodie zu summen. Darüber hinaus werden die Figuren auf der Spieluhr auch gern mit dem ANIMATIO belebt, sodass sie über den Tisch oder durch die



Luft wirbeln, sobald das Spiel beginnt. Da der Zauber in diesem Fall nicht die Mechanik unterstützt, handelt es sich im Grunde um keinen reinen Automaten, doch die Verbindung zwischen diesen belebten Spieluhren und durch ANIMATIO betriebene Uhrwerke ist sehr gefragt. Zu einiger Berühmtheit hat es der Elefant von Saiman ibn Dehaban gebracht, den er eigens für die Geburtstagsfeier des Prinzen von Khunchom fertigte. Dieser Automat hat seine Zuschauer nicht nur festlich unterhalten, sondern auch eindrucksvoll gezeigt, dass es möglich ist, einzelne Automaten zu einem Gesamtwerk zu verbinden. Der lebensgroße Elefant, der aus versilbertem Blech gefertigt wurde und mit goldenen Intarsien, bunten Edelsteinen und anderem prunkvollen Geschmeide geschmückt war, konnte laufen, seinen Kopf bewegen, die Augen rollen, mit dem Schwanz

wedeln und sogar ein kurzes Musikstück trompeten. Jede dieser Funktionen konstruierte Saiman als eigenständigen Automaten, deren Auslöser in einer Reihe geschaltet wurden. So warf der Elefant erst nach jedem dritten Schritt seinen Kopf von einer Seite zur anderen und begann mit seinem Trompetenspiel, sobald der Bewegungsautomat zum Stillstand kam. Der Automat wurde zunächst in Einzelteilen an den Ort seiner Bestimmung geliefert. Bereits Tage vor den Festlichkeiten begannen Saiman und seine Diener damit, den Elefanten in einem abgeschirmten Zelt im Garten des Hafenpalasts zusammenzubauen. Er sorgte für viel Aufsehen und brachte der Khunchomer Automatenwerkstatt aventurienweiten Ruhm ein. Zugleich ging der Automat aber schon bei der zweiten Vorführung kaputt, was auch Spötter auf den Plan rief.

Werte der Automaten

Werte von Automaten

Automaten gelten als Objekte. Sie werden mit einer Sammelprobe auf ein Handwerkstalent gebaut und optional

mit dem Ritual ANIMATIO belegt. Die **Grundregeln zur Herstellung von Automaten** und alle Regeln zur ihrer Funktionsweise finden sich ab Seite 131.

Übersicht der Automatenmodelle

Automatenmodell (Verfügbarkeit)	Herstellungsschwierigkeit	Intervall	Komplexität	Gewicht	Strukturpunkte	Preis
Kampfautomaten						
Krieger-Automat (modern, Palmyra)	-5	3 Tage	komplex (4 AP)	200 Stn	150 StruPu	2.500 S
Regeltechnik: Der Krieger-Automat kann agieren wie eine Kreatur (Wertekasten siehe Seite 93).						
Anmerkung: Dieses Automatenmodell muss mit dem ANIMATIO angetrieben werden.						
Pferd-Automat (modern, Palmyra)	-5	3 Tage	komplex (4 AP)	500 Stn	200 StruPu	3.500 S
Regeltechnik: Der Pferd-Automat kann agieren wie eine Kreatur (Wertekasten siehe Seite 93).						
Anmerkung: Dieses Automatenmodell muss mit dem ANIMATIO angetrieben werden.						
Stumme Diener						
Automaten-Truhen und -Schränke (Palmyra, Saiman)	+2	10 Min.	primitiv	0,125 Stn (Automat) + 5 Stn (einfache Truhe) oder 30 Stn (Holztür)	15 StruPu (Automat) + 100 StruPu (einfache Truhe) oder 80 StruPu (Holztür)	200 S (Automat) + 18 S (einfache Truhe) oder 10 S (Holztür)
Regeltechnik: Automaten-Truhen und -Schränke öffnen sich auf das einprogrammierte Signal hin und präsentieren ihren Inhalt. Auf ein erneutes Signal hin verschließen sie sich wieder. Einmal Aufziehen reicht für 1 Tag wiederholter Benutzung.						
Automatischer Dietrich (Straßenhändler)	-5	1 Tag	komplex (3 AP)	0,125 Stn	5 StruPu	200 S
Regeltechnik: Mit dem Automatischen Dietrich lassen sich unter Zeitaufwand Standardschlösser knacken. Er kann Bartschlösser und Kombinationsschlösser knacken, wobei er jeweils 3x so lange braucht, wie im Regelwerk auf Seite 212 unter <i>Schlösser knacken</i> angegeben. Am Schloss finden sich zudem verräterische Spuren, wo der Automat ins Schloss eingespannt wurde. Der Automatische Dietrich geht nach jedem Gebrauch kaputt, kann aber wie gewohnt durch Reparaturproben wieder nutzbar gemacht werden (siehe Seite 138).						

Automatenmodell (Verfügbarkeit)	Herstellungsschwierigkeit	Intervall	Komplexität	Gewicht	Strukturpunkte	Preis
Dritter Arm (Straßenhändler)	-3	6 Std.	komplex (3 AP)	5 Stn	15 StruPu	350 S
Regeltechnik: Der Dritte Arm kann an einem Rucksack befestigt werden und einen Gegenstand für den Träger festhalten. Der Arm kann in einer Position fixiert oder in einem leicht horizontal oder vertikal schwenkenden Modus eingestellt werden. Auf eine dieser Arten eingestellt muss er einmal alle 3 Stunden aufgezogen werden, um seinen Griff und die Schwenkbewegung aufrecht zu erhalten. Es ist außerdem möglich, ihn in einen Waffenschwingmodus einzustellen, der ihm für 3 KR ermöglicht, pro KR 1 Angriff mit einer eingespannten Hiebwaaffe in mittlerer Reichweite auszuführen. Sei AT-Wert dabei ist 5 und bei einem Patzer wird der Träger des Rucksacks erwischt. Nach den 3 KR Waffenschwingmodus muss der Dritte Arm wieder unter Aufwendung 1 Aktion aufgezogen werden. Ein mit dem ANIMATIO angetriebener Dritter Arm kann ebenfalls in den Waffenschwingmodus gestellt werden. Wird dieser nach 3 KR nicht unter Aufwendung 1 Aktion wieder beendet, trifft der Arm aufgrund eskalierender Bewegungen nicht nur bei Patzern, sondern bei jedem misslungenen Angriff seinen Träger. Danach kann der magisch betriebene Dritte Arm erst wieder am nächsten Tag erneut in den Waffenschwingmodus gestellt werden, ohne weiterhin mit jedem Fehltreffer den Träger zu erwischen.						
Fallenknecht (Straßenhändler)	-1	30 Min.	einfach	3 Stn	20 StruPu	200 S
Regeltechnik: Der Fallenknecht ist ein kompakt gebauter Automat von 1 Spann Größe, der umherhoppeln kann wie ein Häschen. Er wird genutzt, um in mit Fallen gespickten Räumen Auslöser wie Druckplatten und Stolperseile zu aktivieren. Einmal Aufziehen treibt ihn für genau 16 Schritt an, wobei seine Hoppelroute mit kleinen Rädchen vorher eingestellt werden kann. Ein mit ANIMATIO angetriebener Fallenknecht bewegt sich einmal losgelassen solange fort, bis er durch entsprechend festgelegte Auslöser angehalten wird.						
Mechanischer Lastentransport-Aufzug (Palmyra)	-2	6 Std.	einfach	2.000 Stn	500 StruPu	800 S
Regeltechnik: Der Mechanische Lastentransport-Aufzug kann auf ein Signal hin mittels eines Seilwindensystems Lasten von bis zu 500 Stein von einem Stockwerk eines Gebäudes zu einem anderen transportieren. Nach jedem Mal hoch- und herunterfahren muss er allerdings neu aufgezogen werden, sofern nicht ein ANIMATIO auf ihn gelegt wurde.						
Mechanischer Stiefelputzer (Palmyra)	-2	6 Std.	einfach	25 Stn	20 StruPu	500 S
Regeltechnik: Der Mechanische Stiefelputzer kann Schuhwerk reparieren und auf Hochglanz polieren. Einmal Aufziehen reicht für 1 Paar Schuhe. Er benötigt für die komplette Prozedur 5 Minuten. So fürstlich bearbeitete Fußbekleidung sorgt für einen beschwingten Schritt und erhöht die INI ihres Trägers für 1 Stunde um 1. Der Mechanische Stiefelputzer kann sich über flaches Terrain fortbewegen, wenn er mit einer Hand gezogen wird, und erreicht eine maximale GS von 4.						
Mechanischer Tanzlehrer (Palmyra)	-2	6 Std.	einfach	40 Stn	30 StruPu	800 S
Regeltechnik: Der Mechanische Tanzlehrer kann einen Tanzpartner führen oder sich führen lassen. Er beherrscht den Standardhottanz Quadrille. Wer mit dem Tanzlehrer mindestens 30 Minuten, also eine Aufziehung lang, geübt hat, erhält auf seine nächste Probe auf <i>Tanzen (Hoftanz)</i> eine Erleichterung von +1. Es können nach Meisterentscheid auch Tanzlehrer mit einprogrammierten einfachen Dorftänzen, exotischen Tänzen und Kulttänzen erschaffen werden, wobei jeder je nur eine Art beherrschen kann. Der Mechanische Tanzlehrer kann sich zwischen Aufziehungen über flaches Terrain fortbewegen, wenn er mit einer Hand gezogen wird, und erreicht eine maximale GS von 8.						
Mechanisches Alchimistenbesteck (Palmyra)	-2*	3 Std.	komplex (2 AP)	5 Stn	15 StruPu	1.500 S
Regeltechnik: Regeltechnik: Mit einem Koffersystem Mechanischen Alchimistenbestecks kann der reisende Alchimist die Funktion einer Alchimistenschale auf rudimentäre Weise nachahmen. Mithilfe des Bestecks lassen sich pro Tag 2 Tränke brauen, allerdings können durch das mangelnde Feingefühl des Hilfsmittels Fehler auftreten: Der Alchimist würfelt für jeden Trank mit 1W6. Ist das Ergebnis eine 1, geht ein Stufenpunkt des jeweiligen Elixiers oder Giftes verloren. Würfelt der Alchimist für beide Tränke eine 1, gehen sogar beiden Tränken je 2 Stufen verloren.						
*Anmerkung Das Mechanische Alchimistenbesteck muss mit einem ANIMATIO angetrieben werden, um nicht nach dem ersten Gebrauch kaputt zu gehen.						
Mechanische Schreiberin (Palmyra)	-3	1 Tag	komplex (3 AP)	4 Stn	20 StruPu	1.000 S
Regeltechnik: Die Mechanische Schreiberin kann Texte kopieren. Sie braucht 1 Minute pro Buchseite Text. Ein Exemplar ohne magischen Antrieb per ANIMATIO kann für jedes Mal Aufziehen 5 Seiten kopieren.						

Automatenmodell (Verfügbarkeit)	Herstellungsschwierigkeit	Intervall	Komplexität	Gewicht	Strukturpunkte	Preis
Mundschenk (Saiman, Palmyra)	-1	6 Std.	einfach	40 Stn	20 StruPu	400 S
Regeltechnik: Der Mundschenk kann Gästen Getränke servieren und einschenken. Voraussetzung ist, dass das Gedeck auf festgelegten Plätzen der Tafel platziert wird. Ein Mundschenk bildet so stets eine Funktionseinheit mit Tisch und Geschirr. Eine Aufziehung lässt den Mundschenk für 2 Stunden den Stummen Diener spielen. Er kann sich zwischen Aufziehungen über flaches Terrain fortbewegen, wenn er mit einer Hand gezogen wird und erreicht eine maximale GS von 6. Wer einen Mundschenk erfolgreich servieren lässt, erhält gegenüber seinen Gästen eine Erleichterung von +1 auf Etikette-Proben. Dies gilt nach Meisterentscheid nicht für eine Gesellschaft, die Automaten grundsätzlich abscheulich findet.						
Selbstentzündende Öllampen (Palmyra)	+3	1 Min.	primitiv	0,125 Stn (reiner Automat) + 0,25 Stn (Öllampe)	5 StruPu (Automat) + 4 StruPu (Öllampe)	150 S (Automat) + 0,5 S (Öllampe)
Regeltechnik: Selbstentzündende Öllampen beginnen auf das einprogrammierte Signal hin zu brennen. Auf ein weiteres Signal hin löschen sie sich wieder. Einmal Aufziehen reicht für 1 Tag wiederholter Benutzung. Voraussetzung bleibt genügend eingefülltes Brennmaterial.						
Stuhl der Entspannung (Palmyra)	-3	1 Tag	komplex (3 AP)	100 Stn	50 StruPu	600 S
Regeltechnik: Der Stuhl der Entspannung kann seinem Gast mittels Druckplatten in der Rückenlehne Verspannungen lösen. Bei der nächsten Regenerationsphase erhält der Verwöhnte +1 auf seine LeP-Regeneration. Ohne ANIMATIO muss der Stuhl nach jedem Gebrauch neu aufgezogen werden.						
Fallenautomaten*						
Fessel-Truhe (Saiman)	-3	1 Min.	primitiv	0,5 Stn (Automat) + 5 Stn (einfache Truhe)	5 StruPu (Automat) + 100 StruPu (einfache Truhe)	500 S (Automat) + 18 S (einfache Truhe)
Regeltechnik: Der Automat fesselt eine Person, die den Truhendeckel öffnet, ohne ein bestimmtes Muster auf ihrer Schließe nachzufahren, mit einem Seil oder, wenn sie mit einem ANIMATIO betrieben wird, ein Lösungswort zu sagen. Die Truhe führt hierzu eine Vergleichsprobe auf <i>Fesseln</i> 5 (15/15/15) gegen <i>Körperbeherrschung (Entwinden)</i> des Diebes aus.						
Pfeilschussanlage	-3*	1 Min.	einfach	3 Stn (reiner Automat)	15 StruPu (reiner Automat)	800 S + 400 S (Nachladeautomat*)
Regeltechnik: Als Auslöser für Pfeilschussanlagen werden klassisch Druckplatten oder Stolperseile verwendet. Ist der Automat mit einem ANIMATIO belegt, kann stattdessen auch ein Wort oder kurzer Satz als Auslöser verwendet werden. Die Pfeilschussanlage verschießt daraufhin in einem Bereich von 10 Rechtsschritt für 5 KR Pfeile, die pro KR 1W6+4 TP bei allen Zielen in Reichweite anrichten. Die Pfeile können zusätzlich vergiftet werden. Sofern man die Falle bemerkt hat, kann man dem Geschoss wie einem Fernkampfangriff ausweichen oder mit einer Schilde-PA abwehren (siehe Regelwerk Seite 244). Bei einem Mehrfachangriff werden wiederholte Verteidigungen zunehmend schwieriger (siehe Regelwerk Seite 232). Nach dem Auslösen muss der Automat neu aufgezogen und mit Pfeilen bestückt werden. Wird die Anlage mit einem ANIMATIO betrieben, so muss nur nachgeladen werden. Einen Nachladeautomaten* einzubauen, der 5 zusätzliche KR an Salven ermöglicht, erschwert die Herstellungsprobe zusätzlich um -2.						

* Weitere Fallen sowie ausführliche Fallenregeln werden im Meisterschirmbeihft Katakomben & Ruinen vorgestellt.

Automatenmodell (Verfügbarkeit)	Herstellungsschwierigkeit	Intervall	Komplexität	Gewicht	Strukturpunkte	Preis
Wieselmurmél (Straßenhändler)	-1	30 Min.	einfach	1 Stn	5 StruPu	200 S
Regeltechnik: Die Wieselmurmél ist eine metallene Kugel von einem halben Spann Durchmesser, die nach Aktivierung in einem Gebiet von 10 Rechtsschritt chaotisch umherrollt wie ein wild gewordenes Wiesel. Einmal Aufziehen reicht für 1 Stunde Wieseligkeit. Sie kann Wesen mit dem Nachteil Schlechte Eigenschaft (Neugier) beschäftigen und nach Meisterentscheid in ungünstige Situationen locken. AT, um die Wieselmurmél zu treffen, sind um -12 erschwert, wobei sie nicht zusätzlich ausweichen oder verteidigen kann, aber über einen RS von 1 verfügt. Eine mit ANIMATIO angetriebene Wieselmurmél kann auf einen Auslöser hin eine kleine Kammer in ihrem Inneren öffnen, in die ein Atemgift, Gas oder eine Säure gefüllt werden kann, die sich dann in einem Umkreis von 2 Schritt um die Wieselmurmél verteilt.						
Unterhaltungsautomaten						
Mechanischer Hahn (Saiman)	-4	1 Tag	komplex (3 AP)	15 Stn	20 StruPu	700 S
Regeltechnik: Der Mechanische Hahn kann laufen, picken und krähen. Alchimistische Mittel in seinem Bauch helfen sogar, seine Verdauung zu simulieren. Zudem kräht der Hahn bei Sonnenaufgang. Wem eine Probe auf <i>Sinnesschärfe</i> -1 misslingt, während er den Hahn untersucht, erhält 1 Stufe <i>Verwirrung</i> . Etwas stimmt nicht, aber es bereitet Kopfschmerzen, es zu verstehen. Er muss einmal täglich aufgezo-gen werden, so-fern er nicht mit einem ANIMATIO angetrieben wird.						
Mechanischer Elefant (Saiman)	-5	3 Tage	komplex (6 AP)	2.000 Stn	150 StruPu	10.000 S
Regeltechnik: Der Mechanische Elefant kann sich wie das echte Tier bewegen und ein entzückendes Lied trompeten. Wem eine Probe auf <i>Sinnesschärfe</i> -2 misslingt, während er den Elefanten untersucht, erhält 2 Stufen <i>Verwirrung</i> . Etwas stimmt nicht, aber es bereitet üble Kopfschmerzen, es zu verstehen. Er muss einmal täglich aufgezo-gen werden, sofern er nicht mit einem ANIMATIO angetrieben wird.						
Mechanischer Maler (Palmyra)	-3	1 Tag	komplex (1 AP)	15 Stn	35 StruPu	650 S
Regeltechnik: Der Mechanische Maler kann 3 verschiedene Gemälde bekannter Künstler reproduzieren. Er schafft pro Aufziehung 1 Werk und benötigt dafür 30 Minuten. Ein Kenner kann das entstandene Werk mit einer Probe auf <i>Malen & Zeichnen (Malen)</i> -1 leicht als Fälschung erkennen. Nach Meisterentscheid ist das erfolgreich unterhaltene Publikum so in Bann geschlagen, dass es bei einem beginnenden Kampf den Status <i>Überrascht</i> erhält, sofern keine Probe auf <i>Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken)</i> -1 gelingt.						
Mechanischer Würfelspieler und Mechanischer Hütchenspieler (Palmyra)	-2	6 Std.	einfach	5 Stn	20 StruPu	450 S
Regeltechnik: Wer mit einem der Spiel-Automaten Zerstreuung sucht, muss eine Vergleichsprobe <i>Brett- & Glücksspiel (Kartenspiel oder Wettspiele)</i> gegen <i>Brett- & Glücksspiel</i> des Automaten ablegen. Die Eigenschaften des Automaten werden bei der Herstellung bestimmt: 10 + QS/2; FW ist die QS. Das Ablegen des Einsatzes auf der Spielfläche des Automaten dient als Auslöser. Verliert der Herausforderer, wird das Geld eingesackt und landet in einer verborgenen Tresorkammer, die meist mit einem Schutzmechanismus in Form von lähmenden Pfeilen oder blau färbendem Pflanzenpulver aus Guraan präpariert ist. Ohne den ANIMATIO muss der Automat nach jedem Spiel neu aufgezo-gen werden.						
Mechanisches Orchester (Palmyra)	-5	1 Woche	komplex (4 AP)	3.000 Stn	100 StruPu	15.000 S
Regeltechnik: Das Mechanische Orchester besteht aus 30 Automaten, die jeweils 1 Instrument bedienen und gemeinsam ein Konzert geben können. Nach Meisterentscheid ist das erfolgreich unterhaltene Publikum so in Bann geschlagen, dass es bei einem beginnenden Kampf den Status <i>Überrascht</i> erhält, sofern keine Probe auf <i>Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken)</i> -1 gelingt. Es muss nach jeder 30-minütigen Vorstellung aufgezo-gen werden, sofern es nicht mit einem ANIMATIO angetrieben wird.						
Mechanisches Puppentheater (Saiman)	-2	6 Std.	komplex (2 AP)	5 Stn	20 StruPu	1.000 S
Regeltechnik: Das Mechanische Puppentheater kann ohne Worte eine hinreißende Sage oder Legende einer beliebigen Region darstellen. Wer sich die 30 Minuten Zeit nimmt, die ganze Vorstellung zu sehen, erhält bei seiner nächsten Probe auf <i>Sagen & Legenden</i> über die entsprechende Region eine Erleichterung von +1. Nach Meisterentscheid ist das erfolgreich unterhaltene Publikum so in Bann geschlagen, dass es bei einem beginnenden Kampf den Status <i>Überrascht</i> erhält, sofern keine Probe auf <i>Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken)</i> -1 gelingt. Sofern das Theater nicht mit einem ANIMATIO betrieben wird, muss es nach jeder Aufführung aufgezo-gen werden.						

<i>Automatenmodell (Verfügbarkeit)</i>	<i>Herstellungsschwierigkeit</i>	<i>Intervall</i>	<i>Komplexität</i>	<i>Gewicht</i>	<i>Strukturpunkte</i>	<i>Preis</i>
Mechanisch wachsender Baum (Saiman)	-5	1 Tag	komplex (3 AP)	1.000 Stn	200 StruPu	1.200 S
Regeltechnik: Der Mechanisch wachsende Baum ist eine metallische Konstruktion, die das Wachstum eines Keimlings bis zu einem mit Seidenblättern und -blüten geschmückten Baumes innerhalb 1 Stunde simuliert. Wer diesem Schauspiel zum ersten Mal unvorbereitet ansichtig wird, erhält 1 Stufe <i>Verwirrung</i> für 1 Tag, sofern keine Probe auf <i>Mechanik</i> -5 gelingt. Nach Meisterentscheid ist das erfolgreich unterhaltene Publikum so in Bann geschlagen, dass es bei einem beginnenden Kampf den Status <i>Überrascht</i> erhält, sofern keine Probe auf <i>Sinnesschärfe</i> (<i>Hinterhalt entdecken</i>) -3 gelingt. Sofern der Baum nicht mit einem ANIMATIO betrieben wird, muss der Automat nach jeder Aufführung neu aufgezogen werden.						
Spieluhren (Palmyra und Saiman)	+/-0	6 Std.	komplex (2 AP)	0,5 Stn	10 StruPu	500 S
Regeltechnik: Spieluhren können je eine liebliche Melodie spielen. Sie müssen nach jedem Auslösen neu aufgezogen werden, sofern sie nicht mit einem ANIMATIO betrieben werden.						
Zeitautomaten						
Mechanische Prunk-Uhren (Palmyra und Saiman)	-1	1 Tag	komplex (3 AP)	4.000 Stn	100 StruPu	3.000 S
Regeltechnik: Mit einer Mechanischen Prunk-Uhr kann die Zeit bis auf die Minute genau bestimmt werden. Außerdem werden Wochentag, Monat und nach Bedarf öffentliche Termine wie Festlichkeiten in einem kleinen listenförmigen Kalender präsentiert. Wer dem stündlichen Schauspiel tanzender Figuren zusieht, wird nach Meisterentscheid zudem unaufmerksamer und erhält Mali auf Proben auf <i>Sinnesschärfe</i> . Die Uhr muss einmal täglich aufgezogen werden, sofern sie nicht mit einem ANIMATIO betrieben wird.						
Mechanisches Astrolabium	+/-0	6 Std.	komplex (2 AP)*	3 Stn	10 StruPu	250 S
Regeltechnik: Proben auf <i>Sternkunde</i> werden durch ein Mechanisches Astrolabium um +1 erleichtert. Voraussetzung für diesen Bonus ist ein FW von 8 in <i>Sternkunde</i> . Das Astrolabium muss einmal täglich aufgezogen werden, sofern es nicht mit einem ANIMATIO betrieben wird.						
*Anmerkung Die SF <i>Automatentüftler</i> ist trotz der Komplexität des Mechanischen Astrolabiums keine Voraussetzung. Es genügt das Anwendungsgebiet <i>Feinschmiedearbeiten</i> .						
Taschenuhr/Vinsalter Ei	+/- 0	6 Std.	komplex (3 AP)*	0,25 Stn	6 StruPu	800 S
Regeltechnik: Der Held kann mit einem Vinsalter Ei die Zeit bis auf die Minute genau bestimmen. Die Uhr muss einmal täglich aufgezogen werden, sofern sie nicht mit einem ANIMATIO betrieben wird.						
*Anmerkung Die SF <i>Automatentüftler</i> ist trotz der Komplexität der Taschenuhr keine Voraussetzung. Es genügt das Anwendungsgebiet <i>Feinschmiedearbeiten</i> .						



Krieger-Automat

Größe: 1,90 Schritt hoch

Gewicht: 200 Stein

MU 20 KL 1 IN 1 CH 14

FF 10 GE 15 KO 25 KK 20

StruPu 120 AsP – KaP – INI 11+1W6

VW – SK – ZK 4 GS 6

Waffenlos: AT 10 TP 1W6+6 RW kurz

Langschwert: AT 10 TP 1W6+9 RW mittel

Streitkolben: AT 10 TP 1W6+10 RW mittel

Zweihänder: AT 10 TP 2W6+10 RW mittel

RS/BE: 6/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I-III (Waffenlos, Langschwert, Streitkolben, Zweihänder)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Objekt (Automat)

Herstellungsschwierigkeit: –5

Herstellungskomplexität: komplex (4 AP)

Beute: Metall

Kampfverhalten: Der Krieger-Automat greift den erstbesten Gegner an und verteidigt sich nicht. Dabei nutzt er immer in der gleichen Reihenfolge erst einen Wuchtschlag, dann einen Waffenangriff und danach einen waffenlosen Angriff, bevor er von vorne beginnt. Als Auslöser für das Kampfverhalten dient meist entweder ein bestimmtes Wort oder eine Bewegung in seiner Nähe, wobei gewöhnlich ein weiteres Wort zur Deaktivierung festgelegt wird.

Flucht: flieht nicht

Mechanik:

❖ **QS 1:** Es handelt sich um einen geistlosen, mechanischen Apparat, der gebaut wurde, um zu kämpfen.

❖ **QS 2:** Der Automat ist gut gepanzert, macht aber keine Anstalten, auszuweichen oder sich zu verteidigen.

❖ **QS 3+:** Palmyra Tartuffo fertigt in der Arcanomechanischen Manufactur in Belhanka mehrheitlich Krieger-Automaten mit Ausbildungsprogrammen, die bestimmte Bewegungsabläufe wiederholen und mit ihren Schlägen, anders als das brutale Kampfmodell, nur Betäubungsschaden anrichten.

Sonderregeln:

Einstimmung auf künstliche Pferde: Der Krieger-Automat kann Pferde-Automaten bedienen. Der Trittangriff des Pferdes ersetzt dann seinen waffenlosen Angriff an Platz 3 seiner Angriffsreihenfolge (siehe Kampfverhalten).

Feuerimmunität: Der Krieger-Automat ist immun gegen Feuerschaden und nicht brennbar.

Immunität gegen Betäubung, Furcht, Schmerz und Verwirrung: Der Krieger-Automat ist gegen die genannten Zustände immun. Bei anderen Zuständen hat die Meisterin das letzte Wort.

Immunität gegen Dolche, Fechtwaffen, Schleudern, Blasrohre, Armbrüste und Bögen: Der Krieger-Automat erhält durch die genannten Waffentypen keinen Schaden.

Variante (Ausbildungsmodell): Die Variante Ausbildungsmodell nutzt stets waffenlose Angriffe, die bei jedem erfolgreichen Treffer nur 1 Stufe *Betäubung* verursachen, die aber jeweils nach 2 KR wieder verschwindet.



Pferd-Automat

Größe: 3,00 Schritt lang; 2,00 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 500 Stein

MU 18 KL 1 IN 1 CH 10

FF 10 GE 20 KO 25 KK 25

StruPu 160 AsP – KaP – INI 14+1W6

VW – SK – ZK 4 GS 10

Niederreiten: AT 10 TP 2W6+7 RW mittel

Tritt: AT 10 TP 1W6+7 RW mittel

RS/BE: 6/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I-III (Tritt)

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Objekt (Automat)

Herstellungsschwierigkeit: –5

Herstellungskomplexität: komplex (4 AP)

Beute: Metall

Kampfverhalten: Einmal durch ein Schlüsselwort aktiviert, läuft der Pferd-Automat im Trab geradeaus. Ohne separate Auslöser vollführt er keine anderen Aktionen.

Flucht: flieht nicht

Mechanik:

❖ **QS 1:** Es handelt sich um einen geistlosen mechanischen Apparat, der gebaut wurde, um Lasten zu transportieren.

❖ **QS 2:** Der Automat ist gut gepanzert, macht aber keine Anstalten, auszuweichen oder sich zu verteidigen.

❖ **QS 3+:** Palmyra Tartuffo fertigt in der Arcanomechanischen Manufactur in Belhanka Pferd-Automaten, die von einem Reiter gelenkt und sogar zu Tritten bewegt werden können. Solch ein Tritt ist mindestens so heftig wie der eines echten Tralloper Riesen.

Sonderregeln:

Feuerimmunität: Der Pferd-Automat ist immun gegen Feuerschaden und nicht brennbar.

Immunität gegen Betäubung, Furcht, Schmerz und Verwirrung: Der Pferd-Automat ist gegen die genannten Zustände immun. Bei anderen Zuständen hat die Meisterin das letzte Wort.

Immunität gegen Dolche, Fechtwaffen, Schleudern, Blasrohre, Armbrüste und Bögen: Der Pferd-Automat erhält durch die genannten Waffentypen keinen Schaden.

Künstliches Pferd: Der Pferd-Automat lässt sich mit einer gelungenen Probe auf *Reiten* –1 als Fortbewegungsmittel nutzen. Werden beide Zügelseiten gleichzeitig kräftig gezogen, tritt das Pferd aus. Zum Stehen und Gehen kann man es nur durch das einprogrammierte Schlüsselwort bringen.

Packesel: Der Pferd-Automat kann ein Gewicht von bis zu 500 Stein tragen.



ERSCHAFFUNG VON ANIMIERTEN KONSTRUKTEN



»Wer Erfolg haben will, muss alles können. Nimm dir ein Beispiel an den Altvorderen: Borbarad, Pardona, Zurbaran. Ihre Exzellenz basiert auf Interdisziplinarität. Die künstliche Trennung von Forschungszweigen erfüllt wichtige Funktionen. Sie hilft der Orientierung, vermeidet Missverständnisse und stellt sicher, dass alle von derselben Sache sprechen. Doch sie schränkt ebenso ein. Mir ist zugetragen worden, dass der Begriff Homunculus, dereinst ein Sammelbegriff für Menschenähnliche, nun vom Salamander als offizieller Fachbegriff für Knechte deiner Art verbucht wird. Ich sehe die Vorteile, wie schon erklärt, doch, ach, was geht verloren! Früher musste man sich durch den Morast des Unbestimmten kämpfen, jede Abzweigung führte in unerschlossenes Terrain. Inspiration und Leidenschaft waren die Folge. Kritisches Denken und die Suche nach Erfahrungen aus eigener Hand wurden gefördert, statt nur die Texte der Toten nachzubeten. Konkurrenz und Etikette spielten keine Rolle, die einzigen Widersacher waren die eigene Trägheit und die Versuchungen der siebten Sphäre. Ach, was sage ich! Der Dünger waren sie! So tief wurde mir die elende Korrektheit der klinischen Akademiker eingeschrieben, ich speie sie in Schwällen wieder empor. Unheilige Angebote, rechtlich und moralisch unberührte Forschung nach eigenen Maßstäben, nur begrenzt vom eigenen Mut – solche Visionäre brauchen wir! Ohne Blick auf die Collegae nur auf sein Ziel hinzuarbeiten, das ist es, was die großen Bestienmeister und Lebensschöpfer hervorbrachte. Ich würde keinen Lehrstuhl annehmen, wenn man mich auf Knien anflehte. Und flehen werden sie im Angesicht meiner Werke! Mit einem Golem aus Knochen, Dreck und Karfunkelsteinen breche ich in ihre Werkstätten ein. Eine nackte Ratte auf der Schulter lenkt den Schicksalsblick der Götter auf meine Feinde, auf dass mir nie mehr Leid geschehe. An ihren mechanischen Dienern werde ich mich bereichern und mir eine Armee aufbauen, die Zeitalter überdauert. Mein Geist schließlich wird die Kraftlinien dieser Lande heimsuchen, in ewige Essenz aufgelöst und neu geboren. Also, also, ans Werk, Sklave. Es gibt viel zu tun. Versuchsaufbau 371, Versuch 126.«

—Beryth Vassygor Marchosias zu seinem Homunculus, irgendwo in einem Labor in der bornischen Wildnis, 1044 BF



Konstrukte beleben

Animierte Konstrukte unterscheiden sich je nach Material und Bearbeitung stark voneinander. Was sie schließlich endgültig in unterschiedliche Typen aufteilt, ist die Art der Magie, die sie belebt. Im Laufe der Jahrtausende haben unzählige Zauberer verschiedener Traditionen ihre Fähigkeiten genutzt, um Rituale zu erschaffen, die Materie mit dämonischem Unleben erfüllen. Diejenigen, die bis heute überdauert haben, nennt man STEIN WANDLE und ANIMATIO. In jüngster Vergangenheit ist

zudem erstmals die zuverlässige Erschaffung alchimistischer Wesen gelungen, denen ihre Fähigkeiten nach Rezept eingekocht werden. Im Folgenden wird zunächst je von der Geschichte der Golems, Homunculi und Automaten in Aventurien berichtet. Daran schließt sich eine Vorstellung namhafter Koryphäen der Forschung an diesen Wesentypen an, und schließlich werden Regeln zur Erschaffung, Kontrolle und Pflege von animierten Konstrukten präsentiert.

Die Geschichte des Golembaus

*»'s gibt eine Sag' aus den Steppen von Gor
von den ›Alten‹, totem Felsen Formen gebend,
aufgerichtet zum Himmel empor,
und mit Zauberworten sie belebend.
Erzeugt durch gefallener Sterne Stahl,
der Golem erwacht in ewiger Pflicht,
hält Wache bei Nacht und ewiglich
in der Feste unweit von Anchopal.*

*O weh, da naht der vielbeinig Feind,
zu schleifen der ›Alten‹ schillernd hohe Hallen.
Da rücken sie aus, in Kräften vereint,
doch allesamt müssen sie fallen.
Da zieht es den Golem, er sprengt seine Kette,
hinaus in die Steppe, mit zorniger Wut
erschlägt er den Feind mit feuriger Glut,
reißt nieder der Vielbeiner irdene Stätte.*

*Noch heute bewacht er mit stählernem Blick
der ›Alten‹ Hallen, die lange Zeiten weilen still.
Äonen vermisst, kehren sie bald zurück?
Steht lautlos im Dunkeln, doch fest ist sein Will'.
Wenn nahst Du der Feste mit kühnem Schritte,
dann lausche der Verse und lasse Dich warnen,
der Golem kennt Zweck, er kennt kein Erbarmen,
es schlägt kein Herz in seines Körpers Mitte.«*

—mündlich tradiertes Gedicht unbekannter Herkunft, gehört in Anchopal, neuzeitlich

Die Ursprünge des Golembaus

Der Ursprung des Golembaus liegt tief verborgen unter den Schleiern längst vergangener Zeitalter und wird wohl nie vollumfänglich ans Licht gebracht werden. Doch sind Mythen überliefert, die findigen Gelehrten Auskunft über die Geschichte der Erschaffung golemischer Kreaturen geben können. Einige von ihnen reichen bis in graue Vorzeiten zurück, lange bevor die Elfen ihre ersten Schritte auf Dere zu tun wagten. Die zumeist in Dichtform verfassten Texte berichten von längst untergangenen Zivilisationen, die im Golembau offensichtlich über Kenntnisse verfügten, welche diejenigen heutiger Zauberkundiger weit übertrafen. Ob es sich bei

den tradierten Versen um Tatsachenberichte oder reine Hirngespinnste handelt, vermag heute jedoch niemand mehr zu sagen.

Manche Gelehrte schreiben dem Hochelfen Ometheon den Ursprung der magischen Konstruktion von eigenständig handelnden Kreaturen aus unbelebter Natur zu. So soll der Gottdrache Pyrdacor im zehnten Zeitalter dem Volk der Hochelfen tiefgründige Geheimnisse über die Kräfte der Elemente offenbart haben. Mit deren Hilfe errichteten sie die sechs elementaren Städte und entwickelten eine Spruch- und Elementarzauberei, die bis heute unerreicht geblieben ist. Ometheon, der Begründer von Vayafendur, der Stadt des Eises, die man auch als Himmelsturm bezeichnet, soll schließlich den Plan gefasst haben, aus unbelebter Materie Leben zu erschaffen. Er hatte bereits den Beweis erbracht, dass Hochelfen selbst im ewigen Eis ein Leben voller Prunk führen konnten. Was also sollte ihn davon abhalten, Leben zu erschaffen, so wie es die Götter taten? So soll er in Vayafendur die erste Zaubermatrix zur Konstruktion von Golems entwickelt haben, auf dass alsbald in allen elementaren Städten Golems zu finden waren – in Mandalya aus geschmolzenem Stein, in Tie'Shianna aus gleißendem Stahl, in Simyala aus Lehm und Holz, in Isiriël aus blau schimmerndem Gwen-Petryl, in Vayavinda aus Staub und Wind und in Vayafendur aus Kristall und Eis. Tatsächlich lassen sich die Spuren des Golembaus aber noch weiter zurückverfolgen. So sind ursprünglich in Ur-Tulamida verfasste Gedichte überliefert, die vom Volk der Bashuriden berichten, die auch als *Alte*, *Archäer* oder *Kinder der Mada* bekannt sind und im 7. Zeitalter gelebt haben sollen. Den Legenden zufolge verfügten diese magisch begabten Wesen von humanoider Gestalt über ein drittes Auge, das Ea'Myr, und beherrschten dereinst weite Teile Aventuriens und Myranors. In ihren massiven Festungen entwickelten sie gefährliche magomechanische Apparate aus Meteoreisen; darunter wendige Konstrukte, die sie als Späher einsetzten, aber auch über zehn Schritt hohe Kampfkolosse, die über einen eigenen Willen und magische Kräfte verfügten und ihre Städte vor Eindringlingen schützten. Erst als Satinav, der Wächter über die Zeit, den Archäern eine Falle stellte, führte ein frevlerisches Experiment zu

einem gewaltigen Erdbeben solchen Ausmaßes, dass die Städte der Alten an den Küsten in die Tiefe gerissen wurden und ihre Zivilisation schließlich unterging. So ist unter Gelehrten heute nahezu nichts bekannt über die Lebensweise der dreiäugigen Wesen und die meisten ihrer Hinterlassenschaften warten noch darauf, wiederentdeckt zu werden.

Die Geschichte des Golembaus

»So begab sich Assarbad mit seinen beiden Lehrlingen Melekh und Hilal vor die Tore der Stadt an die Ufer des Gadang und formte aus feuchtem Lehm eine Figur von drei Schritt Höhe, der er menschliche Züge verlieh. Daraufhin befahl er Hilal, siebenmal um den Lehmkörper herumzuschreiten und dabei die magische Formel zu sprechen. Hilal tat wie ihm geheißen. Und siehe da! Der Golem schlug seine Augen auf und erhob sich zu voller Größe. [...] Da sprach Assarbad zu Hilal: »Nun steige in diesen Brunnen herab und diktiere dem Golem, Wasser herbeizubringen und den Schacht zu fluten.« Auch dies tat Hilal und bald konnte er beobachten, wie sein Geschöpf ein um den anderen Eimer voller Wasser heranschleppte und der Wasserspiegel des Brunnens zu steigen begann. [...] »Nun, Hilal, sage dem Golem, er möge aufhören!« Und abermals sprach der Lehrling die magischen Formeln. Doch, ach, was musste er bemerken? Der Golem widerstand seinen Worten und führte nur immer wieder dieselbe Tätigkeit aus. Als Hilal schließlich zu ertrinken drohte, flehte er Assarbad um Hilfe an. Und auch Melekh, der dem Treiben mit kalkweißem Antlitz beiwohnte, tat einen Schritt auf Assarbad zu und sprach: »Welch Unglück, o Meister! Wollte Ihr denn nicht eingreifen, um Hilal zu retten?« Doch der Meister zeigte keine Regung. [...] Als die Hilferufe Hilals schließlich im Gurgeln der Wasserfluten verstummt waren, sprach der Meister: »Kein Unglück, Melekh. Nur eine Lektion, die es zu lernen gilt. Rufe niemals Geister herbei, die du nicht kontrollieren kannst, mein Lehrling! Und nun lass uns in die Stadt zurückkehren.«

—Auszug des Märchens *Der Golem von Fasar*, enthalten im fünfeckigen Zauberbuch *Ghantorana*

Die ältesten historisch verbrieften Zeugnisse des Golembaus reichen zurück bis in die Frühgeschichte menschlicher Besiedelung Aventuriens. Als die vereinten Stämme der Tulamiden nach Mhanadistan vordrangen und sich in den Ruinen alter Echsenstädte niederließen, drängten sie die letzten verbleibenden Geschuppten zunächst mit Gewalt zurück. Doch nur wenige Jahrhunderte später fand ein Gesinnungswandel unter den Tulamidenherrschern statt. Man begann die echsischen Hinterlassenschaften zu erforschen und die alten Schriften zu studieren. So mag es kaum verwundern, dass die Tulamiden auf dem Gebiet der Magie große und schnelle Fortschritte machten und schließlich die ersten von Menschenhand erzeugten Golems hervorbrachten.

Die erste Erwähnung eines Golems entstammt einem Märchen aus der Zeit der Skorpionkriege, die sich von 1341 bis 1325 v. BF zutragen. Interessanterweise sind hierbei zwei unterschiedliche Versionen überliefert. In *Der Golem von Fasar* wird die Kunst des Golembaus dem

Magiermogul Assarbad von Fasar zugeschrieben. Dieser galt als besonders machtbesessen und skrupellos. Er soll Golems als Wachen seines Herrschaftssitzes in Zhamorrah eingesetzt haben, während er in der alten echsischen Ritualstätte H'Azzrah den Großen Schwarm, bestehend aus daimoniden Insekten- und Spinnenwesen, beschwor, um Sulman al'Nassori, den Sultan von Khunchom, in die Knie zu zwingen. In *Der Golem von Khunchom* dagegen taucht besagter Sulman al'Nassori als Vater des Golembaus auf. Sulman soll mithilfe des 'goldenen Zaubersteins' eine Vielzahl von magischen Waffen, Artefakten und Kampfmaschinen erschaffen haben, mit denen er seine Krieger ausstattete, um sie gegen die Chimären Assarbads in den Krieg zu schicken. In einer welterschütternden Schlacht, aus der die Gorische Wüste hervorging, gelang es den von Golems begleiteten Kriegern Sulmans schließlich, den Großen Schwarm zu bezwingen und die Magiermogule um Assarbad zu vernichten.

