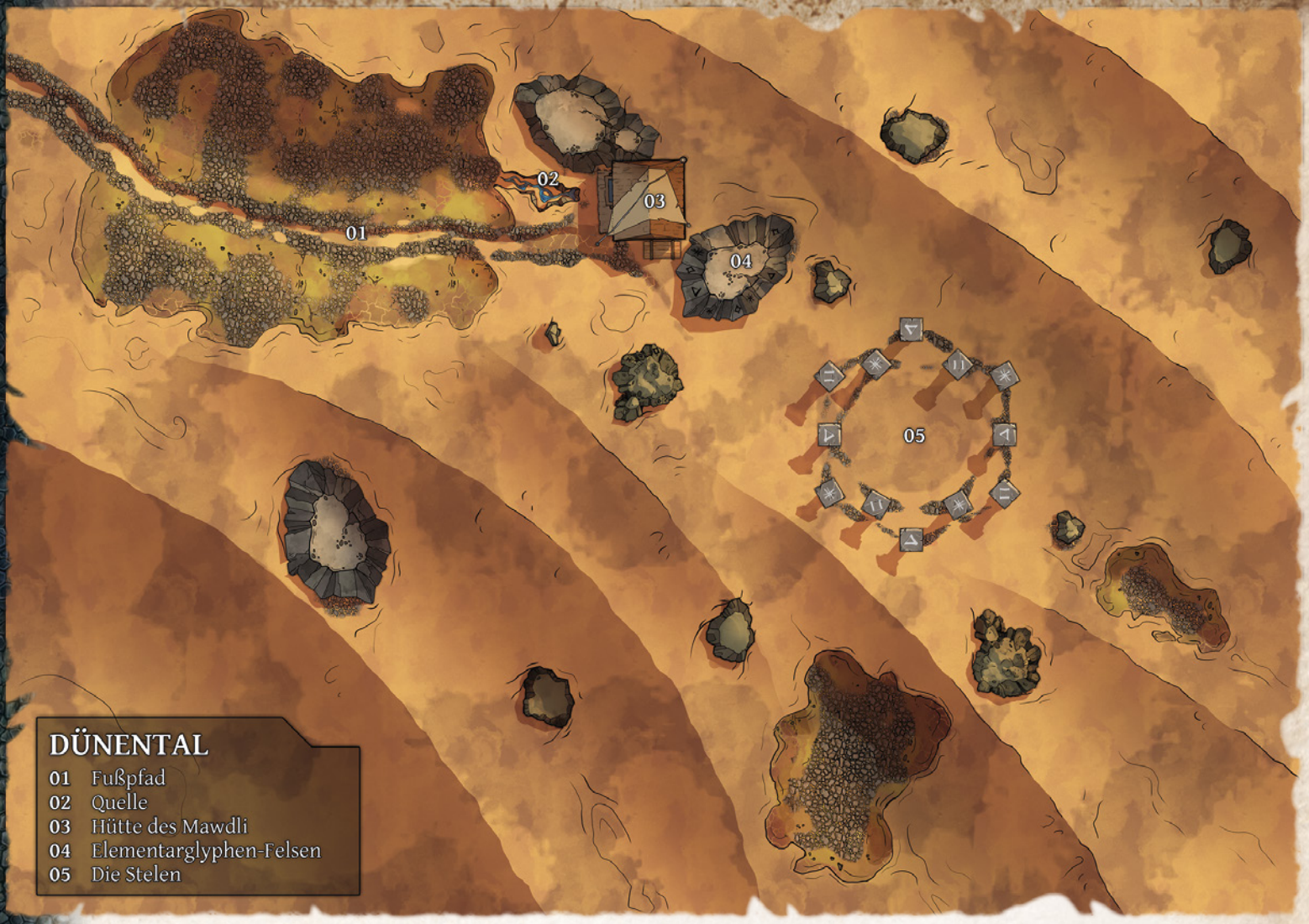
Das Schwarze Auge

AVENTURISCHES ELEMENTARIUM

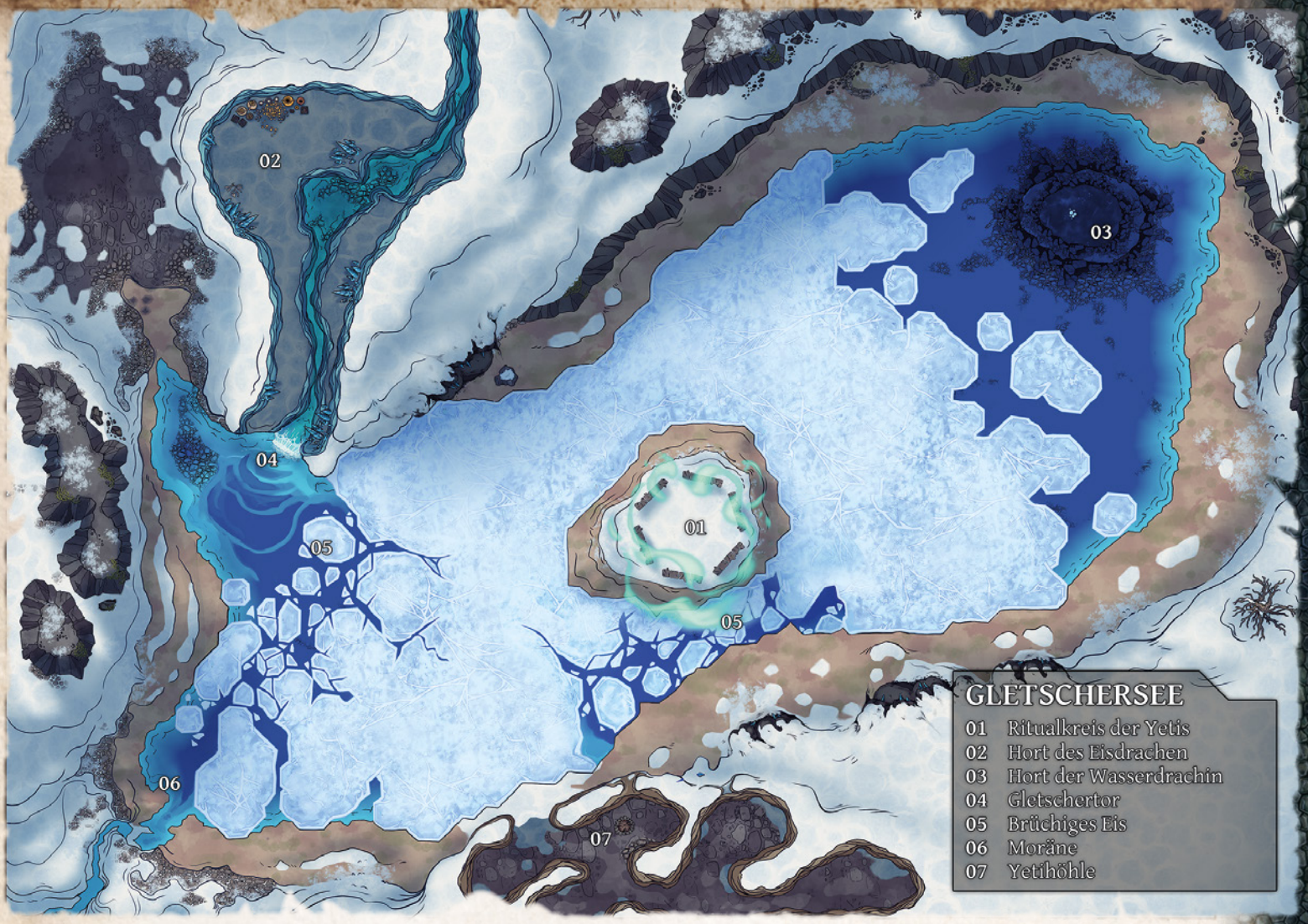


DÜNENTAL

01 Fußpfad
02 Quelle
03 Hütte des Mawdli
04 Elementarglyphen-Felsen
05 Die Stelen

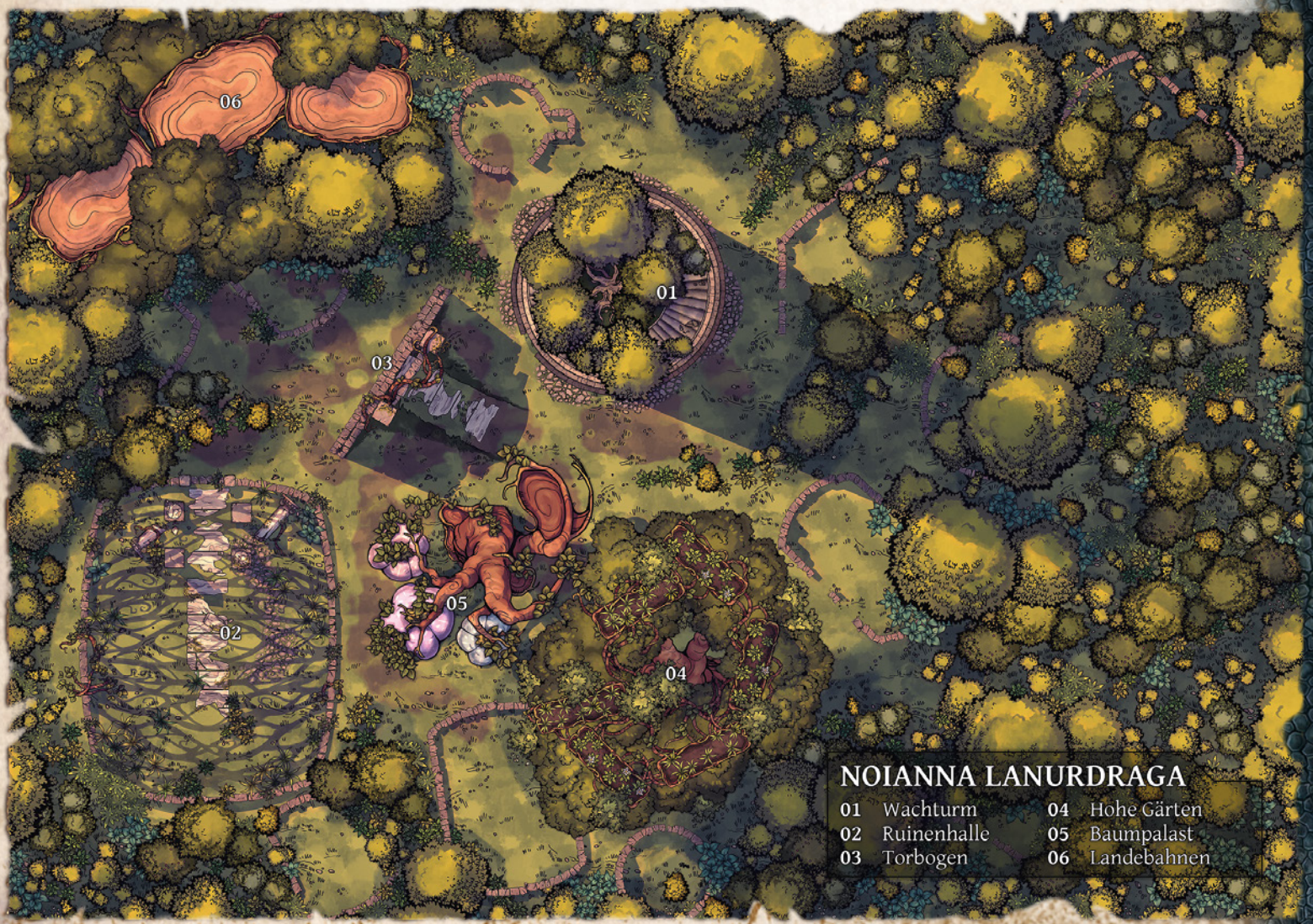
ELARISSAN

01 Umgebendes Riff
02 Klippen
03 Schlot des schlafenden Vulkans
04 Lager des Zyklopen
05 Grab des Kagarakikiras



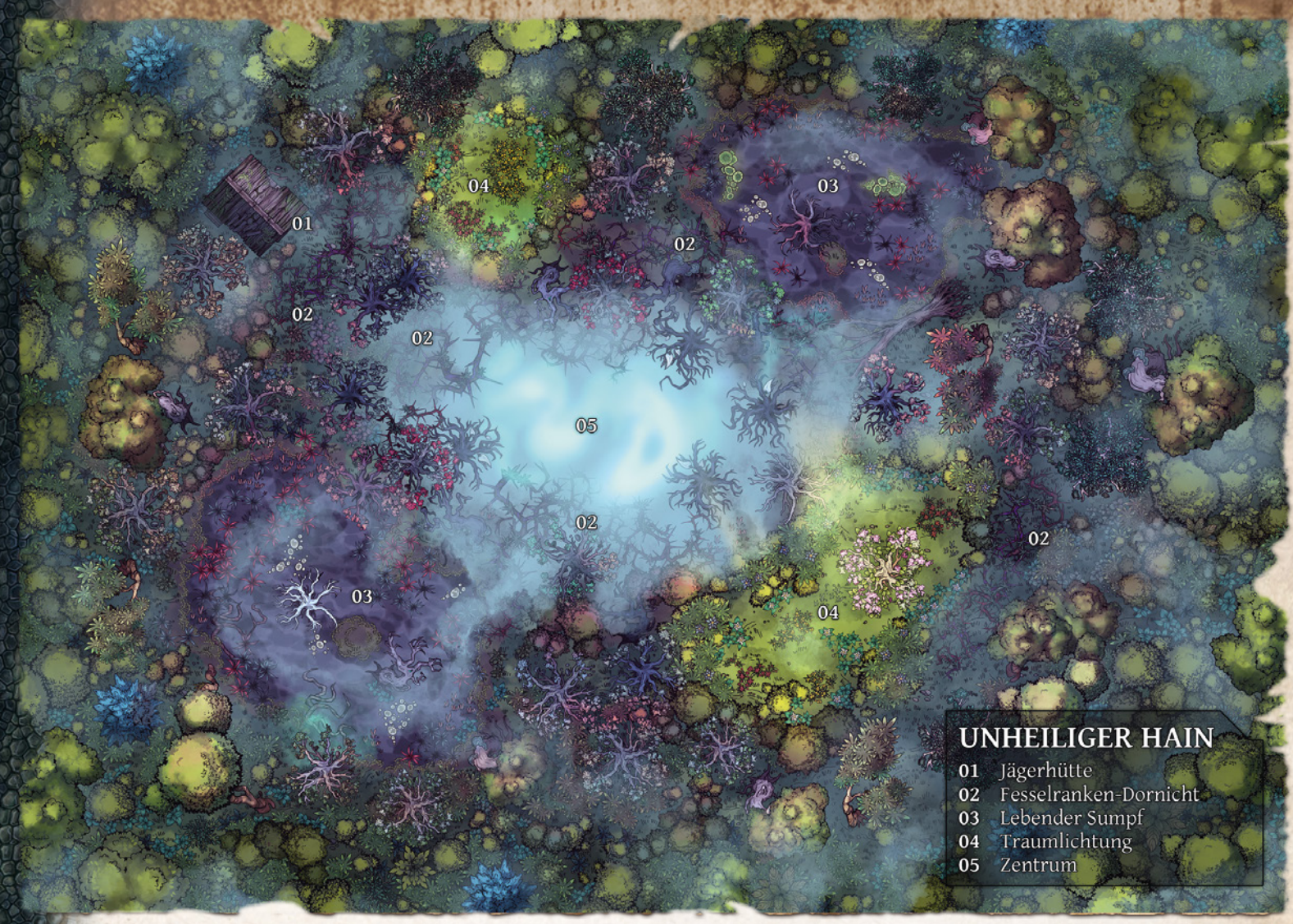
GLETSCHERSEE

01	Ritualkreis der Yetis
02	Hort des Eisdrachen
03	Hort der Wasserdrachin
04	Gletschertor
05	Brüchiges Eis
06	Moräne
07	Yetihöhle



NOIANNA LANURDRAGA

01	Wachturm	04	Hohe Gärten
02	Ruinenhalle	05	Baumpalast
03	Torbogen	06	Landebahnen


01
04
03
02
02
02
05
02
02
03
04
UNHEILIGER HAIN
01 Jägerhütte
02 Fesselranken-Dornicht
03 Lebender Sumpf
04 Traumlichtung
05 Zentrum

01
04
03
02
03
05
03
07
06
WALDINSEL
01 Bach
02 Vorderer Talkessel
03 Wasserfälle
04 Vogelhöhlen
05 Stufenpyramide
06 Ritualplatz
07 See