Mit der Expansion und dem darauffolgenden Niedergang des Bosparanischen Reiches im Zuge der Ersten Dämonenschlacht 568 v. BF ging mit Anbruch der Dunklen Zeiten viel Wissen um den Golembau verloren. Ebenso verhielt es sich nach Bosparans Fall und der Zweiten Dämonenschlacht, als das junge Mittelreich 334 BF unter die Herrschaft der Priesterkaiser fiel. Magierakademien wurden geschlossen und Zauberkundige verfolgt und getötet. Erst mit Rohal dem Weisen als Behüter des Raulschen Reiches sollte sich das Blatt wenden. Im Jahr 483 BF richtete er den ersten Allaventurischen Konvent der Gildenmagie ein, sodass die Magiekunde einen erneuten Aufschwung erfuhr. Akademien wurden gegründet und Magier aller Ausrichtungen konnten freigeistig ihren Forschungen nachgehen. Doch die neuen Freiheiten sollten jäh enden, als Borbarad im Jahr 576 BF Aventurien durch Pakte mit mehreren Erzdämonen in die Finsternis stürzte und im Laufe der darauffolgenden Magierkriege etwa die Hälfte aller Gildenmagier ums Leben kam.

Heute, rund 20 Jahre nach der erneuten Vernichtung des wiedergekehrten Dämonenmeisters Borbarad, verbinden viele Menschen mit Golems nur die Schauergeschichten über götzenanbetende Schwarzmagier. Besonders die Berichte über die Dritte Dämonenschlacht 1021 BF haben sich in die Köpfe der Menschen gebrannt. In jenen Tagen, als die freien Völker den schwarzen Horden entgegentraten, soll Borbarad drei dämonisch belebte Konstrukte monströsen Ausmaßes in den Kampf geschickt haben: einen schildkrötenartigen Unmetall-Golem, eine auf vier Rundtürmen wandelnde Hochburg sowie einen urzeitlichen Schlangen-Golem von 150 Schritt Länge. Aber auch die wenigen Informationen, die aus der dämonisch pervertierten Stadt Yol-Ghurmak in Schwarztoerien nach außen dringen, verheißen nichts Gutes. Hier soll Balphemor von Punin (siehe Seite 98) als Spektabilität der Heptagonakademie fungieren. Ihm wird nachgesagt, mehr 1.600 Jahre alt zu sein und als Verhüllter Meister uraltes Wissen aus der Zeit der Ersten Dämonenschlacht zu besitzen. Dieses nutze er für den Bau grausamer Kampfgolems. Solche Berichte

dürften der Grund dafür sein, dass der Golembau in den Gebieten der ehemaligen Verbündeten – im Mittel- und Horasreich, dem Bornland sowie den Reichen der Elfen und Zwerge – heute der Dämonenbeschwörung gleichgesetzt und als Götterfrevl verabscheut wird.

In Regionen, die einstmals unter tulamidischem Einfluss standen, gilt der Golembau dagegen als achtbare Synthese aus Handwerk und Magie, mancherorts sogar als moralisch vertretbare Alternative zur Sklavenhaltung. Entsprechend finden sich hier die wichtigsten Lehrstätten golemider Baukunst, von denen die Schule der variablen Form zu Mirham und die in Mhanadistan niedergelassenen Rashduler Dämonologen die bekanntesten sein dürften. Die Mirhamer Akademie wurde 763 BF von dem wiedergekehrten Al'Gorton, einem der Magiermögule um Assarbad, gegründet, und seine Abgänger gelten heute als die fähigsten Golembauer Aventuriens. Aber auch die Pentagramm-Akademie zu Rashdul ist zu nennen, steht sie doch unter Leitung von Sultan Hasrabal ben Yakuban, dem es als einzigem bekannten Magier gelang, elementare Fließsandgolemiden herzustellen, die keinerlei Verbindung zu dämonischen Mächten besitzen und einem gänzlich anderen magischen Cantus ihr Unleben verdanken.

Der Golembau in der Gegenwart

»Ometheon: Wie aber offenbart sich uns das Verhältnis von Sterblichen und Göttern, Emetiel? Ist es nicht ein einseitiges insofern, als dass die Sterblichen in ihrem Streben von der Gunst der Götter abhängig sind?

Emetiel: So ist es, Ometheon! Daher bringen die Sterblichen den Göttern Opfer dar und bitten sie um Beistand in Zeiten der Not und Entbehrung. Die Götter dagegen sind in ihrem Wirken frei und können nach eigenem Gutdünken über das Schicksal der Sterblichen walten.

Ometheon: Was aber nun, wenn die Sterblichen den Göttern keine Aufmerksamkeit mehr schenken? Wenn weder Gebete noch die Seelen der Verstorbenen zu ihnen nach Alveran

aufsteigen? Sind dann nicht letztlich auch die Götter ihres Einflusses auf die Welt der Sterblichen beraubt?

Emetiel: Ometheon, was spricht Ihr da? Möchtet Ihr gar sagen, die Götter seien in ihrem Wirken vom Andenken durch die Sterblichen abhängig?

Ometheon: So ist es, mein Bruder! Letztlich liegt das Schicksal der Götter in den Händen der Sterblichen. Warum also sollten wir unser Schicksal nicht selbst in die Hand nehmen und die Herrschaft der Götter ein für alle Mal beenden?»

—Auszug der Abhandlung »Im Angesicht der Götter« des Philosophen Elon Carhelan, Dritter Band der »Chroniken von Ilaris«, Zorgan, um 808 BF

Der Fortgang aventurischer Golemforschung wird derzeit besonders von einer Person vorangetrieben: Magistra ordinaria advitaria *Heptaphora* (siehe Seite 100), Magierin an der Schule der variablen Form zu Mirham, die sich in ihrer Vorlesung *Vom Golem* mit der philosophischen Durchdringung des Themas beschäftigt. Aufbauend auf den Überlieferungen Ometheons und ihrer Neuformulierung durch Elon Carhelan, die heute unter der Bezeichnung *Philosophia Magica* bekannt ist, hat sie in jüngster Zeit einige beeindruckende Thesen aufgestellt. So liefert ihres Erachtens nach der Sternenfall den Beweis dafür, dass die göttliche Ordnung weder stabil noch unumstößlich ist – genauso wie es sich aus Ometheons Gleichnissen ableiten lässt. Die Veränderungen, die sich in jüngster Zeit am Nachthimmel abzeichnen, seien demnach ein Zeichen dafür, dass der Umsturz der Ordnung bevorstehe. Jetzt sei für die Sterblichen die Zeit angebrochen, sich von alten Fesseln zu lösen; und dem Golembau komme hierbei eine zentrale Rolle zu. In vergangenen Jahrhunderten habe man nur immer wieder versucht, mit dem Golem ein Abbild des Menschen zu schaffen. Das neue Ziel aber müsse sein, einen gottgleichen Golem zu erwecken, der den Menschen mit seinem zeitlosen Wissen und ungeahnten Kräften beistehe, da er sich seiner Verpflichtung gegenüber seinen



Erschaffern bewusst sei. Dies wäre laut Heptaphora die Geburtsstunde eines neuen Menschen, befreit von der Willkür der Götter.

Vor dem Hintergrund ihrer leidvollen Erfahrungen mit ihrer „Tochter“ *Varessia* (siehe Seite 120) hat sich Meisterin *Yolande* (siehe Seite 101) vor ihrem Verschwinden als größte Kritikerin Heptaphoras herausgestellt. In zahlreichen Briefwechseln warnt sie die Magierin vor ihrem Trugschluss, denn ein gottgleicher Golem könne das ometheon'sche Gleichnis gegenseitiger

Abhängigkeit von Göttern und Sterblichen nicht auflösen. Der Golem, so meint Yolande, würde die Menschen nicht befreien, sondern lediglich in eine neue Abhängigkeit ziehen. Im Lichte dieser magiephilosophischen Auseinandersetzung, die bisher weitestgehend im Verborgenen geführt wird, soll sich in Mirham bereits ein erster geheimer Zirkel formiert haben, der sich der Erschaffung eines Golemgottes verschrieben hat und die Befreiung des Menschen von göttlichen Fesseln sein Ziel nennt.

Namhafte Golembauer und ihre Golems

Die Golemantie ist nichts ohne den Verstand kulturschaffender Wesen. Diese tausende Jahre alte Kunst hat sich vielfach neu erfunden und in jedem Zeitalter neue Spielarten hervorgebracht. Die zeitgenössische Golemantie musste sich selbst bei Grundlagenfragen oft neu orientieren und Wissensverluste kompensieren, die durch akademische Regulation und den Tod schreibfauler Koryphäen entstanden. Einige große Namen der Golemantie haben besonders tiefe Spuren hinterlassen, die auch Satinavs unerbittliches Voranschreiten nicht abschütteln konnte. Ihrem Vermächtnis nachzuforschen lohnt sich und enthüllt Neulingen der Golemantie häppchenweise die grundlegenden Wirkprinzipien belebender Magie. Dabei sollen im Folgenden auch ein paar lebende Legenden Erwähnung finden, die als Inspiration, Lehrmeister, Auftraggeber, Rivalen und Widersacher dienen können.

Balphemor von Punin, Spektabilität von Yol-Ghurmak, Verhüllter Meister, Agrimoth-Paktierer

»Der Golem ist nichts anderes als ein Werkzeug. Du erschaffst ihn, wie der Handwerker einen Hammer. Und wie dieser, vermag er dir bei anderen Tätigkeiten helfen.«

—Balphemor von Punin zu einem Schüler der Heptagon-Akademie, 1040 BF

Der Verhüllte Meister *Balphemor von Punin* (*609 v. BF, trotz menschlicher Form wirkt die Haut Balphemors borkig und sein Haar wie dünne Äste) lebt bereits seit mehr als 1.600 Jahren. Mittlerweile muss er als einer der mächtigsten Magier Aventuriens gelten und seine finsternen Pläne verfolgt er bereits seit den Zeiten des Untergangs von Bosparan.

Vermächtnis: Balphemor ist mittlerweile der Leiter der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak. Schon seit vielen Jahren beschäftigt er sich vor allem mit der Forschung an pflanzlichen Daimoniden und Dämonen aus der Domäne Agrimoths. Sein uraltes Wissen, die Zeit, die er investieren konnte und seine Paktfähigkeiten, die ihm sein finsterner Herr verliehen hat, ließen Balphemor auch auf dem Gebiet des Golembaus zu einem Meister



werden. Zwar betrachtet er es nur als Handwerksübung, nutzt seine Holzgolems aber überall als Handlanger und Wächter. Wenn er wollte, könnte er wohl jeden Konstruktionsentwurf mit Leichtigkeit umsetzen. An der Akademie Yol-Ghurmaks gibt er bisweilen auch Kurse oder lässt sie von seinen Meisterschülern anbieten.

Namhafte Golems:

- Die meisten Golems sind für Balphemor nur Werkzeuge. Der einzige *Holzgolem*, der ihm schon seit Jahren dient, ist ein stuhlartiger Golem namens *Stuhl*. Dieser eilt, sobald er von Balphemor gerufen wird, herbei und wirft sich ihm unter das uralte Gesäß.

☞ **Borbarad, Tharsonius von Bethana, der Dämonenmeister, der Sphärenschänder, Alveraniar des verbotenen Wissens, der Öffner der Tore, Vielfach Verfluchter**

»Leben wird nicht von den Göttern erschaffen, sondern von den Sterblichen.«

—Borbarad zu seinem getreuen Anhänger Gaftar Abu-al-Ifriitim, um 590 BF

Der Meister der Magie, der halbgöttliche Borbarad (*510 BF (als Tharsonius von Bethana), ☞590 BF (verschollen im Limbus) / 1021 BF (Entrückung), weiße Haare, sechs Finger an jeder Hand (nach seiner Wiedererschaffung 1016 BF)), war nicht nur ein vollendeter Dämonologe und Chimärenmeister, sondern ebenso ein begnadeter Golembauer. Borbarad nutzte Golems häufig als Wächter seiner Schätze oder setzte sie auf dem Schlachtfeld ein, wo sie unter seinen Feinden Angst und Schrecken verbreiteten.

Vermächtnis: Obwohl Borbarad weniger für seine Kunst im Golembau bekannt ist – nicht umsonst wird er der Dämonenmeister genannt – erschuf er dutzende Golems als Diener und Wächter. Hervorheben muss man, neben seinen Kriegsgolems aus Holz, Stein und Metall, die Erschaffung flug- und fortpflanzungsfähiger Gargylen und seine Forschung an Golems aus Mindorium. Noch heute basieren viele Konstruktionsentwürfe von Golems auf Borbarads Forschungen und Wissensschatz. Als seine Erben kann man Galotta und Leonardo den Mechanikus betrachten, die viele seiner Baupläne zur Erschaffung von Golems nutzten.

Namhafte Golems:

- ☞ In seiner Schwarzen Feste soll Borbarad fortpflanzungsfähige Gargyl-Golems erschaffen haben, deren Nachfahren noch heute Aventurien unsicher machen.
- ☞ Als Übung im Golembau erzeugte der Dämonenmeister dutzende Holzgolems, sogenannte *Ulmeknechte*, die an der trockenen, heißen Luft der Gorischen Wüste steinhart wurden und kaum zu verletzen waren. Im Palast Dolguruks, des despotischen Herrschers über Thalusa, soll eines dieser Wesen die Schätze des Scharfrichters bewachen.
- ☞ Die schrecklichsten Golems sollen die *Erzernen* gewesen sein. Selbst Borbarad sind nur wenige dieser Eisengolems gelungen, allerdings waren sie immens stark und fast unsterblich.



☞ **Gaius Cordovan Eslam Galotta, genannt Dämonenkaiser Galotta I. von Transysilien, Bote der Lohe, Träger des Schwarzen Auges von Khunchom, Fran II, Heptarch, Blakharaz-Paktierer**

»Der Golem ist der beste Untertan. Er zweifelt nicht an dir, er befolgt deine Befehle widerstandslos, er ist gefühllos und effizient bis in den Tod. Wenn es sein muss, ersetzen wir jeden fleischlichen Unruhestifter durch ein Geschöpf aus Lehm, Stein oder Holz!«

—Galotta, in einem Anflug von Wahnsinn, nachdem er von einem seiner Untertanen verraten wurde, 1025 BF

Als einer der Heptarchen gehörte der ehemalige mittelreichische Hofmagier Galotta (*ungewiss, zwischen 945 und 959 BF, ☞1027 BF, in späteren Jahren kahler, purpurner Schädel), zu den mächtigsten Zauberern Aventuriens und als Besitzer des Agrimoth-Splitters der Dämonenkrone war er in der Lage, dutzende Golems für vielerlei Zwecke zu erschaffen.

Vermächtnis: Obwohl Galotta nicht vordergründig als Meister des Golembaus in Erinnerung bleiben wird, gelang ihm erstmals, was selbst Borbarad versagt blieb: die Herstellung eines Golems aus einem magischen Metall. Neben jenem Golem, der zumindest teilweise aus Endurium hergestellt wurde, waren es vor allem Golems aus Eisen, die



der Heptarch formte und zur Zierde seiner fliegenden Stadt machte. Der Agrimoth-Splitter half ihm dabei, die Geschöpfe mit wenig Kraftaufwand und in Vollendung zu erschaffen. Galotta setzte zudem für den Umbau von Yol-Ghurmak zahlreiche Golems ein, auch wenn nicht alle von ihm selbst erschaffen wurden. Durch Borbarad lernte er sehr viel in dieser Disziplin der Magie und so gelang es ihm auch, Transport- und Wächter-Golems zu erschaffen, die ihm bedingungslos dienten. Noch heute sind einige Wächtergolems in den Schattenlanden seine Kreation.

Namhafte Golems:

- Auf Galottas fliegender Festung sollen sich zwölf *Eisengolems* (siehe Seite 13) mit grinsenden Gesichtern befunden haben. Die Konstruktionsentwürfe dieser Geschöpfe erhielt der Dämonenkaiser von Borbarad höchstpersönlich. Angeblich überstanden einige der Golems den Absturz der Festung und die damit einhergehende Zerstörung und haben in der Dämonenbrache überdauert.
- Aus geheimen Unterlagen des verstorbenen Reichs-großgeheimrates Dexter Nemrod ging hervor, dass es Galotta zumindest gelungen ist, einen einzigen *Enduriumgolem* herzustellen. Der Verbleib dieser Kreatur ist jedoch ungeklärt.
- Holz- und *Steingolems* dienten Galotta in seinem Reich als Wächter, zur Einschüchterung der Untertanen und als Bauarbeiter für seine Hauptstadt Yol-Ghurmak.

Heptaphora, Magistra ordinaria advitaria, Magierin an der Schule der Variablen Form zu Mirham

»Sieh nur, es ist so schön! Diese weichen Wangen aus Wachs, die Muskulatur! Tsa hätte es nicht besser machen können.«
—Heptaphora zu einem Novizen, 1040 BF

Heptaphora (*1002 BF, schwarzgelockt, ambitioniert, hervorragend im Betören), eine Golembauerin aus der Schule der variablen Form zu Mirham, gilt als eine der besten ihres Faches. Ihre Golems werden liebevoll von ihr modelliert und tragen alle an der Fußsohle die Signatur Heptaphora fecit. Ihren Charme und ihr Aussehen setzt sie schon seit Jahren geschickt ein, um Entscheidungsträger an der Akademie oder im Königspalast von Mirham um den Finger zu wickeln, damit sie Geldmittel oder Erlaubnisse für den Ausbau der eigenen Golemwerkstatt erhält. Ihr Ziel ist die Schaffung eines perfekten „Menschen“.



Vermächtnis: Golems als Kriegswaffen, unmodellierbare Lehmgestalten oder Laufende Truhen – für diese Art von Golems ist sich Heptaphora im Grunde zu schade und würde so etwas nur aus Geldnot erschaffen. Ihre Geschöpfe sollen menschliche Züge tragen und sie achtet bei ihren Arbeiten peinlich genau darauf, dass Mimik und Gestik ihrer Golems so lebendig wie möglich sind. Heptaphora experimentiert schon seit geraumer Zeit mit verschiedenen Materialien. Obwohl sie auch an Fleischgolems gearbeitet hat, ist sie mittlerweile der Überzeugung, dass es nicht unbedingt auf das Material ankommt, sondern auf Geist und Seele. Viele ihrer neuesten Kreationen sind darauf ausgelegt, dass Seelen in sie transferiert werden können oder sie sogar schon eine besitzen – bislang ohne nennenswerten Erfolg. Sie erwartet sehnsüchtig einen göttlichen oder heldenhaften Fingerzeig, der sie ihrem Ziel in irgendeiner Weise näherbringt.

Namhafte Golems:

- Aus verschiedenen Tieren, meist Affen, aber auch Körperteilen von Menschen, hat Heptaphora ein halbes Dutzend *Fleischgolems* erschaffen. Sie alle waren ihr nicht gut genug, sodass sie sie zum Verkauf anbot. Ein Golem namens *Belcuria* entkam ihr jedoch in den Dschungel und soll von bösartiger Intelligenz geprägt sein. Belcuria treibt sich immer wieder in der Gegend von Mirham herum, um Menschen anzufallen, in der Hoffnung, irgendwann ihre eigene Erschafferin zu töten.
- Völlig im Geheimen soll sich in Mirham derzeit ein Zirkel aus Golembauern formieren, dessen Ziel kein geringeres als die Erschaffung eines Gottgolems ist. Heptaphoras magierphilosophisch inspirierte Vorlesung *Vom Golem* soll hierfür der maßgebliche Anstoß gewesen sein. Dass sie selbst Mitglied des Zirkels ist, kann zumindest als wahrscheinlich betrachtet werden (siehe auch Seite 97).

Leonardo von Havena, genannt „der Mechanikus“, Erfinder, Heptarch, Herr von Yol-Ghurmak, Agrimoth-Paktierer

»Stein, Lehm und Holz? Ja, gewiss, auch daraus kann man etwas erschaffen. Aber ein Golem kann auch ein Wunderwerk aus Eisen, Quecksilber und Zahnrädern sein. So viele Möglichkeiten, wenn man sich nur in der Materialkunde auskennt! So viel, was es noch zu erforschen gilt!«
—Leonardo, in einem Anflug von Schaffenswahnsinn, nachdem er einige Unterlagen Borbarads gefunden hatte, 1025 BF

Ein wahrlich trauriges Schicksal umgibt den Meistermechanikus Leonardo von Havena (*951 BF, †1039 BF, schlohweißes Haar und wirrer Bart, eine Hand durch eine Prothese ersetzt). Der geniale Erfinder erschuf in seiner Werkstatt in Havena wundersame Dinge und wurde durch seine Taucherglocken und andere mechanische Konstruktionen aventurienweit berühmt.



Während der Borbaradkrise wurde er jedoch in die Schattenlande entführt, um Kriegsgeräte herzustellen. Immer weiter dem Wahn verfallen, wurde er schließlich nach dem Tod des Dämonenkaisers Galotta neuer Heptarch und erschuf mithilfe des Agrimoth-Splitters schreckliche Kreaturen – nicht, um damit die Welt zu erobern, sondern nur um die Grenzen des Möglichen auszutesten.

Vermächtnis: Mit Borbarads und Galottas Aufzeichnungen sowie durch seine eigene geniale Kreativität gelang es Leonardo, im Laufe der Jahre zahlreiche Golems zu konstruieren. Er versuchte immer wieder, neue Materialien einzusetzen. Gasförmige Golems, Wesen aus Quecksilber und Flüssigkeiten, abstruse Metallkombinationen. In einigen Fällen scheiterte Leonardo zwar, doch hin und wieder erblickten einzigartige Kreationen das fade Licht von Yol-Ghurmaks Straßen.

Namhafte Golems:

- Durch seine Verbindung zu Agrimoth konnte Leonardo einige *Unmetall-Golems* (siehe Seite 24) erschaffen, die ihm treu als Arbeiter und Wächter in seinen Werkstätten dienten. Durch das dämonische Material waren die Kreaturen noch stärker als ein gewöhnlicher Golem aus Erz.
- Eine besondere Form der Golems sind die *Panzerschreiter* (siehe Seite 29). Sie wurden von Leonardo für Wach- und Kampfeinsätze erschaffen. Sie gelten als einige der gefährlichsten Kampfmaschinen, die der Mechanikus je kreiert hat.

!Meisterin Yolande, die Golemmutter

»Noch vier Kohleknechte und ein Mephir, dann sind wir heute fertig. Wie praktisch wäre es, wenn ihr euch gegenseitig bauen könntet. Egal, wie viel ich ausprobieren, Hände sind wohl unentbehrlich. Doch wie langweilt es mich, kleine Menschen zu bauen, wenn doch so viel Neues möglich ist! Es sei denn ... Volkhaar! Volkhaar! Hol mir Pergament und Kiel!«

—Yolande, einsam bei der Arbeit vor sich hin sinnierend, 1033 BF



Yolande (*998 BF, dichtes schwarzes Haar, von Schlafstörungen und wahnhaften Episoden geplagt), die sich in ihrem Feld das Recht verdient hat, stets als Meisterin angesprochen zu werden, ist eine vollendete Golemantikerin, die in Hinblick auf das Ziel der Simulation von Leben den ultimativen Golem erschuf. Dieser *Homunculus optimus*, der maßgeblich die Genese des Forschungszweigs der Homunculusalchimie inspirierte, ist jedoch nur eines ihrer zahlreichen prägenden Werke. Vor allem die Stadt Gallys war einer ihrer berüchtigtsten Wirkorte und beherbergte ihren eigenen Laden, der mit den Lettern „*Yolandes hochwertige Helfer für Haus, Hof und Heereszug*“ lockte. Nachdem dieser monatelang leer stand und auch sonst nirgends ein Lebenszeichen von ihr zu finden war, wurde die gildenlose Magierin für tot erklärt. Über ihren tatsächlichen Verbleib ist nichts bekannt. Yolande schuf ihre Golems mehrheitlich sprachfähig und bestand darauf, von diesen als Mutter angesprochen zu werden.

Vermächtnis: In der Wildermark hat sie an mehreren Orten verlassene Werkstätten und mehr oder weniger fertiggestellte Golems hinterlassen, die der Wiederentdeckung harren. Yolandes Genie war über die Grenzen der Region bekannt und inspirierte viele junge Zauberer und Handwerker zu einem Studium an der Universität Mirhams und in namhaften Werkstätten. Yolandes Innovation soll von Manuskripten aus den Dunklen Zeiten genährt worden sein, denen sie unter anderem das Geheimnis der *Agrimotharesken* entlockte. Dabei handelt es sich um mehrere Unmetall-Golems, die als Einheit agieren und sich zu einem riesigen Golem zusammensetzen können. Dies umzusetzen, gelang ihr zwar nicht, doch der Golem von Gallys (siehe Seite 102) war ein bedeutender Zwischenschritt, um diese alte Kunst neu zu beleben. Aus ihren Aufzeichnungen, die im Stadtarchiv von Gallys unter Verschluss gehalten werden, lässt sich die Schlüsselthese rekonstruieren, die dies ermöglichte: die Verwendung von *Synärethikon*, einem

legendären Alchimikum, das Eigenschaften einzelner Stoffe bündelt und verschmilzt. Mit diesem ist es möglich, einen Golem mehrfach wirkungsträchtig zu veredeln und sogar die Macht mehrerer Unmetalle gleichzeitig zu nutzen (siehe Seite 143).

Namhafte Golems:

- ☛ *Volkhaar*, ein Mephir (siehe Seite 66) aus grünem Eternenmarmor, schmückte Yolandes Schulter und etablierte sich als ihr Markenzeichen. Der Konstruktionsentwurf popularisierte sich daraufhin rasend schnell und kann bei den meisten Berufsgolemantikern erworben werden.
- ☛ *Portius*, die sprechende Tür, *Kohleknechte* aus Erz, die beharrlich Öfen regulieren und *Schwertrassler*, deren Steinkorpus mit metallenen Klingennarben

veredelt wurden, waren einige von Yolandes gefragtesten Modellen.

- ☛ *Der Golem von Gallys* war ein 7 Schritt hoher Koloss mit Unmetallkern, der auch als Torgolem oder Torwächter bezeichnet wurde und von Yolande für die Stadtherrin von Gallys erschaffen wurde. Seine Besonderheit war, dass man ihn begehen und als laufende Festung verwenden konnte.
- ☛ *Varessia* (siehe Seite 120), ein lebensechter Golem in der Gestalt eines kleinen Mädchens, der ihr als Tochter dienen sollte. Heute ist Varessia selbst Golemantikerin, wobei sie die Zukunft ihrer Vision vom künstlich geschaffenen Leben in der Homunculusalchimie sieht.

Grundregeln zur Erschaffung von Golems

Golems werden mit dem Ritual **STEIN WANDLE** erschaffen. Nach den Grundregeln zur Erschaffung von Golems können so nur Golems nach Vorlage eines **Konstruktionsentwurfs** aus dem Kapitel **Golems** umgesetzt werden. Im Rahmen der Regeln funktioniert der Konstruktionsentwurf wie ein Bauplan, der alle finalen Werte des Golems bestimmt und festhält. Er entspricht dem Wertekasten der Kreatur. Innerhalb der Spielwelt wird dies durch umfangreiche Beschreibungen zur Beschaffenheit der Materialien und ihrer Bearbeitung festgehalten. Die ab Seite 27 vorgestellten Wertekästen/Konstruktionsentwürfe beschreiben jeweils die Eigenschaften eines gegebenen *Golemkorpus* in Abhängigkeit von seinem *Material* und seiner *Größenkategorie*. Nicht jedes Material eignet sich zur Herstellung eines Golemkorpus und nicht jedes Material kann jede beliebige Größenkategorie von Korpus stabil halten. Alle konventionell genutzten Materialien werden in diesem Band vorgestellt. Um Konstruktionsentwürfe mit mächtigen, seltenen Materialien zu *veredeln* und so die Grundwerte des Golems zu modifizieren, siehe die Fokusregeln ab Seite 103.

Die Erschaffung läuft in **drei Phasen** ab:

- ☛ 1. Die Vorbereitung
- ☛ 2. Das Wirken der Formel **STEIN WANDLE**
- ☛ 3a. Das Gelingen der Probe
- ☛ 3b. Das Misslingen der Probe

1. Die Vorbereitung

Die Vorbereitung kann im Spiel in das laufende Abenteuer integriert oder schlicht angekündigt und übersprungen werden.

2. Das Wirken der Formel **STEIN WANDLE**

Das Wirken der Formel läuft nach den gewöhnlichen Regeln für Ritualzauberei im **Regelwerk** ab Seite 259 ab.

3a. Das Gelingen der Probe

Nach den Grundregeln für das Erschaffen von Golems wird das unbelebte Material, aus dem der Korpus des Golems besteht, bei Gelingen der Probe magisch beseelt. Für ihn gelten die sich aus seiner Größenkategorie und seinem Korpusmaterial ergebenden Werte (siehe ab Seite 27). Der Loyalitätswert des Golems beträgt 12, sofern im Wertekasten des Golems nichts anderes vermerkt ist. Zum Thema Loyalität und **Animierte Konstrukte befehligen** siehe Seite 134.

Das Aussehen des Golems kann variieren, hat aber nur im Hinblick auf seine humanoide oder nicht humanoide Form Konsequenzen: Bei nicht humanoiden Golems wird der **AW** durch **VW** ersetzt und die Möglichkeit zu parieren entfällt. Darüber hinaus hat das Aussehen des Golems keine Auswirkungen auf seine Fähigkeiten. So kann er selbst mehr Extremitäten besitzen als die Beispielillustration aus dem **Aventurischen Animatorium**, diese sind dann aber nicht im Sinne der Regeln funktionsfähig (echte Vorteile können nicht ohne Kosten erlangt werden).

Um Golems gezielt zu modifizieren, siehe die Fokusregeln ab Seite 104.

3b. Das Misslingen der Probe

Misslingt die Probe, so scheitert das Beleben des Golemkorpus. Dabei entstehen Schäden am Korpus, sodass dieser, wenn mit Fokusregeln gespielt wird, für einen erneuten Versuch erst neu gebaut werden muss. Wenn der Zauber frühzeitig abgebrochen wird, kann der Korpus nach Meisterentscheid ohne Schaden davonkommen, wobei mindestens leichte Blessuren wahrscheinlich sind. Zur Orientierung für mögliche Schäden kann die Optionalregel auf Seite 107 dienen.

Stein wandle

Das Ritual erschafft einen Golem aus unbelebtem Material.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauber erweckt einen Golem. Die Ritualprobe ist um die Erschaffungsschwierigkeit des Golems erschwert.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 4/8/16/32/64 AsP für die Größenkategorie winzig/klein/mittel/groß/riesig sowie 1/2/4/8/16 AsP permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS Wochen

Zielkategorie: Objekte

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Monate.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Jahre. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.
- ☛ *Mächtiges Wesen* (FW 16, 9 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Beschwören gegeben werden.

Zaubererweiterungen:

Wer in einem Zauber einen bestimmten FW erreicht hat, kann mittels AP eine Zaubererweiterung erlernen. Diese Erweiterung verändert den bestehenden Zauber und muss vor dem Einsatz des Spruchs angekündigt werden, der ansonsten ganz regulär wie der Grundzauber durchgeführt wird. Einige Zaubererweiterungen bauen aufeinander auf und müssen in der richtigen Reihenfolge erworben werden.



Dauerhafte Golems



Nur die mächtigsten Golembauer können Golems dauerhaft erschaffen.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Zauberer die Wirkungsdauer des STEIN WANDLE auf permanent setzen. Der erschaffene Golem muss sich allerdings regelmäßig an einer Kraftlinie aufladen (siehe Seite 137).

Voraussetzungen: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 2* bei STEIN WANDLE, jeweils Vorstufe der SF

AP-Wert: primitive/einfache/komplexe Golems: 5/10/15 Abenteuerpunkte

Erschaffungskomplexität von Golems

Golems werden je nach **Erschaffungskomplexität** in drei Kategorien sortiert:

- ☛ *Primitive* Golems können ohne Einschränkungen mit dem STEIN WANDLE erschaffen werden.
- ☛ *Einfache* Golems können nur von **Golembauern** erschaffen werden (siehe folgende Sonderfertigkeit).
- ☛ *Komplexe* Golems erfordern zusätzlich die Kenntnis eines **Berufsgeheimnisses**, welches mit AP gekauft werden muss (im Spiel entspricht es einem konkreten vollständigen Konstruktionsentwurf für den jeweiligen Golem). Die Kosten des jeweiligen Berufsgeheimnisses kannst du dem jeweiligen Wertekasten des Golems oder dem **Anhang** entnehmen (siehe Seite 139). Berufsgeheimnisse sind nicht von der Größenkategorie des Golems abhängig, sondern nur vom Material. Wer zum Beispiel winzige und große Metallgolems erschaffen möchte, muss also nur einmal das Berufsgeheimnis *Metallgolem* für 2 AP erwerben.

Golembauer

Zum Bauen komplexer Golems muss ein Erschaffer sich Kenntnisse aneignen, die über das gewöhnliche Maß eines Zauberers, der sich für den Golembau interessiert, hinausgehen.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit ist der Zauberer in der Lage, Golems der Komplexität *einfach* und *komplex* zu erschaffen. Für Golems der Komplexität *komplex* benötigt er zudem ein entsprechendes Berufsgeheimnis.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Zauber STEIN WANDLE

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Fokusregeln zur Erschaffung von Golems

»Wenn das Leben sich stets neu erfindet, dürfen wir nicht stillstehen. Tausende Varietäten werde ich erschaffen und die Natur hinter mir zurücklassen! Eine Armee von Sklaven, jeder für sein Spezialgebiet optimiert. Gefügig, ansehnlich, perfekt!«

—Balphemor von Punin, gehört in Yol-Ghurmak, um 1040 BF

Den Golemkorpus herstellen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.



Wer den Erschaffungsprozess eines Golems ausführlich ausspielen möchte, kann sich folgender Fokusregel bedienen. Statt die Vorbereitung in *Schritt 1* zu überspringen, wird die Fertigung des Golemkorpus mithilfe eines zum Material passenden Handwerkstalents erprobt. Die Herstellung eines Golemkorpus funktioniert dabei grundsätzlich wie die Herstellung anderer Objekte.

Die Herstellungsprobe bei Golems

Um einen Golemkorpus herzustellen, muss der Held eine Sammelprobe ablegen, die auch als *Herstellungsprobe* bezeichnet wird. Das gewählte Material bedingt, welches Handwerkstalent hierfür angewendet werden muss. Je nach Größenkategorie des Golems ist eine entsprechende Menge des Materials nötig, die dem jeweiligen Wertekasten entnommen werden kann.

In der Tabelle **Die Materialien im Überblick** ab Seite 139 finden sich Angaben zu jeweils passenden Talenten für Herstellungsproben, anfallenden Erschwernissen und Materialpreisen.

Außerdem kann der Tabelle entnommen werden, welche Materialien sich überhaupt zur Herstellung eines Golemkorpus eignen.

Maximal hat der Held 7 Versuche bei der Sammelprobe zur Verfügung.

Das Intervall der Probe hängt von der Größenkategorie des Golems ab:

Größenkategorie des Golems	Intervall der Herstellungsprobe
Winzig	2 Stunden
Klein	4 Stunden
Mittel	8 Stunden
Groß	16 Stunden
Riesig	32 Stunden

Golems verbessern

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.



Die Erschaffung von Golems nach Vorlage wird mit dieser Fokusregel der Stufe I um eine Phase erweitert:

- 3b. Das Gelingen der Probe
- 4. Verbesserung des Golems
- 3a. Das Misslingen der Probe

3b. Das Misslingen der Probe

4. Verbesserung des Golems

Phase 1, 2, 3a und 3b entsprechen den Grundregeln.

4. Verbesserung des Golems

Das Gelingen der Probe hat nach den Fokusregeln zunächst dieselben Auswirkungen wie nach den Grundregeln. Zusätzlich kann der Zauberer die QS der gelungenen Probe dazu nutzen, die Loyalität seiner Schöpfung zu erhöhen (siehe Seite 134) oder Modifikationen in Form von **Verbesserungen** am Golem vorzunehmen. QS, die für Verbesserungen verwendet werden, stehen nicht mehr für die Erhöhung der Loyalität zur Verfügung und umgekehrt. Jede Verbesserung kann nur einmal gewählt werden.

Die Verbesserungen im Detail

Art	Modifikator
Körperliche Verbesserung	+2 auf alle körperlichen Eigenschaften
Offensive Verbesserung	+2 AT, +2 TP
Defensive Verbesserung	+2 PA/VW, +2 RS
Höhere Lebensenergie	+10 LeP
Schnelligkeitsverbesserung	+2 GS, +2 AW/VW
Resistenzverbesserung	SK und ZK verbessern sich um 2, Angriffe mit magischen Waffen verursachen nur den halben Schaden. Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann wird der RS verrechnet.

Diese Verbesserungen und/oder die gesteigerte Loyalität spiegelt die Fähigkeit des Golemantikers wider, eine Vorlage bzw. einen Konstruktionsentwurf originalgetreu nachzubilden und nach eigenem Können allgemein zu verstärken. Soll der Konstruktionsentwurf jedoch durch die Beigabe mächtiger Zusatzmaterialien veredelt werden, greifen die folgenden Fokusregeln der Stufe II.

Modifikation und Veredelung von Golems

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe II für den Themenkomplex Beschwörung.



Golems können mit allgemeinen Modifikationen in Form von **Wesensfähigkeiten** an die Bedürfnisse ihres Erschaffers angepasst werden. Dabei handelt es sich um allgemeine, materialunabhängige Eigenschaften wie die Anzahl der Aktionen des Wesens oder die Fähigkeit der explosiven Selbsterstörung. Außerdem oder anstelle dessen können Golems mit zusätzlichen Werkstoffen einer **Veredelung** unterzogen werden und so materialabhängige Wertemodifikatoren und Sonderregeln erlangen.

Wesensfähigkeiten

Neben den Verbesserungen, mit denen man Wesen beim Beschwören oder bei der Erschaffung ausstatten kann, ist es einem Zauberer weiterhin möglich, seine erzielten QS in zusätzliche Fähigkeiten für das Wesen zu investieren. Diese Fähigkeiten müssen beim gleichen Schritt wie die Verbesserungen (Phase 4) verliehen werden. Die eingesetzten QS können dann nicht mehr für Verbesserungen oder Loyalitätssteigerungen eingesetzt werden.

Angriff mit Substanz

Der Golem opfert 25 % seiner Gesamtlebenspunkte permanent, um einen Teil seines Korpus abzutrennen und als effektives Wurfgeschoss gegen 1 Ziel zu gebrauchen. Die Reichweite des Angriffs beträgt je Größenkategorie des Golems 5/10/20/50/80 Schritt, wird auf **Waffenlos** gewürfelt und verursacht +1/+2/+3/+4/+5 zusätzliche TP. Um dem Wurfangriff zu entgehen, ist eine um -1/-2/-3/-4/-5 erschwerte Probe auf **Ausweichen** nötig. Der Angriff kann nur verwendet werden, wenn der Golem seine volle Substanz besitzt. Der durch Angriff mit Substanz verursachte LeP-Verlust am Golem kann durch um zusätzlich -1 erschwerte Reparaturproben rückgängig gemacht werden, sofern eine ausreichende Menge Reparaturmaterial verwendet wird.

Wesen: Golems

Kosten: -1 QS

Voraussetzung: kann nur für Golems mit Korpus aus Metall oder Stein gewählt werden

Belebte Gliedmaßen

Abgetrennte Gliedmaßen des (humanoiden) Wesens kämpfen eigenständig weiter. Als Faustregel trennt ein Schaden von 15 SP ein Körperteil eines Golems ab.

Wesen: Golems

Kosten: -1 QS

Flugfähiger Golem

Der Golem besitzt funktionsfähige Flügel und kann fliegen. Er erhält die Sonderregel *Packesel*: Der Golem der Größenkategorie winzig/klein/mittel/groß/riesig kann eine Last von bis zu 5/15/100/150/300 Stein tragen. Winzige Golems können unter Umständen keine Lasten tragen; die Meisterin hat hierbei das letzte Wort.

Wesen: Golems

Kosten: -3 QS

Voraussetzung: Der Golemkorpus hat Flügel.

Kraftliniensensitiv

Kraftliniensensitive Golems können Kraftlinien (siehe Seite 137) aufspüren und sich an ihnen aufladen.

Wesen: Golems

Voraussetzung: Dauerhafter Golem (siehe Seite 137)

Kosten: -1 QS

Immobil

Das Wesen besitzt keine Möglichkeit, sich fortzubewegen. Eventuell ist es Teil einer Wand oder einer anderen nicht beweglichen Konstruktion. Es kann nicht ausweichen und hat einen um 4 gesenkten VW.

Wesen: Golems

Kosten: +1 QS

Immunität gegen Kritische Treffer

Gegen das Wesen sind keine Kritischen Treffer möglich. Der Körperbau oder die Art des Wesens lassen solche Treffer einfach nicht zu. Ein Kritischer Treffer wird wie

ein normaler Treffer behandelt, die Halbierung der Verteidigung kommt dennoch zum Tragen.

Wesen: Golems

Kosten: -1 QS

Resistenz gegenüber göttlichem Wirken

Liturgien sind gegen das Wesen um -2 erschwert.

Wesen: Golems

Kosten: -2 QS

Scharfe Krallen I-II

Das Wesen verfügt über sehr scharfe Krallen oder kralenartige Fortsätze. Jede Stufe der Fähigkeit kann 2 Punkte RS bei einem Gegner ignorieren, sofern dieser RS nicht aus übernatürlichen Quellen stammt.

Wesen: Golems

Kosten: -1 QS pro Stufe

Schreckgestalt I-III

Das Wesen verfügt über die Fähigkeit Panik auszulösen (siehe **Aventurisches Kompendium II** Seite 23). Bei der entsprechenden 1W6-Probe wird die SK bei Stufe II dieser Fähigkeit um 1 Punkt gesenkt, bei Stufe III sogar um 2 Punkte. Spielst du ohne diese Fokusregel, verursacht das Wesen den Nachteil *Angst vor dem Wesen* auf der Stufe der Eigenschaft bei allen Kulturschaffenden, die es wahrnehmen.

Wesen: Golems

Kosten: -1 QS pro Stufe



Selbstreparatur I-II

Das Wesen regeneriert pro KR 1W6 LeP pro Stufe der Fähigkeit.

Wesen: Golems

Kosten: -2 QS bei Stufe I, -4 QS bei Stufe II

Sprechender Golem

Das Wesen kann sprechen und beherrscht die Muttersprache seines Erschaffers auf Stufe II.

Wesen: Golems

Kosten: -1 QS

Voraussetzung: KL 7

Tarnung

Das Wesen ist in der Lage, sich so gut zu tarnen, dass es eine Erleichterung von +2 auf Verbergen-Proben erhält.

Wesen: Golems

Kosten: -1 QS

Verbindung zum Erschaffer

Das Wesen teilt alle seine Sinneseindrücke mit dem Erschaffer. Er kann z. B. sehen und riechen, was das Wesen sieht und riecht. Den Einsatz dieser Verbindung kann der Erschaffer jederzeit mit 1 freien Aktion willentlich herbeiführen und wieder beenden.

Wesen: Golems

Kosten: -1 QS pro 10 Meilen, die die Verbindung halten soll

Zerbersten

Sollte das Wesen alle seine Lebenspunkte verloren haben, explodiert sein Körper. In einem Radius von 4 Schritt um das Wesen erleiden alle anderen Wesen 4W6+4 TP. An Objekten richtet die Explosion ebenso viele Strukturpunkte Schaden an. Jeder Schritt, den ein Wesen vom Zentrum der Explosion entfernt ist, verringert den Schaden um 1W6+1 TP (es wird der W6 mit der jeweils höchsten Augenzahl vom Schaden wieder abgezogen). Die Explosion trifft automatisch, wenn man ihr nicht aktiv zu entgehen versucht. Dazu muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf Körperbeherrschung (Kampfmanöver) abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit vom Zentrum der Explosion entfernt.

Wesen: Golems

Kosten: -2 QS

Zusätzliche Aktionen

Das Wesen bekommt 1 zusätzliche Aktion, die es für einen Angriff benutzen kann.

Wesen: Golems

Kosten: -3 QS

Veredelung

Wie eine Veredelung aussieht, kann frei der Kreativität des Handwerkers überlassen werden. Je nach

Materialkombination sind Überzüge, Intarsien, Beschläge, Legierungen und vieles mehr möglich. Durch den zusätzlichen handwerklichen Aufwand werden die individuellen Eigenschaften des Materials so raffiniert ausgenutzt und an die Kunst der Golemantie angepasst, dass die arkanen Matrizen ihr volles Potenzial auslesen und magisch in Effekte umsetzen können.

Veredelungen modifizieren so die Werte des Golems und statten ihn ggf. mit zusätzlichen Fähigkeiten in Form von *Sonderregeln* aus. Veredelungen erfordern einen zusätzlichen Werkstoff (z. B. magisches Metall oder Edelsteine) und eine zusätzliche bestandene *Veredelungsprobe* auf ein zum Werkstoff passendes Handwerkstalent. Die Veredelungsprobe ist je nach Werkstoff modifiziert.

- ✦ Es kann standardmäßig nur 1 regeltechnisch wirksame Veredelung pro Golem angewandt werden.
- ✦ Veredelungen können zu einem beliebigen Zeitpunkt an einem Golemkorpus angebracht werden. Voraussetzung ist, dass er über seine vollen LeP besitzt, wenn die Veredelungsprobe abgelegt wird.
- ✦ Scheitert die Veredelungsprobe, wurde der Golem nicht veredelt und der Werkstoff wurde zerstört. Auf den Golem an sich hat das Scheitern der Probe keine weiteren Auswirkungen. Falls doch Auswirkungen ausgespielt werden sollen, siehe die Optionalregel **Folgen einer gescheiterten Veredelung** (Seite 107).
- ✦ Nicht alle Materialien eignen sich zum Veredeln eines Golems und für die Nutzung mancher Materialien sind *Sonderfertigkeiten* oder *Berufsgeheimnisse* nötig.
- ✦ Die Veredelung eines Golems benötigt eine gewisse Menge Material, die von der Größenkategorie des Golems abhängt: winzige/kleine/mittelgroße/große/riesige Golems benötigen 1/3/5/10/20 Stein des Materials, damit die Veredelung gelingt. Ausnahme sind hierbei Edelsteine. Für sie gilt dieselbe Staffe- lung für Karat statt Stein.

Für eine tabellarische Übersicht, welche Werkstoffe sich zur Veredelung eignen, wie viel sie pro Stein kosten und wie sie die Veredelungsprobe modifizieren siehe **Die Materialien im Überblick** ab Seite 139.

Um einen Golemkorpus mehrfach mit verschiedenen Materialien zu veredeln, ist die Sonderfertigkeit *Synärethiker* nötig:

Synärethiker

Universalgelehrte, die gleichsam in Magiekunde, Handwerk und Alchimie ausgebildet sind, können das alchemistische Elixier



Synärethikon brauen und anwenden, mit dem sich beliebige Stoffe, selbst Wasser und Feuer, zu einer Einheit verbinden lassen.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit ist der Held in der Lage, das Elixier Synärethikon (siehe Seite 143) zu brauen und bei der Veredelung eines Golems einzusetzen. Je Anwendung des Synärethikon kann der Golem zusätzlich ein weiteres Mal regeltechnisch wirksam einer Veredelung unterzogen werden (max. insgesamt 3 Veredelungen pro Golem). Ausnahme: Magische Metalle (Mindorium, Arkanium, Endurium, Titanium) können nicht wirkungsvoll kombiniert werden. Für jede Veredelung ist eine eigene Veredelungsprobe fällig. Ein Golem, auf den Synärethikon angewendet wurde, erhält automatisch folgende **Sonderregel:**

☞ **Schwachstelle (Synärethischer Herzkern):** Der Golem besitzt einen Herzkern in Form einer Kristalldruse, die als Fokus des ihn zusammenhaltenden Synärethikons dient. Wird der Herzkern beschädigt, so wird der Golem nach 5 KR *Handlungsunfähig*. Der Status kann nur durch eine erfolgreiche Reparaturprobe (siehe Seite 136) mit 1 Anwendung Synärethikon aufgehoben werden. Der Herzkern kann nur durch einen Kritischen Treffer oder einen gezielten Angriff -12 beschädigt werden, sofern der Rüstungsschutz des Golems überwunden wird und er tatsächlich SP erleidet.

Voraussetzungen: Magiekunde 14, Berufsgeheimnis Synärethikon (siehe Seite 143)

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

Folgen einer gescheiterten Veredelung Optionale Regel

Nach Meisterentscheid kann eine gescheiterte Veredelung zu Schäden am Golemkorpus führen. Um die genauen Auswirkungen zu ermitteln, kann 1W6 gewürfelt werden:

W6	Schaden
1	Golem ist hässlich und eine Schande für seinen Erschaffer
2	Golem klappert/stinkt/... (Proben auf Verbergen permanent um -1 erschwert)
3	Substanz beschädigt (LeP sinken permanent um 10%)
4	bei der Erschaffung genutzte Werkzeug wurden zerstört
5	die antreibende Magie fließt nun schlecht im Korpus (permanent -3 auf GS)
6	Substanz angegriffen, permanente Erschwernis von -1 auf alle Reparaturproben
Patzer	Substanz korrodiert, 1 Sonderregel des Golems nach Wahl der Spielleiterin entfällt (außer Golem-Regeln)

Unedle Metalle als Veredelung

Blei

Boni/Mali als Veredelung: -2 RS

Sonderregeln:

Bleispur: Der Golem kann Oberflächen mit seinem Körper gezielt grau färben, indem er sich an ihnen reibt. Dies gilt auch für seine Schritte, sofern seine Gliedmaßen nicht bedeckt werden. Er ist in der Lage, nach Befehl mit einer entsprechend filigran geformten Gliedmaße Text und Bilder zu kopieren, wobei er für 1 Seite Zeichnung oder Text 1 Minute benötigt.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -1

Eisen

Boni/Mali als Veredelung: -1 TP auf alle Angriffe des Golems

Sonderregeln:

Bann des Eisens-Aura: In einem Radius von 8 Schritt um den Golem ist das Wirken von Zaubern um -1 erschwert. Wer sich länger als 1 Stunde in diesem Radius aufhält, erleidet bei winzigem/kleinem/mittelgroßem/großem/riesigem Golem einen Malus von 1/2/3/4/5 auf seine nächste AsP-Regenerationsphase. Der Erschaffer des Golems ist von den Effekten der Aura nicht ausgenommen, sofern der Bann des Eisens grundsätzlich einen Effekt auf ihn hätte.

Modifikator auf Veredelungsprobe: +1

Kobalt

Boni/Mali als Veredelung: keine

Sonderregeln:

Immunität gegen Säure: Der Golem ist immun gegen Säureschaden.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -2

Kupfer

Boni/Mali als Veredelung: keine

Sonderregeln:

Feuerimmunität: Der Golem ist immun gegen Feuerschaden und nicht brennbar.

Kupferkessel: In passenden Ausbuchtungen des Golems kann über Feuer gekocht werden. Er kann sowohl für Proben auf *Lebensmittelbearbeitung* als auch für *Alchimie* nach Meisterentscheid als Hilfsmittel dienen.

Modifikator auf Veredelungsprobe: +2

Zink

Boni/Mali als Veredelung: keine

Sonderregeln:

Physische Permanenz: Der Golem erleidet durch Umwelteinflüsse keinen Verschleiß (siehe Seite 137).

Modifikator auf Veredelungsprobe: -1

Zinn

Boni/Mali als Veredelung: Verbergen-FW -6

Sonderregeln:

Zinnschrei: Wenn der Golem sich mit voller GS bewegt, ertönt ein kreischendes Geräusch durch die Verformung

seiner Zinngelenke. Wer das so erzeugte Geräusch zum ersten Mal hört, erleidet 1 Stufe *Furcht*, wenn keine Probe auf *Willenskraft* -1/-2/-3/-4/-5 bei winzigem/kleinem/mittelgroßem/großem/riesigem Golem gelingt.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -1

Halbedle Metalle als Veredelung

Antimon

Boni/Mali als Veredelung: keine
Sonderregeln:

Mindere magische Einstimmung: Es ist um 1 erleichtert, Zauber an den Golem zu binden.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -1

Bronze

Boni/Mali als Veredelung: +2 VW
Modifikator auf Veredelungsprobe: +1

Chrom

Boni/Mali als Veredelung: keine
Sonderregeln:

Feuerimmunität: Der Golem ist immun gegen Feuerschaden und nicht brennbar.

Säureempfindlich: Der Golem erleidet durch Säure doppelten Schaden.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -2

Epharit (Gumijok)

Boni/Mali als Veredelung: +2 VW, +1 RS, gegen Gegner mit RS 3 oder niedriger +1 TP, Gewicht des Golems steigt um 20%

Modifikator auf Veredelungsprobe: -1

Voraussetzung: Zur Verarbeitung von Epharit wird ein *Berufsgeheimnis* benötigt (2 AP, Voraussetzung: Metallbearbeitung 10).

Stahl

Boni/Mali als Veredelung: +1 TP auf alle Angriffe
Sonderregeln:

Physische Permanenz: Der Golem erleidet durch Umwelteinflüsse keinen Verschleiß (siehe Seite 137).

Modifikator auf Veredelungsprobe: +/-0 (Khunchomer Stahl (-2), Maraskanstahl (+1), Mirhamer Stahl (+/-0), Premier Stahl (-1), Uhdenberger Stahl (-1), Zwergenstein (+2))

Wismut

Boni/Mali als Veredelung: +3 CH
Modifikator auf Veredelungsprobe: -2

Edle Metalle als Veredelung

Angrak (Zwergengold)

Boni/Mali als Veredelung: +2 RS
Sonderregeln:

Feuerimmunität: Der Golem ist immun gegen Feuerschaden und nicht brennbar.

Immunität gegen Säure: Der Golem ist immun gegen Säureschaden.

Physische Permanenz: Der Golem erleidet durch Umwelteinflüsse keinen Verschleiß (siehe Seite 137).

Modifikator auf Veredelungsprobe: -4

Voraussetzung: Zur Verarbeitung von Angrak wird ein *Berufsgeheimnis* benötigt (2 AP, Voraussetzung: Metallbearbeitung 10).

Elektrum (Wassergold)

Boni/Mali als Veredelung: keine
Sonderregeln:

Wasserreinigung: Der Golem kann einmal täglich mittels Berührung 10 Quader Wasser reinigen, sodass es gefahrlos getrunken werden kann. Er kann auf diese Weise Krankheiten verhüten, aber keine Gifte, Rauschmittel oder Alchimika neutralisieren.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -2

Gold

Boni/Mali als Veredelung: +6 KL
Modifikator auf Veredelungsprobe: +1

Mondsilber (Platin)

Boni/Mali als Veredelung: 8 AsP (1W6+6 Regeneration pro Tag), Vorteil Zauberer (Dämonische Tradition)

Sonderregeln:

Zauberermacht: Mithilfe der Sonderfertigkeit *Zauberbindung* (siehe Seite 148) kann 1 Zauber an den Golem gebunden werden. Zusätzlich zum normalen Effekt dieses Prozesses, ist der Golem fortan in der Lage, den gebundenen Zauber auf Befehl hin selbst zu wirken. Wird eine neue Zauberbindung vorgenommen, so beherrscht der Golem fortan nur noch den neuen Zauber.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -4

Quecksilber

Boni/Mali als Veredelung: keine
Sonderregeln:

Resistenz gegenüber allen Kampftechniken: Der Golem ist gegen Schaden durch Waffen aller Kampftechniken resistent. Die TP werden erst halbiert, dann wird der Rüstungsschutz verrechnet. Ausnahme hiervon sind Waffen, die Lebensgöttern geweiht sind (vgl. **Vom Wesen der Golems** Seite 9).

Modifikator auf Veredelungsprobe: -7

Voraussetzung: Zur Verarbeitung von Quecksilber wird ein *Berufsgeheimnis* benötigt (2 AP, Voraussetzung: Metallbearbeitung 10).

Silber

Boni/Mali als Veredelung: keine
Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Schwefel: Der Kontakt mit Schwefel wirkt auf den Golem wie Säureschaden.

Blitzableiter: Der Golem zieht Blitze, selbst magische wie den KULMINATIO, an. Wenn er sich innerhalb von 3 Schritt Reichweite zum Ziel eines Blitzes befindet, wird stattdessen der Golem getroffen.

Silberwaffen: Der Golem gilt als Silberwaffe. Wesen mit entsprechenden Empfindlichkeiten erleiden erhöhten Schaden.
Modifikator auf Veredelungsprobe: -1

Toschkрил (Zwergensilber)

Boni/Mali als Veredelung: +2 TP auf alle Angriffe

Sonderregeln:

Immunität gegen Säure: Der Golem ist immun gegen Säureschaden.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -3

Magische Metalle als Veredelung

Arkanium

Boni/Mali als Veredelung: 12 (24) AsP für winzige/kleine (mittelgroße bis riesige) Golems (für alle: 1W6+6 Regeneration pro Tag), Vorteil Zauberer (Tradition Dämonisch), alle Angriffe gelten als magisch, +4 TP gegen magische Wesen, +2 RS gegen magische Angriffe

Sonderregeln:

Magische Einstimmung: Es ist um +1 erleichtert, Zauber zu wirken, die an den Golem gebunden werden. Der Golem kann den Zauber selbst zeitverzögert auslösen.

Große Zauber Macht: Mithilfe der Sonderfertigkeit *Zauberbindung* (siehe Seite 148) können 2 Zauber an den Golem gebunden werden. Zusätzlich zum normalen Effekt dieses Prozesses, ist der Golem fortan in der Lage, die gebundenen Zauber auf Befehl hin selbst zu wirken. Wird eine neue Zauberbindung vorgenommen, so muss der Zauberwirker vor der neuen Bindung entscheiden, welchen alten Zauber der Golem vergisst.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -3

Voraussetzung: Zur Verarbeitung von Arkanium wird ein *Berufsgeheimnis* benötigt (4 AP, Voraussetzung: Metallbearbeitung 14).

Endurium

Boni/Mali als Veredelung: 16 (32) AsP für winzige/kleine (mittelgroße bis riesige) Golems (für alle: 1W6+6 Regeneration pro Tag), Vorteil Zauberer (Tradition Dämonisch), alle Angriffe gelten als magisch, +2 TP, +1 AT auf alle Angriffe, +3 RS

Sonderregeln:

Magische Einstimmung: Es ist um +1 erleichtert, Zauber zu wirken, die an den Golem gebunden werden. Der Golem kann den Zauber selbst zeitverzögert auslösen.

Sehr große Zauber Macht: Mithilfe der Sonderfertigkeit *Zauberbindung* (siehe Seite 148) können 3 Zauber an den Golem gebunden werden. Zusätzlich zum normalen Effekt dieses Prozesses, ist der Golem fortan in der Lage, die gebundenen Zauber auf Befehl hin selbst zu wirken. Wird eine neue Zauberbindung vorgenommen, so muss der Zauberwirker vor der neuen Bindung entscheiden, welchen alten Zauber der Golem vergisst.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -4

Voraussetzung: Zur Verarbeitung von Endurium wird ein *Berufsgeheimnis* benötigt (5 AP, Voraussetzung: Metallbearbeitung 16).

Mindorium

Boni/Mali als Veredelung: 8 (16) AsP für winzige/kleine (mittelgroße bis riesige) Golems (für alle: 1W6+6 Regeneration pro Tag), Vorteil Zauberer (Tradition Dämonisch), alle Angriffe gelten als magisch, +2 TP gegen magische Wesen, doppelter Schaden gegen Geister (da für keine Bonus-TP von +2), +2 RS gegen Geister

Sonderregeln:

Mindere magische Einstimmung: Es ist um -1 erleichtert, Zauber zu wirken, die an den Golem gebunden werden.

Zauber Macht: Mithilfe der Sonderfertigkeit *Zauberbindung* (siehe Seite 148) kann 1 Zauber an den Golem gebunden werden. Zusätzlich zum normalen Effekt dieses Prozesses ist der Golem fortan in der Lage, den gebundenen Zauber auf Befehl hin selbst zu wirken. Wird eine neue Zauberbindung vorgenommen, so beherrscht der Golem fortan nur noch den neuen Zauber.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -2

Voraussetzung: Zur Verarbeitung von Mindorium wird ein *Berufsgeheimnis* benötigt (3 AP, Voraussetzung: Metallbearbeitung 12).

Titanium

Boni/Mali als Veredelung: 32 (64) AsP für winzige/kleine (mittelgroße bis riesige) Golems (für alle: 1W6+6 Regeneration pro Tag), Vorteil Zauberer (Tradition Dämonisch), alle Angriffe gelten als magisch, +4 TP, +1 AT auf alle Angriffe, +4 RS

Sonderregeln:

Magische Einstimmung: Es ist um +1 erleichtert, Zauber zu wirken, die an den Golem gebunden werden. Der Golem kann den Zauber selbst zeitverzögert auslösen.

Physische Permanenz: Der Golem erleidet durch Umwelteinflüsse keinen Verschleiß (siehe Seite 137).

Riesige Zauber Macht: Mithilfe der Sonderfertigkeit *Zauberbindung* (siehe Seite 148) können 4 Zauber an den Golem gebunden werden. Zusätzlich zum normalen Effekt dieses Prozesses, ist der Golem fortan in der Lage, die gebundenen Zauber auf Befehl hin selbst zu wirken. Wird eine neue Zauberbindung vorgenommen, so muss der Zauberwirker vor der neuen Bindung entscheiden, welchen alten Zauber der Golem vergisst.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -6

Voraussetzung: Zur Verarbeitung von Titanium wird ein *Berufsgeheimnis* benötigt (6 AP, Voraussetzung: Metallbearbeitung 18).

Sternenmetalle als Veredelung

Cupritan

Boni/Mali als Veredelung: 16 AsP (1W6+6 Regeneration pro Tag), Vorteil Zauberer (Tradition Dämonisch)

Zauber: Caldofrigo 16, Ignifaxius 12, Incendio 12, -2 Loyalität

Modifikator auf Veredelungsprobe: -3

Voraussetzung: Zur Verarbeitung von Cupritan wird ein *Berufsgeheimnis* benötigt (3 AP, Voraussetzung: Metallbearbeitung 12).

Boni/Mali als Veredelung: 16 AsP (1W6+6 Regeneration pro Tag), Vorteil Zauberer (Tradition Dämonisch)
Zauber: Bannbaladin 8, Favilludo 16, -2 Loyalität

Sonderregeln:

Blut zu Licht: An den Golem kann Lebensenergie in Form von Blut verfüttert werden, die er zu Licht umwandelt. Je mehr LeP er auf diese Weise aufnimmt, desto heller und länger kann er auf Befehl Licht abgeben. Sichtmodifikatoren durch Dunkelheit werden im Schein des Golems für je 8/4/2/1 LeP für bis zu 4/3/2/1 Stunden pro 4/3/2/1 Schritt Radius wie folgt reduziert: -4/-3/-2/-1 Stufe(n). Der Golem kann das Blut für einen Einsatz zu einem beliebigem Zeitpunkt speichern und die Leuchtdauer nach Befehl unterbrechen oder fortsetzen. Er kann innerhalb 1 Aktion 10 LeP Blut auf einmal umwandeln und so ein blendendes Licht erzeugen, das für alle innerhalb von 3 Schritt um den Golem 1 Stufe *Verwirrung* für 5 KR erzeugt.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -4

Voraussetzung: Zur Verarbeitung von Illuminium wird ein *Berufsgeheimnis* benötigt (3 AP, Voraussetzung: Metallbearbeitung 12).

Meteoreisen

Boni/Mali als Veredelung: 16 AsP (1W6+6 Regeneration pro Tag), Vorteil Zauberer (Tradition Dämonisch)
Zauber: Stillstand 16, -3 Loyalität

Sonderregeln:

Mindere magische Einstimmung: Es ist um +1 erleichtert, Zaubern zu wirken, die an den Golem gebunden werden.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -3

Voraussetzung: Zur Verarbeitung von Meteoreisen wird ein *Berufsgeheimnis* benötigt (3 AP, Voraussetzung: Metallbearbeitung 14).

Unmetalle als Veredelung

Zur Verarbeitung von Unmetallen wird die Sonderfertigkeit *Niederhöllischer Schmied* benötigt:

Niederhöllischer Schmied

Nur wer mit niederhöllischem Wissen zur Beschaffenheit der Stoffe aus der 7. Sphäre ausgestattet ist, kann diese nach seinem Willen formen.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit ist der Handwerker in der Lage, Unmetalle, zum Beispiel zur Veredelung von Golems oder Herstellung von Automaten, zu verarbeiten.

Voraussetzungen: Metallbearbeitung 12

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Brandbronze

Boni/Mali als Veredelung: Der winzige/kleine/mittelgroße/große/riesige Golem erhält die Waffe **Richtschwert**(AT9,TP1W3+3/1W6+3/2W6+6/3W6+6/4W6+6, RW kurz/kurz/mittel/mittel/lang) sowie die Sonderfertigkeit *Wuchtschlag I-III*.

Sonderregeln:

Brandbronzewaffe: Jede durch den Golem erlittene Stufe *Schmerz* wird um 1 erhöht. Durch Brandbronzewaffen kann nie *Schmerz* Stufe 4 erreicht werden. Das Opfer bleibt stets handlungsfähig und bei Bewusstsein.

Empfindlichkeit gegenüber geweihten Waffen: Waffen, die Praios, Ucuri, dem Namenlosen, Brazoragh oder Kamluq geweiht sind, verursachen doppelten Schaden.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -2

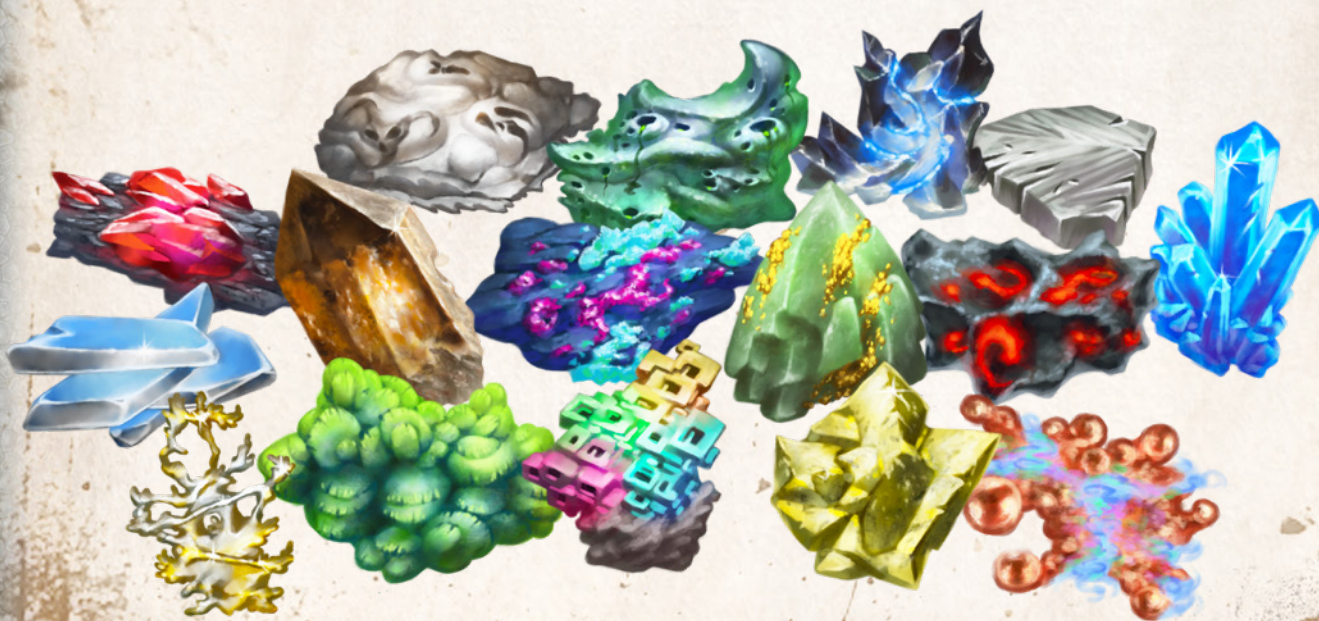
Fesselkies

Boni/Mali als Veredelung: *Verbergen* FW 18

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber geweihten Waffen: Waffen, die Aves, Travia oder Ingerimm geweiht sind, verursachen doppelten Schaden.

Fesselkiesfluch: Alle 15 Minuten in einem Radius von 8 Schritt um den Golem ist eine Probe auf *Selbstbeherrschung* nötig. Diese ist in den ersten 15 Minuten um -1 erschwert, in den zweiten 15 Minuten um -2 usw.



Misslingt die Probe, erhält der Held eine Stufe *Paralyse*. Der Erschaffer ist hiervon nicht ausgenommen.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -2

Frostkristall

Boni/Mali als Veredelung: 32 AsP (1W6+6 Regeneration pro Tag)

Zauber: Dunkelheit 12, Sturmwind 12, Vorteil Zauberer (Dämonische Tradition)

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber geweihten Waffen: Waffen, die Firun, Ifirn, den Himmelswölfen oder Ankhatep (urtulamidischer Gott der Kraft, Jagd und Fruchtbarkeit) geweiht sind, verursachen doppelten Schaden.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -2

Geisterblech

Boni/Mali als Veredelung: keine

Sonderregeln/Regeltechnik (bei Automaten):

Empfindlichkeit gegenüber geweihten Waffen: Waffen, die Travia, Peraine, Satuarua oder Nurti (hochelfische Göttin der Harmonie, des Lebens und der Fruchtbarkeit) geweiht sind, verursachen doppelten Schaden.

Niederhöllische Präzision: Mit Geisterblech veredelte Golems können durch Proben keine Patzer ablegen. Die Probe gilt stattdessen einfach als misslungen. Automaten aus Geisterblech erleiden keine Fehlfunktionen (siehe Seite 134).

Dämonische Okkupation: Bei der Veredelung bzw. der Herstellung des Automaten wirft die Spielleiterin verdeckt 1W6. Bei einer 1 ergreift ein zufälliger niederer Dämon aus Lolgramoths Gefolge vom Golem bzw. dem Automaten Besitz. Fortan wird bei jedem Auftrag des Golems bzw. jeder Aktivierung des Automaten von der Spielleiterin verdeckt 1W6 gewürfelt. Bei einer 1-2 agiert der Golem bzw. Automat nach Meisterentscheid im Rahmen seiner Möglichkeiten willkürlich und mit dämonischer Grausamkeit, um möglichst vielen Personen zu schaden oder allgemeines Chaos anzurichten.

Modifikator auf Veredelungsprobe bzw. Herstellungsprobe des Automaten: -2

Hölleneisen

Boni/Mali als Veredelung: + 4 KK, +2 TP auf alle Angriffe

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber geweihten Waffen: Waffen, die Ingerimm oder Angrosch geweiht sind, verursachen doppelten Schaden.

Hölleneisenaure: Der Golem pervertiert Kulturschaffende, die sich länger als 3 Stunden am Stück in einem Radius von 2 Schritten um ihn aufhalten. Diese müssen eine Probe auf *Willenskraft* ablegen, um nicht von der Pervertierung heimgesucht zu werden. Pro angefangene 3 Stunden ist eine Probe nötig. Die erste Probe ist um -1 erschwert, die zweite um -2, die dritte um -3 usw. Misslingt die Probe, erhält das Opfer eine Stufe *Verwirrung*. Erreicht das Opfer *Verwirrung* Stufe 4, ist es dauerhaft

pervertiert und kann nach Meisterentscheid nur durch die Behandlung eines Geweihten oder einen Pakt mit Agrimoth geheilt werden.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -3

Knochenblei

Boni/Mali als Veredelung: Der winzige/kleine/mittelgroße/große/riesige Golem erhält die Waffe **Neunschwänzige Knochenpeitsche** (AT 12, TP 2W6-2/2W6/2W6+2/2W6+3/2W6+4, RW mittel/mittel/lang/lang/lang)

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber geweihten Waffen: Waffen, die Boron, Marbo, Tairach, Bishdaniel, Swafnir oder Kamaluq geweiht oder von Asfaloths Essenz durchdrungen sind, verursachen doppelten Schaden.

Knochenbleiräume: Im Umkreis von 5 Schritten muss jeder Gegner in jeder Kampfrunde eine Probe auf *Selbstbeherrschung* bestehen, sonst erhält er eine Stufe *Furcht*. Einmal pro Runde kann der Knochenblei-Golem versuchen, einen einzelnen Gegner gezielt zu manipulieren. Dann ist die Probe auf *Selbstbeherrschung* um -4 erschwert. Diese Manipulation kostet 1 Aktion. Wer Knochen eines toten Lebewesens an seinem Körper trägt, ist gegen diese Fähigkeit immun.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -3

Krakensilber

Boni/Mali als Veredelung: Schwimmen-FW 16

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber geweihten Waffen: Waffen, die Efferd, Numinoru oder Swafnir geweiht sind, verursachen doppelten Schaden.

Flutwelle des Krakensilbers: Der Golem kann alle 3 KR versuchen, eine Flutwelle auszulösen, die aus seinem Körper bricht. Dafür gilt es einen AT-Wert von 8 zu unterwürfeln. Die Flutwelle bewegt sich kegelförmig vom Golem weg und erreicht in einer Entfernung von 30 Schritten die größte Ausdehnung mit einer Breite von 10 Schritten. Im Kegel befindliche Gegner müssen eine Probe auf *Körperbeherrschung* bestehen. Bei Misserfolg erleiden sie umgehend 1W6 SP durch Ersticken und den Status *Liegend*. Auf Booten oder Schiffen befindliche Gegner gehen nach Meisterentscheid über Bord. Der Golem muss mindestens einmal in der Woche für eine Stunde im Meer tauchen und sich an Charpyrothos Energie aufladen, um diese Fähigkeit nutzen zu können.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -3

Mordstahl

Boni/Mali als Veredelung: permanent -25 % LeP, +1 Aktion

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber geweihten Waffen: Waffen, die Rondra, Kor, Brazoragh, Shinxir (myranischer Gott des Kriegs, der Strategie und des Zusammenhalts) oder Ankhatep (urtulamidischer Gott der Kraft,

Jagd und Fruchtbarkeit) geweiht sind, verursachen doppelten Schaden.

Mordstahlwaffen: Fügt der Golem einem Gegner SP zu, erhöhen sich die TP der genutzten Angriffsart permanent um +1 bis zu einem Maximum von +6. Der Effekt hält 1 Tag lang an und muss dann durch SP an Feinden neu aufgebaut werden.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -3

Narrenglas

Boni/Mali als Veredelung: spricht und schreibt in der Muttersprache des Erbauers auf bis zu Stufe III, KL + 2, *Überreden* FW 16

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber geweihten Waffen: Waffen, die Hesinde, Nandus oder Bylmaresh (urtulamidischer Gott der Heimtücke, Geheimnisse und Intrigen) geweiht sind, verursachen doppelten Schaden.

Narrenglasaugen: Der Golem kann den Geist von Personen manipulieren. Mit jedem Tag, an dem eine vom Golembauer bestimmte Person in die Augen des Golems geblickt hat, erhöht sich die Einstellung der Person zum Golem und seinem Erbauer permanent um 1 Stufe (siehe BANNBALADIN im **Regelwerk** Seite 288). Versäumt der Erbauer es, dem Golem eine Zielperson zu nennen, so wirkt die Fähigkeit automatisch auf ihn. Die Einstellungsstufe bleibt bestehen, solange der Golem sich in einem Radius von 8 Schritt um die Person befindet. Sobald er sich entfernt, hält sie noch für eine Woche an. Die Wirkung endet nicht, wenn der Golem zerstört wird oder sein belebender STEIN WANDLE endet, sondern wirkt noch während der Woche nach. Je nach finaler Einstellung der beeinflussten Personen zum Golem, erleben sie womöglich entsprechenden seelischen Schmerz durch seinen Verlust.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -3

Neidblende

Boni/Mali als Veredelung: *Brett- und Glücksspiel* FW 18, *Überreden* FW 18, *Verkleiden* FW 18 (der Golem erscheint bei Erfolg wie ein gewöhnlicher mechanischer Würfel- oder Hütchenspieler (siehe Seite 86))

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber geweihten Waffen: Waffen, die Phex, Aves, Bylmaresh (urtulamidischer Gott der Heimtücke, Geheimnisse und Intrigen) oder dem Namenlosen geweiht sind, verursachen doppelten Schaden.

Neidblendeglücksspiel: Der Golem kann mit einer gelungenen Probe auf *Überreden* mittels magischer Beeinflussung zu einem Glücksspiel einladen. Wer gegen den Golem spielen und die Partie gewinnen möchte, muss 3 Vergleichsproben auf *Brett- & Glücksspiel* gegen *Brett- und Glücksspiel* des Golems bestehen. Die erste Probe ist um -1, die zweite um -2 und die dritte um -3. Misslingt eine der Proben, verliert der Herausforderer seinen Einsatz. Misslingen zwei Proben, schuldet er dem Golem sein wertvollstes Besitzstück. Misslingen alle drei

Proben, ist er dem Golem verfallen und geht ein für sich selbst unvorteilhaftes Geschäft mit dessen Erbauer oder Befehlshaber ein. Gelingt dem Befehlshaber zusätzlich eine Probe auf *Handel*, so ist der Verlierer nach Meisterentscheid sogar bereit, einen Minderpakt mit Tasfarelel einzugehen.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -3

Qualkopper

Boni/Mali als Veredelung: Der winzige/kleine/mittelgroße/große/riesige Golem erhält die Angriffsart **Rau-fen** (AT 8, TP 1W6+3/1W6+6/2W6+8/2W6+9/2W6+10, RW kurz). Er kann außerdem eine **Waffenform** annehmen (TP 1W6+6/1W6+8/1W6+4, RW kurz/mittel/lang)

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber geweihten Waffen: Waffen, die Tsa oder Nurti (hochelfische Göttin der Harmonie, des Lebens und der Fruchtbarkeit) geweiht sind, verursachen doppelten Schaden.

Qualkopperkontrolle: Der Golem kann mit 1 Aktion seinen Korpus beliebig verformen. So kann er sich zum Beispiel durch Schlüssellöcher und Fugen quetschen, als Staubwolke in den Himmel aufsteigen und als Metallkugeln niederregnen, um sich am Boden wieder zusammenzusetzen. Er kann sich außerdem einmal täglich mit 1 Aktion komprimieren und für 10 KR die Form einer Waffe annehmen, die mit einem beliebigen zur Reichweite passenden Nahkampftalent geführt werden kann (Werte siehe oben).

Modifikator auf Veredelungsprobe: -3

Rattengold

Boni/Mali als Veredelung: keine

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber geweihten Waffen: Waffen, die einem der Zwölfgötter geweiht sind, verursachen doppelten Schaden.

Rattengoldverführung: Jeder Rattengold-Golem führt seinen Erbauer und Besitzer unweigerlich auf den Pfad des Namenlosen. Wer den Golem erschaffen hat, verspürt immer wieder den dringenden Wunsch, das eigene Leben zu ändern. Wer ihn berührt, erfährt eventuell denselben Sog.

Der Erschaffer legt sofort nach der Erschaffung eine Probe auf *Willenskraft* (*Bekehren & Überzeugen widerstehen*) -2 ab, bei Misslingen würfelt sie mit 1W20. Wer den Golem willentlich berührt, muss dieselbe Probe ablegen, wobei sie dann um +3 erleichtert ist, aber für jede weitere willentliche Berührung um je -1 erschwert wird:

1-5: Das Opfer erleidet den Status *Hörigkeit* (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 174) gegenüber dem Golem.
6-10: Das Opfer beginnt sich für das Schicksal des Namenlosen zu interessieren.

11-17: Das Opfer steht den Göttern kritisch gegenüber.
18-20: Das Opfer versucht sich einem Kult des Namenlosen anzuschließen.

Modifikator auf Veredelungsprobe: +1

Rauschgold

Boni/Mali als Veredelung: Betören FW 18

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber geweihten Waffen: Waffen, die Rahja, Aves, Levthan oder Nurti (hochelfische Göttin der Harmonie, des Lebens und der Fruchtbarkeit) geweiht sind, verursachen doppelten Schaden.

Rauschgoldverführung: Der Golem kann ein Ziel auf Befehl magisch *Betören*. Das Ziel kann mit einer Probe auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) Widerstand leisten. Misslingt die Probe, verfällt es der Verführung des Rauschgoldes und lässt sich selbst auf Vorschläge ein, die völlig uncharakteristisch für es sind. Die Einstellung des Ziels gegenüber dem Golem und seinem Erschaffer steigt für 1 Stunde um 4 Stufen (siehe BANNBALADIN im **Regelwerk** Seite 288). Wer drei Mal durch den Golem betört wurde, erleidet permanent den Status *Hörigkeit* (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 174) gegenüber dem Golem und seinem Erschaffer, bis der Golem zerstört wird.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -2

Schattenglanz

Boni/Mali als Veredelung: Der winzige/kleine/mittelgroße/große/riesige Golem erhält die Angriffsart **Schattenglanzsporn** (AT 15, TP 1W6+2/1W6+4/2W6+6/2W6+7/2W6+8, RW kurz).

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber geweihten Waffen: Waffen, die Kamaluq oder Zerzal (hochelfische Göttin von Kampf, Jagd und Tod) geweiht sind, verursachen doppelten Schaden.

Schattenglanztrieb: Der Golem spürt die Einstellung seines Erschaffers gegenüber anderen übersinnlich und greift selbstständig solche Ziele an, denen sein Erschaffer gemäß Einstellungsstufe 1 oder 2 mit Hass und Feindschaft gegenübersteht (siehe BANNBALADIN im **Regelwerk** Seite 288), selbst wenn der Erschaffer befiehlt, dies nicht zu tun. Personen, denen der Erschaffer mindestens mit Stufe 8 gegenübersteht, beschützt der Golem selbstständig und auch gegen den Willen des Erschaffers.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -2

Seuchenerz

Boni/Mali als Veredelung: Der winzige/kleine/mittelgroße/große/riesige Golem erhält die Angriffsart **Seuchendorn*** (AT 10, TP 1W6/1W6+2/2W6+2/2W6+3/2W6+4, RW kurz).

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber geweihten Waffen: Waffen, die Peraine, Satuarina oder Nurti (hochelfische Göttin der Harmonie, des Lebens und der Fruchtbarkeit) geweiht sind, verursachen doppelten Schaden.

**Krankheitsüberträger:* Für je volle 10 SP, die der Golem durch seinen Seuchendorn an einem Ziel anrichtet, wird mit 1W20 gewürfelt: 1-14 (keine Krankheit), 15 (Gilbe), 16 (Lutanas), 17

(Rascher Wahn), 18-20 (Aussatz). Ein Held kann durch Angriffe des Golems an mehreren Krankheiten gleichzeitig erkranken. Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343).

Modifikator auf Veredelungsprobe: -2

Zeitenmessing

Boni/Mali als Veredelung: 32 AsP (1W6+6 Regeneration pro Tag), Vorteil Zauberer (Dämonische Tradition)

Zauber: Planastrale 12

Sonderregeln:

Astrale Permanenz: Der Golem bleibt von jeglichem Verschleiß durch Umwelteinflüsse unberührt. Er gilt automatisch als dauerhaft erschaffener Golem* und sucht sich selbstständig Kraftlinien, um sich bei Bedarf aufzuladen (siehe Seite 137).

Physische Entropie: Der Golem kann durch keine Quelle Lebenspunkte regenerieren; er kann weder repariert werden noch durch Wesensfähigkeiten oder andere Quellen LeP zurückerhalten.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -4

**Voraussetzung:* Die Sonderfertigkeit *Dauerhafte Golems* (siehe Seite 137) ist Voraussetzung, um einen Golem mit Zeitenmessing veredeln zu können.

Zitterzinn

Boni/Mali als Veredelung: permanent -20 % LeP, *Fliegen*-FW 16, *Sinnesschärfe*-FW 10

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber geweihten Waffen: Waffen, die Travia geweiht sind, verursachen doppelten Schaden.

Zitterzinnfluch: Der Golem verbreitet eine Aura des Misstrauens. Im Radius von 30 Schritt sinkt die Einstellung aller anwesenden Personen zueinander um 1 Stufe (siehe BANNBALADIN im **Regelwerk** Seite 288). Nach jeweils 5 Minuten sinkt die Einstellung um je 1 weitere Stufe, sofern den Personen keine Probe auf *Willenskraft* -3 gelingt. Sie bemerken nur, dass sie übernatürlich beeinflusst werden, wenn sie dabei mindestens 3 QS erreichen. Die Einstellung der Beeinflussten kehrt alle 3 Stunden 1 Stufe zu ihrem vorherigen Wert zurück, sobald sie nicht mehr in Radius der Aura des Golems sind.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -2

Größere Macht der alveranischen Götter

Optionale Regel

Wenn du die Macht der Götter in Alveran gegenüber nichtalveranischen Göttern hervorheben möchtest, dann wirkt die besondere *Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen* bei Dämonen oder Unmetall-Golems nur gegenüber alveranischen Göttern. Bei dieser Sonderregel aufgeführte nichtalveranische Gottheiten werden wie andere Götter behandelt, d. h. Waffen, die durch sie bzw. ihre Priester gesegnet/geweiht sind, richten nur den regulären Schaden an.

Gesteine als Veredelung

Bernstein

Boni/Mali als Veredelung: -3 Loyalität

Sonderregeln:

Bernsteinkompass: Mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* kann der Golem das jeweils größte Bernsteinvorkommen im Umkreis von 3 Meilen orten.

Gespür für das Böse: Der Golem hat die neue Einsatzmöglichkeit *Gespür für das Böse* im Talent *Sinnesschärfe*. Er kann einmal täglich einen einzelnen Gegenstand berühren und feststellen, ob Zauberei mit dem Merkmal *Dämonisch* auf ihm liegt. Die Probe auf *Sinnesschärfe (Gespür für das Böse)*, um diese Zauberei zu entdecken, ist je nach Mächtigkeit zwischen -3 erschwert und +3 erleichtert (mächtige Gegenstände sind leichter zu entdecken als schwache).

Gespür für Antimagie und Ordnung: Der Golem hat die neue Einsatzmöglichkeit *Gespür für Antimagie und Ordnung* im Talent *Sinnesschärfe*. Er kann einmal täglich einen einzelnen Gegenstand berühren und feststellen, ob ein Segen oder eine Liturgie Praios' auf ihm liegt. Die Probe auf *Sinnesschärfe (Gespür für Antimagie und Ordnung)*, um dieses Götterwirken zu entdecken, ist je nach Mächtigkeit zwischen +3 erschwert und -3 erleichtert (mächtiges Götterwirken ist leichter zu entdecken als schwaches).

Modifikator auf Veredelungsprobe: -1

Diamant

Boni/Mali als Veredelung: +1 TP auf alle Angriffe, +3 RS, +1 FF, Nachteil Pechmagnet

Sonderregeln:

Astralspeicher: Der Erschaffer kann durch eine Berührung von 1 Aktion pro AsP seine eigenen Astralpunkte an den Golem übertragen. Das maximale Fassungsvermögen beträgt 1 AsP pro 10 Karat Diamant. Die AsP können durch den Erschaffer – und nur durch ihn – durch eine Berührung von gleicher Länge wie bei der Übertragung in ihn zurückfließen. Der Diamant muss mindestens 30 Karat schwer sein.