IMPRESSUM

Verlagsleitung
Thomas Michalski

Redaktionsleitung Das Schwarze Auge
Nikolai Hoch

Redaktion
Johannes Kaub

Regelredaktion
Alex Spohr

Autor:innen
Benjamin Bahr, Marcel Blex, Anni Dürr, Fred Ericson, Dominic Hladek, Katja Jacobi, Johannes Kaub, David Lukaßen, Alexander Naumenko-Kühne, Felix Pietsch, Stephan Pongratz, Wolf-Ulrich Schnurr, Alex Spohr, Curt Wendt

Lektorat
Frauke Forster

Korrektorat
Michelle Weniger

Künstlerische Leitung
Nadine Schäkel

Coverbild
Carl Hassler

Satz, Layout & Gestaltung
Jörn Aust

Layoutdesign
Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne
Verena Biskup, Tristan Denecke, Anja Di Paolo, Lalanda Hruschka, Michael Jäcks, Nele Klumpe, Verena Lattanzi, Annika Maar, Dagmara Matuszak, Vincent Modler, Mitch Mueller, Nathaniel Park, Nadine Schäkel, Karsten Schroers, Maximilian Schiller, Elif Siebenpfeiffer, Sebastian Watzlawek, Michael Witmann, Karin Wittig, Malte Zirbel

Ulisses Spiele
Zoe Adamietz, Jörn Aust, Philipp Baas, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill Bridges, Simon Burandt, Alina Conard, J-M DeFoggi, Trisha DeFoggi, Carlos Diaz, Nico Dreßen, Christiane Ebrecht, Christian Elsässer, Cora Elsässer, Thomas Engelbert, Simon Flöther, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Markus Heinen, Nils Herzmann, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, David Hofmann, Curtis Howard, Jan Hulverscheidt, Nadine Indlekofer, Philipp Jerulank, Kirk Kading, Johannes Kaub, Nele Klumpe, Anke Kühn, Christian Lonsing, Matthias Lück, Julia Metzger, Thomas Michalski, Carolina Möbis, Carsten Moos, Johanna Moos, Phillip Nuss, Dominik Obermaier, Sven Paff, Stefanie Peuser, Felix Pietsch, Marlies Plötz, Markus Plötz, Stephan Pongratz, Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger, Alex Spohr, Anke Steinbacher, Stefan Tannert, Maximilian Thiele, Katharina Wagner, Jan Wagner, Michelle Weniger, W. Gwynn Wettach, Carina Wittrin, Kai Woitczyk

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 AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Copyright © 2022 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 2022

Mit Dank an Melanie Blex, Eevie Demirtel, Christopher Helm, Melanie Meier und Andreas Tessarek sowie an Truppi für die wertvollen Diskussionen!

Vielen Dank an alle Mitgestalter:innen von Aventurien.

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort 5
Kategorien von DSA-Büchern 5
Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff 5
Komplexitätsgrade der Regeln 6
Aufbau der Kreaturenbeschreibung 7
Kampfsonderfertigkeiten der Kreaturen 9

Die Elemente 10
Eis 10
Erz 11
Feuer 12
Humus 13
Luft 14
Wasser 15
Weitere Elemente 16

Aventurisches Elementarium 17

Elementargeister 18

Dschinne 24
Dschinn des Eises 25
Dschinn des Erzes 26
Dschinn des Feuers 27
Dschinn des Humus 29
Dschinn der Luft 30
Dschinn des Wassers 31

Elementare Meister 33
Elementarer Meister des Eises 33
Elementarer Meister des Erzes 34
Elementarer Meister des Feuers 35
Elementarer Meister des Humus 37
Elementarer Meister der Luft 38
Elementarer Meister des Wassers 39

Mindergeister 41

Verwandte Wesen 47
Ushgaral 48
Unelementargeister 49

Verdorbene 55
Dschinn des Uneises 56
Dschinn des Unerzes 57
Dschinn des Unfeuers 59
Dschinn des Unhumus 60
Dschinn der Unluft 62
Dschinn des Unwassers 63

Elementare Drachen 65
Drache des Eises 66
Drache des Erzes 68
Drache des Feuers 70
Drache des Humus 72
Drache der Luft 74
Drache des Wassers 76

Golemiden 78

Die Bedeutung des Elementarismus 84
Geschichtlicher Überblick 85
Elementarismus in verschiedenen Zaubertraditionen 91
Elementare Konzepte 96
Namhafte Koryphäen des Elementarismus 100
Weitere Elementaristen 104
Geheimnisse der Persönlichkeiten 107

Das Konzil der Elemente zu Drakonia 110
Die Geschichte des Konzils der Elemente 110
Rundgang durch das Konzil der Elemente 111
Personen am Konzil der Elemente 116
Leben in Drakonia 117
Das Konzil der Elemente im Spiel 119
Szenarien für das Konzil der Elemente ... 120
Geheimnisse des Konzils 121

Abenteuerschauplätze 122
Elarissan, „die Schläferin, die die See erschüttert“ 122
Noianna Lanurdraga – Eine hochelfische Zuflucht 124
Mokk Kkom Mokk – Der See von Eis und Wasser 126
Das Wadi el nusibi 128
Das Tal von Kau-Ta-Rak 130
Ulldabash – Der verdorbene Hain 132

Beschwörung von Elementaren 134

Erschaffung von Golemiden 138

Anhang 140
Archetypen & Professionen 140
Meister der Elemente 142
Ahnenblut 143
Elementarpakte 145
Neue Zaubertricks 148
Neue Zaubersprüche 149
Neue Rituale 154
Neue Zeremonien 156
Neue magische Sonderfertigkeiten 157
Körperkraft schwacher Wesen 158
Elementare Abenteuer 159

VORWORT

Feuer und Wasser, Luft und Erz, Humus und Eis – alles, was auf Dere existiert, setzt sich aus den sechs Elementen zusammen.
Aventurische Zauberer rufen seit Jahrtausenden Elementargeister, Dschinne und Elementare Meister herbei und nutzen sie für allerlei Dienste, etwa für körperliche Arbeiten zum Bau großartiger Monumente oder als Wächter ihrer Grabanlagen. Doch auch in der heutigen Zeit greifen viele Gildenmagier, Hexen und Druiden lieber zu elementaren Beschwörungsformeln, statt sich mit den gefährlichen Dämonen der Niederhöllen einzulassen.
Mit diesem Band stellen wir dir Kreaturen aus dem Beschwörungsrepertoire aventurischer Elementaristen vor. Sie eignen sich nicht nur dafür, Spielerhelden mit neuen Möglichkeiten auszustatten, sondern geben der Spielleiterin auch neue Werkzeuge an die Hand, um den Helden das Leben schwerzumachen. Ergänzt wird der Band durch Beschreibungen zahlreicher Wesen aus dem Umfeld des Elementarismus: Mindergeister, Elementare Drachen, Golemiden und furchteinflößende Unelementare – dämonisch pervertierte Varianten der reinen Elementare.
Den Kreaturenbeschreibungen schließt sich ein detailreiches Kapitel mit einem geschichtlichen Überblick zum aventurischen Elementarismus, dem aktuellen Stand der gildenmagischen Forschung, bedeutenden Elementaristen und einigen spielfertigen Abenteuerschauplätzen an. Selbstverständlich enthält dieser Band auch ein ausführliches Regelkapitel, um all die neuen Inhalte ins Rollenspiel einfließen lassen zu können.
Viel Freude mit diesem facettenreichen Buch und sechsmal sechs Segnungen!

Johannes Kaub
An einem zaghaften Frühlingsäquinoktikum im Ruhrgebiet

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 Elementarium** 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 Regelelementen zu unterschiedlichsten Themen auf. Um in den Unmengen 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 Fertigkeitsprobe 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 Detailaspekte mit feingliedrigen Regelelementen. 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.

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!

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

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.

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.

Aufbau der Kreaturenbeschreibung

Größe: Wie groß wird das Wesen im Schnitt? Wie ist die Spannweite der Flügel?
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: Wenn das Wesen über Astralenergie verfügt, so ist sie hier aufgeführt.
KaP: Falls das Wesen Karmapunkte hat, sind sie hier angegeben.
INI: Der Initiativewert 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 *nah*, *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 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

Anrufungs-/Erschaffungsschwierigkeit: Hier ist der Modifikator angegeben, der auf die Probe auf das entsprechende Ritual angewendet wird, wenn das Wesen beschworen oder erschaffen werden soll.

Erschaffungskomplexität: Hier ist angegeben, in welche Kategorie (primitiv/einfach/ komplex) der Golemid fällt. Bei komplexen Golemiden ist außerdem angegeben, wie viele AP das Berufsgeheimnis kostet, das man zu ihrer Erschaffung benötigt.

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: Hier ist aufgelistet, wann ein Wesen durch zu niedrige Lebensenergie eine Stufe Schmerz erleidet.

Tierkunde/Magiekunde/Sphärenkunde: Hier ist angegeben, was ein Held bei einer erfolgreichen Probe auf das entsprechende 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 Elementare

Wird ein Elementar gerufen, manifestiert er sich als Teil seines Elements. Sein Leib besteht daher aus Feuer, Luft, Erz oder einem der anderen Elemente. Daraus und aus seiner Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- Elementare können nicht durch Zustände beeinträchtigt werden.
- Angriffe mit profanen und geweihten Waffen verursachen nur den halben Schaden. Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann wird der Rüstungsschutz verrechnet.
- Angriffe mit magischen Waffen verursachen regulären Schaden.
- Elementare sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Einfluss*, *Heilung*, *Illusion* und *Verwandlung*.
- Gegen alle anderen auf sie gewirkten Zauber gilt ihre SK (falls sie nicht zu einer Erleichterung führen würde) zusätzlich als Erschwernis (also gegebenenfalls doppelt, falls der Zauber von Natur aus um die SK seines Ziels erschwert ist oder zusätzlich, wenn er um die ZK erschwert ist). Gegen Zauber, die direkt Schaden verursachen, gilt die SK stattdessen als zusätzlicher RS.
- Elementare sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Elementare sind immun gegen schädliche Wirkungen ihres Elements. Jedoch sind sie empfindlich gegen Schaden durch ihr Gegenelement. Waffen aus dem Gegenelement verursachen regulären Schaden (anstelle von halbem). Schadenszauber des Gegenelements können den gesamten Rüstungsschutz ignorieren.
- Elementare können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Dschinne und Elementare Meister können trotz fehlender Schips mehrfach verteidigen.

Vom Wesen der Golemiden

Golemiden bestehen aus unbelebten Materialien, jedoch werden sie im Gegensatz zu Golems nicht mittels dämonischer, sondern mit elementarer Magie zum Leben erweckt, um verschiedene Aufgaben zu erfüllen. Hieraus ergeben sich einige Besonderheiten:

- Golemiden können nur durch die Zustände *Verwirrung* und *Paralyse* beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Golemiden keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite **34**).
- Golemiden sind körperlich auf Dere existent und dadurch entsprechend verletzlich.
- Angriffe mit profanen, magischen oder geweihten Waffen, Zaubern und Liturgien verursachen regulären Schaden.
- Golemiden sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Verwandlung*.
- Golemiden sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Golemiden nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Golemiden sind immun gegen Waffen der Kampftechniken *Blasrohre*, *Dolche*, *Fechtwaffen*, *Armbrüste* und *Bögen*.
- Golemiden können keine LeP durch Regenerationsphasen regenerieren.

Erschaffungskomplexität: Golemiden haben einen von drei Komplexitätsgraden: *Primitive* Wesen können von jedem mit der Formel STAUB WANDLE erhoben werden. *Einfache* Wesen haben die Sonderfertigkeit *Golemidenbauer* (siehe Seite **157**) als Voraussetzung. Für *komplexe* Wesen benötigt man zusätzlich ein Berufsgeheimnis, das mit AP erworben werden muss.

Kampfsonderfertigkeiten der Kreaturen

Klammergriff (Spezialmanöver)

Regel: Dem Wesen muss eine AT mit seinem Fangarm gelingen. Kann der Gegner sich nicht verteidigen, hält der Angreifer ihn fest. Solange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Ab der nächsten KR muss das Wesen keine AT mehr würfeln, sondern erzeugt durch Quetschen SP in Höhe der ausgewürfelten TP des Angriffs. Der Klammergriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien eingesetzt werden. Um sich aus dem Klammergriff zu lösen, ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* nötig. Mittels einer freien Aktion kann der Klammernde den Gehaltenen loslassen. Sollte der Klammernde sein Opfer angehoben haben, stürzt es und erleidet den Status *Liegend*, sofern ihm nicht eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* gelingt.
Erschwernis: –4
Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Schwanzschwung (Spezialmanöver)

Regel: Ist das angreifende Wesen mindestens eine Größenkategorie größer als seine Ziele, kann es mit einem *Schwanz-* oder *Tentakelschwung* mehrere Gegner zu Fall bringen. Diesem Angriff kann man nur ausweichen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Durch den Fall erleidet man 1W3 SP. Ein solcher Angriff kann nur gegen Ziele neben oder hinter (Schwanz) bzw. vor (Tentakel) dem angreifenden Wesen ausgeführt werden.
Erschwernis: –2 pro Ziel
Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Schwitzkasten (Spezialmanöver)

Regel: Um einen Feind in den Schwitzkasten zu nehmen, muss der Held seinen Widersacher zuvor im *Haltegriff* haben. In der nächsten KR würfelt der Spieler eine *Raufen*-AT. Gelingt sie und es wird nicht erfolgreich verteidigt, ist der Gegner im Schwitzkasten. Misslingt sie, endet der Haltegriff.
Im Schwitzkasten erleidet der Gegner jede KR 1 SP und muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* –1 ablegen. Bei Misslingen erleidet er 1 Stufe *Betäubung*.
Während der Gegner im Schwitzkasten ist, stehen ihm zwei Optionen offen:

- *Schwitzkasten aufsprengen:* Dazu muss ihm eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* gelingen. War der Widersacher erfolgreich, enden der Schwitzkasten und der Haltegriff.
- *Angreifen:* Solange der Schwitzkasten aufrechterhalten wird, leidet der Feind unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*.

Erschwernis: 0
Voraussetzungen: KK 13, Sonderfertigkeit Haltegriff

Trampeln (Spezialmanöver)

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 eine zusätzliche Erschwernis von –2 auf seine Verteidigung in der laufenden KR.
Erschwernis: 0
Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Unterwasserkampf (passiv)

Landlebewesen haben meist größere Probleme im Kampf im oder unter Wasser. Wer jedoch als Wasserlebewesen geboren wurde, kann darin genauso kämpfen wie an Land.
Regel: Für Wesen mit dieser Sonderfertigkeit gelten die Erschwernisse im Kampf unter Wasser nicht (siehe **Regelwerk** Seite **239**).
Voraussetzungen: Wesen verfügt über den Vorteil Wasserlebewesen

Würgegriff (Spezialmanöver)

Regel: Um einen Gegner in den Würgegriff zu nehmen, muss der Held seinen Widersacher zuvor im Haltegriff haben. In der nächsten KR würfelt der Spieler eine *Raufen*-AT. Gelingt sie und es wird nicht erfolgreich verteidigt, ist der Gegner im Würgegriff. Misslingt sie, endet der Haltegriff.
Im Würgegriff erleidet der Gegner jede KR 1W6 SP und muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* ablegen, erschwert um die halben SP, die in dieser KR verursacht wurden. Bei Misslingen erleidet er 1 Stufe *Betäubung*.
Während der Gegner im Würgegriff ist, stehen ihm zwei Optionen offen:

- *Würgegriff aufsprengen:* Er kann versuchen, den Würgegriff zu sprengen. Dazu muss ihm eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* gelingen. Ist der Gegner erfolgreich enden der Würgegriff und der Haltegriff.
- *Angreifen:* Er kann den Held angreifen. Solange der Würgegriff aufrechterhalten wird, leidet der Feind unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*.

Erschwernis: 0
Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Schwitzkasten

DIE ELEMENTE

Eis

Eis ist das berechnendste und gefühlloseste der Elemente. Es benötigt Kälte, um zu bestehen. Daher existiert es allein dort, wo die Temperaturen dauerhaft unter dem Gefrierpunkt liegen. So sind es die schneebedeckten Weiten des Nordens, hohe Gebirge mit Gletschern und Eisfeldern sowie kalte Winterlandschaften, die dem Element nahe sind. Verstärkt wird dies durch das einstige Ritual Pyrdacors (siehe Seite **86**). Bis zu diesem Zeitpunkt war das Eis in Aventurien deutlich verbreiteter und an verschiedenen Stellen über den ganzen Kontinent verteilt anzutreffen, um sich danach an den Polen Deres zu konzentrieren.