Pechspeicher: Jedes Mal, wenn der Golem durch den Nachteil *Pechmagnet* Opfer eines negativen Ereignisses wird, dem auch sein Erschaffer zum Opfer hätte fallen können, wird 1W6 gewürfelt. Bei einer 1 färbt sich der Golem schlagartig pechschwarz und sein Nachteil *Pechmagnet* wird permanent von ihm auf seinen Erschaffer übertragen.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -3

Gwen-Petryl

Boni/Mali als Veredelung: -3 Loyalität, Verbergen-FW -6

Sonderregeln:

Magiedetektor: Dem Golem kann einmal täglich für 1 Stunde der Auftrag gegeben werden, kurz heller aufzuleuchten, wenn Magie in einem Umkreis von 25 Schritt gewirkt wird. Dieser Detektor kann auf Zauberticks, Zaubersprüche, Rituale und Magische Handlungen reagieren. Auf die Präsenz magischer Objekte oder Wesen reagiert er nur, wenn sie den Radius neu betreten.

Leuchtkraftkontrolle: Der Golem leuchtet mit blaugrünem Schein. Er kann auf Befehl heller oder dunkler leuchten,

sein Licht aber nie ganz auslöschen. Sichtmodifikatoren durch Dunkelheit werden im Schein des Golems pro 4/3/2/1 Schritt Radius wie folgt reduziert: -4/-3/-2/-1 Stufe(n). Die Verringerung oder Erhöhung der Leuchtkraft erfordert jeweils einen neuen Auftrag, wobei bei jedem Auftrag die zu erhöhende oder verringerte Leuchtkraft um beliebige Stufen erfolgen kann. Das Licht wird dabei nie hell genug, um jemanden blenden zu können.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -1

Karfunkel

Boni/Mali als Veredelung: Golem erhält +25 % der KL des Drachen, dem der Karfunkel gehörte, -4/-6/-10 Loyalität bei Baum-/Höhlen-/Kaiserdrache

Sonderregeln:

Astralspeicher: Der Erschaffer kann durch eine Berührung von 1 Aktion pro AsP seine eigenen Astralpunkte an den Golem übertragen. Das maximale Fassungsvermögen beträgt zum Beispiel bei Karfunkeln eines Baumdrachen/Höhlendrachen/Kaiserdrachen 8/16/64 AsP. Die AsP können durch den Erschaffer – und nur durch ihn – durch eine Berührung von gleicher Länge wie bei der Übertragung in ihn zurückfließen.

Karfunkelstaub: Wird ein Karfunkel zerstört (etwa im Rahmen der Sonderregel *Herzkern*), so zerspringt er in eine Staubwolke, die es allen innerhalb von 2 Schritt Reichweite um ihn bei Kontakt für 2W6 KR erlaubt, die noch in ihm verbliebenen AsP frei für Zauber zu nutzen. Jeder so gewirkte Zauber kostet 4 AsP weniger als gewöhnlich (aber min. 1 AsP). Bei mehreren Interessenten muss ggf. die Initiative entscheiden, wer den Karfunkelstaub zuerst nutzen kann.

Modifikator auf Veredelungsprobe: +2

Kashra-Stein

Boni/Mali als Veredelung: keine

Sonderregeln:

Astralspeicher: Der Erschaffer kann durch eine Berührung von 1 Aktion pro AsP seine eigenen Astralpunkte an den Golem übertragen. Das maximale Fassungsvermögen beträgt 1 AsP pro Karat Kashra-Stein. Die AsP können durch den Erschaffer – und nur durch ihn – durch eine Berührung von gleicher Länge wie bei der Übertragung in ihn zurückfließen.

Astralanziehung: Der Golem regeneriert 1W3 AsP pro Tag, die er aus der Luft anzieht.

Modifikator auf Veredelungsprobe: +1

Lignolith

Boni/Mali als Veredelung: -3 Loyalität

Sonderregeln:

Auftrieb: Der Golem schwimmt stets an der Wasseroberfläche, egal, wie schwer er ist und aus welchen Materialien er sonst besteht.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -2

*Bernstein ist irdisch zwar ein Harz und kein Stein, wird in Aventurien jedoch als Edelstein gehandelt und regeltechnisch wie ein Gestein behandelt.

Sangurit-Kristall

Boni/Mali als Veredelung: keine

Sonderregeln:

Astralspender: Ein Zauberer kann durch eine Berührung von 1 Aktion pro AsP Astralpunkte vom Golem aufnehmen.

Blutmagischer Kristall: Der Golem kann Blut zu Astralenergie umwandeln und diese speichern:

- ☞ Tierblut: 10 LeP zu 1 AsP
- ☞ Blut nicht magiebegabter Kulturschaffender: 5 LeP zu 1 AsP
- ☞ Blut von Zauberern und magischen Wesen: 2 LeP zu 1 AsP

Der Sangurit muss mindestens 50 Karat schwer sein. Je 5 Karat Sangurit speichern 1 AsP.

Modifikator auf Veredelungsprobe: +/-0

Schwarze Perle

Boni/Mali als Veredelung: +1 CH, -4 IN

Sonderregeln:

Astralspeicher: Der Erschaffer kann durch eine Berührung von 1 Aktion pro AsP seine eigenen Astralpunkte an den Golem übertragen. Jeweils 5 AsP werden als 1 AsP in der schwarzen Perle gespeichert. Die AsP können durch den Erschaffer – und nur durch ihn – durch eine Berührung von gleicher Länge wie bei der Übertragung in ihn zurückfließen.

Die Schwarze Perle muss mindestens 60 Karat schwer sein. Je 10 Karat speichern 1 AsP.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -1

Topas

Boni/Mali als Veredelung: +2 SK, -3 GE

Sonderregeln:

Astralspeicher: Der Erschaffer kann durch eine Berührung von 1 Aktion pro AsP seine eigenen Astralpunkte an den Golem übertragen. Jeweils 5 AsP werden als 1 AsP im Topas gespeichert. Die AsP können durch den Erschaffer – und nur durch ihn – durch eine Berührung von gleicher Länge wie bei der Übertragung in ihn zurückfließen.

Der Topas muss mindestens 100 Karat schwer sein. Je 10 Karat speichern 1 AsP.

Modifikator auf Veredelungsprobe: +/-0

Weitere Edelsteine als Veredelung

Edelstein	Boni/Mali als Veredelung
<i>Anmerkung:</i> Alle hier genannten Edelsteine geben einen Modifikator von +/-0 auf die Veredelungsprobe.	
Achat	+1 IN, +1 KO
Amethyst	+2 CH
Aquamarin	+1 KL, +1 FF
Bergkristall	+1 MU, Sinnesschärfe FW +3
Chrysoberyll	+1 KL, +1 KO
Granat	+1 MU, +1 KO

Edelstein	Boni/Mali als Veredelung
Jaspis	+1 IN, +1 CH
Karneol	+1 MU, +1 SK
Lapislazuli	+1 GE, +1 FF
Mondstein	Sinnesschärfe FW +6
Opal	+2 IN
Onyx	+1 KL, Sinnesschärfe FW +3
Rosenquarz	+1 CH, Sinnesschärfe FW +3
Rubin	+1 KK, +1 MU
Saphir	+1 CH, +1 SK
Schwarzer Topas	+2 KK
Smaragd	+1 MU, +1 GE
Türkis	+1 FF, +1 GE

Körperteile als Veredelung

Fleisch

Boni/Mali als Veredelung: + 20 % LeP, ermöglicht Anwendung der Sonderfertigkeit *Golemprägung* (siehe Seite 135)

Modifikator auf Veredelungsprobe: +2

Haare

Boni/Mali als Veredelung: *Fesseln*-FW +5, der winzige/kleine/mittelgroße/große/riesige Golem erhält die Waffe **Haarpeitsche** (AT 12/12/12/11/11, TP 1W6-3/1W6-2/1W6-1/1W6+1/1W6+2 oder Fesselversuch; Probe auf *Fesseln* ablegen, **RW** mittel/mittel/mittel/lang/lang). Ermöglicht Anwendung der Sonderfertigkeit *Golemprägung* (siehe Seite 135).

Sonderregeln:

Immunität gegen Hieb Waffen, Ketten Waffen, Zweihandhieb Waffen: Der Haargolem ist zusätzlich zu den gewöhnlichen Waffenimmunitäten von Golems auch gegen die genannten immun, d. h. er erhält durch die genannten Waffentypen keinen Schaden.

Astralspeicher-Haargolem (Variante): Wenn mindestens das Haupthaar von 1 bzw. 2 magisch begabten Wesen als Material für den mittelgroßen/großen Golem verwendet wurde, kann er als Zauberspeicher verwendet werden. Der Erschaffer kann durch eine Berührung von 1 Aktion pro AsP seine eigenen Astralpunkte an den Golem übertragen. Das maximale Fassungsvermögen beträgt bei Größenskategorie mittel/groß 4/8 AsP. Die AsP können durch den Erschaffer – und nur durch ihn – durch eine Berührung von gleicher Länge wie bei der Übertragung in ihn zurückfließen.

Modifikator auf Veredelungsprobe: +/-0

Knochen

Boni/Mali als Veredelung: +2 RS, ermöglicht Anwendung der Sonderfertigkeit *Golemprägung* (siehe Seite 135)

Modifikator auf Veredelungsprobe: +1

Naturmaterialien als Veredelung

Blutulme

Boni/Mali als Veredelung: -2 Loyalität

Sonderregeln:

Astralspeicher: Der Erschaffer kann durch eine Berührung von 1 Aktion pro AsP seine eigenen Astralpunkte an den Golem übertragen. Das maximale Fassungsvermögen beträgt bei Größenkategorie winzig/klein/mittel/groß/riesig 1/2/4/8/16 AsP. Die AsP können durch den Erschaffer – und nur durch ihn – durch eine Berührung von gleicher Länge wie bei der Übertragung in ihn zurückfließen.

Modifikator auf Veredelungsprobe: -1

Wachs

Boni/Mali als Veredelung: Verbergen-FW 10

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Feuchtigkeit und Hitze: Ist der Wachsgolem zu lange großer Hitze ausgesetzt, schmilzt er. Die Meisterin kann entscheiden, dass der Golem dadurch Schaden erleidet. Die Optionalregel zum Verschleiß von Golems durch Umwelteinflüsse (siehe Seite 137) wird hierzu empfohlen. Je nach Situation, etwa bei Wüstensonne, kann der Golem nach Meisterentscheid sogar jede KR oder stündlich den angegebenen Schaden erleiden.

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden: Schaden durch Feuer wird gegen Wachsgolems verdoppelt.

Modifikator auf Veredelungsprobe: +2

Die Geschichte der Homunculusforschung

Das Wort *Homunculus* wurde in Aventurien historisch in verschiedenen Kontexten genutzt. Golembauer bezeichneten gelegentlich humanoide Golems als Homunculi und mehrere Fachwerke, etwa das *Ghantorana* und *Wege ohne Namen* – *Hexerei* und *Schwarzmagie*, kennen den Begriff ausschließlich in diesem Zusammenhang. Eine wissenschaftlich ordentliche Klassifizierung des eigenständigen Wesenstyps *Homunculus* und eine fast entmystifizierende Beschreibung seiner alchemistischen Erschaffung erschien erst in jüngster Vergangenheit mit dem wegweisenden Werk *Codex Rei Cogitantis*. Ein anonymen Autor berichtet in diesem Grimoire von der Erschaffung *Alrauniger Homunculi* und nennt ein konkretes Rezept für den alchemistischen Prozess (siehe auch Seite 71). Es dauerte nicht lange, bis die schlafende Elite der aventurischen Alchimisten das Rezept erfolgreich analysierte und neue Homunculustypen entwickelte. Seit 1044 BF können Gelehrte so vereinzelt Produktivitätssprünge in den Werkstätten namhafter Alchimisten vermerken und sich fragen, ob dahinter ein zusätzliches Paar kleiner Hände steckt.

Der historisch erste Homunculus war die erweckte Alraune, die unter Hexen und Druiden als *Alrauniger* bezeichnet wird. Das Wissen um seine Erschaffung war jahrhundertlang ein Geheimnis, das streng innerhalb von Zirkeln vererbt und nicht mit der Außenwelt geteilt wurde. Darüber hinaus sind nur wenige Zirkel überhaupt im Besitz des Rezeptes und nicht jedes Mitglied verdiente sich die Teilhabe. Ob das Erschaffen von Alraunigen einmal im Rahmen der Tradition der Schwestern *Satuarias* alltäglich war, kann heute nicht mehr nachverfolgt werden. Sicher ist, dass die Wahl eines Alraunigen als Vertrauensersatz zunehmend seltener wurde, womöglich, weil das Wissen mit dem Wechsel von Zirkelleiterinnen immer seltener weitergegeben wurde. Auch die Tatsache, dass Homunculi mit Blutmagie gepflegt werden müssen, trug nicht zu ihrem Ruf bei, da sie eine dauerhafte Belastung darstellen. Unter Druiden wird das Rezept noch eifersüchtiger gehütet, sodass die Gesamtzahl der Eingeweihten nochmals

geringer ausfällt. Die Macht des Blutes wird von Druiden ausdrücklich geschätzt, sodass in manchem waldnahen Dorf Märchen über kauzige Einsiedler mit ihren Wurzelmännchen kursieren.

Aus der Welt der Legenden und des Hörensagens hinaus schaffte es der Homunculus schließlich als Forschungsobjekt. Der legendäre Universalgelehrte Zurbaran von Frigorn veröffentlichte um 998 BF sein Lebenswerk *Vom Leben in seinen Natuerlichen und Ueber-Natuerlichen Formen*. Auf 216 Seiten schuf der Magier, Alchimist, Chimärologe, Golemantiker und Maler ein grundlegendes Referenzwerk für die Klassifikation und Analyse magischer Wesen. Auch der Homunculus wird dort erstmals im Fokus akademischer Forschung beleuchtet und dem Schleier des Mystischen entrissen. Obwohl im Vergleich zu den Chimären, die das Werk hauptsächlich diskutiert, eine Randnotiz, informierte allein die Nennung des Homunculus eine völlig neue Personengruppe über seine Existenz als greifbares Wesen. Über die Gildenmagie wurde der Homunculus über Nacht auch Artefaktmagiern und Alchimisten an entsprechenden Fakultäten bekannt. Zurbarans Werk enthielt keine konkreten Informationen zur Erschaffung von Homunculi, deutete aber bereits an, dass es sich um einen Wesenstyp mit bis dahin ungesesehenen Eigenschaften handeln könnte. Obwohl *Vom Leben in seinen Natuerlichen und Ueber-Natuerlichen Formen* schon bald nach seiner Veröffentlichung fast überall in Aventurien verboten wurde, war der erste Schritt getan: Einer ganzen Generation von Magiern und Handwerkern wurde ein Floh ins Ohr gesetzt, der sich schon bald zu einem runzligen Homunculus auszuwachsen sollte.

Die vagen Andeutungen Zurbarans ließen noch einige Jahrzehnte auf vielversprechende Resultate warten. Etwas fehlte. Zurbarans Aufzeichnungen waren zu fragmentarisch, zu fokussiert auf seine eigentliche Leidenschaft, die Chimärologie. Ein beachtlicher Teil der Originalquellen war nicht fruchtbar in sein Manuskript eingegangen und es brauchte jemanden, der die Legenden der naturnahen Hexen und Druiden endgültig für

das klinische Umfeld der aventurischen Akademien aufbereitete. Im Jahr 1044 BF erschien mit dem *Codex Rei Cogitantis* endlich der ersehnte Durchbruch, und der Homunculus, der nur in den Tagträumen einiger ambitionierter Magister und weitab in finsternen Wäldern umherspukte, landete erstmals auf einem öffentlichen Labortisch. Wem die ermöglichende, aufwendige Recherche in und Analyse von seltenen Büchern wie *Geheimnisse des Lebens*, dem *Lexikon der Alchimie*, den *Trollzacker Manuskripten* und *Wege ohne Namen* sowie zahlreichen Protokollen von Inquisitionsprozessen und Sagengut zu verdanken ist, konnte bis heute nicht geklärt werden. Da jegliche Spuren, physischer wie arkaner Natur, von den insgesamt sieben Ausgaben des Codex getilgt wurden, besteht auch wenig Hoffnung auf eine Lösung des Rätsels.

Die heißen Verdächtigen *Menchal ak'Taran* (siehe Seite 119), *Saranya Klippstein* (siehe Seite 118), *Aluris Mengreyth* und *Irschan Chasmir*, ein exilanter Ex-Borbaradianer, haben die Ehre der Unterstellung dieses Durchbruchs unterschiedlich aufgenommen. Unabhängig von eventuellen Quäntchen der Wahrheit haben sie alle gemein, sich nach Veröffentlichung des Codex unmittelbar auf das neue Forschungsobjekt gestürzt zu haben. Große Erfolge konnten dabei vor allem *Menchal*, *Saranya* und *Aluris'* Schüler *Beryth Vassygor Marchosias* (siehe Seite 118) vermelden, denn ihnen allen ist die Kreation neuer Homunculustypen gelungen (siehe ab Seite 73). Während jene Persönlichkeiten lose vernetzt und sich mal Konkurrenz, Feinde und gelegentlich Verbündete sind, arbeitet die einzigartige *Varessia von Yolanden* (siehe Seite 120) einsam an ihren Homunculi und lässt nur indirekt, durch die Meldungen von vermissten Zauberern, von sich hören. Manchen Bewohnern von Gallys in der Rommilyser Mark ist *Varessia* vielleicht als Tochter der Golemantikerin *Yolande* in Erinnerung geblieben, die in der Stadt ein beliebtes Geschäft führte. Würde ihnen das Fräulein jedoch heute erneut begegnen, so könnten sie sicherlich kaum glauben, dass *Varessia* selbst Jahrzehnte nach *Yolandes* Verschwinden noch im Körper einer Zehnjährigen umherwandelt. Niemand in der Fachwelt mag es derzeit ahnen, doch *Varessia* wäre es zu verdanken, wenn die initialen Bedenken der Hesinde- und selbstverständlich *Praios*-kirche in radikaler Bestätigung bald zu einem Verbot der Homunculusforschung führen. Vorausgesetzt, jemand kommt *Varessias* finsterem Werk auf die Schliche.

Moralische Ansichten zu und Legalität von Homunculi

»Man ist sich einig über die moralische Bewertung eines solchen Bestrebens. Schwärzer noch als die durch die Bruderschaft der Wissenden regulierte Magie der Monstrositätener-schaffer ist die Erschaffung eines Homunculus. Denn da, wo der Wille des Daimonologen Einzug erhalte, ist bereits vorher

Leben gewesen, das zur Verfügung gebrochen wird. Nicht nur eine Parodie des Lebens, die *Tsa* spottet, sondern ebenso ein Spucketropfen im Antlitze *Praios* ist das Wesen des Homunculus. Einer Pflanze magisch – widernatürlich – einen Willen zu schenken, gilt den Götterfürchtigen, so appelliere ich, als Anmaßung. Im göttlichen Plan ist ein freier Wille nur Wesen mit einer Seele zugestanden. Zudem wird, wie ich hörte, schon heute, da wir zum ersten Mal von dieser Praxis erfahren, bereits die Möglichkeit diskutiert, statt Pflanzen Vieh oder gar Frühgeborene zu intelligenten Dienern heranzuzüchten. *Travia*, lasst euch dies gesagt sein, schüttelt entsetzt, wenn nicht mitleidig, ihr Haupt. Was hier als wissenschaftlicher Durchbruch präsentiert werden soll, entpuppt sich vor den Augen der Götter als verzweifelter Wunsch: der Wusch, nicht nur eine Parodie des Lebens, sondern des Kindes zu erzeugen, obwohl all dies doch bereits auf andere Weise im göttlichen Plan vorgesehen ist.«

—Stellungnahme des Erzwissensbewahrers *Hiradiel ibn Sindh ay Uru'Achin* bei der ersten akademisch öffentlichen Präsentation des *Codex Rei Cogitantis*, Schule der variablen Form zu *Mirham*, 1042 BF

Homunculi sind kaum irgendwo ausdrücklich illegal, da sie der Öffentlichkeit mehr als Fiktion denn als Fakt bekannt sind. Mit heftigen Reaktionen muss jedoch gerechnet werden, wenn der kleine Helfer ungetarnt umherstolzisiert.

Gleichzeitig ist es nach keinem aktuellen Gildenrecht ausdrücklich legal, einen Homunculus jeglicher Art zu erschaffen und zu besitzen. Da die Kunst der Erschaffung, insbesondere der *Alraunigen* Homunculi, ein lang gehütetes Geheimnis mächtiger Hexen und einer Handvoll Alchimisten war, ist das Gildenrecht in diesem Fall nicht abschließend aussagekräftig. Unter Angehörigen naturverbundener Zaubertaditionen wird ein Homunculus als Kuriosum, aber nicht notwendigerweise als gottlos, tabu oder böse bewertet werden. Bei Alchimisten, Giftmischern und Heilern sind Legenden über Homunculi verhältnismäßig verbreitet, sodass die Neugierde oft überwiegen dürfte. In all diesen Fällen wird die magische Natur des Wesens schnell erkannt werden, und ihre allgemeine Einstellung zur Magie wird die Reaktion der jeweiligen Person beeinflussen. Unter Geweihten und Gildenmagiern wird ein Homunculus wie ein Golem, Daimonid oder eine Chimäre wahrgenommen und je nach akademischem Hintergrund oder Strömung der Kirche mehr oder weniger toleriert. Nur Experten für magische Monstrositäten, Hexen, Alchimisten und die Kirche der *Tsa* und *Hesinde* haben einige Experten in ihren Reihen, die einen Homunculus und die Charakteristika seines Wesens identifizieren und von anderen magischen Wesen unterscheiden können, sodass sie im Vorhinein eine stärker ausdifferenzierte Meinung besitzen.

NAMHAFTE HOMUNCULUS-ALCHIMISTEN UND IHRE HOMUNCULI

Homunculi sind künstliche Wesen und als solche an der Seite eines Schöpfers anzutreffen. Da die gezielte Homunculusforschung ein sehr junges Phänomen ist, sind Informationen über die Wesen und ihre Erschaffung vor allem direkt an der Quelle bei ihren Erfindern zu erlangen. Im Gegensatz zur Golemantie und Automatenkonstruktion sind diese Urheber nicht seit Äonen tot oder gar ausgestorben, sondern allesamt als Zeitzeugen und Visionäre dieses neuen Forschungszweiges auffindbar. Ihre Thesen sind noch nicht durch tausendfache Abschrift verwässert und hinter zwölf Siegeln in den Archiven der Kirchen und Akademien verborgen. Die Phase der Unsicherheit, die das Neue umgibt, das erst einmal beschnüffelt und eingeordnet werden muss, erlaubt interessierten Helden weitgehend unbehellig von Recht und Gesetz an Homunculusalchimisten heranzutreten und um ihr Wissen zu werben:

!Beryth Vassygor Marchosias, Schüler Aluris Mengreyths, Schöpfer des ersten Flatter-Homunculus, Kraftlinien-Okkultist

»Haar zu Seide, Fleisch zu Gold, Blut zu Magie. So ist mein Werk. Das ewige Leben steckt nicht in den flüchtigen Hüllen sterblicher Körper, sondern in der infiniten Eleganz des sich stets neu erfindenden Geistes. Mein Wille ist, also werde ich.«
—Beryth Vassygor Marchosias in seinen Memoiren, 1044 BF

Beryth Vassygor Marchosias (*1008 BF, ausgezehrt Gesicht, lange braune Haare, einsilbig und von Ehrgeiz besessen) ist ein Hexer, der sich unter Bedauern des Mangels an Ambition in seinem Zirkel von diesem abgewandt hat, um seinen Horizont zu erweitern. Als Schüler des Nekromanten Aluris Mengreyth studierte er Leben und Tod manipulierende Alchimie und wurde bald zu dessen größtem Stolz. Das Verhältnis der beiden machthungrigen Visionäre zerbrach jedoch an Grundsatzfragen. In einem abgeschiedenen Labor im Bornland entwickelte der vom *Codex Rei Cogitantis* inspirierte Hexer den ersten Flatter-Homunculus – der Versuch, einen auf seine Tradition und Ziele perfekt angepassten Diener zu schaffen.

Agenda: Beryth hegt ein obsessives Interesse an Kraftlinien. Nachdem er seinem Lehrmeister bei Versuchen assistierte, die aus Kobolden das Elixier des Lebens destillieren sollten, ist er von der Theorie besessen, dass jedes Objekt und Wesen von einer Aura umgeben sei, deren stoffliches Gefängnis aufgelöst und zu reiner Kraft aufgelöst werden könne. In der Folge arbeitet er mit

seinem kraftliniensensitiven Homunculus an einem Versuchsaufbau, der beweisen soll, dass es möglich ist, alchimistisch jeden beliebigen Stoff in einen beliebigen anderen umzuwandeln. Als Hexer sieht er sich für einen Durchbruch prädestiniert, da seiner Ansicht nach die Uraura durch Sumu, die Erdmutter, an alles Sein verteilt werde. Um seinem Ziel näher zu kommen, lässt er von seinem Homunculus Körperteile stehlen und experimentiert mit hunderten Proben, um seine Auratheorie zu beweisen. Er schaut auf seine Kollegen herab, die das Größte Werk, die Alchimie, von Handlangern – neuerdings Homunculi – verrichten lassen, während diese als Sklaven nur so wertvoll seien, wie die genuin neuen Instrumente, die sie mit sich bringen. Er interessiert sich für geniale Denkanstöße, sucht immer Leute, die seinen ausschweifenden Theorien lauschen wollen, aber Diskretion bewahren, und verfolgt das Ziel, Proben sämtlicher Spezies Aventuriens zu analysieren, um das Geheimnis des Lebens zu entschlüsseln. Wer ihm dabei hilft, ist seiner Gegenleistung sicher.

Namhafte Homunculi:

- Der erste Flatter-Homunculus (siehe Seite 75), den Beryth schmucklos „Sklave“ taufte. Beryth hält ihn für derart vollendet, dass er es noch nicht für nötig hielt, ihn durch bessere Versionen zu ersetzen. Seine Assistenten vermuten eher, dass ihm das Wesen trotz seiner charakteristischen Gefühlskälte ans Herz gewachsen ist.

!Saranya Klippstein, Dekanin der Alchimistischen Fakultät an der Universität zu Al'Anfa

»Dieser »knittrige Lurch« beherrscht 132 Verfahren zur Analyse von Giften, versteht sich auf nicht weniger als 43 feinjustierte Versuchsaufbauten, zitiert 55 Giftrezepte samt zugeschnittener Antidote aus dem Gedächtnis und kann durch Handauflegen heilen. Was könnt ihr zur





heutigen Versuchsreihe beitragen, Dottora?»

—Saranya zu einem ihrer Kritiker an der Universität zu Al'Anfa, 1044 BF

Saranya Klippstein (*983 BF, dunkelblondes Haar mit grauen Strähnen, tiefbraune Augen, philanthropische Idealistin) ist eine Meisteralchimistin ohne Magiebegabung, die es bis zur Dekanin der Alchemistischen Fakultät Al'Anfas gebracht hat. Ihr Erfolg beweist, dass

die großen Werke der Alchimie zwar von Magie profitieren, aber keineswegs auf sie angewiesen sind. Sie entwickelte aus dem Rezept des Alraunigen Homunculus den ersten Salamandrischen Homunculus, dessen Heilkräfte und symbolträchtige Erscheinung ihr selbst in Fachkreisen der Weißen Gilde einiges an Achtung einbrachte. Nachdem sie in einer für die Wissenschaft öffentlichen Demonstration beweisen konnte, dass sie zu seiner Erschaffung zwar natürlich magische Ingredienzien, aber keine Zauberei verwendet hatte, ist das Prüfungsverfahren um die Regulation der Forschung an den neuartigen Wesen vorerst eingefroren. Dies gibt ihr und ihren Mitvisionären überall in Aventurien wertvolle Zeit zur Entwicklung von Tarnungsmöglichkeiten und Werbemaßnahmen zur Anerkennung der Homunculusforschung als legalem und förderungswürdigem Zweig der Alchimie.

Agenda: Saranya trachtet schon seit einiger Zeit danach, die profane Alchimie zu fördern. Um diesem Ziel näher zu kommen, versucht sie das Stigma um die traditionellen Rezepte der Töchter Saturias zu brechen, die vielerorts als Werk gruseliger Giftmischerinnen oder gar Dämonenbündlerinnen verkannt werden. Das kürzlich per *Codex Rei Cogitantis* veröffentlichte Homunculusrezept betrachtet Saranya in diesem Zusammenhang als Chance, die volksnahe Alchimie der Hexen von ihrem berüchtigten Ursprung zu trennen und wissenschaftlich steril aufzuarbeiten. Gemeinsam mit ihrem Salamandrischen Homunculus arbeitet sie so daran, Hexenrezepturen zu sammeln, zu analysieren, zu katalogisieren und in Verbindung mit Empfehlungen für mögliche Heilmittel in einem monumentalen Lebenswerk festzuhalten. Sie ist stets auf der Suche nach Helden, die ihr für die akademische Forschung schwer zugängliche Rezepturen des Druiden- und Schamanentums, der Hexenschwesternschaften und aus Stammeskulturen besorgen. Auch an seltenen Ingredienzien, mythischen Heilmitteln und wertvollen alten Schriften ist sie interessiert. Im Gegenzug teilt sie mit verantwortungsvollen Geschäfts- und Forschungspartnern selbst die großen Geheimnisse ihrer Alchimie, etwa das Rezept des Salamandrischen Homunculus, da die Volksbildung ohnehin ihr größtes Anliegen ist.

Namhafte Homunculi:

☛ Saranyas erste Homunculi waren Alraunige, die sie, ähnlich wie man es in der Dämonologie versucht, zu Geheimnissen ihres Wesenstyps befragte. Nachdem sich dabei kaum Erfolge abzeichneten, versuchte sie sich an der Entwicklung tierischer Homunculi, in der Hoffnung, dass die Physiologie des Wirtes die Fähigkeiten des Homunculus beeinflussen würde. Der erste Salamandrische Homunculus bestätigte ihre These, wenngleich sie enttäuscht feststellte, dass selbst das Symboltier der Alchimie ihre Fragen nicht beantworten konnte.

Menchal ak'Taran, Oberhaupt der Gilde der Alchimisten von Mengbilla, Anführer der Fraternitas Uthari

»Flora und Fauna werden selbst zu meiner Lebzeit nicht zuneige gehen. Material ist vorhanden, doch die Instrumente sind knapp. Wir brauchen den Geist, der mit Stolz die Natur bricht, um ihren Kern zu schlürfen wie ein rohes Ei. Sorge dafür, dass die neue Fuhre so weit kommt, einen Appetit zu entwickeln.«

—Menchal zu seinem Homunculus Lemmini, 1044 BF

Menchal ak'Taran (*929 BF, silberweiße Haare, eisblaue Augen, verschwörerischer Opportunist) ist als Oberhaupt der Gilde der Alchimisten von Mengbilla Hoffnungsträger der zeitgenössischen Alchimie. Die Gilde ist bei einigen als misanthropisch geprägte Anlaufstelle für Schwarzmagier und Giftmischer verschrien, kann jedoch mit regelmäßigen Forschungsdurchbrüchen ihren Fuß in der Tür zur anerkannten Wissenschaft behalten. Menchal macht ungeniert seinen Einfluss als Mitglied des Hohen Rates der Stadt geltend, um minder magisch begabte Kinder für die Lehre einzusacken. Die Todesrate unter den mit dem Gildenzeichen des Ouroboros markierten Eleven ist dabei in den letzten Jahren in die Höhe geschneit und bestätigt den finsternen Ruf der Vereinigung. Eine Verbindung zur *Fraternitas Uthari* wird von Lebensmüden gelegentlich flüsternd vermutet. Jener Borbaradianerzirkel wurde nach dem Fall Borbarads zu einem allgemein okkulten Forschungszirkel in der Unterwelt der Stadt umgeformt. Tatsächlich ist Menchal damals wie heute ihr Anführer und lässt für die Zwecke dieser Schattenorganisation Personen entführen, die er nicht über offiziellem Wege für seine Gilde rekrutieren kann.

Agenda: Menchals Motivation für die Forschung ist ruchlose Machtgier. Den Ruf als einer der größten Alchimisten seiner Zeit möchte er pflegen und in seinem vermeintlich unvergänglichen Leben zu höchster Blüte gedeihen lassen. Warum der intuitive Zauberer



seit Jahrzehnten nicht altert, ist indes unbekannt. Ebenso schweigt er sich selbst bei seinen engsten Vertrauten darüber aus, ob sein Leben einst natürlich enden wird. Spione seiner Bruderschaft überwachen mehrere aufkeimende Jungtalente der aktuellen Generation; darunter auch mehrere Fachgenossen, denen es so wie ihm gelang, das Rezept des Homunculus zu einer neuen Form zu bringen. Als vollendeter Alchimist hat Menchal keine Assistenten nötig. Um die begrenzten Ressourcen seiner Gilde zu schonen, sollte sein künstlicher Diener daher durch allgemeine Verbesserung von Versuchsaufbauten die Sterblichkeitsrate der Jungtalente mindern.

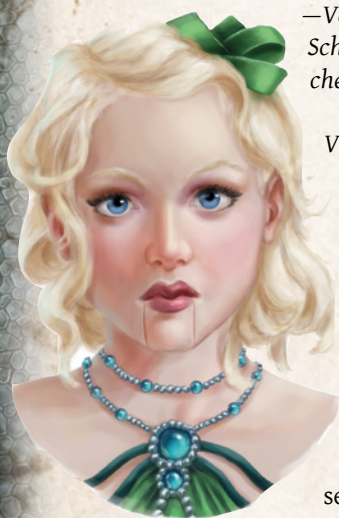
Namhafte Homunculi:

Der erste *Homunculus Lemmini* wurde von Menchal erschaffen und beschert ihm die Möglichkeit, ohne lästig zu vertuschende Menschenopfer gefährlichste Experimente anzugehen, die zuvor im Ideenstadium verstaubten. Die Ironie, stattdessen ein künstliches Abbild seiner Selbst zu verwenden, scheint an ihm vorüberzugehen.

!Varessia von Yolanden, Konstrukte schöpfender Golem

»Ich liebe deinen Ausdruck völliger Verzweiflung. So lebendig, so hübsch siehst du aus. Ich wünschte, ich könnte fühlen, was du fühlst. Du wirst mein Hündchen und immer bei mir sein, um mich so süß erbärmlich anzusehen.«

—Varessia zur Handmaid, die ihr zur Schöpfung des ersten Homunculushündchens verhalf, 1043 BF



Varessia (Erscheinung eines zehnjährigen Mädchens, blonde Puppenlocken, Verstand einer gewissenlosen Forscherin und Charakter eines grausamen Kindes) ist ein perfekt gefertigter Golem, der so lebensecht wirkt, dass er in belebten Städten umherwandern kann, ohne aufzufallen. Mit ihrer „Mutter“ Meisterin Yolande (siehe Seite 101) verbindet sie nur noch der selbstgewählte Familienname, den sie in simulierter Nostalgie stets mit sich führen will. Varessia besitzt die einzigartige Fähigkeit zu lernen wie ein Mensch und hat so in den wenigen Jahren seit ihrer Erschaffung einen brillanten Verstand

entwickelt, der nicht von einem Gewissen und körperlichen Bedürfnissen eingeschränkt wird.

Agenda: In mehreren Unterschlüpfen im Mittelreich und Bornland widmet sie ihre schlaflose Existenz der Forschung. Als Golem sind Varessias Sinnesorgane im übernatürlichen Spektrum angesiedelt und erlauben ihr nach jahrelanger Schulung, ihr Gegenüber zu analysieren. Neben dem Erkennen magischer Begabung und Gesinnung kann sie sogar flüchtige Blicke in Gedanken und Erinnerungen erhaschen. Auf diese Weise sucht sie in großen Städten nach arglosen Zauberern, die sie für Versuchsreihen benötigt. Meisterin Yolandes krankhafte Sehnsucht nach einer Familie hat sich in Varessia eingeschrieben, sodass sie mehrmals – in einem Anflug seltsamer Befindlichkeiten – Versuchsmaterial nicht seinem geplanten Verschleiß hingeben konnte und stattdessen in der einen oder anderen Form in ihren Haushalt aufnahm. Ihr ultimatives Ziel ist es, ihre unvollständige Existenz durch die Kreation echten Lebens zu überwinden. Die neue Homunculusforschung ist dabei ihre ersehnte Chance auf Innovation, nachdem sie mit Experimenten an Fleischgolems stets in Sackgassen rannte. Mehrere Zauberer hat sie bereits zur Schaffung von Homunculi gefangen genommen und für Blut angezapft. Sie redet sich beharrlich ein, sie selbst habe den entscheidenden, schöpfenden Beitrag zu deren „Geburt“ beigetragen, obwohl sie als Golem selbstverständlich kein Blut beizutragen hat, dem der Homunculus entspringt. Sie wird noch weiter gehen, um sich eine menschliche Familie zu schaffen, wenn sie nicht von Helden aufgehalten wird.

Namhafte Homunculi:

- Das erste *Homunculushündchen* (siehe Seite 73) erschuf Varessia mithilfe einer Dienerin, die sie unter dem Deckmantel eines einfachen Ausschreibens einer wohlhabenden Familie angeworben hatte. Ihre Anwesen werden alle von Homunculi dieser Art bewacht und alarmieren sie über Eindringlinge und Fehlverhalten anderer Diener. Obwohl Varessia selbst keine Magie wirken kann, hat sie eine Handvoll gescheiterter Zauberer durch vielschichtige seelische Beeinflussung in ihren Bann gezogen. Wie sich herausstellt, sind selbst Homunculi nicht immun gegen die Taktiken einer für Manipulation optimierten Maschine.
- Das Tagebuch eines von Varessias Opfern deutet an, dass Varessia mit einem weiteren Homunculustyp experimentiert, dem sie den Arbeitstitel *Homunculuspüppchen* gegeben hat (siehe Seite 75).

Grundregeln zur Erschaffung von Homunculi

»Arbeite, schufte, mehr, mehr, sagt Meister. Destillier mir ein Mittel, das mich stark, schön und klug macht. Brau das Elixier des ewigen Lebens. Mach Menschen im Glas. Warum kann ich dann nichts davon, Meister? Mir deucht, ihr habt mich schlecht gemacht. Ihr zürnt, ja? Den Humor hab ich mir wohl selbst beigebracht.«

—ein trotziger Homunculus zu seinem Erschaffer, neuzeitlich

Die Erschaffung eines Homunculus erfordert ein **Rezept**, das mit einer Probe auf *Alchimie* umgesetzt wird. Dazu wird diese **Brauprobe (BP)** um die Erschaffungsschwierigkeit des Homunculus erschwert (siehe Werte der Homunculi ab Seite 76). Um die Erschaffung erfolgreich abzuschließen, ist die Sonderfertigkeit *Homunculusbindung* Voraussetzung. Diese muss vor Ablegen der Brauprobe erworben werden:

*Das alchemistische Rezept Homunculus muss für jeden Homunculustyp (Alrauniger Homunculus, Homunculushündchen usw.) einzeln erworben werden.

Homunculusbindung

Durch die Bindung des Homunculus an den Erschaffer erhält das Wesen seinen Willen. Sie stellt die Krönung und den finalen Schritt des Rezeptes dar.

Wirkung: Mit dieser Sonderfertigkeit kann der Erschaffer eines Homunculus diesen an sich binden. Sie ermöglicht es, den Homunculus mit Eigenblut vor dem Verfall zu bewahren und dessen Verletzungen zu heilen. Diese Sonderfertigkeit muss vor der Erschaffung des Homunculus erworben werden, andernfalls misslingt die Brauprobe automatisch. Es wird nicht empfohlen, diese Sonderfertigkeit bei der Generierung des Helden zu erwerben.

Voraussetzungen: keine; Es ist möglich, gleichzeitig die Sonderfertigkeiten Vertrautenbindung und Homunculusbindung zu besitzen. Es ist jedoch nicht möglich, gleichzeitig ein Vertrautentier und einen Homunculus an sich zu binden.

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Das Rezept

Homunculusrezepte werden wie alle anderen Alchimika nach den Grundregeln des **Regelwerks** ab Seite 270 umgesetzt. Die Kenntnis eines Homunculusrezeptes erfordert ein Berufsgeheimnis. Zum Erwerb eines solchen Berufsgeheimnisses im Spiel siehe **Das Rezept beschaffen** ab Seite 126.

Patzer bei der Homunculuserschaffung

Ein Alchimist, dem bei der Homunculuserschaffung ein grober Schnitzer unterläuft, erschafft nicht selten ein Monster. Ein Patzer führt Legenden zufolge tatsächlich zu der erfolgreichen Kreation eines Homunculus. Allerdings verweigert dieser jeglichen Gehorsam und wird mit allen Mitteln versuchen, zu fliehen. Da ein Homunculus gewöhnlich nur im Blut seines Erschaffers regenerieren kann und mit der Zeit allmählich verfällt, wird er bis zu seinem Tode versuchen, sein persönliches Großes Werk der Alchimie zu erschaffen – dies mag etwa ein „Heilmittel“ für seine Kondition als abhängiges Wesen sein oder die Erschaffung weiterer Homunculi. Als freier Kulturschaffender mit einem gewissen Vorrat an magischem Blut ist dies immerhin in der Theorie nicht auszuschließen, und nichts befähigt die Ambition eines Homunculus wie der Reiz des vermeintlich Unmöglichen. Je nach Homunculusart strebt der befreite Geist vielleicht auch nach dem Bau eines mechanischen Kolosses, der nach seinem Ableben die Welt terrorisieren soll. Oder aber nach dem Verbreiten amazerothwürdiger Thesen des Wahnsinns oder Förderung Lolgramoth gefälliger Vernichtung von Anstand und Geborgenheit. Auch allgemeine Rachegeleüste und Sittenverfall treiben einen gepatzten Homunculus bisweilen zum Veranstellen poltergeistähnlicher Plagen im Umfeld seines verhassten Schöpfers.

Homunculus (Homunculusart)* ○

Typische Ingredienzien: eine frische Alraunwurzel bzw. ein wenige Tage altes Exemplar der jeweiligen Tierart des Wirtes, idealerweise mit gewisser Ähnlichkeit zum Durchführenden des Rituals (nicht substituierbar), Eigenblut (nicht substituierbar; entspricht 2W6+6 LeP pro Stufe), Blut eines Zauberers (auch Eigenblut möglich, ansonsten zusätzlich 2W6+6 LeP pro Stufe), Asche, Speichel des Erschaffers, exakt bemessene Mischung aus hochpotenten Alchimika (etwa Zaubertränke, deren Zutaten, eingefangenes Mondlicht, Alicornpulver; entspricht 2W6 AsP pro Stufe)

Kosten der Ingredienzien: 500 Silbertaler pro Stufe

Labor: archaisches Labor

Brauschwierigkeit: entspricht Erschaffungsschwierigkeit des Homunculus (siehe ab Seite 76)

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine mächtigen Zauberspeicher oder anderweitig bindende Artefakte in der Nähe, die den Vorgang stören könnten

Zusätzliche Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Homunculusbindung (30 AP, muss vor der Brauprobe erworben werden; siehe Seite 121)

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 20 AP* (Voraussetzungen: Alchimie 12); Wer bereits ein Rezept für einen Homunculus gelernt hat (also die entsprechenden AP ausgegeben hat), zahlt für jedes weitere Homunculusrezept nur noch jeweils 5 AP.