Einigen humanoiden Völkern, wie etwa Schneeschraten, Firnelfen, Schneeorks oder Fjarningern, die seit langem in den stets eisbedeckten Regionen leben, wird eine besondere Affinität zum Element nachgesagt. Jene von ihnen, die mit arkaner Kraft geboren werden, fühlen sich einem Element und seinen verschiedenen Zauber oftmals besonders verbunden. Wer sich dem Eis verschreiben hat, dem sagt man eine gewisse Härte sich und anderen gegenüber nach, die häufig nach und nach in die Lebensfeindlichkeit des Elements übergeht. Gefühle weichen schleichend logischer Berechnung – das Leben wird zu einer schlichten Größe einer Gleichung. Unter den Magietheoretikern gilt Eis aufgrund des damit verbundenen Stillstands und der Zuordnung der Zeitlosigkeit zudem als das Element, dem die Zeitmagie zugewiesen wird. Unter den Göttern sind es heute Firun und Ifirn, die mit dem Eis verbunden werden.

Die legendäre Zitadelle des Eises soll direkt unter dem Lostern, dem nördlichsten Punkt Aventuriens, zu finden sein – ein Ort so kalt, dass dort angeblich die Zeit selbst gefriert. Die Dunkle Halle in den Nebelzinnen, von den Firnelfen geschaffen und *Firnya Kharjanda Sala* geheißen, gilt als Ort mit einer Pforte zur Zitadelle. Es heißt, ohne den Schutz des verschollenen Elementaren Schlüssels oder des Eises selbst soll niemand in der Lage sein, diesen Weg zu beschreiten. Die Hochelfen waren es, die den Himmelsturm im Yetiland errichteten, die inzwischen verlassene elementare Stadt des Eises, die sich dort noch immer erhebt.

Zur Domäne des *Nagrach*, der auch *Belshirash* oder *Eisiger Jäger* gerufen wird, gehören das Uneis und die daraus bestehenden Wesenheiten. Das von der Heptarchin Glorana mithilfe des Nagrach-Splitters der Dämonenkrone gewirkte *Magnum Opus des Ewigen Winters* schuf im hohen Norden die Schwarzfrostwüste. Hier traf über Jahre beständig Uneis aus den Niederhöllen auf reines Eis und pervertierte es großflächig. Auch heute, Jahre nach dem Ende Gloranas, sind solche Stellen zurückgeblieben und können den Reisenden im Norden überraschen.

Das Element im Überblick

Zuordnungen: Zeitlosigkeit, Stillstand, Erstarrung, Kälte, Dunkelheit, Tod, Schrift, Logik, kalte Rationalität, Gefühllosigkeit, Wissen

Gegenelement: Humus

Eigenschaft: Klugheit

Farben: weiß, violett

Assoziierte Gottheiten: Boron, Firngrim, Firun, Ifirn, Marbo, Nandus, Orvai Kurim, Shinxir, Tairach, Zerzal

Wandelsterne und Sternbilder: Planet Marbo, Stern Satinav, Sternbilder Rabe, Eisbär und Uthars Pforte

Monate, Jahreszeiten, Wochentage: Firun, der Winter, Rohalstag

Hesindianische Kunst: Schreibkunst

Mineralien & Metalle: heller Aquamarin, Bergkristall, Diamant, Gold, Meteoreisen, Mondsilber, Onyx, Quarz

Weitere Substanzen: Eis und Schnee, Mammutstoßzähne, Robbenfett, Silberfuchsfell, Talaschin, tote Skarabäen, Vampirzähne

Besondere Orte: Zitadelle des Eises, Elfenstadt Himmelsturm, Kloster Arras de Mott, Dunkle Halle, Eispyramide der Zerzal

Bedeutende Elementaristen: Großmeisterin Falka von Paavi, der Eisgeode Kubax Krähenfirn, der Frostwurm Schirr'Zach, Tubalkain von Selem

Erz

Das Erz, auch Fels genannt, ist das härteste, haltbarste und geduldigste aller Elemente. Es bildet den Grund Deres, auf dem alles andere steht und ist damit die Grundlage der Welt. Aus Erz besteht jedes Gestein und Metall Aventuriens, egal ob Basalt, Marmor, Gold oder Edelsteine, aber auch Sand und aus diesen Rohstoffen hergestellte Materialien wie Glas, Schmuck und Waffen. Vor allem Gebirge und Wüsten sind dem Erz nahe. Traditionell werden Ingerimm und Angrosch mit dem Element verbunden, wie auch die Zwerge, welche tief in Gebirgen leben.

Die meisten dem Erz wohlgefälligen Orte liegen in Gebirgen, so der Schwarze Turm im Kosch, die Festung Al'Archamud am Rand der Khôm und die Zitadelle des Erzes tief unter dem Raschtulswall. Angeblich hat der Gigant Raschtul sie bei seinem Fall unter sich begraben und 1000 Meilen tief in Sumus Leib gerammt, sodass sie heute tief unter dem Gebirge liegt. Legenden berichten von Unmengen wertvoller Metalle, Kristalle und Edelsteine in dieser Zitadelle. Der Elementarherr des Erzes soll darin leben, wo es keine Luft, kein Wasser und kein Leben mehr gibt, sondern nur Gestein und Masse. Er ist Festigkeit und Stärke, Geduld und Unbeugsamkeit.

Auch wenn Erz starr erscheint, ist es nicht tot, sondern mit einigen Lebensformen verbunden. Eine davon sind die Zwerge, die in ihrer Sturheit, Zähigkeit, Langlebigkeit, Traditionsverbundenheit und Affinität zum Bergbau und Schmieden deutliche Einflüsse des Elements zeigen. Vielleicht schloss der Elementarherr des Erzes deshalb einen Bund mit Brandan, um dieses Volk gegen die der Luft verbundenen Drachen zu schützen. Seit diesen Tagen hüten die Zwerge den Elementaren Schlüssel des Erzes.

Eine weitere erzverbundene Spezies sind die Gagolschwingen, Gargyle, welche elementaren Ursprungs sind. Diese Art von Wasserspeier sind Lebewesen, die langsam versteinern, wenn die Luft aus ihnen schwindet und Erz dominant wird. Sie werden im Lauf der Zeit zu Steinkreaturen, deren Leben verlischt, woraufhin sie als Figuren auf Gebäuden verbleiben.

In der Magie kommt dem Erz eine Sonderstellung zu, da es Traditionen gibt, die ihre Zauber und Rituale auf Edelsteinen und damit auf Erz aufbauen. Dies sind die Kristallomantie der Echsenwesen wie auch die Petromantie, welche z. B. Wühlschrate praktizieren. Die Wirkung der Zauberhandlung wird dabei von der Verwendung von Steinen, meist Edelsteinen, bestimmt. Einige Zauber verbrauchen den Stein sogar, wobei seine Essenz den Zauber speist.

Das pervertierte Unerz zählt zur Domäne von *Agrimoth*, auch *Widharcal* oder *Verderber der Elemente* genannt. Er vermag es, gutes Gestein und Metall in frevlerische Zerrbilder zu verwandeln, wie das ihm eigene *Hölleneisen*.

Das Element im Überblick

Zuordnungen: Festigkeit, Stabilität, Stillstand, Willensstärke, Festhalten an Bestehendem, Geduld, Pflichtbewusstsein, feste Grundsätze, Wahrhaftigkeit, Sturheit, Ordnung, Handwerk

Gegenelement: Luft

Eigenschaft: Körperkraft

Farben: grau, schwarz und orange als symbolisches Gold

Assoziierte Gottheiten: Angrosch, Gravesh, Ingerimm, Raschtul, Travia

Wandelsterne und Sternbilder: Planet Levthan, Sternbilder Hammer und Amboss, Eisbär und Gehörn

Monate, Jahreszeiten, Wochentage: Ingerimm, Markttag

Hesindianische Kunst: Bildhauerei

Mineralien & Metalle: Basalt, Blei, Diamant, Eisen, Glas, Granat, Halbedelsteine, Juwelen, Kohle, Metalle, Sand, Schmuck, Waffen

Weitere Substanzen: Chitinpanzer, Greifenfedern, Kastanienfrüchte, Kokosnüsse, Schildkrötenpanzer, schwere Spinnweben

Besondere Orte: Zitadelle des Erzes, Elfenstadt Tie'Shianna, Schwarzer Turm, Vulkan Schlund, Dschinnenfestung Al'Archamud

Bedeutende Elementaristen: Großmeister Emmeran von den Nordmarken, A'Sar al'Abastra, der Trollschamane Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch

Feuer

Feuer ist das Element der Zerstörung und Vernichtung, des Lichts und der Wärme, des ungezügelten Wunsches nach Veränderung. Es zeigt sich in der lodernden Flamme, im Schein der Sonne, im kreativen Schaffensdrang und im gluterfüllten Blick, den Liebende einander zuwerfen.