Qualitätsstufen:

- 1: Der Homunculus erhält 50 % der Fertigkeitswerte des Erschaffers (gilt jeweils für die im Wertekasten des Homunculus entsprechend markierten Talente), 30 % der LeP des Erschaffers und 30 % seiner KL zusätzlich sowie 50 AP.
- 2: Der Homunculus erhält 60 % der Fertigkeitswerte des Erschaffers (gilt jeweils für die im Wertekasten des Homunculus entsprechend markierten Talente), 30 % der LeP des Erschaffers und 30 % seiner KL zusätzlich sowie 60 AP.
- 3: Der Homunculus erhält 70 % der Fertigkeitswerte des Erschaffers (gilt jeweils für die im Wertekasten des Homunculus entsprechend markierten Talente), 40 % der LeP des Erschaffers und 40 % seiner KL zusätzlich sowie 70 AP.
- 4: Der Homunculus erhält 80 % der Fertigkeitswerte des Erschaffers (gilt jeweils für die im Wertekasten des Homunculus entsprechend markierten Talente), 50 % der LeP des Erschaffers und 40 % seiner KL zusätzlich sowie 80 AP.
- 5: Der Homunculus erhält 90 % der Fertigkeitswerte des Erschaffers (gilt jeweils für die im Wertekasten des Homunculus entsprechend markierten Talente), 50 % der LeP des Erschaffers und 40 % seiner KL zusätzlich sowie 90 AP.
- 6: Der Homunculus erhält 100 % der Fertigkeitswerte des Erschaffers (gilt jeweils für die im Wertekasten des Homunculus entsprechend markierten Talente), 50 % der LeP des Erschaffers und 50 % seiner KL zusätzlich sowie 100 AP.



Werte von Homunculi

Die Werte von Homunculi errechnen sich aus Basiswerten mit Boni entsprechend der erreichten Qualitätsstufe bei ihrer Brauprobe (BP). Sie erhalten bei der Erschaffung entsprechend der erreichten QS AP, die sofort in Fertigkeiten, Vorteile, Sonderfertigkeiten, Steigerungen sowie Homunculusfähigkeiten (siehe ab Seite 122) investiert werden müssen. Es ist nicht möglich, einen Fertigkeitswert des Homunculus höher zu steigern, als ihn der Erschaffer im jeweiligen Talent vorweisen kann. Werte, die durch die QS der Brauprobe entstehen, können höher sein als die Werte des Erschaffers, dürfen dann jedoch trotzdem nicht weiter gesteigert werden. Es ist nicht möglich, Körpertalente zu steigern. Nach der Erschaffung erhalten Homunculi keine weiteren AP. Um einen stärkeren Homunculus zu binden, muss der alte zerstört und ein neuer erschaffen werden.

Homunculusfähigkeiten

Alraunenbeere

Wirkung: Der Alraunige kann durch Aufwendung von Astral- und Lebenspunkten nach 8 Stunden eine Beere an seinem Haupt wachsen lassen. Das Wachsen einer zweiten Beere dauert weitere 8 Stunden. Wird eine (maximal 2) Beere einem alchemistischen Rezept entweder beim Brauen oder dem fertigen Elixier beigegeben, erhöht sich die QS pro Beere augenblicklich um 1 (max. QS 6).

Kreaturenarten: Alrauniger Homunculus

AsP-Kosten: 1 AsP und 6 LeP pro Beere

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: Verwandlung

AP-Wert: 12 Abenteurpunkte

Alraunenschrei

Wirkung: Der Alraunige wandelt auf einen Schlag seine gesamten AsP in einen magischen Schrei um, der allen Wesen in einem Radius von 3 Schritt 2W6+2 Schadenspunkte zufügt. Der Einsatz dieser Homunculusfähigkeit dauert 1 Aktion.

Kreaturenarten: Alrauniger Homunculus

AsP-Kosten: alle AsP, mindestens aber 8 AsP

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: Verwandlung

AP-Wert: 25 Abenteurpunkte

Blutkonserve

Wirkung: Der Homunculus kann die Eigenschaften des Blutes seines Erschaffers magisch nachbilden und sich auf diese Weise mit dem Blut jeglicher kulturschaffender Wesen heilen. Er kann zudem mit einer gelungenen Probe auf *Magiekunde* eine Anwendung des Blutes für QS Tage haltbar machen und konzentrieren, um es in einem Gefäß wie einen Heiltrank mit sich zu führen. Die Probe muss für eine bestimmte unmittelbar verfügbare Menge

Blut angekündigt werden, bevor diese abgelegt wird. Die Blutmenge wird in LeP ausgedrückt und muss durch entsprechende SP von einem Wesen mit Blut entnommen werden. Das Blut muss sich zur Aktivierung der Fähigkeit außerhalb eines Körpers befinden und gilt nach Ablegen der Probe als 1 Anwendung, unabhängig davon, wie viele LeP sie dem Homunculus heilen kann.

Kreaturenarten: Alrauniger Homunculus, Salamandrischer Homunculus, Homunculushündchen, Homunculus Lemmini, Flatter-Homunculus

AsP-Kosten: 1 AsP pro 2 geheilten LeP

Wirkungsdauer: QS Tage

Merkmal: Verwandlung

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Elixierspeicher

Wirkung: Der Alraunige kann ein pflanzliches Hilfsmittel, Gift oder Rauschmittel oder ein alchemistisches Elixier, Gift oder Rauschmittel in seinem Körper speichern, sofern es flüssig ist. Die Substanz hat keine Wirkung auf den Homunculus und bleibt in seinem Leib haltbar. Sobald der Alraunige die Substanz freigibt, setzt der Verfallsprozess der Substanz wieder ein. Es kann immer nur eine Anwendung einer Substanz im Alraunigen Homunculus gespeichert werden. Der Alraunige ist in der Lage, die so gespeicherte Substanz eigenständig zu verwenden. Die Aufnahme und Abgabe der Substanz erfolgt über die „Haut“ und dauert je 4 Aktionen. Der Alraunige kann die Substanz alternativ durch einen Spuckangriff entleeren. Dies geschieht gemäß des gewöhnlichen Spuckangriffs innerhalb von 1 Aktion, verursacht dann jedoch den gewöhnlichen Schaden von 1W3 SP am Alraunigen.

Kreaturenarten: Alrauniger Homunculus

AsP-Kosten: 2 AsP pro Woche

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Verwandlung

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Gefahrenkompass

Wirkung: Der Homunculus hat einen sechsten Sinn für Gefahren. Mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* kann er Gefahren wie aktive Fallen, herannahende Projektile, verborgene Angreifer, einsturzgefährdete Gebilde und ähnliches in einem Umkreis von 25 Schritt lokalisieren und verfolgen, aber nicht zwangsläufig automatisch identifizieren. Handelt es sich bei der Gefahrenquelle um ein Wesen, so kann dieses sich mit einer gelungenen Probe auf *Verbergen*, erschwert um die QS der Probe des Homunculus, vor dem Gefahrenkompass tarnen. Wenn sich die Gefahrenquelle aus dem 25-Schritt-Radius entfernt, muss der Homunculus erneut seinen Kompass aktivieren, um ihr zu folgen.

Kreaturenarten: Homunculushündchen, Homunculus Lemmini

AsP-Kosten: 3 AsP

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Giftabsorption

Wirkung: Durch Körperkontakt kann der Homunculus ein Ziel mit dem Status *Vergiftet* heilen und das Gift im Körper des Zieles augenblicklich neutralisieren. Die Wirkung des Giftes und der Zustand *Vergiftet* enden damit sofort. Dieser Vorgang dauert 1 Aktion.

Kreaturenarten: Alrauniger Homunculus, Salamandrischer Homunculus

AsP-Kosten: Giftstufe x 2 AsP

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Giftmanipulation

Wirkung: Der Homunculus kann unter Aufwendung von Astralkraft die Giftstufe eines bereits wirkenden Giftes um 1 Stufe verringern oder erhöhen (min. Stufe 1, max. Stufe 6).

Kreaturenarten: Salamandrischer Homunculus

AsP-Kosten: 2 AsP pro Stufe

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Giftübertragung

Wirkung: Der Homunculus kann ein Gift aus einer vergifteten Person per Hautkontakt absorbieren und einem anderen Ziel per Hautkontakt einflößen. Die Giftprobe wird für das neue Ziel wiederholt. Das neue Ziel kann ebenso der Homunculus selbst sein. Er erhält dadurch 2 Stufen *Betäubung*, leidet jedoch an keinen weiteren Auswirkungen des Giftes, da er gegen Gifte immun ist. Das Absorbieren und Abgeben des Giftes dauert je 1 Aktion. Eine Person, der auf diese Weise Gift entnommen wurde, verliert den Status *Vergiftet* und leidet statt an den Auswirkungen des Giftes nur noch an 1 Stufe *Betäubung*.

Kreaturenarten: Salamandrischer Homunculus

AsP-Kosten: 5 AsP

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Giftwirkung pausieren

Wirkung: Der Homunculus kann bei einem vergifteten Ziel die Wirkung des Giftes anhalten und wieder aktivieren, wie es ihm beliebt. Dafür muss er sich lediglich in 16 Schritt Reichweite zum Ziel befinden. Wenn das Ziel sich aus der Reichweite der Fähigkeit entfernt, Aktiviert sich die Giftwirkung nach 1 Aktion wieder automatisch. Die Gesamtwirkungsdauer des Giftes ändert sich durch den Einsatz der Fähigkeit nicht.

Kreaturenarten: Salamandrischer Homunculus

AsP-Kosten: 1 AsP x Giftstufe für Anhalten, keine Kosten für Aktivieren

Wirkungsdauer: Anhalten sofort, Aktivieren 1 Aktion

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Heilendes Raunen

Wirkung: Der Alraunige raunt einer verwelkten Pflanze zu, die sich daraufhin erholt und wieder für Rezepte nutzbar wird. Die Fähigkeit funktioniert nicht bei übernatürlichen Pflanzen. Der Einsatz dieser Homunculusfähigkeit dauert 4 Aktionen.

Kreaturenarten: Alrauniger Homunculus

AsP-Kosten: 1 AsP

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Homunculusanalyse

Wirkung: Mithilfe seiner übernatürlich verstärkten Sinnesorgane kann der Homunculus sein Gegenüber analysieren. Beim Ablegen einer Probe auf *Fischen & Angeln*, *Magiekunde (Magische Wesen)*, *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)*, *Pflanzenkunde*, *Sphärenkunde (Sphärenwesen)* oder *Tierkunde* kann der Einsatz dieser Fähigkeit angekündigt werden. Gelingt die Probe, so erhält der Homunculus alle durch die entsprechende Probe zu erhaltenden Informationen über das Wesen bis einschließlich QS 3. Der Homunculus erhält außerdem die unter **Kampfverhalten** und **Flucht** angegebenen Informationen.

Kreaturenarten: Homunculushündchen, Flatter-Homunculus

AsP-Kosten: 6 AsP

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Homunculusfluch

Wirkung: Der Homunculus überbringt einen Fluch an ein vom Erschaffer ausgewähltes Opfer. Er muss hierzu bis zu 7 Schritt an sein Ziel herankommen und es anstarren. Sobald er den Fluch auf das Opfer gewirkt hat, übermittelt er telepathisch die mit dem Fluch verbundenen Worte des Erschaffers, die die Bedingungen erklären, ob und wie der Fluch gelöst werden kann. Alternativ kann der Homunculus den Fluch zu einem Objekt bringen und ihn an dieses heften. Dazu muss der Homunculus den erfolgreich gesprochenen Fluch innerhalb von QS der Fluchprobe Stunden an ein entsprechendes Objekt heften, sonst verfällt seine Wirkung.

Kreaturenarten: Flatter-Homunculus

AsP-Kosten: 3 AsP

Gegenstände verfluchen

Ein Homunculuserschaffer kann, wenn er über einen Homunculus mit der Homunculusfähigkeit *Homunculusfluch* verfügt, einen Fluch an einen Gegenstand heften.

- ✦ In diesem Fall muss er die doppelte Menge an AsP ausgeben, die der Fluch üblicherweise kostet.
- ✦ Die Bedingung, um den Fluch zu brechen, wird dem Opfer telepathisch mitgeteilt. Die Bedingung muss für jeden potenziellen Kulturschaffenden gelten und darf nicht gegen eine spezielle Person gerichtet sein. (Ausnahme: Der Homunculus verfügt über die Homunculusfähigkeit *Personalisiertes Unheil* (siehe Seite 125)).
- ✦ Der Gegenstand darf maximal tassengroß sein. Ein truhengroßer oder gar türgroßer Gegenstand kostet zusätzlich 4 bzw. 8 AsP.
- ✦ Der Homunculus muss bei der Verfluchung den Gegenstand berühren und benötigt 1 Stunde Zeit.
- ✦ Der Erschaffer muss beim Wirken festlegen, bis zu welcher SK oder ZK der Fluch wirken soll und die entsprechende Erschwernis auf seine Probe hinnehmen.
- ✦ Wenn die Probe gelingt, ist der Gegenstand so verflucht, als ob ein Fluch mit QS 1 auf ihm liegen würde.
- ✦ Verflucht wird der erste Kulturschaffende, der den Gegenstand berührt und dessen SK/ZK maximal so hoch ist wie die Erschwernis, die der Erschaffer des Homunculus beim Wirken des Fluchs gewählt hat. Berührt ein Kulturschaffender mit einer höheren SK/ZK den verfluchten Gegenstand, so wird der Fluch nicht ausgelöst. (Ausnahme: Der Fluch ist ein *Personalisiertes Unheil*. In diesem Fall muss zwar die SK/ZK des Ziels überwunden werden, der Fluch aktiviert sich jedoch bei keiner anderen Person.)

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: je nach Fluch

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Homunculuspeise

Wirkung: Der Homunculus kann mit einer erfolgreichen Probe auf *Lebensmittelbearbeitung* aus jeglichen normal verdaulichen Zutaten ein Festmahl zubereiten, unabhängig davon, von welcher Qualität diese sind. Dazu mischt er etwas von seinem Blut in das Gericht. Zusätzlich zu eventuellen normalen Wirkungen der Speise, empfinden alle, die von ihr gegessen haben, den Homunculus bis zum Ende ihrer nächsten Regenerationsphase als völlig normal und behandeln ihn wie einen gewöhnlichen Kulturschaffenden. Die Verköstigten müssen zudem eine Probe auf

Willenskraft erschwert um die QS der Probe auf *Lebensmittelbearbeitung* ablegen. Wenn diese scheitert, steigt die Einstellungsstufe der Person gegenüber dem Homunculus für 1 Tag um 2 (siehe Bannbaladin im **Regelwerk** Seite 288).

Kreaturenarten: Alrauniger Homunculus, Homunculus-hündchen

AsP-Kosten: 1 AsP + 2 LeP pro zubereiteter Portion

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Homunculustherapie

Wirkung: Der Homunculus kann mit einer gelungenen Probe auf *Heilkunde Seele* erschwert um die SK des Ziels Status und Zustände von einem Ziel entfernen. Mithilfe seiner Magie können so durch das übersinnlich empathische Verständnis und Eingreifen des Homunculus *Betäubungs-*, *Furcht-*, *Paralyse-*, *Schmerz-* und *Verwirrungsstufen* abgebaut und die Status *Bewusstlos*, *Bluttausch* und *Überrascht* beendet werden. Dazu fühlt er sich kurz in die Situation des Ziels ein und klafft ein paar einfühlende Worte. Dies dauert QS der Probe auf *Heilkunde Seele* Aktionen pro Statusstufe bzw. Zustand (QS 1: 6 Aktionen, QS 2: 5 Aktionen usw.). Geschieht dies gegen den Willen des Ziels oder wurde dieses nicht durch Ankündigung auf die Therapie vorbereitet, so wird statt einer einfachen Probe eine Vergleichsprobe gegen die *Willenskraft* des Ziels fällig.

Kreaturenarten: Homunculushündchen

AsP-Kosten: 2 AsP pro Zustandsstufe, 5 AsP für einen Status

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Ingredienz erspüren

Wirkung: Der Homunculus kann eine Ingredienz für ein Rezept ausfindig machen. Befindet sich die Ingredienz im Umkreis von 7 Meilen, kann der Homunculus die Richtung ausmachen, in der sich die Ingredienz befindet, jedoch nicht zwingend den exakten Weg, über den man zu der Ingredienz gelangt. Der Einsatz dieser Homunculusfähigkeit dauert 4 Aktionen.

Kreaturenarten: Alrauniger Homunculus, Salamandrischer Homunculus

AsP-Kosten: 1 AsP pro 30 Minuten

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Körpertresor

Wirkung: Um einen Gegenstand vor Schaden oder Diebstahl zu schützen, kann der Homunculus ihn mit 1 Aktion verschlucken und verschwinden

lassen. Das Objekt verschwindet für die Wirkungs-
dauer im Limbus und wird nach Ende der Wirkungs-
dauer wieder vom Homunculus hervorgewürgt.
Der Homunculus kann Gegenstände verschlucken,
die bis zu doppelt so groß sind wie er selbst. Stirbt
der Homunculus während der Wirkungs-
dauer, so verbleibt der Gegenstand im Limbus. Es ist einem
sterbenden Homunculus möglich, in seiner letzten
Aktion den Gegenstand auf Befehl wieder hervorzu-
würgen, wobei ihn dies endgültig tötet. Es ist nicht
möglich, den Gegenstand anderweitig vor Ende der
Wirkungsdauer wieder zurückzubekommen (es sei
denn, man begibt sich auf eine beschwerliche Reise
in den Limbus, um es zu suchen).

Kreaturenarten: Homunculushündchen

AsP-Kosten: 1 AsP pro Tag (muss bei Verschlucken fest-
gelegt und sofort bezahlt werden)

Wirkungsdauer: nach AsP Aufwand

Merkmal: Sphären

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Meisterschüler

Wirkung: Der Homunculus ist zu intellektuellen
Höchstleistungen in der Lage und überflügelt da-
bei bisweilen sogar seinen Erschaffer. Wann immer
der Erschaffer des Homunculus und der Homuncu-
lus selbst gleichzeitig eine Probe auf ein Wissensta-
lent ablegen können, gilt die Probe des Homunculus
automatisch als um 1 QS höher bestanden als die
höchste erreichte QS unter beiden Proben, sofern
sowohl der Erschaffer als auch der Homunculus die
Probe bestanden haben (bis zu einem Maximum von
6). Der Einsatz der Fähigkeit muss vor Ablegen der
Proben angekündigt und die Kosten müssen sofort
bezahlt werden.

Kreaturenarten: Flatter-Homunculus

AsP-Kosten: 2 AsP

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Personalisiertes Unheil

Wirkung: Solange der Erschaffer des Homunculus mit
ihm Körperkontakt hält, ist der Erschaffer in der
Lage, Elixiere, Rauschmittel und Gifte zu brauen so-
wie Flüche zu sprechen, die auf genau eine Person
und niemand anderen wirken. Dazu werden Blut,
Haare oder ein persönlicher Gegenstand der Zielper-
son benötigt.

Kreaturenarten: Alrauniger Homunculus, Salamandri-
scher Homunculus, Flatter-Homunculus

AsP-Kosten: 3 AsP

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: Dämonisch

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Ruhe der Gottlosen

Wirkung: Wenn die LeP des Homunculus auf 0 oder niedriger sinken, fällt dieser, statt zu sterben, in einen tiefen Schlaf. Er ist so lange *Bewusstlos* und *Handlungsunfähig*, bis er durch das Blut seines Erschaffers vollständig geheilt wurde. LeP im Negativbereich werden dabei vollständig gesammelt und müssen alle geheilt werden, bevor die Wirkungsdauer endet. Um die Fähigkeit zu aktivieren, muss dem Homunculus eine Probe

auf *Heilkunde Wunden (Stabilisieren)* gelingen. Die erreichte QS bestimmt, wie lange der Homunculus seine Schlafphase aufrechterhalten kann, bevor er doch stirbt. Wenn die Probe scheitert, stirbt der Homunculus sofort.

Kreaturenarten: Homunculus Lemmini

AsP-Kosten: alle AsP, mindestens aber 8 AsP

Wirkungsdauer: 1 + QS Tage

Merkmal: Dämonisch

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Fokusregeln zur Erschaffung von Homunculi

»Dum nennt man denn auch den aberwitzigen Versuch, über sein göttergegebenes Schicksal hinauszuwachsen, Das Große Werk. Eine Redensart, die von der gildenmagischen Universitätskultur gierig in den alltäglichen Gebrauch aufgenommen wurde. Das Magnum Opus gar ward Synonym zum letzten Werk des Dämonenpaktierers, so brisant wurde die Mode von Agenten des Himmelsfürsten verdammt.«

—Ausschnitt aus »Der Alraune zum Galgen folgen« und 100 andere Redewendungen, 1042 BF

Das Rezept beschaffen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.



Die Kunst der Erschaffung eines Willens in willenloser Materie, der eigenständig Diskurs und Schöpfung anstrebt und menschenähnliche Intelligenz besitzt, zeichnet den Homunculus als eine der größten Errungenschaften der Alchimie aus. Für die Prozedur müssen seltene und teure Ingredienzien sowie ein dem Erschaffer optisch (implizit: essenziell) ähnelnder Wirt beschafft werden. Am schwierigsten ist es jedoch, die nötigen Informationen über das Rezept zu sammeln, welches nicht nur weitgehend unbekannt, sondern moralisch höchst umstritten ist.

Wer die Erschaffung eines Homunculus detailliert ausspielen möchte, kann sich intensiver mit der Beschaffung des Rezeptes auseinandersetzen und zum Beispiel in Form eines kleinen Abenteuers thematisieren.

Um das Berufsgeheimnis der Erschaffung eines Alraunigen Homunculus zu erwerben, muss ab dem Jahr 1042 BF theoretisch lediglich ein monumentales Werk namens *Codex Rei Cogitantis* gelesen und verstanden werden. Dieses wurde anonym in mehreren Abschriften etwa zeitgleich bei zentralen Forschungsstätten der Alchimie und Golemantie eingereicht, mit der Bitte, es zum Gedeih der Wissenschaft für Fakultätsmitglieder zu veröffentlichen (siehe auch Seite 71).

Es gibt eine Reihe von Persönlichkeiten, denen die Komplexität der Forschung sowie die nötige Gesinnung getraut werden, ein solches Werk zu veröffentlichen. Darunter sind *Menchal ak'Taran*, Oberhaupt der Gilde der Alchimisten von Mengbilla, und *Saranya Klippstein*,

Dekanin der Alchimistischen Fakultät der Universität von Al'Anfa, heiße Kandidaten, zumal beide nachweislich zu den ersten Gelehrten gehörten, die schon kurz nach Veröffentlichung des *Codex Rei Cogitantis* erfolgreich neue Homunculusarten entwickelten.

Es wird im offiziellen Aventurien jedoch nie zweifelnd geklärt werden, wer den *Codex Rei Cogitantis* verfasst und eingereicht hat. So ist es durchaus möglich, dass es sich dabei stattdessen um eine Heldin oder einen Helden handelte.

Um ein Homunculusrezept bzw. regeltechnisch das benötigte Berufsgeheimnis zu erlangen, müssen jeweils folgende Koryphäen umworben werden, die gegen bestimmte Dienstleistungen ihr Wissen teilen:

*Das Homunculuspüppchen, über dessen fleischlichen Wirtskern man nur spekulieren kann, ist ein einzigartiges Experiment, dessen schlussendliches Ergebnis erst noch enthüllt werden muss. Aus diesem Grund sind Werte und Fähigkeiten der Art noch geheim. Annäherungswissen könnte durch ein Abenteuer in einem der vielen Verstecke Varessias erlangt werden



Homunculusart	Koryphäe der Alchimie	siehe Seite
Alrauniger Homunculus	Codex Rei Cogitantis	71
Salamandrischer Homunculus	Saranya Klippstein	118
Homunculus-hündchen	Varessia von Yolanden	120
Hommunculus Lemmini	Menchal ak'Taran	119
Flutter-Homunculus	Beryth Vassygor Marchosias	118
Homunculus-püppchen*	Varessia von Yolanden	120

Die Ingredienzien beschaffen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.



Wer die Erschaffung eines Homunculus detailliert ausspielen möchte, kann sich intensiver mit der Beschaffung der nötigen Ingredienzien beschäftigen und diese zum Beispiel in Form einer speziellen Szene oder sogar eines kleinen Abenteuers thematisieren.

Gerade das für die erfolgreiche Umsetzung des Rezepts nötige Blut kann auf den ersten Blick eine größere Hürde für die Erschaffung eines Homunculus darstellen. Da das Brauen *keinen* festgelegten Zeitrahmen hat, der nicht überschritten werden darf, kann jedoch getrost über einen längeren Zeitraum

Blut angesammelt werden. Das Erschaffen eines Homunculus soll innerweltlich mit großer Anstrengung verbunden sein, immerhin wird ein Abbild des eigenen Selbst in ein fremdes Wesen gebrannt. Ein solches Wunderwerk kann nicht ohne Preis entstehen. Um den Prozess auf der Spielebene zu entkrampfen, ist es völlig legitim, etwa die Haltbarkeit des Blutes auszuklammern. Wer sich als echter Meisteralchimist profilieren möchte, kann aber natürlich auch auf magische Hilfsmittel oder Haltbarkeit erhöhende Substanzen wie Schwefligen Orazal zurückgreifen, um das Blut lange genug frisch zu halten.

Folgendes sind mögliche Beschaffungsorte und -rahmen für die Erlangung der Ingredienzien:

Ingredienz	Preis	Verfügbarkeit
Alicornpulver	mind. 50 S pro Skrupel, ganzes Horn ab 3.000 S	Sehr selten im gehobenen Alchimiebedarf.
Alraune	5 S	mit Probe auf Pflanzenkunde –3 in nördlichen und mittelländischen Wäldern sowie immergrünen Wäldern des Südens zu finden, der Legende nach vor allem auf Galgenhügeln; käuflich bei Hexen, Druiden und im Alchimiebedarf
Asche	5 K	Alchimistisch reine Asche kann durch Verbrennen hochwertiger Hölzer erzeugt werden.
Blut eines Zauberers	10 S pro Schank (2 LeP)	über individuellen Handel mit oder gegen Gefallen von Zauberern zu erlangen; in großen Städten mit über 20.000 Einwohnern (etwa Gareth, Al'Anfa, Vinsalt, Festum, Fasar) oder solchen mit der Alchimie, Golemantie und allgemein Schwarzen Gilde nahestehenden Akademien (etwa Mirham oder Yol-Ghurmak) auf Nachfrage; eventuell im Alchimiebedarf und auf Schwarzmärkten verfügbar
Blut eines profanen Kulturschaffenden	1 H pro Schank (2 LeP)	siehe <i>Blut eines Zauberers</i>
Eingefangenes Mondlicht	32 S	Über eine Probe auf Sternenkunde –3 kann ein geeigneter Ort für das Aufstellen eines Halms der Pflanze Kairan ermittelt werden. Dieser leitet das Mondlicht in eine Flüssigkeit und bindet es zur alchimistischen Weiterverwendung. Kairan ist im Alchimiebedarf erwerbbar. Eingefangenes Mondlicht muss sofort verwendet werden.
Fledermaus	—	mit Probe auf Fährstensuchen (tierische Spuren) –4 in ganz Aventurien zu finden
Lemming	—	mit Probe auf Fährstensuchen (tierische Spuren) –3 in Gebirgen und Tundra Nordaventuriens zu finden
Salamander	120 S	Mit Probe auf Fährstensuchen (tierische Spuren) –3 in Teichen und Seen zu finden; Manche Alchimisten führen lebende, verkäufliche Salamander als Ausstellungsstücke. Sie sind teuer, da ihr Gift wertvoll und begehrt ist.
Welpen	60 S, 30 S, 4 S	auf Tiermärkten in ganz Aventurien erwerbbar, Preis abhängig von Hundearr; hier Beispielhaft Therengar-Terrier, Trollmops und Straßenkötermischling
Zaubertrank	100 S pro Stufe	bei Alchimisten und an Akademien erwerbbar



Die Geschichte der Automatenentwicklung

»Ein Schritt ... noch ein Schritt ... noch ... ein ... Schritt. Er geht! Und sieh nur, diesmal hat er nur zwei Kekse verloren und sogar die Glaskanne ist unversehrt geblieben. Ich bin so aufgeregt! Das ist ein Meilenstein für die Wissenschaft! Wenn er es jetzt noch schafft, der ehrwürdigen Emira Manjula bei der Warenschau den Tee einzugießen, können wir sicher bald in Serie gehen!«

—Palmyra Tartuffo zu einem Lehrling, Arcanomechanische Manufactur, Belhanka, 1015 BF

Obwohl die Automatenbaukunst zu einer der ältesten Wissenschaften Deres zählt, ist sie heute nahezu in Vergessenheit geraten. Immer wieder hört man von mechanischen Bauteilen, die im Umfeld der Zyklopeninseln und gelegentlich auch in den östlichen Tulamidenlanden zufällig von Bauern oder bei Bauarbeiten zutage gefördert werden und an denen man eine magische Reststrahlung nachweisen kann. Die halb zerfallenen Relikte, deren Sinn sich nur noch errahnen lässt, lassen sich häufig sogar bis weit vor Bosparans Fall zurückdatieren.

Unter den aventurischen Gelehrten existieren dazu bestenfalls Spekulationen, doch tatsächlich gehen diese Relikte teilweise auf die Bashuriden, die sogenannten Alten, und ihre Nachfahren, die Talanier, zurück. Die Fragmente, die man heutzutage noch finden kann, weisen darauf hin, dass die Alten mithilfe ihrer Automaten zu Unglaublichem imstande waren: Gerätschaften, die es ermöglichten, sich in den Himmel zu erheben, Tauchautomaten, die die Untiefen der Meere erkunden konnten, und intelligente Diener scheinen nur einige Spielarten diese Wunderwerke gewesen zu sein. Um derartig gewaltige und teilweise auch selbstständige Automaten zu entwickeln, bedurfte es einer potenten Magie, die weit über die heutigen Möglichkeiten hinausgeht. Die Automatenbaukunst der Alten wurde von den Talaniern, Bewohnern eines um 920 BF verschollenen

Inselkönigreichs nahe der heutigen Zyklopeninseln, fortgeführt. Teilweise fanden ihre Konstrukte auch den Weg in die Tulamidenlande, wo die Mudramulim sie in ihre Artefaktmagie integrierten. Während die Talanier die Erfindungen nutzten, um ihren Alltag zu erleichtern, dienten sie in den Tulamidenlanden vor allem den Reichsten und Mächtigsten als Statusobjekte.

Es ist erwiesen, dass das Volk der Grolme bereits viele Jahrhunderte vor den Menschen in der Lage war, etwas Vergleichbares wie Automaten zu konstruieren. Die als *mechanopathische Konstrukte* bezeichneten Werke wurden nicht mit dem ANIMATIO in Bewegung gesetzt, funktionieren jedoch in grolmischer Tradition sehr ähnlich. Unter den Erfindungen sollen sogar Bergbaumaschinen und sich selbst antreibende Kutschen gewesen sein. Im antiken Bosparan selbst gab es etliche Werke grolmischer Mechanopathen, die im Stadtbild zum Alltag gehörten, beispielweise Lampen, die eigenständig die nächtlichen Straßen erhellten oder besondere Schlösser, die ihren rechtmäßigen Besitzer erkannten. Bedauernswerterweise sind viele ihrer Erfindungen und deren Konstruktionspläne in den Dunklen Zeiten verloren gegangen. Einige Grolm-Sippen haben ihr Wissen jedoch bewahrt und fertigen noch heute kunstvolle und nützliche mechanopathische Konstrukte an, die man mit etwas Glück auch von ihnen erwerben kann.

Zu den ältesten Automatenbauern, über die noch zuverlässige Quellen existieren, zählt *Odenius der Tüftler*, der um Bosparans Fall als Seekönig der Zyklopeninseln herrschte (siehe Seite 130). Er soll selbst ein begnadeter Mechanikus gewesen sein, der seine Maschinen mit der Hilfe der ihm unterstellten Magier belebte. Dabei machte er sich Wasserkraft und Dampf zunutze und konnte so gewaltige Automaten konstruieren, die auch im Krieg und in der Staatskunst Anwendung fanden. Nicht zuletzt durch die Verdienste des Odenius-Hauses, eines im Zuge der Renascentia gegründeten Museums

bei Athyros, sind etliche seiner Werke zumindest fragmentarisch bekannt. Es ist bisher allerdings noch nicht gelungen, eine seiner Erfindungen in Gänze zu entschlüsseln und nachzubauen. Wenige wissen, dass Odenius selbst von den Erfindungen der Talanier und Alten inspiriert wurde.

Wer fähig und raffiniert genug ist, bis in den legendenumrankten Orkenhort, heute die derische Schatzkammer Phexens, vorzudringen, kann dort ebenfalls Automaten begegnen. Einige dieser Gerätschaften stammen aus Odenius' Hand, wobei es bis heute noch immer ein Rätsel ist, wie sie dorthin gelangten. Andere Automaten scheinen weitaus älter zu sein, aber ob sie nun von einem außergewöhnlich Begabtem unter den versklavten Angroschim, die den Orkenhort einst errichteten, gebaut wurden, oder ob sie vielleicht direkt von den Grolmen oder den Talaniern stammen, diese Frage könnte nur noch Phex höchstselbst beantworten.

Inspiziert von Odenius dem Tüftler haben sich im Laufe der Geschichte bis heute immer wieder Automatenbauer hervor getan, deren Erfindungen jedoch nie genug Ruhm errungen haben, um die Jahrhunderte zu überdauern. Da die Automaten äußerst fehleranfällig sind, nur wenige ihre Konstruktion beherrschen und manchmal sehr viel Zeit und Kraft in den Bau eines einzigen Exemplars fließt, das bereits nach kurzer Zeit unbrauchbar wird, hat sie sich nie gegen Magie behaupten können. Heutzutage findet man Automaten vor allem in Belhanka und in Khunchom, wo sie als kunstvolle Liebhabereien vertrieben werden.

Im Horasreich lebt und wirkt die in Sylla geborene Magierin *Palmyra Tartuffo* (siehe Seite 130). Seit 1015 BF kann man Automaten aus ihrer Arcanomechanischen Manufactur in Belhanka erwerben. Neben der Maestra sind dort einige Eleven der Akademie der Geistreise, an

der Palmyra selbst ihr Studium absolviert hat, zugleich als Gehilfen und Lehrlinge tätig. Palmyra träumt davon, in den nächsten Jahren die Kunst des Automatenbaus voranzutreiben und so den Alltag der Menschen in ganz Aventurien zu verbessern. Zu diesem Zweck interessiert sie sich brennend für die Entwürfe Odenius' und anderer alter Meister. Gemeinhin gelten ihre Automaten jedoch eher als nützliche und extravagante Spielzeuge, die von Reichtum und Wohlstand zeugen. Während Palmyra in ihrer Anfangszeit noch mit vielen Vorurteilen konfrontiert wurde, ist ihre Kunst mittlerweile selbst bei den größten Kritikern akzeptiert.

Der Khunchomer Magier *Saiman ibn Dehaban* (siehe Seite 131) tat sich vor Kurzem ebenfalls durch die Konstruktion eines lebensgroßen, laufenden Elefanten für den Prinzen von Khunchom als versierter Automatenbauer hervor. Während in den Tulamidenlanden vor allem das Erbe der Mudramulim und somit die Artefaktmagie und Zauberverzeichen Beachtung finden, entdeckte Saiman als Sohn zweier Uhrmacher die Automatenbaukunst als seine Nische. Nach einer langen Studienreise, die ihn unter anderem auf die Zyklopeninseln, in die *Arcanomechanische Manufaktur*, in das *Institut zur Erforschung der Naturgesetze, der Alchimie und Mechanik* zu Gareth und nach Havena führte, gründete Saiman seine eigene Werkstatt in Khunchom. Hier werden seine Automaten vor allem ihrer Kunstfertigkeit und Ästhetik wegen geschätzt und sind, im Gegensatz zu Palmyras Erfindungen, selten darauf ausgelegt, einen tieferen Sinn zu erfüllen. Saiman ibn Dehabans größtes Hindernis ist die Geringschätzung seiner Kunst durch die Artefaktmagier der Drachenei-Akademie. Obwohl er sich nach außen hin als unabhängiger Meister inszeniert, wünscht er sich insgeheim mehr Wertschätzung für seine Kunst durch die akademische Welt.



NAMHAFTE AUTOMATENTÜFTLER UND IHRE AUTOMATEN

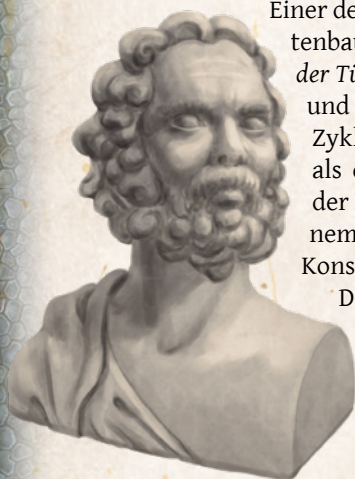


Die Automatenbaukunst ist eine Nische der Mechanik, die kaum wirklich dringlich benötigte Entwürfe hervorbrachte. Golems und Homunculi haben Automaten allerdings voraus, dass sie weder loyal noch bei Laune gehalten werden müssen und immer genau das tun, was man von ihnen verlangt – entsprechende Wartung vorausgesetzt. Für einige Spezialgebiete, besonders Fallen und Diebstahlabwehr, haben mache Automatenentwürfe so zuverlässige Abnehmer gewonnen. Auch Spaß und Spiel sollten nicht in ihrem Wert und ihrer Nachfrage unterschätzt werden. Die mit der Faszination einiger Liebhaber verbundene finanzielle Unterstützung ermöglicht es zumindest einer Hand voll spezialisierter Automatentüftler, an immer neuen Entwürfen zu forschen. Die zwei prominentesten Figuren sowie der Gründervater der zeitgenössischen Automatenentwicklung seien im Folgenden vorgestellt:

⌘ Odenius Thaliyin, „der Tüftler“

»Wenn die Götter mir nur einen festen Punkt geben, an dem ich stehen kann, so werde ich ganz Dere bewegen.«

—Lehrspruch über Hebelwirkung, der Odenius dem Tüftler zugeschrieben wird, um 40 v. BF



Einer der größten aventurischen Automatenbauer war Odenius Thaliyin, genannt der Tüftler. Er lebte von 70 v. BF bis 6 BF und herrschte als Seekönig über die Zyklopeninseln. Odenius gilt bis heute als einer der unbestrittenen Meister der Feinmechanik und verband in seinem Schaffen komplexe mechanische Konstrukte, die sich unter anderem Dampf- und Wasserkraft zunutze machten, mit Magie.

Vermächtnis: Odenius' ehrgeizigste – und in manchen Augen auch frevlerischste – Projekte waren der mechanische Mensch und die ewig arbeitende Maschine.

Keines davon konnte er (soweit bekannt) zu Lebzeiten realisieren, doch andere Erfindungen Odenius' versetzen die Menschen noch heute in Erstaunen. Sein Einfluss auf die kulturelle und wissenschaftliche Entwicklung des Horasreiches ist an vielen Stellen subtil, aber überall präsent. Die regional gefällige Ästhetik, Ansprüche an die Leistungsfähigkeit und Aufgaben der Kunst und des Handwerks, aber auch machthungrige Träume von mechanischen Kämpfern, deren Kontrolle ohne Magie auskommt, lassen sich zu Odenius Entwürfen zurückverfolgen.

Namhafte Automaten:

- ❖ Der *Lastenesel* aus Messing trägt bis zu 4.000 Unzen und läuft bis zu sagenhafte 4 Schritt pro Sekunde. Wenige Exemplare sollen sich im legendären Orkenhort, der Schatzkammer des Gottes Phex im Orkland, befinden. Andere sind auf den Zyklopeninseln verschollen.
- ❖ Der mechanische *Wasserdrache* aus Holz und Metall, betrieben von Dampfmaschinen und gesteuert von einem wahrhaftigen Karfunkel wurde 1034 BF bei der Zyklopensee zerstört.
- ❖ Gerüchtweise existierten verschiedene *Kampfautomaten* in humanoider und tierischer Form, die von Fragmenten geborgener Artefakte einer ausgestorbenen Hochkultur inspiriert waren (siehe Seite 82).

! Palmyra Tartuffo, Maestra der Arcanomechanischen Manufaktur

»Unsere Zukunft liegt in der Vergangenheit verborgen. Wenn wir die Geheimnisse der alten Meister entschlüsseln, können wir ganz Aventurien in eine neue Zeit führen.«

—Palmyra Tartuffo im Gespräch mit einem Schüler, 1035 BF



Zu den bekanntesten Automatenbauern der Gegenwart zählt die in Sylla geborene Palmyra Tartuffo (*990 BF, zierlich, dunkler Teint, quirlig und temperamentvoll). Die Abgängerin der Akademie der Geistreise galt schon früh als Koryphäe für Automaten und hat es durch ihr aufgeschlossenes und neugieriges Wesen mittlerweile weit gebracht. Sie gründete 1015 BF ebenfalls in Belhanka die *Arcanomechanische Manufaktur*, wo sie mit ihren Gehilfen an neuen Erfindungen tüftelt.

Agenda: Palmyra fertigt vor allem nützliche und unterhaltsame Automaten, träumt aber, bislang vergeblich, davon, ihnen einen höheren Sinn zu geben. Ihre Erfindungen finden sich als Luxusgüter an Höfen, bei Kirchen und wohlhabenden Privatleuten. Sie ist nicht zuletzt durch die häufig nötigen Wartungsarbeiten zu einem beachtlichen Vermögen gekommen, das sie pflichtbewusst in ein kleines Museum in der Arcanomechanischen Manufaktur investiert. Als große Bewunderin

Odenius' fördert sie immer wieder Forschungsprojekte zu antiken Automatenbauern und sucht stetig nach Relikten und Überlieferungen der alten Meister. Für jede noch so kleine Information bildet sie Helden bereitwillig in der Automatenkonstruktion aus, um sie für die Nachwelt zu erhalten.

Namhafte Automaten:

- Prunkvolle *Stundenspiele* in Form üppiger Prunkuhren, die zu jeder vollen Stunde verschiedene sakrale, historische oder pittoreske Szenen aufführen. Einige reiche Privatleute, Tempel und Städte gehören zu ihrer Kundschaft.
- Verschiedene *Stumme Diener*, menschenähnliche Figuren mit klappriger Gestik und Mimik in prunkvoller Kleidung, die praktische Dienste übernehmen. Sie können in Privathaushalten und an Höfen im Mittel- und Horasreich bewundert werden.

1 Saiman ibn Dehaban, „der Automatenkünstler“

»Ich baue keine besseren Werkzeuge oder seelenlose Abbilder. Meine Automaten sind Kunstwerke, die die Welt allumfänglich abbilden. In Eurer Selbstgefälligkeit seid Ihr für die Schönheit außerhalb eurer Akademie doch blind.«

—Saiman ibn Dehaban im Disput mit einem Magier der Drachenei-Akademie zu Khunchom, 1040 BF

Saiman ibn Dehaban (*987 BF, hochgewachsen, schlank, reserviert und wortkarg, außer es geht um Automaten) brachte es als eher mittelmäßig begabter Abgänger der Drachenei-Akademie zu Khunchom nie zu großem Ruhm. Der Spross einer Uhrmacherfamilie begann jedoch bereits kurz nach seiner Examinatio nach Möglichkeiten zu forschen, Mechanik und Magie zu verbinden

und schlug eine aufsehenerregende Karriere als Artefaktmagier ein.

Agenda: Nach einer langen Studienreise gründete Saiman seine eigene Werkstatt in Khunchom. Seine Automaten gelten als bis ins letzte Zahnrad konzipierte Gesamtkunstwerke. Während er in den letzten Jahren im Schatten der Drachenei-Akademie stand, die ihn belächelte, wuchs das Interesse an seiner Arbeit seit einem Auftrag für den Prinzen von Khunchom. Obwohl er sich nach außen hin von der Akademie distanziert, träumt er insgeheim von deren Anerkennung und einem eigenen Lehrstuhl. Jedem wahnwitzigen Projekt, das ihn diesem Traum näherbringen könnte, ist er daher mehr als zugetan und wartet nur darauf, die nötigen Mittel oder zumindest Denkanstöße zu erhalten.



Namhafte Automaten:

- Der *Elefant*, ein verschwenderisch geschmückter, lebensgroßer Automat, ahmt Gang und Laute eines echten Elefanten nach. Er befindet sich im Fürstenpalast zu Khunchom, ist derzeit aber leider defekt.
- Der *Mundschenk*, ein annähernd humanoider Automat, reich geschmückt aber nicht vermenschlicht, kann Gästen mit höherer Wahrscheinlichkeit erfolgreich Getränke einschenken. Dabei handelt es sich um Saimans kommerziell erfolgreichstes Stück, das er gleich mehrfach an wohlhabende Familien auslieferte. Die lustige Tollpatschigkeit des einfältigen Automaten scheint dabei eher Kaufargument als Abschreckung zu sein, wie Saiman zähneknirschend feststellen musste.

Grundregeln zur Herstellung von Automaten

Automaten sind Objekte. Sie werden mit einer Sammelprobe auf ein Handwerkstalent gebaut und optional mit dem Ritual **ANIMATIO** belegt. So werden regeltechnisch profane Automaten und magische Automaten unterschieden. Profane Automaten besitzen einen Aufziehmechanismus und einen einmalig auslösbaren Effekt, magische Automaten werden durch den ANIMATIO angetrieben und können innerhalb der Wirkungsdauer des Rituals beliebig oft aktiviert werden.

Das Bauen von profanen und magischen Automaten unterliegt denselben Regeln wie die Herstellung anderer Objekte.

Die Herstellung läuft in **zwei Phasen** ab:

1. Die Herstellung des Automaten

2a. Optional: Das Wirken der Formel ANIMATIO (gelingen)

2b. Optional: Das Wirken der Formel ANIMATIO (misslingen)

1. Die Herstellung des Automaten

Alle Automaten werden mit einer um die Herstellungsschwierigkeit des Automatenmodells erschwerten Sammelprobe hergestellt. Je nach Automatenmodell variiert das **Intervall** und die **Komplexität** der Sammelprobe. Voraussetzung für die Herstellung von Automaten ist die Sonderfertigkeit **Automatentüftler** (siehe Seite 132). Für die Herstellung mancher Automaten ist zudem ein Berufsgeheimnis nötig.

Komplexität von Automaten

Wie jeder Gegenstand gehören Automaten einer der drei folgenden Kategorien an:

- *Primitive* Automaten lassen sich allein mit einem Talent herstellen.
- *Einfache* Automaten benötigen ein spezielles Anwendungsgebiet, das durch eine Sonderfertigkeit freigeschaltet werden muss.



❖ Komplexe Automaten brauchen zusätzlich ein entsprechendes Berufsgeheimnis.

Die Herstellungsprobe bei Automaten

Um einen Automaten herzustellen, muss der Held eine Sammelprobe auf *Metallbearbeitung* (Automatenkonstruktion) und/oder *Mechanik* (komplexe Systeme) ablegen, die auch als *Herstellungsprobe* bezeichnet wird. Das gewählte Automatenmodell bedingt, wie die Proben jeweils modifiziert werden und in welchem Intervall die Proben abgelegt werden dürfen. Um Automaten der Komplexität *einfach* und *komplex* herzustellen, muss mindestens eine der Proben auf *Metallbearbeitung* (Automatenkonstruktion) abgelegt werden.

Maximal hat der Held 7 Versuche bei der Sammelprobe zur Verfügung.

Der entstandene Automat ist voll funktionsfähig, muss jedoch nach Benutzung per Hand aufgezogen werden, bevor er wieder aktiviert werden kann. Außerdem sind profane Automaten besonders anfällig für Fehlfunktionen (siehe Seite 134 für eine entsprechende Fokusregel).

Automatentüftler

Zum Bauen von Automaten sind feinmechanische Anwendungskennnisse nötig, die über bloße Lehrbuchtheorie hinausgehen.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit wird das Anwendungsgebiet *Metallbearbeitung* (Automatenkonstruktion)

freigeschaltet, welches den Mechanikus dazu befähigt, Automaten der Komplexität *einfach* und *komplex* zu erschaffen. Für Automaten der Komplexität *komplex* benötigt er zudem ein entsprechendes Berufsgeheimnis.

Voraussetzungen: Mechanik 10, Rechnen 8

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Eine **Übersicht der Automatenmodelle**, ihrer Herstellungskriterien, Preise und Regeltechniken findet sich ab Seite 88.

2a. Optional: Das Wirken der Formel ANIMATIO (gelungen)

Statt mit einem profanen Antrieb über reines mechanisches Kunstgeschick können Automaten auch mittels des Rituals ANIMATIO angetrieben werden. Dies hat den Vorteil, dass der Automat nicht mehr per Hand aufgezogen werden muss, sondern sich innerhalb der Wirkungsdauer des ANIMATIO beliebig oft aktivieren lässt. Ein gelungenes Ritual „belebt“ den hergestellten Automaten für QS x 3 Tage:

Animatio

Das Ritual lässt einen Gegenstand vom Zauberer gewünschte Bewegungen vollführen.

Probe: KL/IN/GE

Wirkung: Das verzauberte Objekt wiederholt auf einen bestimmten Auslöser hin eine festgelegte Bewegung für maximal 5 Minuten. Möglich ist dadurch beispielsweise

*Zum Thema Zaubererweiterungen siehe Seite 103.

Bewegung muss dabei während der Verzauberung festgelegt werden; eine nachträgliche Modifizierung ist nicht möglich. Soll etwa eine Karaffe auf einen Befehl hin die vorhandenen Krüge mit Wein füllen, müssen diese stets am gleichen Ort stehen, da der Inhalt ansonsten vergossen wird. Außerdem sind nur solche Bewegungen möglich, die der Zauberer mit seinem eigenen Geschick und seiner eigenen Kraft vollziehen kann. Bei dem Auslöser muss es sich um ein akustisches Signal oder eine einfache Bewegung handeln. Das Objekt darf maximal 5 Stein wiegen. Wird das Objekt von einer Person festgehalten oder von einem anderen Objekt blockiert, wirkt der Animatio nur, wenn sein Gewicht sowie die Kraft, die gegen ihn wirkt, 5 Stein nicht überschreiten. Der Animatio endet auch, wenn die Strukturpunkte eines Objekts unter die Hälfte sinken. Der Animatio kann nicht dazu eingesetzt werden, Sammelproben abzulegen.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Zielkategorie: Objekte

Merkmal: Telekinese

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

○ **Zaubererweiterungen:**

- **Wiederholung** (FW 8, 2 AP): Der Gegenstand wiederholt eine Bewegung immer wieder innerhalb der 5 Minuten (z. B. kann so ein Besen kehren).
- **Schlauer Gegenstand** (FW 12, 4 AP): Der Gegenstand kann eine einfache Probe durchführen (Eigenschaften: 10 + QS/2; FW ist die QS). Die Art der Probe hängt vom Gegenstand ab.

eine Schatulle, die sich auf ein Fingerschnippen hin öffnet, oder ein Rad, das mit einem Klatschen der Hände zum Drehen gebracht werden kann. Die gewünschte

- **Längere Bewegung** (FW 16, 6 AP): Die Bewegung wird für 1 Stunde statt für 5 Minuten durchgeführt.

2b. Optional: Das Wirken der Formel ANIMATIO (misslungen)

Wenn der ANIMATIO auf einen Automaten angewendet wird und scheitert, wurde das Objekt nicht „belebt“. Das Scheitern hat keine weiteren Auswirkungen auf den Automaten. Sofern es sich nicht um ein Automatenmodell handelt, das nur mit einem ANIMATIO-Antrieb funktioniert, ist der Automat auch weiterhin gebrauchsfähig. Nach Meisterentscheid können bei Patzern immer unvorhergesehene Dinge geschehen. Dabei kann die Fokusregel zu **Fehlfunktionen** ab Seite 134 als Inspiration dienen.

Automaten aus Geisterblech

Geisterblech ist eine sagenhafte Legierung, die schon die Bashuriden in Versuchung geführt haben soll. Das Gemisch aus Hölleneisen, Mindorium und Essenz aus Lolgramoths Domäne glimmt in hellem Grün und kann zu feinsten Platten ausgewalzt werden, die sich hervorragend präzise schneiden und verzieren lassen. Legenden zufolge erlaubten aus Geisterblech gestanzte Werkteile den Bashuriden die Fertigung von makellosen Automaten, deren akkurate Mechanik nie von Fehlfunktionen befallen wurde. Ihr Takt sei so unbeeindruckt von jeglichen Störungen, dass auf diese Weise Uhren, die niemals fehlgehen, und Transportmittel, die über jedes Gelände fortschreiten von den Bashuriden gefertigt worden sein sollen. Der Preis hierfür sind Einflüsterungen aus der 7. Sphäre, die solch ambitionierten Mechanikern im Austausch für ihr Wunderwerk die Seele abnötigen wollen.

Um Automaten aus Geisterblech zu fertigen ist die Sonderfertigkeit *Niederhöllischer Schmied* nötig (siehe Seite 111). Die regeltechnischen Eigenschaften des Materials werden auf Seite 103 beschrieben.

Fokusregeln zur Bedienung von Automaten

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Erschaffung.



Automaten sind Objekte und haben folglich keinerlei Möglichkeit, mit ihrem Erschaffer in Kontakt zu treten, zu verstehen, was man von ihnen erwartet oder irgendwie aufmüßig zu reagieren. Unsachgemäße Bedienung kann jedoch zu **Fehlfunktionen** führen, die manche in ihrem Unmut gerne einer missgünstigen Objektseele zuschreiben würden.

Jedes Mal, wenn ein Automat aktiviert wird, der die Hälfte seiner Strukturpunkte oder mehr verloren hat, würfelt die Spielleiterin auf folgender Tabelle.

Klapprige Automaten

Optionale Regel

Es wird stattdessen unabhängig vom Zustand des Automaten jedes Mal auf der Tabelle gewürfelt.

Das Spiel wird durch diese Optionalregel etwas komplexer und langsamer, da öfter gewürfelt wird. Automaten werden zudem durch häufigere Fehlfunktionen weniger lohnend für optimierungsorientierte Spieler. Risikofreudige Spieler und solche, die Überraschungen mögen, werden hingegen auf ihre Kosten kommen.

Fehlfunktionen

1W20	Fehlfunktion
1	Etwas knackt und das Getriebe hat sich selbst neu arrangiert. Der Automat kann permanent zwei Mal aktiviert werden, bevor er neu aufgezogen werden muss.
2-4	Schrapnelle werden aus dem Automaten katapultiert. Umstehende in einem Radius von 3 Schritt erleiden 1W3 TP.
5-6	Da sitzt der Schalk im Getriebe! Der Automat führt seine Funktion im gewohnten Zeitrahmen drei Mal hintereinander überschnell aus und bricht dann zusammen. Er verliert 20 StruPu.
7-8	Der Automat läuft geschmeidiger, als er sollte. Er kann einmalig einmal öfter aktiviert werden, bevor er neu aufgezogen werden muss.
9-10	Rette sich wer kann! Der Automat explodiert. Der Schaden wird abgehandelt wie bei der Wesensfähigkeit Zerbersten (siehe Seite 106).
11-12	Totaler Zusammenbruch, die StruPu des Automaten sinken auf 1.
13-17	Etwas knarzt im Getriebe. Der Automat verliert 5 StruPu.
18-19	Holterdipolter! Der Automat katapultiert sich selbst 1W6 Schritt in eine zufällige Richtung. Wer nicht ausweichen kann, erleidet 1W6+6 TP Kollisionsschaden. Der Automat bleibt auf wundersame Weise unversehrt.
20	Nichts mehr zu retten, der Automat stottert und zerbricht. Er kann nicht repariert werden.

Animierte Konstrukte befehligen

Golems, Homunculi und Automaten sind alle auf ihre Art animierte Konstrukte. Im Hinblick auf die Beziehung zu ihrem Erschaffer unterscheiden sie sich jedoch stark. Während Homunculi die Befehle ihres Erschaffers grundsätzlich erfüllen und Automaten gar nicht erst ansprechbar sind, müssen Golems Aufträge erteilt werden, die bisweilen missverstanden oder ignoriert werden. Im Folgenden werden die Regeln zur Kontrolle von Golems übersichtlich zusammengefasst und um Fokusregeln erweitert.

Golems befehligen

Golems gehorchen in der Regel der Person, die sie mit dem STEIN WANDLE belebt hat, bis diese stirbt. Golems besitzen allerdings keine Intelligenz oder Intuition, wie sie Lebewesen zu eigen ist, sodass Kommunikationsprobleme vorkommen können. Regeltechnisch wird die Interpretationsfähigkeit des Golems in **Loyalität** gemessen. Wie sich diese entwickelt, ist dabei dem Chaos des Zufalls überlassen. Anders als Dämonen, die nach ihrer Beschwörung eine begrenzte Anzahl Dienste ausführen, erfüllen Golems **Aufträge** – und zwar unendlich viele.

Loyalität ist ein Talent des Golems und wird auf MU/IN/CH geprobt.

Zum Grundwert der Loyalität können pro QS +2 Loyalitätspunkte hinzugefügt werden. Dabei dürfen nur QS verwendet werden, die nicht für die Verbesserungen des Golems genutzt wurden (siehe **Golems verbessern** ab Seite 104). Der FW in Loyalität kann bei Golems nur durch Patzer, Kritische Erfolge oder nach Meisterentscheid verändert werden (siehe rechts). Eine Probe auf Loyalität ist immer notwendig, wenn ein Golem einen Auftrag ausführen soll, und kann wie jede

Fertigkeitsprobe modifiziert sein (zum Beispiel steht ein Golem lieber reglos da, als andere zu bespaßen).

Eine misslungene Probe auf **Loyalität** bedeutet bei Golems, dass sie den Auftrag nicht ausführen, und die Spielleiterin mit 1W6 auf die Tabelle **Misslungene Loyalitätsprobe bei Golems** würfeln muss. Bei einem Kritischen Erfolg oder Patzer steigt bzw. sinkt die Loyalität dauerhaft um 1W3 + 1 Punkte (bis zu einem Minimum von 0 und einem Maximum von 20).

Golems gehorchen standardmäßig nur ihren Erschaffern. Stirbt der Erschaffer, sind sie frei in ihrem Willen. Es ist möglich, die Kontrolle über einen Golem an jemand anderen abzugeben oder sie zu teilen. Siehe hierfür **Golemprägung und Kontrollobjekte** ab Seite 135.

Grundloyalität von Golems

Animiertes Konstrukt	Grundloyalität
Golems	12

Misslungene Loyalitätsproben bei Golems

1W6	Ergebnis
1-4	Der Golem versteht den Auftrag nicht und tut nichts.
5	Der Golem greift den Erschaffer 1W6 KR lang an.
6	Der Golem greift einen Unbeteiligten 1W6 KR lang an oder reagiert nicht auf den Auftrag, wenn es keinen Unbeteiligten in der Nähe gibt.

Golemprägung und Kontrollobjekte

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.



Die Kontrolle von Golems kann auf zwei Weisen vom Erschaffer auf andere Personen übertragen werden:

Golemprägung

*Wie viel die eingeprägte Person an Körpermaterie spenden muss, ist deiner Spielgruppe überlassen. Ein fingerbreiter Haarzopf als Mindestvoraussetzung ist realistisch.

Manche Golemantiker wollen jemand anderem ein bleibendes Geschenk überreichen und nehmen daher an ihrem Werk eine Golemprägung vor.

Regel: Als Veredelung eines Golemkorpus kann ein Körperteil eines Kulturschaffenden (Haare, Fleisch oder

..... ○ Knochen)* verwendet werden. Der Golem wird auf die zugehörige Person geprägt und gehorcht nach der Erschaffung nur noch dieser. Stirbt das Ziel der Prägung, erhält der Erschaffer die Kontrolle. Stirbt auch dieser, ist der Golem frei in seinem Willen. Stirbt der Erschaffer vor der eingepägten Person, so erhält diese den Status des Erschaffers. Eine solche Prägung muss bewusst vorgenommen werden und kann nicht als zufälliges Beiprodukt einer Veredelung

**Bei Patzern können nach Meisterentscheid natürlich weiterhin die seltsamsten Dinge passieren

..... ○ mit Körperteilen passieren.

Voraussetzungen: Spiel mit der Fokusregel Veredelung (siehe Seite 106), Sonderfertigkeit *Golembauer* (siehe Seite 103)

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Kontrollobjekt

Professionelle Golembauer fertigen zu ihren verkäuflichen Golems gehörige Kontrollobjekte, die es einem Klienten zwar erlauben, den Golem zu befehligen, die Urkontrolle des Erschaffers jedoch erhalten, sodass dieser bei unsachgemäßem Gebrauch einschreiten kann.

Regel: Bei der Erschaffung wird ein zum Golem gehöriges Kontrollobjekt mitgefertigt (in der Regel ein Schmuckstück mit Siegel des Erschaffers). Wer das Kontrollobjekt in seiner Hand hält, kann dem Golem Aufträge erteilen. Der Erschaffer behält jedoch die Kontrolle und kann jeden Auftrag abbrechen oder überschreiben, sofern die nötige Loyalitätsprobe gelingt. Das Kontrollobjekt behält auch nach dem Tod des Erschaffers seine Wirkung, sodass derjenige im Besitz des Kontrollobjekts dann jeweils zeitweilig den Status des Erschaffers erhält. Die Grundloyalität eines

Golems ist gegenüber einem Besitzer des Kontrollobjekts, der nicht auch der Erschaffer des Golems ist, um 2 reduziert.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit *Golembauer* (siehe Seite 103)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Aufträge für Golems

Golems interpretieren ihre Aufträge im Rahmen der Möglichkeiten ihrer Intelligenz. Grundsätzlich gehen sie ihrem Auftrag sinngemäß nach, wählen aber nicht immer den effizientesten Weg, sofern ihnen nicht auf eine geradlinige Weise genau erklärt wurde, was sie tun sollen. Sie gehen ihrem aktuellen Auftrag so lange nach, bis er erfüllt ist. Nach Meisterentscheid sogar, wenn ihr Erschaffer gestorben ist und sie eigentlich frei in ihrem Willen wären. Stellt sich eine Aufgabe für den Golem als unerfüllbar heraus, wird er in den meisten Fällen einfach an Ort und Stelle stehen bleiben und nichts tun, bis er einen neuen Auftrag erhält. Falls es ihm möglich ist, versucht er seinen Erschaffer darüber zu informieren, dass er seinen Auftrag nicht ausführen kann. Soll ein Auftrag beendet werden, muss der Erschaffer dies lediglich in Wahrnehmungsreichweite des Golems zum Ausdruck bringen.

Arbeite!

Der Golem führt im Rahmen seiner geistigen und körperlichen Möglichkeiten eine einfache Arbeit aus, z. B. Gegenstände oder Personen von einem Ort zum anderen zu tragen. Dies kann auch den Transport des Erschaffers beinhalten.

Aufhören!

Der Golem beendet seine aktuelle Tätigkeit oder seinen Auftrag.

Fähigkeit benutzen (Beeindrucke mich ...!)

Der Golem verwendet eine seiner Fähigkeiten, Sonderregeln oder einen von ihm beherrschten Zauber, entweder nach eigener Wahl oder spezifisch vom Erschaffer benannte.

Folge mir!

Der Golem folgt dem Erschaffer, nähert sich ihm jedoch nicht näher als auf 1 Schritt. Er bleibt stehen, wenn er diesen Abstand erreicht hat und folgt ihm weiter, wenn der Abstand sich wieder vergrößert.

Kämpfe!

Der Golem greift ein einzelnes Ziel oder abwechselnd mehrere Ziele an. Er kann dabei die Mittel seiner Wahl einsetzen, wenn nichts anderes befohlen wurde. Wenn er von anderen Gegnern angegriffen wird, verteidigt er sich. Der Golem bewegt sich dabei nicht mehr als 100 Schritt vom Ort des Kampfes weg, es sei denn, der Erschaffer befiehlt dies (was eine weitere Loyalitätsprobe verlangt).

Spioniere!

Der Golem verfolgt und beobachtet ein vom Erschaffer gewähltes Ziel. Nach einer vom Erschaffer festgelegten Zeit kehrt er zu ihm zurück und berichtet. Eventuell erweist sich die Verständigung zwischen Golem und Erschaffer als schwierig, sodass dieser Auftrag nicht immer zum gewünschten Ergebnis führt.

Suche!

Der Golem macht ein Objekt oder eine Person ausfindig, die dem Erschaffer persönlich bekannt ist. Je nach Distanz kann die Dauer der Suche stark variieren. Auch ein gutes Versteck und unübersichtliches Terrain verlängern sie. Ein fliegender Golem kann einen Bereich von 2 Rechtsmeilen in etwa 1 Stunde absuchen. An Land schafft der Golem im Schnitt 1 Rechtsmeile pro Stunde. Die Suche im Wasser kann nur von einem entsprechend

ausgestatteten Golem verrichtet werden und deckt in 1 Stunde 1,50 Rechtsmeilen ab.

Wache!

Der Golem bewacht ein Objekt oder eine Person. Wird das Objekt von Unbefugten angefasst oder die Person angegriffen, schützt der Golem sein Ziel mit den ihm zur Verfügung stehenden Mitteln.

Warte!

Der Golem bleibt dort, wo er gerade ist. Falls er zum Selbstschutz zur Bewegung genötigt wird, verharret er jedoch stets in einer Zone von ca. 16 Schritt um den Ort, an dem er warten soll. Nach Meisterentscheid verspürt der Golem keinen Grund, sich zu bewegen, egal, was um ihn herum passiert.

Reparatur, Regeneration und Verschleiß von animierten Konstrukten

*»Die Errungenschaft des Golems als Krone der Artefaktmagie ist sein simuliertes Bewusstsein. Schlage ihm einen Arm ab und er wendet sich um, als hätte er etwas verloren. Die besten Golems, wie man sie hier in den Werkstätten der Schule der variablen Form findet, registrieren den Verlust nicht nur, nein, sie schweißen sich selbst wieder zusammen. An schwarzen Tagen hege ich diese Phantasie, mir meine zerquetschte Hand einfach abzuschütteln und es ihnen gleichzutun. Metall statt Fleisch, welch Aussicht!«
—ein Artefaktschmied zu seinem Lehrling, gehört in Mirham, 1043 BF*

Animierte Konstrukte wie Golems und Automaten sind keine Lebewesen und können daher in der Regel nicht

durch Ruhephasen regenerieren. Homunculi sind zwar im klassischen Sinne lebendig, aber gleichsam einem stetigen Verfall ausgesetzt, dem sie nicht aus eigener Kraft entgegenwirken können. Im Folgenden werden die Regeln zur Reparatur und Regeneration von Konstrukten übersichtlich zusammengefasst und um Optionalregeln zum Verschleiß erweitert.

Reparatur von Golems

Wenn ein Golem durch Kämpfe, Unfälle oder schleichenden Verschleiß LeP verliert, können diese durch Reparaturen regeneriert werden:

- Um einen Golem zu reparieren, wird eine Reparaturprobe abgelegt. Die Reparaturprobe entspricht



der Herstellungsprobe des Golemkorpus und ist wie diese je nach Korpusmaterial modifiziert.

- ☛ Bei Erfolg regeneriert der Golem 1W6+QSx2 LeP und 1 GS, falls durch Verschleiß reduziert.
- ☛ Bei Misserfolg regeneriert der Golem nicht.
- ☛ Reparaturproben können 1x täglich abgelegt werden.
- ☛ Der Prozess dauert pauschal 3 Stunden.
- ☛ Um eine Reparaturprobe ablegen zu können, ist entsprechendes Werkzeug nötig. Für eine Übersicht der **Werkzeuge** siehe ab Seite 142.
- ☛ Wenn der Golem permanente LeP verloren hat, bedeutet dies in der Regel, dass ihm Teile seines Korpus abhandengekommen sind. In diesem Fall ist nach Meisterentscheid eine entsprechende prozentuale Menge neuen Materials nötig, um den Golem zu reparieren.

Beispiel: Ein Metallgolem aus Silber soll repariert werden. Die Reparaturprobe ist um den Modifikator für Silber, also -1, erschwert. Die Probe gelingt mit 3 QS. Der Silbergolem regeneriert also binnen 3 Stunden 1W6+6 LeP.

Für eine **Übersicht** der Materialien, Modifikatoren und zugehörigen Reparaturproben siehe ab Seite 139.

Verschleiß von Golems durch Umwelteinflüsse

Optionale Regel

Nach den Grundregeln sind Golems durch ihr belebendes Ritual STEIN WANDLE magisch gegen allgemeinen Verschleiß durch Umwelteinflüsse geschützt. Um das Spiel komplexer und realistischer zu machen, kann Verschleiß jedoch simuliert werden. Je nach Korpusmaterial verliert ein Golem, der ungeschützt seiner Substanz schadendem Klima und insbesondere Feuchtigkeit ausgesetzt ist, wöchentlich LeP und GS. Die Menge wird pauschal nach Materialkategorie bestimmt:

Korpusmaterial	Verschleiß pro Woche
Metallgolems	-1W3 LeP, -1W3 permanente LeP, -1 GS
Steingolems	-1W3LeP, -1W2 permanente LeP
Golems aus Körperteilen und Teiggolems	-1W6+2 LeP, -1W6+2 permanente LeP, -1W2 GS
Golems aus Naturmaterialien	-1W6+1 LeP, -1W6+1 permanente LeP, -1W3 GS
Golems aus künstlichen Materialien	-1W6 LeP, -1W6 permanente LeP, -1W3 GS

Für Golems, die ohnehin nur für wenige Wochen belebt werden, mag dieser Verschleiß unerheblich sein. Dauerhaft erschaffene Golems (siehe Seite 103) sind jedoch nicht unbedingt in der Lage, den Verschleiß durch Selbstreparaturen auszugleichen und vergehen dann eventuell schon vor Wirkungsdauer ihrer belebenden Magie.

Dauerhafte Golems aufladen

Mit der Sonderfertigkeit *Dauerhafte Golems* (siehe Seite 103) können theoretisch unbegrenzt überdauernde Golems erschaffen werden. Die über den STEIN WANDLE eingewobene Magie verliert dennoch mit der Zeit an Potenz und muss regelmäßig erneuert werden, damit der Golem sein Unleben weiterführen kann. Hierzu ist das Aufladen an einer **Kraftlinie** erforderlich. Hierzu ist zunächst die Lokalisierung einer Kraftlinie nötig. Folgende Möglichkeiten bestehen:

- ☛ Golems mit der Wesensfähigkeit **Kraftliniensensitiv** (siehe Seite 105) können eigenständig Kraftlinien aufspüren und sich an ihnen aufladen.
- ☛ Ein **Flutter-Homunculus** kann mit seiner Sonderregel *Kraftlinien spüren* eine Kraftlinie ausfindig machen.
- ☛ Eine in das **Berufsgeheimnis** der Kraftlinien und -knoten eingeweihte Person kann eine Probe auf *Magiekunde* -4 ablegen, um eine Kraftlinie aufzuspielen, wobei diese mindestens mit QS 2 bestanden werden muss. Personen ohne den Vorteil *Zauberer* benötigen außerdem die Sonderfertigkeit *Analytiker*. Die Probe kann nach Meisterentscheid erschwert sein, wenn sich stark magische Objekte oder Personen in der Nähe des Suchenden befinden, und so seine Analyseergebnisse verzerren, oder aber die Gegenwart von Kraftlinien unwahrscheinlich ist. Akademien, Kultplätze und andere prominente Wirkstätten der Magie liegen häufig auf Kraftlinien und -knoten. Wo solche Zusammenkünfte historisch selten sind, sind auch eher keine Kraftlinien zugegen.

Dem Golem kann dann von einer autorisierten Person aufgetragen werden, sich auf der Linie zu positionieren und regelmäßig an die benannte Stelle zurückzukehren, um sich nach Bedarf aufzuladen.

Die nötige Frequenz und Ladezeit hängt hierbei von der Größenskategorie des Golems ab. Die erste Aufladung eines dauerhaften Golems wird nach Ende der gewöhnlichen Wirkungsdauer des erweiterten STEIN WANDLE, also nach 6 Jahren, fällig. Versäumt der Golem danach auch nur einmal, seine Aufladung rechtzeitig und vollständig abzuschließen, zerfällt er und die Wirkungsdauer des Rituals endet.

Ladezeit Dauerhafter Golems

Größenskategorie des Golems	erforderliche Ladefrequenz	Ladezeit
Winzig	1x jährlich	1 Stunde
Klein	1x jährlich	24 Stunden
Mittel	1x wöchentlich	24 Stunden
Groß	1x täglich	1 Stunde
Riesig	1x täglich	12 Stunden

Das Wissen um die Existenz von Kraftlinien, ihre allgemeinen Vorteile und ihren Nutzen als Golem-Ladestationen erfordert folgendes Berufsgeheimnis:

Berufsgeheimnis (spezielles Geheimwissen) Kraftlinien und -knoten

Durch dieses streng gehütete Wissen weiß der Abenteurer, dass es Kraftlinien und -knoten in Aventurien gibt. Er weiß aber noch nichts damit anzufangen, bis er entsprechende SF erlernt hat (zum Beispiel *Dauerhafte Golems* oder *Homunculusbindung* mit einem Flatter-Homunculus; siehe Seite 103 bzw. 121).

Voraussetzung: Sphärenkunde 16, Magiekunde 12
AP-Wert: 3 Abenteurerpunkte

Kraftlinien

Ganz Dere wird von einem Netz aus Kraftlinien umspannt, Kraftquellen der Magie, die nicht zu sehen sind. Dort, wo Kraftlinien aufeinandertreffen, bilden sie einen noch mächtigeren Kraftknoten. Ihre Nutzung birgt verheißungsvolle Macht, kann aber auch sehr gefährlich werden. Mehr Details zu Kraftlinien im Allgemeinen findest du in *Aventurische Magie II* ab Seite 51.

Nur wenige Zauberer kennen sich mit der vollen Nutzung von Kraftlinienmagie aus, sodass die meisten Zauberer nur von kleinen Vorteilen profitieren. Ohne irgendwelche Kenntnisse von Sonderfertigkeiten zur Kraftliniennutzung (siehe *Aventurische Magie II*) bringen Kraftlinien folgende Boni:

- ☞ Eine Kraftlinie gibt einem Zauberer +1 AsP bei der Regeneration, wenn er dort übernachtet.
- ☞ Ein Kraftknoten verdoppelt diesen Bonus.

Reparatur von Automaten

Durch Fehlfunktionen, Unfälle und unsachgemäßen Gebrauch beschädigte Automaten können repariert werden.

- ☞ Um einen Automaten zu reparieren, ist eine Reparaturprobe nötig. Die Reparaturprobe wird auf *Mechanik (Komplexe Systeme)* oder *Metallbearbeitung (Automatenkonstruktion)* abgelegt und ist je nach Automatenmodell wie die Herstellungsprobe modifiziert.
- ☞ Bei Erfolg erhält der Automat 1W6+QSx2 Strukturpunkte zurück.
- ☞ Bei Misserfolg erhält er keine Strukturpunkte zurück.
- ☞ Reparaturproben können pro Automat 1x täglich abgelegt werden.
- ☞ Der Prozess dauert pauschal 1 Stunde.
- ☞ Um eine Reparaturprobe ablegen zu können, ist entsprechendes Werkzeug nötig. Für eine Übersicht der **Werkzeuge** siehe ab Seite 142.

Beispiel: Ein mechanischer Stiefelputzer soll repariert werden. Die Reparaturprobe ist um den Modifikator für seine Herstellung, also -2, erschwert. Die Probe gelingt mit 4 QS. Der Automat regeneriert also binnen 1 Stunde 1W6+8 LeP.

Verschleiß von Automaten durch Umwelteinflüsse

Optionale Regel

Wer den Verschleiß von Automaten durch Wind, Wetter und den Zahn der Zeit simulieren möchte, kann sich hierzu an der Optionalregel zum Verschleiß von Golems orientieren (siehe Seite 137). Alle Automaten werden wie Metallgolems behandelt und verlieren so bei schlechten Bedingungen pro Woche -1W3 StruPu, -1W3 permanente StruPu und -1 GS, falls vorhanden (siehe auch Seite 137).

Regeneration und Verfall von Homunculi

Nach den Grundregeln für den Wesenstyp regenerieren Homunculi nicht durch Ruhephasen, sondern nur durch das Bad im Blut ihres Erschaffers (siehe Seite 9). Mit der Homunculusfähigkeit *Blutkonserve* kann diese Abhängigkeit zumindest auf das Blut von Kulturschaffenden im Allgemeinen ausgeweitet werden (siehe Seite 122). Auf Regeneration durch Blut sind Homunculi nicht nur nach erlittenen Verletzungen angewiesen, sondern auch, weil sie ohne wöchentliche Blutbäder stetig LeP durch Blutarmut verlieren. Mit der folgenden Optionalregel können die Konsequenzen dieses Prozesses detaillierter und in Abhängigkeit von der Art des Homunculuswirts ausgespielt werden.

Folgen von Blutarmut bei Homunculi

Optionale Regel

Je nach Homunculustyp (pflanzlich oder tierisch) hat die wöchentliche LeP-Reduktion durch fehlende Blutbäder folgende Effekte auf den Homunculus:

Homunculustyp	Verfall je volle Woche ohne pflegendes Blutbad
pflanzlicher Wirt	Verlust von 1W3 LeP sowie Probe auf Willenskraft; bei Misslingen 1 Stufe Paralyse bis zum nächsten Blutbad, Stufen kumulieren
tierischer Wirt	Verlust von 1W3 LeP sowie Probe auf Willenskraft; bei Misslingen -1 KL bis zum nächsten Blutbad, Mali kumulieren

Diese Optionalregel macht das Spiel etwas komplexer, illustriert jedoch die Unterschiede von pflanzlichen und tierischen Homunculi und kann als Anregung für das Spielgeschehen dienen.

ANHANG



Die Materialien im Überblick

*Bei Gewöhnlichen Edelsteinen und Astralspeicher-Steinen gilt der Preis pro Karat.

Die Materialien im Überblick

Material (Herstellungs-/Veredelungs-/Reparaturprobe)	Modifikator	als Korpus geeignet	als Veredelung geeignet	Preis pro Stein	Werte auf Seite
Profane Metalle (Metallbearbeitung)					
Unedle Metalle					
Blei	-1	ja	ja	10 S	107
Eisen	+1	ja	ja	80 S	107
<i>Anmerkung:</i> Die Probe auf den belebenden STEIN WANDLE ist um zusätzlich -6 erschwert. Für Geoden, intuitive Zauberer und Meistertalentierte jedoch nur um -3.					
Kobalt	-2	—	ja	90 S	107
Kupfer	+2	ja	ja	30 S	107
Nickel	+/-0	ja	—	80 S	27
Zink	-1	—	ja	70 S	107
Zinn	-1	ja	ja	30 S	107
Halbedle Metalle					
Antimon	-1	—	ja	70 S	108
Bronze	+1	ja	ja	40 S	108
<i>Anmerkung:</i> hierunter fallen regeltechnisch u. a. Zinnbronze, Quarzbronze, Rotguss, Tyrinthisches Erz (+2) und Messing (+/-0)					
Chrom	-2	—	ja	90 S	108
Epharit (Gumijok)	-1	ja*	ja*	150 S	108
<i>Anmerkung:</i> Die Verarbeitung von Epharit erfordert ein Berufsgeheimnis (2 AP, Metallbearbeitung 10).					
Stahl	+/-0	ja	ja	100 S	108
<i>Anmerkung:</i> hierunter fallen regeltechnisch u. a. Großer-Fluss-Stahl, Khunchomer Stahl (-2), Maraskanstahl (+1), Mirhamer Stahl (+/-0), Premer Stahl (-1), Uhdenberger Stahl (-1), Zwergenstahl (+2)					
Wismut	-2	—	ja	80 S	108
Edle Metalle					
Angrak (Zwergengold)	-4	ja*	ja*	800 S	108
<i>Anmerkung:</i> Die Verarbeitung von Angrak erfordert ein Berufsgeheimnis (2 AP, Metallbearbeitung 10).					
Elektrum (Wassergold)	-2	ja	ja	300 S	108
Gold	+1	ja	ja	500 S	108
Mondsilber (Platin)	-4	ja	ja	750 S	108
Silber	-1	ja	ja	250 S	108
Toschkiril (Zwergensilber)	-3	ja	ja	500 S	109
Quecksilber	-7	ja*	ja*	750 S	108
<i>Anmerkung:</i> Die Verarbeitung von Quecksilber erfordert ein Berufsgeheimnis (2 AP, Metallbearbeitung 10).					

Magische Metalle (Metallbearbeitung)					
Arkanium	-3	—	ja*	20.000 S	109
<i>Anmerkung:</i> Die Verarbeitung von Arkanium erfordert ein Berufsgeheimnis (4 AP, Metallbearbeitung 14).					
Endurium	-4	—	ja*	120.000 S	109
<i>Anmerkung:</i> Die Verarbeitung von Endurium erfordert ein Berufsgeheimnis (5 AP, Metallbearbeitung 16).					
Mindorium	-2	—	ja*	2.000 S	109
<i>Anmerkung:</i> Die Verarbeitung von Mindorium erfordert ein Berufsgeheimnis (3 AP, Metallbearbeitung 12).					
Titanium	-6	—	ja*	2.000.000 S	109
<i>Anmerkung:</i> Die Verarbeitung von Titanium erfordert ein Berufsgeheimnis (6 AP, Metallbearbeitung 18).					
Sternenmetalle (Metallbearbeitung)					
Cupritan	-3	ja*	ja*	8.000 S	109
<i>Anmerkung:</i> Die Verarbeitung von Cupritan erfordert ein Berufsgeheimnis (3 AP, Metallbearbeitung 12).					
Illuminium	-4	ja*	ja*	8.800 S	110
<i>Anmerkung:</i> Die Verarbeitung von Illuminium erfordert ein Berufsgeheimnis (3 AP, Metallbearbeitung 12).					
Meteoreisen	-3	ja*	ja*	40 S	110
<i>Anmerkung:</i> Die Verarbeitung von Meteoreisen erfordert ein Berufsgeheimnis (3 AP, Metallbearbeitung 14).					
Unmetalle (Metallbearbeitung)					
Brandbronze	-2	—	ja; SF nötig	1.200 S	110
Fesselkies	-2	—	ja; SF nötig	1.000 S	110
Frostkristall	-2	—	ja; SF nötig	1.200 S	111
Geisterblech	-2	ja, SF nötig*	ja, SF nötig	1.300 S	111
<i>Anmerkung:</i> Aus Geisterblech können Automaten gefertigt werden (siehe Seite 133).					
Hölleneisen	-3	—	ja; SF nötig	1.300 S	111
Knochenblei	-3	—	ja; SF nötig	1.000 S	111
Krakensilber	-3	—	ja; SF nötig	1.100 S	111
Mordstahl	-3	—	ja; SF nötig	1.200 S	111
Narrenglas	-3	—	ja; SF nötig	1.300 S	112
Neidblende	-3	—	ja; SF nötig	1.100 S	112
Qualkupfer	-3	—	ja; SF nötig	1.000 S	112
Rattengold	+1	—	ja; SF nötig	1.300 S	112
Rauschgold	-2	—	ja; SF nötig	1.400 S	113
Schattenglanz	-2	—	ja; SF nötig	1.200 S	113
Seuchenerz	-2	—	ja; SF nötig	1.000 S	113
Zeitenmessing	-4	—	ja; SF nötig	1.000 S	113
Zitterzinn	-2	—	ja; SF nötig	1.100 S	113
Gestein (Steinbearbeitung)					
Alabaster	-1	ja	—	15 S	140
Basalt	-1	ja	—	10 S	140
Granit	-2	ja	—	20 S	140
Kalkstein	+/-0	ja	—	3 S	140
Lignolith	-2	—	ja	150 S	114
Marmor	-1	ja	—	30 S	140
<i>Anmerkung:</i> hierunter fällt regeltechnisch u. a. Eternenmarmor (+/-0)					
Obsidian	-2	ja	—	100 S	140
Sandstein	+1	ja	—	3 S	140
Schiefer	+1	ja	—	5 S	140

Astralspeicher-Steine (Steinbearbeitung)					
Diamant	-3	ja	ja	150 S	114
<i>Anmerkung:</i> Nur Diamanten ab 30 Karat sind als Astralspeicher nutzbar.					
Karfunkel	+2	—	ja	100/ 1.000/ 4.000 S*	114
<i>Anmerkung:</i> Die angegebenen Preise gelten für Baumdrachen/Höhlendrachen/Kaiserdrachen-Karfunkel. Die Preise für Karfunkel richten sich nach Speicherkraft. Je intelligenter der Drache, desto mächtiger der Karfunkel.					
Kashra-Stein	+1	—	ja	200 S	114
<i>Anmerkung:</i> Kashra-Steine sind extrem seltene Kristallstrukturen, die auf Titaniumerz wachsen und Astralenergie aus der Luft anziehen sowie speichern. Öffentlich bekannt ist nur ein Exemplar in der Akademie zu Festum.					
Sangurit-Kristall	+/-0	—	ja	15 S*	115
<i>Anmerkung:</i> Sangurite sind Kristalle, die in Goldfelsen und Regengebirge vorkommen. Ihre blassrote Farbe schimmert bei Berührung regenbogenfarben auf. Sie unterliegen dem Codex Albyricus, da sie mit Blutmagie assoziiert werden. Nur Sangurite ab 50 Karat sind als Astralspeicher nutzbar.					
Schwarze Perle	-1	—	ja	14 S*	115
<i>Anmerkung:</i> Etwa jede 20. Muschel enthält eine Schwarze Perle. Man sagt sie werden durch den Einfluss der Tiefsee gefärbt. Nur Schwarze Perlen ab 60 Karat sind als Astralspeicher nutzbar.					
Topas	+/-0	—	ja	2 S*	115
<i>Anmerkung:</i> Nur Topasstücke ab 100 Karat sind als Astralspeicher nutzbar.					
Besondere Edelsteine (Steinbearbeitung)					
Bernstein	-1	—	ja	45.000 S	114
<i>Anmerkung:</i> Die Probe auf den belebenden STEIN WANDLE ist um zusätzlich -6 erschwert. Die Praioskirche hat ein Handelsmonopol auf Bernstein. Ihn irgendwo anders zu erwerben, ist illegal. Fundstücke müssen nicht abgegeben werden.					
Gwen-Petryl	-1	—	ja	1.300 S	114
<i>Anmerkung:</i> Die Probe auf den belebenden STEIN WANDLE ist um zusätzlich -2 erschwert. Es ist illegal, Gwen-Petryl-Steine zu behalten, die Faustgröße übersteigen, da diese automatisch als Eigentum der Efferdkirche gelten.					
Gewöhnliche Edelsteine (Steinbearbeitung)					
Achat	+/-0	ja	ja	1,2 S	115
Amethyst	+/-0	ja	ja	0,15 S	115
Aquamarin	+/-0	ja	ja	0,18 S	115
Bergkristall	+/-0	ja	ja	0,2 S	115
Chrysoberyll	+/-0	ja	ja	1,3 S	115
Granat	+/-0	ja	ja	0,8 S	115
Jaspis	+/-0	ja	ja	1,1 S	115
Karneol	+/-0	ja	ja	0,2 S	115
Lapislazuli	+/-0	ja	ja	1,7 S	115
Mondstein	+/-0	ja	ja	1 S	115
Opal	+/-0	ja	ja	2,2 S	115
Onyx	+/-0	ja	ja	0,15 S	115
Rosenquarz	+/-0	ja	ja	1 S	115
Rubin	+/-0	ja	ja	14 S	115
Saphir	+/-0	ja	ja	12 S	115
Schwarzer Topas	+/-0	ja	ja	2 S	115
Smaragd	+/-0	ja	ja	11 S	115
Türkis	+/-0	ja	ja	1,5 S	115

Körperteile (Heilkunde Wunden)					
Fleisch	+2	ja	ja	1 S	115
Haare	+/-0	ja	ja	0,1 S*	115
<i>Anmerkung:</i> Zauberspeicher-Haare kosten 3 S pro Stein.					
Knochen	+1	ja	ja	0,8 S*	115
<i>Anmerkung:</i> Mammuton wird mit etwa 500 S pro Stein gehandelt.					
Naturmaterialien					
Eis (Steinbearbeitung)	-2	ja	—	20 S*	142
<i>Anmerkung:</i> Eis ist teuer, da seine Beschaffung schwer ist. Im Hohen Norden sinkt der Preis für hochwertiges, klares Eis auf 1 S pro Stein.					
Holz (Holzbearbeitung)	+1	ja	ja*	2 S*	142
<i>Anmerkung:</i> hierunter fallen regeltechnisch u. a. Bosparanie (+/-0, 1,5 S), Eisenbaum (-2, 12 S), Geisterbuche (-2, 5 S), Mammutbaum (-2, 10 S). Zur regeltechnisch effektiven Veredlung von Golems eignet sich nur Blutulme (-1, 9 S). Preise für Holz können je nach Art stark variieren. Als Durchschnitt für ausreichend robustes Holz kann der genannte Preis angenommen werden.					
Lehm (Steinbearbeitung)	+3	ja	—	0,5 S	142
Stroh (Holzbearbeitung)	+/-0	ja	—	0,2 S	142
Torf (Steinbearbeitung)	+3	ja	—	3 S	142
Wachs (Holzbearbeitung)	+2	ja	ja	20 S	142
Künstliche Materialien					
Glas (Steinbearbeitung)	+/-0	ja*	—	25 S	142
<i>Anmerkung:</i> Die Herstellung von Glas erfordert ein Berufsgeheimnis (1 AP, Alchimie 8). Glasgolems müssen mit Narrenglas veredelt werden.					
Porzellan (Steinbearbeitung)	+/-0	ja*	—	30 S	142
<i>Anmerkung:</i> Die Herstellung von Porzellan erfordert ein Berufsgeheimnis (1 AP, Alchimie 8).					
Schrott (Steinbearbeitung)	+/-0	ja	—	0,1 S	142
Teig (Lebensmittelbearbeitung)	+1	ja	—	0,3 S	142

Hilfsmittel und Werkzeuge

Hilfsmittel und Werkzeuge für Konstrukteure	Anwendung	Gewicht	Preis
Amboss, klein	Metallbearbeitung	25 Stn	200 S
Amboss, groß	Metallbearbeitung	350 Stn	300 S
Blutegel	Blutentnahme	0,01 Stn	0,3 S
Chirurgische Instrumente	Heilkunde Wunden	1,5 Stn	80 S
Feinmechanikerwerkzeug	Metallbearbeitung, Mechanik	0,5 Stn	100 S
Hammer	Steinbearbeitung	0,5 Stn	3 S
Knochensäge	Holzbearbeitung oder Heilkunde Wunden	0,75 Stn	10 S
Kupferkessel	Alchimie	4 Stn	24 S
Meißel	Steinbearbeitung	0,2 Stn	5,5 S
Reiseamboss	Metallbearbeitung	150 Stn	250 S
Säge	Holzbearbeitung	0,5 Stn	5 S
Schmiedehammer	Metallbearbeitung	1,25 Stn	100 S
Schnitzmesser	Holzbearbeitung	0,25 Stn	10 S
Teigholz	Lebensmittelbearbeitung	0,5 Stn	10 S

Vorschlaghammer	Steinbearbeitung	5 Stn	30 S
Zimmermannskasten	Holzbearbeitung	5 Stn	50 S
Komplettset Fleisch- und Knochenbearbeitungswerkzeug für Golembauer	Heilkunde Wunden, Lebensmittelbearbeitung, Holzbearbeitung	10 Stn	50 S
Komplettset Hexenküche für Homunculusalchimisten	Alchimie, Lebensmittelbearbeitung	50 Stn	1.300 S
Komplettset Holzbearbeitungswerkzeug für Golembauer	Holzbearbeitung	30 Stn	100 S
Komplettset Mechanikerwerkzeug für Automatentüftler	Metallbearbeitung, Mechanik	50 Stn	500 S
Komplettset Metallbearbeitungswerkzeug für Golembauer	Metallbearbeitung	400 Stn	800 S
Komplettset Steinbearbeitungswerkzeug für Golembauer	Steinbearbeitung	150 Stn	400 S

Alchimika

Synärethikon*

Alternativer Name: Legierungsblend

Das legendäre alchemistische Elixier Synärethikon ermöglicht die vollständige Verbindung von zwei beliebigen Stoffen, sodass der Zielstoff alle Eigenschaften beider Ausgangsstoffe vereint. Es wird von Koryphäen der Golemantie zur Fertigung mächtiger Golems verwendet. Die Herstellung und Handhabung des Stoffes erfordert Expertenwissen, das nur wenige besitzen.