Es ist unbändig und gefährlich: ein Moment der Unachtsamkeit, und aus einem prasselnden Herdfeuer wird ein lodernder Brand, der sich gierig durch die Straßen frisst. Feuer ist das einzige der sechs Elemente, das man nie gefahrlos berühren kann. Es ist wild und ungestüm, bereits ein Windhauch lässt aus glimmenden Kohlen wieder lodernde Flammen schlagen. Feuer ist gierig, denn es vergeht, wenn es nicht beständig mit Nahrung versorgt wird. Seine Kraft vermag Erz und Eis zu verflüssigen, Wasser zu verdampfen und Humus zu verzehren. Sogar Luft, von der brennenden Wüstensonne aufgeheizt, verliert ihre Beweglichkeit und wird müde und träge.

Doch bei aller zerstörerischen Kraft bedeutet Feuer auch Leben. Das Licht der Sonne gibt Pflanzen im Frühling Kraft, die kalte Schneedecke zu durchstoßen. Es ist die Wärme des prasselnden Lagerfeuers, die Reisende des Nachts vor der Kälte bewahrt. Ohne das Feuer wäre die Welt dunkel, kalt und tot.

Die geistigen Aspekte des Feuers sind Zorn und Mut, unbeherrschtes und waghalsiges Handeln, doch auch Kreativität und Leidenschaft. Vom Feuer beseelte Sterbliche werden zu rasenden Berserkern oder von genialem Schaffensdrang erfüllt.

Die Kristallomantie ordnet dem Feuer den funkelnden Rubin und den glänzenden Obsidian zu, die Alchimie das rötlich schimmernde Metall Kupfer. Ebenso gehören zum Feuer alle leicht entzündlichen Stoffe, wie Phosphor, oder solche mit zerstörerischer und zersetzender Wirkung, wie Säuren jeglicher Art. Von den hesindianischen Künsten entspricht ihm die Rhetorik, sind doch die vom Feuer Beseelten mit einer wortgewaltigen Schlagfertigkeit und Redegewandtheit gesegnet.

Nach Ansicht der Zwerge ist *Angrosch*, von vielen Menschen *Ingerimm* genannt, der Gott des Feuers. Die Nivesen hingegen verehren den Himmelswolf *Rotschweif*, der das Feuer stahl. Alte güldenländische Quellen erwähnen eine Feuergöttin der kreativen Künste namens *Siminia*, in der Zwölfgöttergläubige *Simia*, den Sohn Ingerimms und Tsas, sehen würden. Uralte Fragmente aus dem Regengebirge lobpreisen gar *Praios* als Feuergott. Einig sind sich die Gelehrten nur bei dem Herrn des dämonischen Feuers: Es ist *Agrimoth*, der das lodernde Element in seiner Domäne *Widharcal* versklavt haben soll, um dort dämonische Waffen für die letzte Schlacht zu schmieden.

Das Element im Überblick

Zuordnungen: gewaltsame Veränderung, Zerstörung, Erneuerung, Licht, Wärme, Kreativität, Unbeherrschtheit, körperliche Liebe, Aggression, Fieber

Gegenelement: Wasser

Eigenschaft: Mut

Farbe: rot

Assoziierte Gottheiten: Angrosch, Brazoragh, Ingerimm, Kamaluq, Kor, Praios, Rahja, Rondra, Rotschweif, Shinxir, Simia

Wandelsterne und Sternbilder: Planet Kor, Stern Sulvo (das rotglühende Auge im Sternbild der Stute), die Sonne, Sternbilder Drache, Held und Ogerkreuz

Monate, Jahreszeiten, Wochentage: Praios, Trockenzeit (vor allem in Südaventurien), der Sommer, Feuertag

Hesindianische Kunst: Rhetorik

Mineralien & Metalle: Feueropal, Kupfer, Obsidian, Pyrit, Rubin

Weitere Substanzen: Ameisensäure, Drachen- und Tatzelwurmblut, Feuermoos, scharfe Gewürze, Kohle, Quallennesseln, Phosphor, Salamandersekret, Schnaps, Schwefel

Besondere Orte: Zitadelle des Feuers, verhüllte Stadt Mandalya, Plateau des Feuers, Schlund, Kloster Tarf El'Hazaqur Mor

Bedeutende Elementaristen: die Großmeister Pyriander Di'Ariarchos und Xenos von den Flammen, der freie Lehrmeister Halib abu'l Ketab

Humus

Humus ist das Element des Lebens. Er umfasst das Holz uralter Bäume, das vor kriechendem Leben überbordende Erdreich, das sich auf kaltem Fels ausbreitet, die lebensspendenden Früchte der Felder, die Pflanzen und Tiere im Regenwald und die ersten Blumen des Frühlings, die sich durch die Schneedecke kämpfen. Wie kein anderes Element steht Humus in Wechselwirkung, Beeinflussung und Abhängigkeit mit den anderen fünf Elementen und findet seinen Platz zwischen diesen.

Humus verkörpert den Kreislauf des Lebens: Er bringt nicht nur Wachstum sondern auch Vergehen mit sich, ohne das kein neues Leben entstehen könnte. Er steht für den Wandel der Jahreszeiten, für Jugend und Alter aber auch für Gnade und Mitgefühl, für Hoffnung, aber auch Trauer.

Vor allem aber sind es die ‚geerdeten' Eigenschaften, die dem Humus zugeschrieben werden: Gemütlichkeit, Bodenständigkeit, Tradition und Fleiß. Als Kunst des Humus gilt die Malerei. Zu seinen Schätzen gehören grüne Jade und kostbare Pflanzenprodukte wie Harze, Heil- und Nutzkräuter, Edelhölzer, bunte Blumen und deren Samen. Während Metalle wenig mit dem Humus gemein haben, so wird doch das holzartige Lignolith als Symbiose aus Erz und Humus auch dem Element des Lebens zugeschrieben. Auch Tierprodukte wie Elfenbein, Hörner oder Felle sind als Gaben des Humus zu begreifen.

Die Kulturschaffenden Aventuriens haben über Äonen hinweg viele Götter als Patrone des Lebens und damit des Humus angesehen. Im Zwölfgötterglauben sind dies vor allem Peraine und ihr Monat des Wachstums, aber auch Tsa und Ifirn werden hin und wieder mit dem Leben assoziiert, bei den Hexen auch Satuaria. In vergangenen Zeiten waren es Ankhatep bei den Urtulamiden und Nurti bei den Hochelfen, deren Prinzip *nurdra* (Leben, Wachstum) im Kontrast zum *zerza* (Vergehen, Tod) bis heute die elfische Weltsicht prägt. Neben göttlichen Wesen werden auch viele der legendären Tierkönige und Feenwesen mit dem Humus in Verbindung gebracht.

Die Magie schreibt vor allem die *Magica curativa* dem Humus zu, mitunter auch die *Magica mutanda*. Alchimie und Trankbrauerei der Hexen, Schamanen und Druiden nutzen neben den grünlichen Edelsteinen Achat und Malachit vor allem all die zahlreichen aus dem Humus gewachsenen Pflanzen und Kräuter sowie aus der Erde gewonnene alchimistische Stoffe wie Harze, Erdpech, Erdharz oder Mastix.

Dem Element des Lebens werden eine ganze Reihe mythischer Orte zugeordnet, darunter viele Wälder. Auch die Zitadelle des Humus soll in ‚Ras Tabor' inmitten des wohl größten Waldes Deres liegen – allerdings im fernen Güldenland.

Als Gegenspieler und Herr über den Unhumus gilt zweifelsohne Agrimoth, der Schänder der Elemente, durch dessen Wirken ganze Landschaften unter grauenhaften dämonischen Einflüssen umgeformt wurden.

Das Element im Überblick

Zuordnungen: Leben, Wachstum und Vergehen, Pflanzen, Natur, Erdverbundenheit, Zuversicht und Hoffnung, Heranwachsen und Altern, Mitgefühl und Gnade, Heilkunst

Gegenelement: Eis

Eigenschaft: Intuition

Farben: grün

Assoziierte Gottheiten: Ankhatep, Arngrim, Peraine, Mailam Rekdai, Mokoscha, Nurti, Rikai, Satuaria, Sumu, Tsa

Wandelsterne und Sternbilder: Planet Simia, der Elfenstern, der Stern Satinav, Sternbilder Storch, Eidechse, Harfe und Kelch

Monate, Jahreszeiten, Wochentage: Peraine, Frühling und Herbst, Erdtag

Hesindianische Kunst: Malerei

Mineralien & Metalle: Achat, grüne Jade, Hämatit, Lignolith, Malachit, Smaragd; keine Metalle (als der Erde geraubtes Material), dafür Horn, Zähne und Knochen verschiedener Art (Elfenbein, Mammuton, Hörner, Schildkrötenpanzer ...)

Weitere Substanzen: Bausch, Blumen und Pflanzen, Dryadenhaar, Fell und Trophäen von Waldtieren, Floreadenblüten, frisches Holz, Früchte, Harz, Heilkräuter, Käfer, Kompost, natürliche Speisen, Organe, Pilze, Saatgut, Würmer

Besondere Orte: Zitadelle des Humus, Reichsforst, Elfenstadt Simyala, Blutulme Argareth, Heiligtum Al'Zul, Lebendiger Wald und Baum der Schöpfung, Globule Zze Tha, verschiedene mythische Wälder

Bedeutende Elementaristen: Großmeisterin Panuri Vennerim, der Sume Arbogast der Alte, die Steppenelfe Ariana Einhorngruß, Magister Jalal ben Rocha, die Schiffsmagierin Kharima saba Meriban, Taînobhal Totenamsel (der *Rote Pfeil*)

Luft

Luft ist überall und umgibt alles und jeden. Sie ist unsichtbar und dennoch lebensnotwendig. Die Luft ist dem Menschen vertraut und dennoch kaum fassbar. Sie entzieht sich durch ihre Natur jeglicher Analyse, hat weder einen festen Platz noch ein klares, sondern ein wechselhaftes Wesen. Sie ist stets in Bewegung und unterliegt dabei selbst ständiger Veränderung. Wenig verwunderlich werden dem Element die Eigenschaften der Leichtigkeit, Freiheit und Geschicklichkeit zugeordnet, deren Kehrseite Unbeständigkeit, Rastlosigkeit und Flüchtigkeit sind. Luft trägt darüber hinaus aber auch Gerüche und Geräusche, steht für Musik, Gesang und kluge Worte – ebenso wie für Gestank, Lärm und falsche Versprechen. Als Atem ist es Leben, als Sturm bringt das Element den Tod. Diesem steten Gegensatz verdankt das Element seine besondere Rolle, die es im tulamidischen Dualismus und dem Rur-und-Gror-Glauben der Bewohner Maraskans spielt.

Durch seine Unbestimmtheit und Leichtigkeit harmoniert die Luft mit den anderen Elementen mehr, als sie mit ihnen im Widerspruch steht: als Böe, die im Meer die Wellen weckt, als Zug, der das Feuer der Schmiede anheizt oder als Wind, der die Samen über die Erde verteilt. Selbst den Sturm stört der erzene Berg nicht, sondern kitzelt ihn im Vorbeiziehen. Und sein Heulen fordert den schwerfälligen Vetter auf, es ihm gleichzutun und endlich in die Welt zu ziehen. Nicht umsonst betont der berühmte Magier Ambareth, dass die Heptessenz in der Luft am stärksten ist, während einige Gelehrte sie gar mit der Kraft gleichsetzen. Nicht von ungefähr kursieren Gerüchte, Sultan Hasrabal habe sein Wissen um die Harmonie der Elemente von einem elementaren Meister der Luft erfahren.

Allgemein verbindet die Magietheorie mit dem Element der Luft die *Magica clarobservantia*, *Magica phantasmagorica* und *Magica moventia*. Die Alchimie ordnet ihr durchscheinende Materialien wie Opale und Quarz, aber auch den zerbrechlichen Bimsstein und das Neunaugenhaar oder den himmelsfarbenen Lapislazuli wie auch das amorphe Quecksilber zu. Durch die Verwendung von Schmetterlingsflügeln, allerlei Flugsamen und Sylphenhaar hoffen manche Alchimisten, selbst die Fähigkeit des Fliegens zu erlangen. Weit verbreiteter und lukrativer ist das Spiel mit verschiedenen Düften, deren Grundstoff zumeist das aus dem Bauch der Wale gewonnene Ambra ist. Aber auch Myrrhe, Zimtrinde, Kalmus, Galgant oder verschiedene Harze finden häufig Verwendung, wenn es darum geht, die anmutige Essenz des Elements in edlen Aromen zu binden. Wenngleich die Luft nicht mehr wie im 4. Zeitalter mit Chrysir eine eigene Gottheit hat und heute vor allem mit der stürmischen Rondra und dem abenteuerlustigen Aves assoziiert wird, so erfüllt doch viele zwölfgöttliche Tempel der Duft des Weihrauchs, der ebenfalls ein Symbol des flüchtigen Elements ist.

Ob es einen Ort geben kann, der dem stets und ständig in Bewegung befindlichen Element eine Heimstatt ist, bleibt fraglich. Während aventurische Gelehrte über eine Wolkenfestung in unerreichbarer Höhe spekulieren, bezeichnen uralte elfische Gesänge die Zitadelle der Luft als Wolkenspeer und beschreiben damit vielleicht jene gewaltige Felsnadel auf den höchsten Gipfeln des Ehernen Schwertes, wo dem Elfenheld Lemiran dem Riesentöter vor über 5.000 Jahren der Schlüssel der Luft anvertraut wurde. Unbestritten dagegen ist, dass das Unelement der Luft der erzdämonischen Herrschaft des Agrimoth unterliegt, dem Schänder der Elemente, dessen Verlockung auffällig viele Dschinne der Luft erlegen sind.

Das Element im Überblick

Zuordnungen: Wind und Sturm, stete Bewegung, Flüchtigkeit, Illusion, Unbeständigkeit, Rastlosigkeit, Flinkheit, Hellsicht
Gegenelement: Erz
Eigenschaft: Fingerfertigkeit
Farben: gelb sowie Farblosigkeit
Assoziierte Gottheiten: Aves, Brazoragh, Chrysir, Efferd, Rondra
Wandelsterne und Sternbilder: Planet Aves, Elfenstern, Sternbild Pfeil, Nordlichter
Monate, Jahreszeiten, Wochentage: Tsa, Windstag
Hesindianische Kunst: Sangeskunst
Mineralien & Metalle: Bimsstein, Lapislazuli, Neunaugenhaar, Opal, Quarz, Quecksilber, Windkanter
Weitere Substanzen: Ambra, Duft- und Räucherhölzer, Flugsamen, Sylphenhaar, Teile fliegender Lebewesen (vor allem Federn, Schwingen, Schmetterlingsstaub), Weihrauch
Besondere Orte: Zitadelle der Luft, Elfenstadt Vayavinda, Ratssaal der Dreizehn Winde, Unsichtbarer Turm
Bedeutende Elementaristen: Großmeisterinnen Rovena von Shamaham und Fayrieke ay Revennis, Sultan Hasrabal von Gorien, der Nivesenschamane Kailäkinnen, Mherech ben Tuleyman ben Haschabnah

Wasser

Wasser ist Wandel – es steht und fällt, fließt und strömt, rinnt und reißt mit, steht einem bis zum Hals oder ist so seicht wie manche Unterhaltung. Es ist unergründlich, schwer zu begreifen und gibt seine Geheimnisse nur ungern Preis, sodass man nicht ohne Grund sagt: „Stille Wasser sind tief“. Dem Durstigen spendet es Leben; ohne Wasser würden Mensch, Tier und Pflanze elendig verdorren. Doch zu viel davon und das Element entfaltet seine zerstörerische Gewalt. Die Kraft, mit der es dabei über das Land hereinbricht und alles auf seinem Weg ertränkt, fortspült und zerstört, sucht ihresgleichen. Überschwemmungen gehören nicht ohne Grund zu den schrecklichsten Naturkatastrophen überhaupt.