Typische Ingredienzien: Gold, Theriak, schwefliger Orazal, Essenz aus Asfaloths Domäne, Orichalcum, Lignolith, Haare von Zwillingen, Eier mit zwei Dottern, genutzter Hochzeitsschmuck

Kosten der Ingredienzienstufe: 200 Silbertaler pro Stufe

Labor: Alchimielabor

Brauschwierigkeit: -6

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 14 AP (Voraussetzung: Alchimie 14)

Besonderheiten: Um im Sinne der Sonderfertigkeit Synärethiker (siehe Seite 106) zur Mehrfachveredelung eines Golems genutzt werden zu können, muss das Synärethikon während der Veredelungsprobe auf

den zu veredelnden Korpus angewendet werden.

Qualitätsstufen:

- 1: Ein Golemkorpus kann je Anwendung Synärethikon ein weiteres Mal veredelt werden. Die Veredelungsprobe ist um -3 erschwert.
- 2: Desgleichen, aber die Veredelungsprobe ist um -2 erschwert.
- 3: Desgleichen, aber die Veredelungsprobe ist um -1 erschwert.
- 4: Desgleichen, aber die Veredelungsprobe ist nicht modifiziert.
- 5: Desgleichen, aber die Veredelungsprobe ist um +1 erleichtert.
- 6: Desgleichen, aber die Veredelungsprobe ist um +2 erleichtert.

*Was genau Synärethikon alles zu erschaffen vermag, ist der Phantasie von Spielleiterin und Gruppe überlassen. Aus Wasser und Feuer mag zum Beispiel eine glühende Flüssigkeit entstehen, die bei Sonneneinstrahlung zu Funkenwölkchen aufsteigt und in der Kälte zu loderndem Eis gefriert. An dieser Stelle wird das Wunder der Alchimie nur in Bezug auf eine praktische Anwendung in der Golemantie beschrieben.



Professionen*

Golembauer (erfahren/kompetent/meisterlich)

Professionspaket



AP-Wert: 380/480/680 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Golembauer / Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Golembauer, Dauerhafte Golems (primitiv), Dauerhafte Golems (einfach), Zaubererweiterung Stein Wandle Längere Wirkungsdauer I+II / Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Golembauer, Dauerhafte Golems (primitiv), Dauerhafte Golems (einfach), Zauberbindung, Zaubererweiterung Stein Wandle Längere Wirkungsdauer I+II

Kampftechniken: Raufen 8/8/8, Stangenwaffen 8/8/12

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 2/2/2, Sinnesschärfe 4/4/4

Gesellschaft: Etikette 2/2/2, Menschenkenntnis 2/2/2, Überreden 3/3/3, Willenskraft 4/7/12

Natur: Orientierung 3/3/3, Pflanzenkunde 2/2/5, Tierkunde 2/2/5, Wildnisleben 2/2/2

Wissen: Geschichtswissen 4/4/8, Götter & Kulte 4/4/8, Magiekunde 6/10/12, Rechnen 6/6/6, Rechtskunde 3/3/3, Sagen & Legenden 3/3/8, Sphärenkunde 4/4/8, Sternkunde 2/2/10

Handwerk: Alchimie 4/4/10, Heilkunde Gift 2/2/2, Malen & Zeichen 4/4/4, Holzbearbeitung 8/12/12, Metallbearbeitung 8/12/12, Steinbearbeitung 8/12/12

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Lockruf, Signatur; Arcanovi 5/5/10, Blitz dich find 4/6/6, Flim Flam 2/2/6, Hartes Schmelze 6/8/12, Motoricus 7/10/12, Stein Wandle 8/12/14, Weiches erstarre 6/8/12

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen II (Lehrmeisterin)

Ungeeignete Vorteile: Waffenbegabung

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Niedrige Seelenkraft

Automatentüftler (erfahren/kompetent/meisterlich)

Professionspaket

AP-Wert: 240/340/540 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Intuitiver Zauberer) (50 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Mechanik, Automatentüftler, Magischer Meisterkonstrukteur / Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Mechanik, Automatentüftler, Magischer Meisterkonstrukteur, Mechanopathische Automaten, Zaubererweiterung Animatio Schlauer Gegenstand / Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Mechanik, Magischer Meisterkonstrukteur, Mechanopathische Automaten, Niederhöllischer Schmied, Zauberbindung, Zaubererweiterung Animatio Schlauer Gegenstand

Kampftechniken: Hieb Waffen 8/10/10, Raufen 7/9/9

Talente:

Körper: Kraftakt 3/3/3, Selbstbeherrschung 3/3/5, Sinnesschärfe 4/4/8

Gesellschaft: Menschenkenntnis 2/2/2, Willenskraft 5/5/10

Natur: Orientierung 2/2/2

Wissen: Geographie 2/2/2, Geschichtswissen 4/8/8, Götter & Kulte 3/3/3, Mechanik 8*/12/14, Rechnen 8/12/14, Rechtskunde 3/3/3, Sagen & Legenden 4/4/4, Sternkunde 2/2/9

Handwerk: Alchimie 4/4/12, Holzbearbeitung 3/3/8, Metallverarbeitung 8/12/14, Schlösser knacken 2/2/11, Stoffbearbeitung 2/2/5

Zauber: Animatio 8/12/16

Empfohlene Vorteile: Begabung (Mechanik), Herausragender Sinn, Hitzeresistenz, Zeitgefühl

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit)

Ungeeignete Vorteile: Herausragende Kampftechnik, Waffenbegabung

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Farbenblind, Hitzeempfindlich, Unfähig (Mechanik)

*) Bitte beachte, dass für die Sonderfertigkeit *Automatentüftler* ein FW in *Mechanik* von 10 notwendig ist. Der Wert ist hier nur auf 8 gesetzt, um nicht durch einen Bonus eines Kulturpakets einen Wert von höher als 10 zu erhalten. Steigere einfach mit AP die fehlenden Punkte auf das Talent, wenn dein Held weniger als 10 darin aufweist.

*Beachte, dass Professionen des Erfahrungsgrades meisterlich über so hohe FW verfügen, dass du eventuell die AP-Kosten der Kulturpakete anpassen musst.

*Es sei denn, er beherrscht die SF *Magischer Meisterkonstrukteur* (siehe Seite 147)

Homunculusalchimist (erfahren/ kompetent/meisterlich)

Professionspaket

AP-Wert: 225/325/525 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Intuitiver Zauberer)

Sonderfertigkeiten: Homunculusbindung / Homunculusbindung, Rezept: Homunculus / Homunculusbindung, Rezept: Homunculus, Zauberbinding

Kampftechniken je nach Homunculusart:

- ☛ **Alrauniger Homunculus:** Raufen 8/10/13
- ☛ **Salamandrischer Homunculus:** Raufen 8/8/10
- ☛ **Homunculuschündchen:** Raufen 10/12/14
- ☛ **Homunculus Lemmini:** Raufen 8/8/8
- ☛ **Flatter-Homunculus:** Raufen 8/10/12

Talente je nach Homunculusart:

- ☛ **Alrauniger Homunculus:**
Körper: Selbstbeherrschung 4/5/5, Sinnesschärfe 3/4/13, Verbergen 5/8/12
Gesellschaft: Einschüchtern 4/6/13, Willenskraft 5/10/14
Natur: Pflanzenkunde 8/10/14
Wissen: Magiekunde 8/10/10, Rechnen 5/6/10
Handwerk: Alchimie 8*/12/15, Heilkunde Gift 6/6/13, Lebensmittelbearbeitung 3/8/12, Malen & Zeichnen 3/8/12
- ☛ **Salamandrischer Homunculus:**
Körper: Selbstbeherrschung 2/5/10, Sinnesschärfe 6/8/12, Verbergen 5/6/12
Gesellschaft: Einschüchtern 2/4/10, Willenskraft 4/4/10
Natur: Fischen & Angeln 6/10/12, Pflanzenkunde 6/10/14, Tierkunde 6/10/14
Wissen: Magiekunde 7/12/14
Handwerk: Alchimie 8*/12/14, Heilkunde Gift 6/9/11
- ☛ **Homunculuschündchen:**
Körper: Selbstbeherrschung 5/7/10, Sinnesschärfe 4/6/10, Verbergen 3/7/10
Gesellschaft: Einschüchtern 5/6/14, Etikette 3/6/11, Menschenkenntnis 4/9/12, Willenskraft 4/5/12
Natur: Fährtensuchen 5/8/14
Wissen: Magiekunde 7/7/10
Handwerk: Alchimie 8*/12/14, Heilkunde Seele 5/5/9, Lebensmittelbearbeitung 3/3/8

☛ **Homunculus Lemmini:**

Körper: Gaukeleien 5/10/12, Selbstbeherrschung 5/5/10, Sinnesschärfe 3/7/12, Verbergen 5/8/12

Gesellschaft: Einschüchtern 1/3/10, Überreden 4/5/12, Willenskraft 3/5/8

Natur: Fährtensuchen 3/3/6

Wissen: Magiekunde 7/12/15, Mechanik 4/4/10, Rechnen 4/4/7

Handwerk: Alchimie 8*/12/13, Heilkunde Wunden 5/6/10, Lebensmittelbearbeitung 4/8/12

☛ **Flatter-Homunculus:**

Körper: Selbstbeherrschung 4/4/11, Sinnesschärfe 7/9/12, Verbergen 4/8/13

Gesellschaft: Einschüchtern 2/7/12, Willenskraft 4/6/14

Natur: Orientierung 7/8/11

Wissen: Götter & Kulte 5/8/12, Magiekunde 8/12/14, Sagen & Legenden 4/4/12, Sphärenkunde 5/8/10

Handwerk: Alchimie 8*/12/14

Zauber: Axxeleratus 4/4/4, Balsam Salabunde 4/4/4, Odem Arcanum 4/4/4

Empfohlene Vorteile: Giftresistenz, Immunität gegen Gift, Immunität gegen Krankheit, Krankheitsresistenz, Zeitgefühl

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Autoritätsglaube, Geiz, Goldgier)

Ungeeignete Vorteile: Adel, Angenehmer Geruch, Waffenbegabung

Ungeeignete Nachteile: Angst vor Feuer, Arm, Blind, Bluttausch, Eingeschränkter Sinn (Geruch & Geschmackssinn), Farbenblind, Giftanfällig, Krankheitsanfällig

*) Ein *erfahrener* Homunculusalchimist erfüllt mit einem *Alchimie*-FW von 8 noch nicht die Voraussetzung für ein Homunculus-Rezept. In dieser Phase ist er noch auf der Suche nach einem entsprechenden Rezept. Alternativ ignorierst du das Maximum von FW 10 für *erfahrene* Helden und steigert seinen *Alchimie*-FW auf 12 und gibst ihm ein Rezept. Die Professionskosten steigen dann um 32 AP.

Die Tradition (intuitive Zauberer) als Sonderfertigkeit

☛ Ein Zauber der Tradition intuitiver Zauberer erfordert Sicht auf das Ziel, allerdings keine Geste oder Formel.

☛ Intuitive Zauberer können maximal 3 Zaubersprüche erlernen (keine Rituale **).

Diese Zaubersprüche können aus jeder Tradition stammen oder allgemein sein, aber sie dürfen keinen Steigerungsfaktor von mehr als B aufweisen. Ein einziger Zauber darf der Kategorie C entstammen. Diese Zauber gelten für sie dann als Zaubersprüche ihrer eigenen Tradition. Die Meisterin hat das letzte Wort darüber, ob ein intuitiver Zauberer einen bestimmten Spruch wählen darf. Zaubertricks sind von dieser Begrenzung ausgeschlossen.

☛ Intuitive Zauberer können keine Zaubermodifikationen durchführen.

☛ Intuitive Zauberer können keine weiteren magischen Traditionen erlernen, und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition des intuitiven Zauberers aneignen.

☛ Intuitive Zauberer können maximal 25 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil Zauberer) stecken und maximal 25 AP durch magische Nachteile gewinnen, statt der jeweils üblichen 50 AP (siehe **Regelwerk** Seite 162).

☛ Intuitive Zauberer verfügen über keine Leiteigenschaft. Das bedeutet auch, dass sie keinen Bonus auf ihren AsP-Vorrat erhalten und sich keine weiteren AsP dazukaufen können. Spielst du mit den entsprechenden Fokusregeln, dürfen intuitive Zauberer Zaubererweiterungen erlernen.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 50 Abenteurpunkte

Sonderfertigkeiten der Homunculi

Die folgenden Sonderfertigkeiten sind vordergründig zum Ausgestalten von Homunculi in diesem Band enthalten. Da Homunculi jedoch die Eigenschaften ihrer Erschaffer nachahmen, ist es ebenso passend, sie zur Charakterisierung von Homunculusalchimisten zu nutzen.

Fleischwunde

Ein Schlag, ein Schrei, und schon liegt ein Abenteurer am Boden. Doch unter zertrümmerter Rüstung und Blut zeigt sich: Es ist nicht so schlimm, eine Fleischwunde, nicht viel mehr als ein Kratzer.

Regel: Erleidet ein Homunculus Schaden, beispielsweise im Kampf, durch einen Zauber oder einen Sturz, kann er einen Schip ausgeben, um den durch diesen Effekt erzeugten Schaden einmalig um 1W6+2 SP zu senken. Der Homunculus muss abwarten, bis die SP feststehen, bevor er diese Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit einsetzt, denn er darf sie nur einsetzen, wenn der Schaden ihn *Handlungsunfähig* machen oder er dadurch 0 oder weniger LeP besitzen würde.

Voraussetzung: keine (für Homunculi gelten keine Voraussetzungen)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Gift melken (Land- und Lufttiere)

Nicht jeder Aventurier kennt sich mit der Gewinnung von Skorpion- und Schlangengiften oder gar dem Abzapfen von Mantikorgift aus. Man benötigt die Kenntnis des richtigen Umgangs mit dem Tier und des Melkvorgangs.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit erlangt der Homunculus die Kenntnisse, um aus giftigen Tieren und Ungeheuern das Gift zu extrahieren. Die Gewinnung einiger Gifte aus bestimmten Wesen ist jedoch ein komplexer Vorgang, sodass der Homunculus dafür zusätzlich das entsprechende Berufsgeheimnis braucht. *Gift melken (Land- und Lufttiere)* ist ein Einsatzgebiet des Talents *Tierkunde*.

Voraussetzungen: Tierkunde 8, Heilkunde Gift 4 (für Homunculi gelten keine Voraussetzungen)

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Gift melken (Wassertiere)

Die Meere und Ozeane Aventuriens sind voller Leben. Einige Fische und andere Wasserlebewesen sind giftig und können somit zu einer tödlichen Gefahr werden. Doch das Gift lässt sich auch sammeln, damit man es weiterverarbeiten kann.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit erlangt der Homunculus die Kenntnisse, um aus giftigen Wassertieren und Seeungeheuern das Gift zu extrahieren. Die Gewinnung einiger Gifte aus bestimmten Wesen ist jedoch ein komplexer Vorgang, sodass der Homunculus

dafür zusätzlich das entsprechende Berufsgeheimnis braucht. *Gift melken (Wassertiere)* ist ein Einsatzgebiet des Talents *Fischen & Angeln*.

Voraussetzungen: Fischen & Angeln 8, Heilkunde Gift 4 (für Homunculi gelten keine Voraussetzungen)

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Letzte Reserve

Um seine letzten Reserven zu aktivieren, benötigt ein Held Kraft und Ausdauer – und manchmal auch die Macht des Schicksals.

Regel: Setzt der Homunculus 1 Schip ein, so kann er den Status *Handlungsunfähig* für 5 KR ignorieren, sofern der Status aus niedriger Lebensenergie oder den Zuständen *Betäubung* oder *Schmerz* resultiert. Die Zustandsstufen dürfen jedoch keine übernatürliche Ursache haben (z. B. Magie oder Götterwirken). Er kann mehr als nur 1 Schip ausgeben, um den Zeitraum zu verlängern. Dies kann er entscheiden, wenn die 5 KR abgelaufen sind. Eine Verlängerung von 5 KR kostet erneut 1 Schip. Die Wirkung der Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit endet am Ende der jeweils 5. KR.

Voraussetzungen: keine (für Homunculi gelten keine Voraussetzungen)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Prophezeiung

Mittels eines Inrahsets oder dem Werfen von Knochen, kann ein Held einer anderen Person eine Prophezeiung aussprechen und sie dadurch leiten.

Regel: Ein Homunculus mit dieser Sonderfertigkeit kann einem anderen Abenteurer Karten legen, aus dem Teesatz lesen oder auf andere Weise die Zukunft deuten. Dies ist nur einmal bei einem Helden während eines Abenteuers erlaubt und kostet einen Schip. Weitere Anwendungen von Prophezeiung bei diesem Abenteurer innerhalb dieser Frist haben keine Auswirkungen. Der Held, an den die Prophezeiung gerichtet ist, bezahlt nach dem nächsten Einsatz von *Neu Würfeln*, *Schadenswurf wiederholen* oder *Verteidigung* keinen Schip. Die Wirkung der Prophezeiung hält bis zum Ende des aktuellen Abenteuers an.

Voraussetzungen: keine (für Homunculi gelten keine Voraussetzungen)

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Schicksalsmacht

Manchmal ist ein einzelner Moment im Leben eines Abenteurers so wichtig, dass er alle höheren Mächte darum bittet, ihm beizustehen.

Regel: Wer über Schicksalsmacht verfügt, kann nicht nur eine Anwendung von Schicksalspunkten bei einer

Probe unterstützen, sondern beliebig viele Schips einsetzen und Anwendungen kombinieren (siehe **Regelwerk** Seite 29).

Voraussetzungen: keine (für Homunculi gelten keine Voraussetzungen)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Unverstellter Blick

Es kann hin und wieder wichtig sein, sich nicht durch Illusionen täuschen zu lassen oder frühzeitig Unsichtbare zu bemerken. Durch diese Sonderfertigkeit ist der Abenteurer darin geschult.

Regel: Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, kann nicht so leicht durch Illusions- oder Unsichtbarkeitsmagie getäuscht werden. Proben auf *Sinnesschärfe* (*Suchen oder Wahrnehmen*), um einen Zauber mit dem Merkmal Illusion zu durchschauen, sind um +1 erleichtert. Auch gegenüber unsichtbaren Wesen oder Personen mit dem Status *Unsichtbar* ist eine Probe auf *Sinnesschärfe* um +1 erleichtert.

Voraussetzung: passender Zauberstil (siehe **Aventurische Magie II**, Seite 84) (für Homunculi gelten keine Voraussetzungen)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Sonderfertigkeiten für Golembauer, Homunculusalchimisten und Automatentüftler

Bastler

Ein Bastler ist ein Erfinder, der durch Ausprobieren immer neue Wege entdeckt, seine Erfindungen zu verbessern bzw. sie schneller herzustellen.

Regel: Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, der kann das Intervall einer Herstellungsprobe für mechanische Konstruktionen um 25 % verkürzen. Außerdem erhöhen sich die Strukturpunkte für gewöhnliche Gegenstände und mechanische Konstruktionen, die er herstellt, um 10 % im Verhältnis zu den Listenwerten.

Voraussetzungen: Mechanik 4, um die SF für die Konstruktion von Automaten zu nutzen ist die SF *Automatentüftler* (siehe Seite 132) Voraussetzung

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Konstrukt simulacrum

Manchen Zauberern gelingt es, ein Konstrukt zu erschaffen, an das sie wortwörtlich ihre Seele hängen. So kann in seltensten Fällen ein Konstrukt simulacrum entstehen, das anstelle seines Schöpfers stirbt, wenn ihm etwas zustößt, ihm jedoch ebenso Schmerzen verursacht, wenn es selbst beschädigt wird.

Regel: Die Lebenskraft des Zauberers wird zeitweise mit einem Konstrukt (Golem, Homunculus, Automat) verknüpft. Das hierfür notwendige dämonische Ritual dauert 7 Stunden und kann nicht rückgängig gemacht werden. Der Zauberer kann danach einmalig seinen Tod verhindern, indem er den erlittenen Schaden auf sein Konstrukt simulacrum umleitet, welches dann statt seiner irreparabel zerstört wird. Dies geschieht automatisch und einmalig, wenn die LeP des Zauberers auf 0 oder niedriger sinken. Es bleiben keine wiederverwertbaren Materialien des Konstruktes zurück. Wenn der Körper des Zauberers vollständig zerstört wird (z. B. durch Sturz in einen Lavasee, Säurebad), er innerhalb einer KR mehr SP erleidet, als seine LE und seine KO zusammen betragen (also sein negativer KO-Wert

unterschritten wird), oder das Konstrukt simulacrum vorher zerstört wird (LeP oder StruPu auf 0), stirbt der Zauberer trotz Konstrukt simulacrum immer noch. Kehrseite der Verbindung zwischen Zauberer und Konstrukt simulacrum ist, dass jede Stufe *Schmerz*, die das Konstrukt durch den Stand von 3/4 LeP, 2/4 LeP, 1/4 LeP und unter 5 LeP erhalten würde, ebenso beim Zauberer verursacht wird. Er und das Konstrukt erleiden in diesem Fall selbst dann Schmerzstufen, wenn einer oder beide regeltechnisch dagegen immun wären. Keine andere Regel kann dies verhindern.

Ein Zauberer kann kein weiteres Konstrukt simulacrum erschaffen, während das vorherige noch aktiv ist. Das Erschaffen eines Konstrukt simulacrums kostet 1/10 pAsP der maximalen AsP des Zauberers.

Voraussetzung: Vorteil Zauberer, Magiekunde 10, Ritual Stein wandle 12 (für Golems), Alchimie 12 (für Homunculi), Ritual Animatio 12 (für Automaten)

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Magischer Meisterkonstrukteur

Es gibt magische Meisterkonstrukteure, die dank ihres vollendeten Fachwissens die Grenzen ihrer eigenen Tradition überwunden haben. Sie sind in der Lage, ihre Werke arkan zu beleben und auf diese Weise Golems und Automaten zu erschaffen.

Regel: Ein Zauberer, der über diese Sonderfertigkeit verfügt, kann die Rituale STEIN WANDLE und ANIMATIO nutzen, selbst, wenn seine Tradition dies eigentlich verbietet. Der Held kann zudem Zaubererweiterungen für beide Rituale benutzen und auch ohne Merkmalskenntnis einen FW von 18 erreichen.

Er kann jedoch nur Golems aus Materialien erschaffen, für die er die entsprechenden Handwerkstalente gemeistert hat. Für eine **Übersicht der Materialien** und ihre zugehörigen Handwerkstalente siehe ab Seite 139. Für Automaten sind die Sonderfertigkeit Automatentüftler (siehe Seite 132) sowie

Expertise in *Metallbearbeitung* (*Automatenkonstruktion*) Voraussetzung.

Voraussetzung: Vorteil Zauberer, Magiekunde 10, Handwerkstalent des jeweiligen Golemmaterials 10 bzw. Metallbearbeitung (*Automatenkonstruktion*) 10 für Automaten

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Mechanopathische Automaten

Manche magiebegabten Mechaniker entwickeln eine übersinnliche Verbindung zu ihren Meisterwerken. Meist hat der Konstrukteur die Kontrolle, in Einzelfällen entwickelt das Konstrukt jedoch ein Eigenleben.

Regel: Der Mechaniker kann sich bei der Herstellung eines Automaten dazu entscheiden, eine zusätzliche Erschwernis von -4 auf sich zu nehmen, um einen mechanopathischen Automaten zu erschaffen. Ein solcher Automat kann sich mit einer gelungenen Probe auf *Überreden* gegen die *Willenskraft* (*Überreden widerstehen*) eines Zauberers, der den Automaten mindestens 5 Sekunden oder 2 Aktionen lang berührt, an dessen Astralenergie aufladen. Die Eigenschaften des Automaten werden bei seiner Herstellung bestimmt und berechnen sich nach folgender Formel: je $10 + QS/2$; FW ist die QS.

Nach der Vergleichsprobe werden die QS des Zauberers von der QS des Automaten abgezogen. Pro übrigbleibender QS entzieht der Automat bis zu 2 AsP. Für jede 2 AsP, die der Automat auf diese Weise entzieht, kann er seinen profanen Aufziehmechanismus einmal selbstständig betätigen. Gelingt es ihm, 4+ QS übrigzubehalten, so aktiviert sich stattdessen eine magische Aufladung, die so funktioniert wie der ANIMATIO (siehe Seite 132). Der Zauberer versteht

nur mit einer gelungenen Probe auf *Magiekunde* -1, was geschehen ist.

Voraussetzungen: Zauberer, Animatio 12, Zaubererweiterung *Schlauer Gegenstand* (siehe Seite 132), Mechanik 12

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Zauberbindung

Manche Zauberer sind ihren animierten Konstrukten so verbunden, dass sie intuitiv Zauber an sie binden können, als seien sie Teil ihres eigenen Körpers.

Regel: Ein Zauberer, der über diese Sonderfertigkeit verfügt, kann 1 Zauberspruch (max. Steigerungsfaktor C, kein Merkmal Heilung oder Sphären) an je 1 animiertes Konstrukt (Golem, Homunculus oder Automat) binden. Es können keine Rituale gebunden werden. Zauber mit der Wirkungsdauer aufrechterhaltend müssen bei Bindung des Zaubers auf einen Wirkungszeitraum festgelegt werden. Die Bindung des Zaubers dauert 5 Minuten und erfolgt durch Berührung des Zauberers, während die Zauberprobe vom Zauberer abgelegt wird. Die Zauberprobe ist um -1 erschwert, und die Bindung des Zaubers kostet pauschal 1 permanenten AsP zusätzlich zu den normalen Kosten des Zaubers. Der Zauber kann einmalig ausgelöst werden, indem der Zauberer oder das animierte Konstrukt ein vorher festgelegtes Wort ausspricht. Alternativ kann das animierte Konstrukt eine vorher festgelegte Geste ausführen, um den Zauber zu aktivieren. Sobald er aktiviert ist, tritt die Wirkung ein, als wäre der Zauber gerade gesprochen worden.

Voraussetzung: Vorteil Zauberer, Magiekunde 8, Ritual Stein wandle 12 (für Golems), Alchimie 12 (für Homunculi), Ritual Animatio 12 (für Automaten)

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Kampfsonderfertigkeiten der Golems

Angriff auf ungeschützte Stellen

(Spezialmanöver)

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann eine Attacke gegen eine ungeschützte Körperstelle erfolgen.

Regel: Wenn die AT des Wesens gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt, darf Rüstungsschutz, der durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, ignoriert werden. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Magischer, karmaler oder natürlicher Rüstungsschutz kann auf diese Weise nicht umgangen werden und schützt weiterhin. Die Attacke ist um -2 erschwert.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Flugangriff (Spezialmanöver)

Fliegende Wesen greifen Landbewohner aus der Luft an, was ihren Angriffen eine besondere Wucht verleiht. Nach einem solchen Angriff sind sie zudem nur schwer zu treffen.

Regel: Ist der Flugangriff erfolgreich, steigen die TP um 2. Das Manöver Flugangriff kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anflugstrecke von mindestens 8 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Misslingt der Flugangriff, darf der Verteidiger einen Passierschlag ausführen. Sollte der Flugangriff gelungen sein, so ist eine Attacke gegen das Flugwesen durch den Angegriffenen in dieser KR um -6 erschwert, da das Wesen am Gegner vorbeifliegt. Am Ende der KR hat sich das Flugwesen, wenn es dies will, bis zu GS/2 Schritt von seinem Opfer entfernt, unabhängig davon, ob es mit dem Flugangriff

getroffen hat oder nicht. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver Finte kombiniert werden. Die Attacke ist um -2 erschwert.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Trampeln (Spezialmanöver)

Große Tiere und Ungeheuer versuchen oftmals, kleinere Gegner einfach zu zertrampeln. Dabei gehen sie das Risiko ein, selbst verletzt zu werden, aber ein solcher Angriff kann auch schnell das Ende des Gegners bedeuten, da er mehr Schaden verursacht als üblich.

Regel: Nur Wesen, die im Vergleich zum Gegner eine höhere Größenkategorie aufweisen, können einen Trampel-Angriff durchführen. Ausschließlich Gegner mit dem Status *Liegend* oder Wesen, deren Größenkategorie kleiner ist als die des angreifenden Wesens, können zertrampelt werden. Der Angreifer kann eine Trampel-Attacke durchführen. Hierdurch erleidet er jedoch einen zusätzlichen Abzug von 2 Punkten auf seine Verteidigung in der laufenden KR.

Erschwernis: 0

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Überrennen (Spezialmanöver)

Eines der einfachsten Mittel, einen Gegner anzugreifen und viel Schaden zu verursachen, ist das Überrennen. Die Kreatur versucht in diesem Fall einfach, eine Art Sturmangriff auszuführen, der aber nicht beim Helden endet. Das Wesen stürmt einfach weiter, selbst wenn es den Helden erwischt hat.

Regel: Das Manöver Überrennen kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anlaufstrecke von mindestens 8 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Dieser Angriff kann regulär abgewehrt werden. Sollte das Überrennen misslingen, erhält der Verteidiger Gelegenheit für einen

Passierschlag, dieser ist aber zusätzlich um 4 erschwert. Ist das Überrennen-Manöver erfolgreich, so ist eine Attacke gegen das Wesen durch den Angegriffenen in dieser KR um 2 erschwert. Am Ende der KR ist das Wesen, wenn es dies will, bis zu GS/2 Schritt von seinem Opfer entfernt, unabhängig davon, ob es mit dem Angriff getroffen hat oder nicht. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver Finte kombiniert werden.

Erschwernis: 0

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Verbeißen (Spezialmanöver)* ○

Manche Wesen verbeißen sich regelrecht in ihren Gegner. Dies führt dazu, dass sich das Opfer kaum noch bewegen kann und es durch das Beißen starken Blutverlust erleidet.

Regel: Das Wesen führt einen Biss-Angriff aus. Kann der gelungene Angriff nicht verteidigt werden, so hat sich die Kreatur festgebissen. In den nachfolgenden KR gelingt die Biss-Attacke des Wesens automatisch, ohne dass die Meisterin würfeln muss. Jede weitere KR richtet der Verbeißen-Angriff +1 TP an (in der 1. KR noch keinen zusätzlichen TP, in der 2. KR +1 TP, in der 3. KR +2 TP usw.). Die TP werden wie üblich ausgewürfelt. Der Gegner erhält den Status *Fixiert*, es sei denn, bei der Kreaturenbeschreibung steht extra dabei, dass der Status entfällt. Die Verteidigung des Angreifers sinkt, während er durch den Biss am Gegner hängt, auf 0. Das Wesen kann am Ende einer KR entscheiden loszulassen (was 1 freie Aktion kostet). Dieser Angriff ist um -2 erschwert.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

*Die Spielleiterin muss bei diesem Manöver die Situation abwägen. Nicht jedes Wesen beißt sich dauerhaft fest oder fixiert den Helden.

Zauber

Dunkelheit

Diese Magie erzeugt einen Bereich voller Dunkelheit. Nur der Zauberer selbst kann sehen, als wäre sie nicht vorhanden.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Um den Zaubern den herum bildet sich eine Kugel aus Dunkelheit mit einem Durchmesser von QS x 2 Schritt. Pro QS verschlechtern sich die Sichtverhältnisse um 1 Stufe. Weder natürliche noch übernatürliche Lichtquellen können diese Dunkelheit erhellern. Für den Zaubern den werden die Sichtverhältnisse durch den Zauber nicht erschwert, bestehende Sichtmodifikatoren gelten allerdings weiterhin. Der Zaubern den muss vor dem Wirken des Zaubers

entscheiden, ob die Zone der Dunkelheit an Ort und Stelle verbleiben oder sich mit ihm als Zentrum bewegen soll.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 8 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Gildenmagier, Scharlatane

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

● **Großer Radius (FW 8, 2 AP):** Der Radius beträgt QS x 3 Schritt.

- ☛ **Angsteinflößende Dunkelheit** (FW 12, 4 AP): Die Dunkelheit ist so furchteinflößend, dass alle Lebewesen in der Zone eine Probe auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) ablegen müssen, um nicht 1 Stufe Furcht zu erleiden.

Caldofrigo

Mit dem Caldofrigo ist es möglich, die Temperatur eines Objektes zu ändern. Dadurch kann ein Zauberer einen Gegenstand extrem heiß werden lassen oder seine Temperatur sogar bis unter den Gefrierpunkt absenken.

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Mittels Caldofrigo kann die Temperatur eines maximal truhengroßen Objektes verändert werden. Es kann abgekühlt oder erwärmt werden, und zwar in einem Spielraum von +/-100 Grad Celsius der Ausgangstemperatur. Der Zauberer muss hierzu die gewünschte Gradzahl festlegen und kann nicht beliebig während der Wirkungsdauer die Temperatur ändern. Sollte ein Held mit einem Gegenstand in Berührung kommen, der extrem heiß ist (oder kalt; dabei einfach analog dieselben Regeln verwenden), gelten die Regeln für *brennende* Personen (siehe **Regelwerk** Seite 341). Nach dem Ende der Wirkungsdauer nimmt das Objekt wieder seine ursprüngliche Temperatur an. Durch große Temperaturänderungen entsteht bei den meisten Objekten ein Schaden von 1W6 Strukturpunkten. Ab wann dies der Fall ist, entscheidet die Meisterin.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 Minuten

Zielkategorie: Objekt (profane Objekte bis zur Größe einer Truhe)

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- ☛ **Höhere/Niedrigere Temperatur 1** (FW 8, 2 AP): Die Temperatur kann um bis zu 200 Grad verändert werden. Der Schaden für Gegenstände steigt auf 2W6 Strukturpunkte.
- ☛ **Höhere/Niedrigere Temperatur 2** (FW 12, 4 AP): Die Temperatur kann um bis zu 500 Grad verändert werden. Der Schaden für Gegenstände steigt auf 3W6 Strukturpunkte. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Höhere/Niedrigere Temperatur 1*.
- ☛ **Höhere/Niedrigere Temperatur 3** (FW 16, 6 AP): Die Temperatur kann um bis zu 1.000 Grad geändert werden. Der Schaden für Gegenstände steigt auf 4W6 Strukturpunkte. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Höhere/Niedrigere Temperatur*.

Favilludo

Der Spruch erschafft einen prächtigen Funkenregen, der eine Person oder einen Gegenstand umspielt. Für

viele Bühnenzauberer stellt er den ersten erlernten Zauber dar, ist er doch leicht zu wirken, einfach zu meistern und schindet viel Eindruck.

Probe: IN/FF/CH

Wirkung: Das Ziel des Zaubers wird von einem Schwarm tanzender Funken umgeben. Ihre Farbe kann dabei beliebig gewählt werden. Alle Angriffe gegen den Zauberer sind um -1 erschwert. Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite 259.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Kampfrunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Scharlatane

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- ☛ **Kerzenschein** (FW 8, 1 AP): Der Schein ist so hell wie eine Kerze, sodass der Zauberer als Lichtquelle zählt.
- ☛ **Heiße Aura** (FW 12, 2 AP): Der Schein verursacht bei Gegnern, die Nahkampfangriffe gegen den Verzauberten richten, bei 1 auf 1W6 jeweils 1 SP.
- ☛ **Reichweite Berührung** (FW 16, 3 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Frigisphaero

In der Hand des Zaubernenden entsteht ein Eisball, der mit großer Geschwindigkeit zu seinem Ziel fliegt und dort explodiert.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Aus den Händen des Zaubernenden schießt ein Eisball, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das Treffen des Eisballs ist in der Zauberdauer inbegriffen, der Magier muss also keine zusätzliche Aktion aufwenden. Der Eisball explodiert, wenn er sein Ziel oder auf ein großes, festes Hindernis trifft (z. B. eine Wand oder einen Schild). Verlässt der Eisball die Reichweite, ohne ein Ziel zu treffen, so löst er sich auf. Auch die Gefährten des Zaubers können von dem Eisball getroffen werden, wenn er explodiert. Der Radius der Explosion beträgt 5 Schritt. Der Schaden beträgt 1 Schritt um das Zentrum der Explosion herum 2W6+(QS x 2) Trefferpunkte (auch gegen leblose Objekte als Strukturschaden). Pro Schritt Entfernung von diesem Bereich verringert sich der Schaden um 3 TP. Der Eisball trifft automatisch, wenn man ihm nicht aktiv zu entgehen versucht. Um dem Eisball zu entgehen, muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit weg vom Zentrum der Explosion bewegt. *○.....

*Gegner steht kein Passierschlag zu, da sie selbst zu überrascht sind. Ausnahme sind Wesen, die gegen die Auswirkungen von Eischaden immun sind, diese können einen Passierschlag ausführen.

Trifft der Eisball sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Alle getroffenen Ziele erhalten außerdem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe des Zustands *Paralyse*.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Geoden

Steigerungsfaktor: D

Ignisphaero

In der Hand des Zaubernenden entsteht ein Feuerball, der mit großer Geschwindigkeit zu seinem Ziel fliegt und dort explodiert.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Aus den Händen des Zaubernenden schießt ein Feuerball, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Treffer des Feuerballs erfolgt am Ende der Zauberdauer, der Magier muss keine zusätzliche Aktion dafür aufwenden. Der Feuerball explodiert, wenn er auf sein Ziel oder ein großes, festes Hindernis trifft (z. B. eine Wand oder einen Schild). Verlässt der Feuerball die Reichweite, ohne ein Ziel zu treffen, so löst er sich auf. Auch die Gefährten des Zaubers können von dem Feuerball getroffen werden, wenn er explodiert. Der Radius der Explosion beträgt 5 Schritt. Der Schaden beträgt 1 Schritt um das Zentrum der Explosion herum $2W6 + (QS \times 3)$ Trefferpunkte und wirkt auch gegen leblose Objekte als Strukturschaden. Pro Schritt Entfernung von diesem Bereich verringert sich der Schaden um jeweils 3 TP. Der Feuerball trifft automatisch, wenn man ihm nicht aktiv zu entgehen versucht. Dazu muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit

• vom Zentrum der Explosion entfernt.*

*Weiteren Gegnern steht nach dieser Bewegung kein Passierschlag gegen den verteidigenden Helden zu, da sie selbst ganz andere Probleme bei einem explodierenden Feuerball haben. Ausgenommen von dieser Regelung sind Wesen, die gegen die Auswirkungen von Feuer immun sind, diese können einen Passierschlag ausführen.

Trifft der Feuerball sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Entflammbare Ziele fangen bei 1-3 auf 1W6 Feuer. Handelt es sich dabei um Kleidung, erhält der Träger den Status *Brennend* auf kleiner Fläche.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: D

Incendio

Der Incendio entzündet ein Lebewesen.

Probe: KL/CH/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Incendio lässt das ausgewählte Lebewesen in Flammen aufgehen.

QS 1: 1W6 TP

QS 2: 1W6+2 TP

QS 3: 1W6+2 TP, *Brennend* auf kleiner Fläche

QS 4: 1W6+4 TP, *Brennend* auf kleiner Fläche

QS 5: 1W6+6 TP, *Brennend* auf kleiner Fläche

QS 6: 1W6+6 TP, *Brennend* auf großer Fläche

Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch. Der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Gildenmagier, Scharlatane

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

• *Zielkategorie Objekt* (FW 8, 2 AP): Der Zauber ist auch gegen Objekte einsetzbar. Sie erleiden Schaden ohne den Status *Brennend* zu erhalten. Entflammbare Gegenstände können aber Feuer fangen.

• *Erhöhter Schaden* (FW 12, 4 AP): Der Zauber verursacht zum üblichen Schaden +1 TP.

Planastrale

Der Planastrale erlaubt es, in den Limbus hinüberzutreten oder aus diesem zu entkommen.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Zauber öffnet ein bis zu 3 Schritt durchmessendes Tor in den angrenzenden Limbus, das von beiden Seiten aus durchquert werden kann. Befindet sich der Zauberer im Limbus, wird stattdessen ein Tor in die angrenzende Dritte Sphäre geöffnet.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

• *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Kampfrunden.

• *Globulentore* (FW 12, 8 AP): Statt in den Limbus, öffnet sich ein Tor in eine vom Zauberer benannte Globule. Nach Meisterentscheid kann es Globulen geben, zu denen sich kein Tor öffnen lässt.

Stillstand

Der Spruch verwandelt Luft in ein zähes, fast schon dickflüssiges Medium, das jegliche Bewegung erschwert.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs benennen, um den herum sich die Zone kugelförmig mit einem Radius von QS x 2 Schritt ausbreitet. Innerhalb dieser verdichtet sich die Luft zu einer nur mühsam zu durchdringenden Masse, die Attacken, Verteidigungen sowie Proben auf Körpertalente um -2 erschwert und die GS um den gleichen Wert senkt. Durchquert die Flugbahn eines Geschosses die Zone zumindest teilweise, werden die angerichteten TP halbiert.

Zaubererdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Größerer Radius* (FW 8, 3 AP): Der Radius beträgt QS x 3 Schritt.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 KR.
- *Zähflüssig* (FW 16, 9 AP): Die Erschwernisse erhöhen sich auf -4, die GS verringert sich ebenfalls um 4.

Sturmwind

Der Zauber erschafft eine Wand aus tosendem Wind, die jedes Wesen am Durchqueren hindert.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Spruch erschafft eine Wand aus Sturm. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite benennen, von dem aus sich die Wand geradlinig mit einer Länge von QS x 2 Schritt ausbreitet. Den exakten Verlauf durch den Mittelpunkt kann der Zauberer festlegen. Die Höhe der Barriere beträgt 3 Schritt, die Tiefe 1 Schritt. Man kann sie nur aufgerichtet platzieren, nicht flach hinlegen oder schräg stellen. Enge Räumlichkeiten können

die Ausbreitung der Wand einschränken. Eine Zerstörung der Wand ist nicht möglich. Die Durchquerung der Wand erfordert eine gelungene Probe auf *Kraftakt* (*Drücken & Verbiegen*), die um die QS erschwert ist. Dabei wird der Durchquerende von den starken Winden umhergeworfen, sodass jeder gelungene wie misslungene Versuch 1W6 TP und bei 1-3 auf 1W6 zudem den Status *Liegend* einbringt. Der Mittelpunkt kann auf einem Schiff oder einem ähnlich großen Objekt platziert werden, sodass sich die Wand damit fortbewegt.

Zaubererdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 30 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Höhere Wand* (FW 8, 2 AP): Die Wand ist 5 Schritt hoch.
- *Zylinder* (FW 12, 4 AP): Die Wand ist gewölbt und verläuft um den Zaubernenden herum. Die Höhe beträgt 3 Schritt, der Radius QS Schritt.

Transmutare

Möchte sich ein Zauberer ein neues Aussehen verschaffen, stellt der Transmutare den besten Weg dar, denn er erlaubt radikale Veränderungen des Äußeren.

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Der Zauberer kann das Äußere seines Körpers beliebig umformen, solange es im möglichen Rahmen seiner Spezies bleibt. Dies schließt Gesichtsfarbe, Hautfarbe, Augenfarbe, Haarfarbe sowie Haarlänge ein, nicht jedoch Stimme, Geruch, Größe und Gewicht. Das Geschlecht bleibt gleich. Ein Wachsgolem unterliegt keinen solchen Beschränkungen. Seine Werte ändern sich dadurch allerdings nicht. Auch Vor- und Nachteile wie Gutausschend und Hässlich lassen sich dadurch nicht verändern. Alterserscheinungen können allerdings vermieden werden, da die Haut gestrafft werden kann und selbst Altersflecken verschwinden.

Ritualdauer: 2 Stunden (ein Wachsgolem benötigt nur 8 Aktionen)

AsP-Kosten: 32 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Wochen

Zielkategorie: Kulturschaffende (ein Wachsgolem kann den Zauber auch auf sich selbst anwenden)

Merkmal: Verwandlung (Wachsgolems sind von der sonstigen Immunität des Merkmals in diesem Fall ausgenommen)

Verbreitung: Dämonen, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Stimme und Geruch* (FW 8, 3 AP): Auch die Stimme und der Geruch des Ziels lassen sich verändern. Dadurch sind keine Vorteile wie *Angenehmer Geruch* oder *Wohlklang* möglich.
- *Reichweite Berührung* (FW 12, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Das Ritual kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 16 AsP. Bei nicht freiwilligen Zielen gilt die ZK als Erschwernis.

Der Lebende Palast

Eine Abenteuerskizze für legendäre Helden

Der Lebende Palast diente einst dem Magiermogul Ashnuban al'Albina (*urtul.: der Konstrukteur*) als Festung, Werkstatt und Lustschloss. Ashnuban kämpfte an der Seite Assarbads in den Skorpionkriegen (1341-1326 v. BF) und entwickelte eigene Arkanoglyphen (siehe Seite 153), durch die er die Kunst des Golembaus auf eine neue Stufe hob. Durch ein Magnum Opus der Golemantie erschuf er ein Bauwerk, das in seiner Funktionsweise einem Organismus ähnelt. Dasselbe Ritual verseuchte auch das Gestein der Umgebung dämonisch, sodass sich Erdschinne nicht

hindurchbewegen können. Gesteuert wird die Anlage von einem Kristallherz aus Onyx, das von einem mehrgehörnten Dämon aus Agrimoths Gefolge besetzt ist.

Wo der Palast liegt, ist nicht genauer festgelegt, damit du ihn nach deinen Bedürfnissen verorten kannst.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

Hintergrund & Darstellung

Vor langer Zeit ...

Im Jahr 1327 v. BF zerstörte der Khunchomer Sultan Sulman al'Nassori die Stadt Zhamorrah und wendete die Skorpionkriege zu Ungunsten der Magiermogule vom Gadang. Ashnuban, dessen Golemarmee vernichtet wurde, erkannte, dass die Macht Sulman al'Nassoris die der Magiermogule überstieg. Zudem fürchtete er, von seinem eigenen Herrn Assarbad verraten zu werden, wie es bereits dem Herrscher Zhamorrahs widerfahren war. Also floh er in seinen Lebenden Palast und verschanzte sich dort.

Sulman al'Nassori folgte ihm, und weil die Erstürmung des Palastes scheiterte, ließ der Sultan den Berg mithilfe des Herrn des Erzes einstürzen und begrub den Palast unter Massen von Fels. Anschließend wirkte er einen Bann, der eine Freilegung auf magische oder mechanische Weise verhinderte. Gespeist wurde der Bann durch die Kraftlinie, auf der der Lebende Palast erbaut worden war.

Als Ashnuban erkannte, dass er dort in seinem verschütteten Palast sterben würde, beschloss er, zumindest seinen Geist zu retten. Er ging einen Pakt mit Agrimoth ein und bannte mithilfe der Kräfte der Niederhöhlen seine Seele in das Onyxherz. Sein uraltes *Zepter der Macht* (siehe Seite 160)* diente ihm dabei als Fokus und verschmolz mit dem Onyxherzen. Seit dieser Zeit ringen der Geist Ashnubans und der Dämon um die Seele des Magiermoguls.

*In älteren Quellen ist auch die Schreibweise *Szepter* geläufig.

In jüngster Vergangenheit ...

Durch den Sternenfall wurde die Kraftlinie unter dem Palast deutlich schwächer. Der magische Strom, der den Bann speiste, versiegte langsam, der Bann wurde brüchig. Einige Jahre später kam es zu einem Erdbeben. Die Felsen, die den Zugang zu Ashnubans Palast versperrt hatten, kamen ins Rutschen und legten den Eingang frei. Ashnubans brillant gefertigte Golems sind teilweise

noch immer in der Lage, sich an der schwachen Kraftlinie aufzuladen, doch auch ihre Zeit ist durch das langsame Versiegen der Quelle begrenzt.

Funktion der Anlage

Die Anlage ist so konstruiert, dass Ashnuban direkt vom Eingang in den Palastkomplex gelangte. Aggressoren ist dieser Zugang verwehrt, da mehrere Schritt dicke, belebte Steinwände den Weg versperren können. Nach Betreten wird den Helden der Rückweg abgeschnitten. Um wieder in die Freiheit zu gelangen, müssen sie sich durch einen der Abwehrkomplexe kämpfen und das Onyxherz des Palastes finden. Dessen Zerstörung oder Bergung öffnet ihnen den Weg in die Freiheit.

Zu Ashnubans Lebzeiten war der Komplex kaum bezwingbar, doch der Angriff Sulman al'Nassoris und die Jahrtausende haben das „Immunsystem“ dieses gewaltigen Golems geschwächt.

Die Kriegsgolems, die einst der Verteidigung dienten, wurden durch Elementarmagie vernichtet und vom lebenden Palast durch einfachere Golems ersetzt.

Auch die Arkanoglyphen** wirken nicht mehr, was die Gefahr erheblich reduziert. *Ashnubans Glyphe*, die den Golems eingraviert ist, bezieht ihre Kraft aus dem Onyxherzen und ist somit eine Ausnahme.

**Arkanoglyphen sind eine alte Magieform echsischen Ursprungs. Die Urtulamiden übernahmen diese zaubermächtigen Zeichen. Zur Zeit der Magiermogule waren Arkanoglyphen weit verbreitet. Auch wenn seit damals viel Wissen verloren ging, wird diese Kunst v. a. bei den Tulamiden weiterhin gepflegt.

Die Abwehrkomplexe

Beidseitig des Palastkomplexes liegen Abwehrkomplexe, die funktional die Rolle eines Immunsystems einnehmen. Die beiden Komplexe sind in ihrem Aufbau identisch. Die Abwehrmechanismen funktionieren auch

ohne Zutun des Dämons bzw. Ashnubans, können durch diese jedoch beeinflusst werden.

Fallen und Arkanoglyphen sollen Eindringlinge schwächen oder verlangsamen, sodass die Wachgolems diese vernichten können. Dieses Zusammenspiel ähnelt dem der mechanischen Barrieren des Immunsystems (Schleimhäute etc.) und der Abwehrzellen. Golems können die Fallen nicht auslösen, da ihnen ein Zauberzeichen (*Ashnubans Glyphe*) eingraviert wurde; was auch immer diese Glyphe trägt, wird vom Palast als Teil seiner selbst erkannt und unbehelligt gelassen.

Die Abwehrkomplexe werden hauptsächlich von zwei Arten von Golems durchstreift: Wächtergolems (bis auf organisches Material wäre jeder Golemtyp geeignet) und Spinnengolems. Letztere bestehen aus einer kleinen Halbkugel aus Bernstein, die auf acht dünnen Stahlbeinen ruht. Die Spinnengolems hasten durch die

Spinnengolem

Größe: 0,08 bis 0,12 Schritt

Gewicht: 0,50 bis 0,75 Stein

MU 16 KL 7 IN 12 CH 10

FF 12 GE 15 KO 12 KK 2

LeP 1* AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 9 SK 3 ZK 2 GS 9

Angriff: Spinnengolems kämpfen nicht.

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Talente: Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 9, Verbergen 9, Willenskraft 8

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Golem, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Spinnengolems kämpfen nicht.

Flucht: sofort

Schmerz +1 bei: egal, da sofort tot

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☛ **QS 1:** Diese Golems sind aus Bernstein gefertigt. Bernstein gilt Praios als heilig. Die Verwendung in Golems ist ein Akt der Blasphemie.
- ☛ **QS 2:** Das Klopfen der Golems scheint eine Art Signal zu sein.
- ☛ **QS 3+:** Bernstein besitzt eine verletzende Wirkung gegenüber Insekten und deren Verwandten.

Sonderregeln:

***) Zerbersten:** Bei einer nicht verteidigten Attacke gegen den Golem explodiert dessen Bernsteinkörper und setzt eine Wolke aus Bernsteinstaub frei, der für die meisten Lebewesen völlig harmlos ist. Insekten, Spinnen u. ä. erleiden jede KR, die sie den Staub einatmen, 3W6+3 SP.

Golem-Regeln: Für Spinnengolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 9).

Gänge, was hellhörigen Helden auffallen kann (*Sinneschärfe (Wahrnehmen)* –1). Entdecken sie Eindringlinge, verstecken sie sich in Spalten in den Wänden und teilen die Position der Feinde den Wachgolems mit (siehe Spinnengänge, Seite 156). Neben dem Spähen kommt den Spinnen eine weitere Aufgabe zu: Wird ein Spinnengolem attackiert, explodiert er und setzt Bernsteinstaub frei. Dieser Abwehrmechanismus rührt aus Ashnubans Misstrauen gegenüber seinen Verbündeten. Vielbeinige, wie die Schwarmchimären der Magiermogule, sind verletzlich gegenüber Bernstein. Das Einatmen der Staubwolke wäre für solche Chimären fatal, während die Helden außer einem Hustenreiz keine physischen Effekte spüren. Dies solltest du deinen Spielern jedoch keinesfalls während des Abenteuers sagen und Helden mit passenden Nachteilen (*Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)*, *Schlechte Angewohnheit (Hypochonder)*) eine Probe auf Willenskraft (*Bedrohung standhalten*) abverlangen, bei deren Misslingen sie 1 Stufe Furcht erleiden.

Kampf im Onyxherz – Ashnuban & der Dämon

Ashnuban hofft, dass die Helden zu ihm vordringen und das Onyxherz bergen. Da er fürchtet, dass die Nachfahren Sulman al'Nassoris herrschen, will er die Helden glauben lassen, dass seine Seele von Assarbad in dem Herzen eingesperrt wurde und ein mächtiger Zauberer ihn befreien könne. Er verspricht seinen Helfern uraltes Wissen.

Zwar kann Ashnuban durch das Onyxherz den Palast steuern, jedoch vermag dies auch der Dämon. Durch den Wegfall der Kraftlinie sind ihre Möglichkeiten jedoch begrenzt, sodass sie nicht leichtfertig ihre Kraft verschwenden und sich auf diese Weise dem Gegenspieler ausliefern werden. Ashnuban will seinen früheren Leibdiener, den Mondsilbergolem *Alshabra* (siehe Seite 158), nutzen, um die Helden auf seine Seite zu ziehen. Doch der Golem verfolgt andere Pläne.

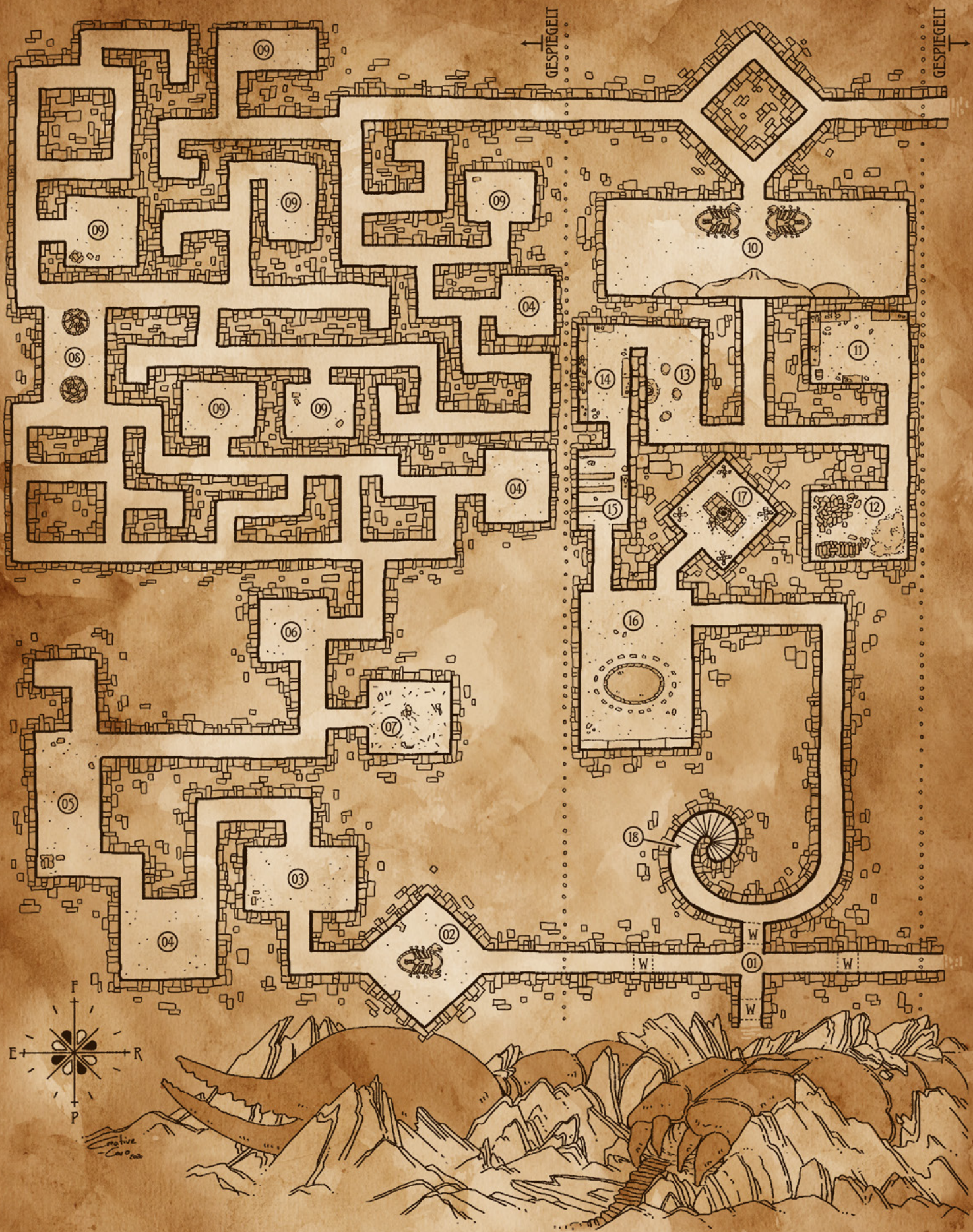
Der Weg ins Abenteuer

Wenn die Helden nicht einfach zufällig über den Zugang stolpern sollen, können sie den Auftrag erhalten, die Gewölbe zu erforschen, nachdem eine erste Gruppe von Glücksrittern nicht zurückkehrte. Hier kannst du direkte Betroffenheit erzeugen, indem ein Freund der Helden den Verschollenen angehört. Als Auftraggeber eignen sich z. B. die Mada Basari, die Hesindekirche, ein Erhabener von Fasar, Sultan Hasrabal und Magierakademien.

Aufbau der Anlage

Von außen wirkt der Palast wie ein riesiger Skorpion, dessen Maul den Eingang bildet. Durch den Erdrutsch wurden nur der Kopf und eine abgebrochene Schere freigelegt. Alles andere ist unter Tausenden Quadern Fels verschüttet.

Wände und Decken im Inneren bestehen aus rötlichem Sandstein. Die Gänge sind fünf Schritt hoch und drei



DER LEBENDE PALAST

- | | | | | |
|--------------------------|----------------------------------|--------------------|-----------------------|-------------|
| 01 Eingangsbereich | 05 Raum der greifenden Arme | 09 Wachräume | 13 Gießerei | 17 Herzraum |
| 02 Raum des Entschwörers | 06 Raum der steinernen Fratze | 10 Großer Wachraum | 14 Werkstatt | 18 Treppen |
| 03 Raum des Magiebanns | 07 Raum der zermahlenden Knochen | 11 Alchimielabor | 15 Bibliothek | W Wachsende |
| 04 Beobachtungsräume | 08 Raum des Stillstandes | 12 Rohstofflager | 16 Ashnubans Gemächer | Wände |

Schritt breit. Ein Wachgolem ist dank seiner Größe in der Lage, einen Gang zu versperren. Die Deckenhöhe der Räume beträgt sechs Schritt. Die Luft ist trocken und im vorderen Bereich kaum abgestanden, da ein Belüftungssystem für einen Austausch sorgt. Je weiter man in den Palast vordringt, desto stickiger wird es, da die hinteren Bereiche verschüttet und damit die Luftzirkulation eingeschränkt ist.

In der Anlage herrscht absolute Dunkelheit. Somit gelten je nach Lichtquelle Sichtmodifikationen (siehe **Regelwerk** Seite 348).

Zwar ist der Palast in der Lage, beschädigte Teile seiner selbst wiederherzustellen, doch sind dazu Rohstoffe nötig. Holz und Tuch sind mittlerweile im gesamten Palast ein Opfer der Zeit geworden.

Eingangsbereich (01)

Wände und Decken sind mit Marmor verkleidet. Den Boden ziert ein Steinmosaik, das wiederholt stilisierte Skorpione zeigt. Erreichen die Helden die Kreuzung, schieben sich an den mit **W** markierten Stellen im Norden und Süden (siehe Plan auf Seite 155) Wände aus dem Boden, sodass nur noch die seitlichen Gänge erreichbar sind. Die Blockade ist drei Schritt dick und von Magie durchdrungen. Schäden an der Wand werden sofort durch neues Gestein ausgeglichen. Es ist nicht möglich, diese Wände zu zerstören. Um zu entkommen, muss das Onyxherz im Herzraum zerstört werden.

Raum des Entschwörers (02)

Im Zentrum des Raums steht die Obsidianstatue eines wolfsgroßen Skorpions, deren Aufgabe es ist, die Aufmerksamkeit der Eindringlinge zu binden. An zweien der Wände sind je ein Pentagramm, an den anderen beiden Wänden je ein Hexagramm zu sehen. Die Linien sind aus Mindorium. Seitlich befindet sich je ein rostiger Eisenarm von einem Schritt Länge (ein Automat). An den Spitzen der Penta- und Hexagramme befinden sich

Symbole, die entsprechend kundige Helden dem Chrmk (einer echsischen Schrift) zuordnen können. Durch *Magiekunde (Rituale)*, bei Unkenntnis der Schriftzeichen um -2 erschwert, lässt sich auf die bannende Wirkung schließen. Ab QS 3 weiß ein Held, dass ein Beschädigen der Symbole das Auslösen des bannenden Zaubers verhindert.

Betreten die Helden den Raum, lösen die Automaten aus: Die Eisenarme führen eine schnelle Schnappbewegung aus. Es ist kein Zweck erkennbar. ○

*Der Automat diente einst dazu, einen (längst zerfallenen) tarnenden Teppich zur Seite zu ziehen und dadurch den PENTAGRAMMA bzw. HEXAGRAMMA auszulösen. Die Bannformeln wirken immer noch, die Reichweite erstreckt sich über den gesamten Raum. Durch ein Auskratzen der Schriftzeichen kann die bannende Wirkung verhindert werden. Andernfalls würden 2 maximal fünfgehörnte Dämonen bzw. 2 Dschinne augenblicklich gebannt werden.

Raum des Magiebanns (03)

Sobald die Helden den leeren Raum betreten, löst das einen Fallenautomaten aus. Aus Düsen in der Wand werden 2 Anwendungen Bannstaub (QS 4; siehe **Aventurischer Almanach** Seite 131) in den Raum geblasen.

Beobachtungsräume (04)

Sobald die Helden den ersten Beobachtungsraum betreten, sehen sie einen Spinnengolem (siehe Seite 154), der auf eine winzige Öffnung in der nördlichen Wand zu-eilt. Kurz darauf vernehmen die Helden ein hektisches, unrhythmisches Trommeln, das nach wenigen Herzschlägen wieder verstummt. Eilen die Helden zu der Öffnung, können sie – eine Lichtquelle vorausgesetzt – den Spinnengolem auf eine silbrige Scheibe trommeln sehen. Der Spinnengang biegt nach einigen Schritt nach Osten ab und führt zu den **Wachräumen (09)**.

Die Spinnengänge (nicht verzeichnet)

Wach- und Beobachtungsräume sind mit kleinen Öffnungen versehen, die zu einem zweiten Gangsystem führen, das die Spinnengolems nutzen. Einen Schritt in der Tiefe findet sich eine handgroße Scheibe aus einer Mindoriumlegierung. Trommeln die Spinnengolems mit ihren Beinen darauf, verstärkt dies den Schall, der sich durch den Fels ausbreitet, was den Wachgolems die Position der Eindringlinge mitteilt. Durch *Musizieren (Trommeln)* -2 kann ein Held Lautstärke und Takt nachahmen, um die Wachgolems an seinen Standort zu locken. Voraussetzung ist ein Stab o. ä., mit dem der Held bis zu der Scheibe gelangen kann.

Helden, die sich in Tiere passender Größe verwandeln können, sind in der Lage, sich in den Spinnengängen zu verbergen oder diese als Abkürzung zu nutzen. Auch geeignete Vertrautentiere oder Homunculi können die Gänge betreten.

Raum der greifenden Arme (05)

Der Raum scheint leer zu sein. Sobald der erste Held das Zentrum erreicht, bewegt sich der Boden und Arme wachsen daraus hervor. Die steinernen Hände greifen blind nach den Helden. Zugleich erscheint ein Wachgolem im Nordwesten des Raums und greift an.

Um den Händen auszuweichen, muss jeder Held eine Probe auf *Körperbeherrschung (Laufen oder Springen)* ablegen, die für Kämpfende um -2 erschwert ist. Misslingt diese, so wird der Held gepackt und zu Boden gezogen. Er erhält die Status *Liegend* und *Fixiert*.

Raum der steinernen Fratze (06)

Bei Betreten des Raums erscheint ein steinernes Gesicht in der Wand und die Helden vernehmen die hohe Männerstimme Ashnubans. Ashnuban wendet sich erst hier an die Helden, da er zunächst abschätzen will, ob die Gruppe überhaupt eine Chance hat, ihn zu erreichen. Andernfalls würde er seine verbliebenen Kräfte nicht einsetzen. Beachte, dass Ashnuban nur Urtulamidya spricht. Er gibt sich als Opfer aus und macht den Helden für seine



Rettung allerlei Versprechungen. Er warnt vor dem Dämon, mit dem er sein Seelengefängnis teilt, und verrät ihnen, dass er seine verbliebene Kraft nutzen wird, um diesen von einem Eingreifen abzuhalten. Die Helden können zwei Fragen stellen, dann erstarrt das Gesicht.

Raum der zermahlenen Knochen (07)

Der Boden des Raums ist von einer feinen Schicht Knochenstaub bedeckt. Im Zentrum liegt ein zur Unkenntlichkeit zerquetschter Körper. Verbogene Kettenlieder, Haare und ein zerbrochenes Axtblatt sind auf einer Fläche von zwei Rechschritten verteilt. Durch *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* kann auffallen, dass die Wände Abriebspuren und Rillen aufweisen, als wäre Stein über Stein geschrammt. Sollte ein Held dennoch den Raum betreten, so rast der Boden der Decke entgegen. Durch *Körperbeherrschung (Springen)* -2 gelingt noch die Flucht, ansonsten endet der Held vermutlich wie der Angroscho, der hier vor einigen Tagen sein Ende fand. Er erleidet 6W6+12 TP. Die Falle wird durch Gewicht ausgelöst. Sobald der Boden mit 1 Stein Gewicht oder mehr belastet wird, schnellte er nach oben (die Spinnengolems mit maximal 0,75 Stein Gewicht sind somit ausgenommen). Was danach liegen bleibt, aktiviert die Falle jedoch nicht mehr. Um sie erneut auszulösen, muss ein weiteres Objekt von mindestens 1 Stein Gewicht den Boden belasten. Durch Beobachten und Experimentieren lässt sich feststellen, dass der Boden langsamer nach oben schnellte, je mehr Gewicht auf ihm lastet. Ab 500 Stein Belastung wird er so langsam, dass man bequem von einem Eingang zum nächsten Schlendern kann, bevor man zerquetscht wird. Unter der beweglichen Bodenplatte befindet sich lediglich ein weiterer schlichter Steinboden.

Das Labyrinth

In diesem Bereich patrouillieren Wachgolems. Sie tragen Ashnubans Glyphen auf der Stirn, sodass ein Mitnehmen ihres Kopfes Schutz bieten würde. Ihre schweren Schritte sind gut zu hören, die Zuordnung der Richtung jedoch anspruchsvoll (*Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* -1), da die Wände den Schall vielfach zurückwerfen. Solange keine Eindringlinge entdeckt wurden, halten sich die Wachgolems in den (ansonsten leeren) **Wachräumen (09)** auf. Jeder Wachraum hat Zugang zu den Spinnengängen (siehe Seite 156).

Um das Labyrinth interessanter zu gestalten, kannst du folgende Vorschläge aufgreifen:

- In den Gängen befinden sich weitere Fallen, bei denen du dich an den Fallenautomaten (siehe Seite 85) orientieren kannst.
- Die Helden stoßen auf Spuren der Glücksritter, die vor ihnen hier waren: Blut, Körperteile, Waffen, ausgelöste Fallen. Auch einer der Wachgolems könnte vom Kampf beschädigt sein.
- Sollte ein Freund der Helden unter den Glücksrittern gewesen sein, finden sie ihn halb verdurstet und verwundet in einem der Wachräume. Seine im

Boden eingesunkenen Füße müssen auf magische oder profane Weise aus dem Fels befreit werden. Währenddessen gilt es, die Wachgolems von der Stelle fortzulocken. Das letzte, an das er sich erinnert, ist die Faust eines Golems und sein Erwachen in diesem Raum.

- In den Gängen kann nur ein Held abzugsfrei (d. h. ohne zusätzliche Erschwernisse zu einem eventuell geltenden Sichtmodifikator) gegen Golems kämpfen. Bei zwei Helden gelten die Abzüge für beeengte Umgebung (siehe **Regelwerk** Seite 238). Allerdings können die Helden in einen geräumigeren Wachraum fliehen, um den Golem gemeinsam zu bekämpfen.
- Ein Spinnengolem trifft auf die Helden. Sie müssen ihn schnell ausschalten, bevor er den Spinnengang erreicht und die Wachgolems zu ihnen führt.
- Durch Nachahmen des Signals (siehe Spinnengänge) können Golems an die Position des Trommlers gelockt werden.
- Ein dreiarmiger Steingolem stapft durch die Gänge, ohne von den Helden Notiz zu nehmen. Er sammelt zerstörte Golems ein und wartet die Fallenautomaten. Wird er angegriffen, verteidigt er sich jedoch.



Du kannst einmalig Ashnuban eingreifen lassen, indem er kurzzeitig die Kontrolle über einen der Golems übernimmt, der dann 2 KR lang keine Aktion durchführt.

Alshabra

Alshabra ist ein Mondsilbergolem (Werte wie **Mittelgroßer Metallgolem** Seite 28 mit Anpassungen, siehe unten). Er unterscheidet sich jedoch fundamental von anderen Konstrukten: Er besitzt ein Bewusstsein. Warum das so ist, weiß weder er, noch kann eine magische Analyse Aufschluss geben.

Folgende Änderungen gelten für Alshabra:

- KL +3, CH +1, SK +2, Sagen & Legenden (Tulamidenlande) 18
- Sprachen: Urtulamidya, Rogolan, Rssahh; Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Neugier)
- Veredelung mit Mondsilber (siehe Seite 108)

Alshabra, das erste Meisterwerk Ashnubans, diente ihm schon vor dem Bau des Palastes als Bibliothekar und Gesprächspartner. Er unterliegt nicht den Befehlen des Onyxherzens. Da ihm Ashnubans Glyphe eingraviert wurde, wird er von Wachgolems und Fallen ignoriert. Nachdem Ashnuban die Helden angesprochen hat, sucht der Golem nach ihnen. Du kannst selbst entscheiden, wann er sie findet. Zwar kennt er den Weg durch das Labyrinth, weiß aber nicht, wo sich Fallen verbergen. Er kann den Helden sagen, dass Ashnubans Glyphe vor dem Palast schützt.

Sein Wunsch ist es, die Welt da draußen zu sehen, die er nur aus alten Büchern kennt. Durch ein



jahrtausendelanges Studium der Werke in der Bibliothek erkannte er, dass Ashnuban seine Unterstützung nicht verdient. Er wird den Helden helfen, sich jedoch nicht auf Kämpfe einlassen. Du kannst aber entscheiden, dass er über nützliche Zauber in seinem Zauberspeicher verfügt.

Ob du Alshabra als tragische Figur wie Frankens Monster oder als unterhaltsamen Kumpel wie C-3PO darstellst, ist dir überlassen.

Raum des Stillstandes (08)

Zwischen den nach Westen führenden Gängen stehen Statuen zweier insektoider, vierarmiger Ungetüme. Es handelt sich um Marmorgolems (Werte siehe **Großer Steingolem** Seite 35), die jedoch aufgrund der vier Arme 2 Aktionen haben. Der Unterkörper geht in einen groben Marmorblock über, sodass die Golems sich nicht fortbewegen können. Wollen die Helden an ihnen vorbei, müssen sie eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Kampfmanöver) ablegen, sonst erhalten sie einen Passierschlag. Früher verlangsamte eine Arkanoglyphe jedes Lebewesen, das den Raum betrat, sodass ein schnelles Entkommen verhindert wurde.

Wachräume (09)

In diesen leeren Räumen halten sich die Wachgolems auf, wenn sie nicht patrouillieren.

Großer Wachraum (10)

Den Eingang flankieren zwei Obsidianskorpione. Die Statuen sind Automaten, die durch eine Erhöhung der Raumtemperatur (z. B. durch Fackeln) ausgelöst werden. Aus Poren, die über den Körper verteilt sind, schießen dünne, vergiftete Metallspitzen. Das Gift ist, je nachdem wie schwer du es den Helden machen willst, längst wirkungslos oder entspricht Arax (siehe **Regelwerk** Seite 342). Jede Person im Raum wird von 1W6–1 Geschossen an ungeschützten Stellen getroffen, die jeweils 1 SP verursachen, sofern keine Probe auf *Ausweichen* –6 gelingt.

Die südliche Wand wird von einem Steingesicht eingenommen, dessen mit einer Tür versehener Mund den Zugang zum Palastkomplex bildet. Tritt jemand hindurch, schließen sich die Kiefer, was 4W6+4 TP verursacht. Durch *Körperbeherrschung* (Springen) kann man sich dem ganz oder teilweise entziehen. Pro QS sinken die TP um 1W6+1. Platzieren die Helden Alshabra oder den Kopf eines Golems auf der Türschwelle, so bleibt der Mund geöffnet.

Der Palastkomplex

Im Palastkomplex sind Wände und Decken mit graugrünem Marmor aus dem Raschtulswall ausgekleidet. Teppiche und Gemälde sind längst verrottet. Dasselbe gilt für alles aus Holz.

Alchimielabor (11)

Die Labortische aus dunklem Basalt sind ebenso erhalten wie allerlei Glasgeräte. Alchimika und Zutaten sind jedoch längst ein Opfer der Zeit geworden. Einzig eine Holztruhe, die mit Arkanoglyphen bedeckt ist, und deren Inhalt (wähle selbst Elixiere nach deinen Vorstellungen, ein Fläschchen Synärethikon (siehe Seite 143) ist eine besondere Belohnung) sind noch intakt. Die konservierende Glyphe wirkt seit dem Sternenfall nicht mehr, doch die wenigen Jahre haben den Alchimika und der Truhe noch nichts anhaben können.

Rohstofflager (12)

Gestein, Barren diverser profaner Metalle, Lehm und einige Stein Mindorium sowie, nach deinem Ermessen, evtl. einige Astralspeicher Steine (siehe ab Seite 32) lagern hier. Den Aufseher, einen Steingolem mit drei Armen, haben die Helden möglicherweise schon beim Auf sammeln zerstörter Konstrukte in den Gängen des Labyrinths gesehen. Wenn sie ihn nicht besiegt haben, kommt er gerade mit einem zerstörten Golem zurück und ordnet ihn seinem Materiallager zu. Die Helden ignorieren er, solange sie ihn nicht angreifen oder vor seinen Augen etwas stehlen.

Gießerei (13)

Die drei Lehmgolems *Tubalkain* (Schweinekopf), *Mukkarab* (Eselskopf) und *Schamscherib* (Hühnerkopf) stehen stumm vor dem erkalteten Schmelzofen und ignorieren die Helden, wenn diese es ebenso halten. Alshabra kann berichten, dass Ashnuban die drei nach anderen Magiermogulen benannt hat.

Werkstatt (14)

Hier finden sich Werkbänke und allerlei Werkzeug (siehe Anhang auf Seite 142) von herausragender Qualität. Ein unvollendeter Golem ruht auf einem Steintisch.

Bibliothek (15)

Nur Staub und rostige Metallbeschläge ruhen in Steinregalen. Begleitet Alshabra die Helden, wird er wehmütig seufzen. Möchtest du den Helden eine besondere Freude machen, so kannst du sie, etwa als Belohnung für einen gewonnen Kampf gegen einen besonderen Golem-Bibliothekswächter, einige Steinplatten finden lassen, auf denen in Chrmk zum Beispiel das Wissen um die *SF Zauberbindung* (siehe Seite 148) oder *Mechanopathische Automaten* (siehe Seite 148) niedergelegt wurde.

Ashnubans Gemächer (16)

Von einem Badebecken und einer alabasternen Regalwand abgesehen, ist hier nichts mehr erhalten.

Herzraum (17)

Im Zentrum erhebt sich ein mit agrimothgefälligen Symbolen übersäter Marmoralter. Davor liegt ein menschliches Skelett. Amulette, Ringe und ein Krumdolch liegen zwischen den Knochen. Das Onyxherz, ein kopfgroßes Oval von tiefschwarzer Farbe, wird von einer Marmorhand gehalten, die dem Altar entspringt. Mehrere Kerzenständer stehen auf Goldtellern an den Wänden. Daneben finden sich Statuetten aus Bronze,

die Insekten und Spinnen darstellen. Ein Wachgolem ist hinter dem Altar postiert. Der Dämon übernimmt die Kontrolle des Wächters, sodass dieser intelligent agieren kann.

Wollen die Helden das Herz zerstören, wendet

sich auch Ashnuban gegen sie. Er nutzt das Zepter der Macht*, um aus den Metallgegenständen und den Knochen einen Golem zu bauen (Werte wie **Großer Schrottgolem**, Seite 61). Die Teile rutschen aufeinander zu und formen eine humanoide Gestalt. Es vergehen 10 Aktionen, bis der Golem angreifen kann.

Ist er besiegt, beginnt das Spiel von vorn und die zer schlagenen Teile des Golems setzen sich wieder zusammen – so lange, bis das Onyxherz zerstört ist. Es verfügt über RS 6 und 60 Strukturpunkte. Da der Dämon die das Herz haltende Hand bewegt, sind Angriffe gegen das Herz um –2 erschwert. Profane Waffen richten nur halbe SP an. Sobald das Herz zerstört ist, öffnen sich die Wände, die den Ausgang (siehe Eingangsbereich, Seite 156) versperren. Gleichzeitig beginnt jedoch der Palast in sich zusammenzustürzen, sodass die Helden schleunigst fliehen müssen. Wenn sie es zulassen, wird Alshabra sie begleiten.

Treppen (18)

Die Treppenstufen führen abwärts. Dort liegen Gastgemächer und Wirtschaftsräume.

*Zepter der Macht waren Standessymbole und Traditionsartefakte der Magiermogule und Kophtanim. Viele der Objektrituale, wie das hier wirkende, sind längst vergessen.

Der Mühen Lohn

Für die geglückte Flucht erhalten die Helden **25 AP**. Je nach Vorgehen und erworbenem Wissen um die Anlage, kannst du bis zu **5 weitere AP** vergeben.



AVENTURISCHES ANIMATORIUM

Unsterbliche, animierte Konstrukte entspringen den Animatorien Aventuriens, um ihren Konstrukteuren als Wächter, Kampfmaschinen, stumme Diener oder Forschungspartner zu dienen. Die magischen Werkstätten und ihre Schöpfer prägten Zeitalter und Regionen, ihre genialen Erfindungen werden verehrt und gefürchtet. Das **Aventurische Animatorium** ist die ultimative Spielhilfe zur Erschaffung, Kontrolle und Pflege von konstruierten Wesen und stellt zahlreiche Werkstoffe vor, aus denen Golems, Automaten und Homunculi erschaffen werden können. Die Eigenheiten und Fähigkeiten von Golems aus allen erdenklichen Materialien werden ausführlich vorgestellt und mit spielfertigen Werten versehen, die nach eigenen Bedürfnissen mit mächtigen Veredelungen wie Astralspeicher-Kristallen, Sternenmetallen und vielem mehr personalisiert werden können. Zur Inspiration bietet das **Aventurische Animatorium** die gesamte Geschichte der Golemantie und stellt Koryphäen der Golembaukunst vor. Doch auch profane Mechaniker und Anhänger der Arcanomechanik kommen nicht zu kurz: Rund 25 Automatenmodelle in profaner und magischer Ausführung locken mit Alltagshelfern, unberechenbaren Fallen, Kampf- und Lastenautomaten für jede Gelegenheit. Abgerundet wird dies durch namhafte Automatentüftler und die Geschichte der Automatenentwicklung. Zwischen blubbernden Kolben, in moosigen Einsiedlerhütten und im Schein akademischen Schaffenswahns erheben sich außerdem 5 Homunculusarten aus dem Animatorium, um mit Genie und Wahnsinn an der Seite ihrer Schöpfer ihrem Handwerk nachzugehen. Auch ihre Geschichte und Experten werden vorgestellt und Unterschiede zwischen Golems, Automaten und Homunculi herausgearbeitet. Abschließend enthält diese Spielhilfe die Abenteuerskizze *Der Lebende Palast*: Jahrhundertlang überdauerte dieser mechanische Organismus im Wüstensand und ruft nun, durch den Sternenfall freigelegt, nach legendären Helden, die es wagen mögen, sich von ihm verschlucken zu lassen, um an die Schätze in seinem Bauch zu gelangen.



EMPFOHLEN FÜR
1 SPIELLEITER UND
3-6 SPIELER
AB 14 JAHREN



www.ulisses-spiele.de

US25277PDF