Wasser spielt mit den anderen Elementen, neckt sie, ordnet sich ihnen jedoch niemals unter. Wasser löscht auch größte Feuer, schmilzt Eis, spült den Humus fort und bringt das Erz zum Rosten. Selbst die sonst nicht sichtbare Luft vermag man plötzlich erkennen, wenn sie von der Kraft des Wassers durchdrungen als Nebelwolke aufzuwallen beginnt.

Wasser ist allgegenwärtig, es ist die treibende Kraft der Natur. Es füllt die Bäche, Flüsse und Seen, die Meere und Ozeane. Es speist die Brunnen und Oasen, fällt als Regen vom Himmel und sammelt sich als Tau auf Pilz und Pflanze. Die Bewohner Deres machen es sich seit Jahrtausenden zunutze, zum Kochen, Bierbrauen und Schnapsbrennen. Ebenso zum Baden, Putzen und Waschen. Wasserräder machen seine Kraft in Getreidemühlen oder Hammerwerken nutzbar. In der Alchimie kennt man die reinste Form des Wassers als Zwiedestillat und verwendet sie in unzähligen Elixieren. Man ordnet dem Element Edelsteine wie beispielsweise den Aquamarin, den Saphir oder auch den mystischen Gwen Petryl zu.

Die Magietheorie teilt ihm die *Magica transformatorica* zu, jene Form der Zauberkunst, die sich in erster Linie mit der Verwandlung von Objekten beschäftigt. Die hesindianischen Künste sehen in ihm die Musik, von der es ungezählte Spielarten gibt und die wie das Element selbst stets im Wandel ist.

Nach den zwölfgöttlichen Lehren gilt der alte Gott Efferd, der auch der Launenhafte genannt wird, als Herr des Wassers, aber auch der unendliche Numinoru und der walgestaltige Swafnir werden mit diesem Element in Verbindung gebracht. Für mehrere Zeitalter galt die Göttin Charypta als Herrscherin des Wassers, in dessen Tiefen sie unzählige neue Lebewesen erschuf. So groß und einnehmend war die Faszination des nassen Elements, dass die Göttin selbst nach ihrem Gang in die Niederhöllen nicht von ihm zu lassen vermochte, und seitdem als Erzdämonin *Charyptoroth* von ihrer Domäne Gal’k’zuul aus ihre Tentakel und Fangarme nach ihm ausstreckt.

Das Element im Überblick

Zuordnungen: stete Wandlung, heftige Umschwünge, Grenzenlosigkeit, Tiefe, Melancholie, Unergründlichkeit, Eleganz, Unterbewusstsein, Wahnsinn

Gegenelement: Feuer

Eigenschaft: Gewandtheit

Farben: blau

Assoziierte Gottheiten: Efferd, Numinoru, Swafnir

Wandelsterne und Sternbilder: Planet Nandus, Sternbilder Delphin und Nachen

Monate, Jahreszeiten, Wochentage: Efferd, Regenzeit (vor allem in Südaventurien), Wassertag

Hesindianische Kunst: Musik

Mineralien & Metalle: Aquamarin, Elektrum, Gwen Petryl, Hühnergötter (Lochsteine), Lapislazuli, Mondsilber, Quecksilber, Saphir, Zinn

Weitere Substanzen: Delphinzähne, Eidechsen- und Fischschuppen, Haar vom Gestaltwandler, Haihaut, Nebel, klares Quellwasser, Tintenfischtinte, Walblase

Besondere Orte: Zitadelle des Wassers, Hochelfenstadt Isiriel, Nebliger Turm

Bedeutende Elementaristen: Großmeister Halman Sandström, Xindra von Sumus Kate, Yakuban ben Hasrabal, die Schiffsmagierin Swanhild Norrisdottir

Weitere Elemente

Während die sechs Elemente allgemein akzeptiert sind, scheiden sich an weiteren die Denkschulen. Die Magie gilt vielen als ehemaliges siebtes Element, das durch Madas Frevel und die Zerstörung der Zitadelle der Magie als freie Kraft in die Welt kam. Dadurch ist sie heute kein Element mehr, auch wenn sie gewisse Eigenschaften eines solchen zeigt und es Magier gibt, die zu bekannten Hexalogien die Zauber der Magie suchen.
Der *Kraft*, wie Magie als Element heißt, waren die Farbe Schwarz, das Charisma, die Götter Hesinde, Mada, Phex und der Namenlose sowie in der Astrologie das Madamal (insbesondere als Vollmond), der Rohalsstern, der Borbaradstern, der Nordstern, der Wandelstern Mada, das Sternbild Fuchs, Sonnenwenden und Tagundnachtgleichen zugeordnet. Gängige Zuschreibungen sind der Monat Hesinde, der Praiostag und der Edelstein Onyx.
Die Kraft wird mit den Magieschulen Kontrolle, Herrschaft, Beeinflussung, Geist, Limbus, Metamagie und selten auch Antimagie assoziiert. Strittig ist, ob die Magie ein Gegenelement hatte, was zur These der *Gegenmagie* als achtes Element führt. Dass beide in der Zitadelle der Elemente in Drakonia nicht präsent sind, wird oft als Beweis genannt, dass sie keine Elemente sind.

Dem widerspricht die Ansicht der Druiden, dass *Geist* das siebte oder achte Element sei. Diesem werden teilweise in Konkurrenz Hesinde, Nandus, Satuaria, Rohal und Borbarad zugeordnet. In der Astrologie steht Geist für den Planeten Xeledon, den Kaiserstern, den Nordstern, das Sternbild Gehörn, den Monat Travia sowie Mond- und Sonnenfinsternisse. Als Allegorien sind ihm Bewusstsein, Verstand, Wille, Kontrolle, Wahrnehmung, Herrschaft und Transparenz zugeordnet. Für die Druiden steht das Element Geist für gefesselte Seelen, Geisterwesen und Beherrschungsmagie, die den Geist beeinflusst. Ein Gespräch mit Geisterwesen ist für viele Druiden so normal wie mit einem Elementarwesen zu sprechen oder eine Person zu beherrschen. Auch hier gibt es kein Gegenelement, allerdings ist die Beschwörung von Geistern möglich. Da hierfür keine Grundmasse des Elements nötig ist, bezweifeln viele, dass es der gleiche Mechanismus ist. Dass die Zitadelle der Geister eigenständig neben der Zitadelle der Elemente existiert und der Geist nicht in Drakonia vertreten ist, spricht dagegen, dass er ein Element ist.

Manche Kristallomanten glauben an die *Zeit* als weiteres Element, was wohl in der Verehrung Satinavs als Ssad'Navv begründet ist. Zeit wird bei den Echsen mit Satinav, Boron, Ymra, Fatas, dem Sternbild Satinav, dem Mond, dem Monat Boron und Mondfinsternissen verbunden und ist mit Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft, Ewigkeit, Rhythmus, Fortschritt, Konstitution und der Farbe Weiß assoziiert. Für Zeit ist kein Gegenelement überliefert. Zeitwesen sind nicht bekannt, auch wenn ihre Beschwörung Legenden zufolge von Satinav versucht wurde.

Unter Magiern, die dem rohal'schen Ausgleichsgedanken anhängen, ist die Ansicht verbreitet, das *Elementare Gleichgewicht* selbst sei ein Element. Ihm werden Harmonie, Gemeinschaft, Dualismus, Wechselspiel, Spannung, Hexagramm und Hexagon sowie die Götter Rur und Gror, Travia und der Namenlose zugeschrieben. In der Astrologie wird es mit dem Planeten Horas, dem Borbaradstern, dem Sternbild Ringe sowie den Tagundnachtgleichen assoziiert.
Zum Gleichgewicht wird das dämonische *Chaos* als Gegenelement genannt, dessen Kreaturen der elementaren Ordnung zuwiderlaufen, und der Hass zwischen Dämonen und Elementaren wird als Beweis angeführt. Allerdings ist es nicht möglich, Wesen des Gleichgewichts zu rufen und die Beschwörung von Dämonen unterscheidet sich deutlich von jener elementarer Wesen. Auch die separate Zitadelle der Dämonen wird gegen diese Theorie angeführt.

Grundlegend gegen weitere Elemente spricht, dass keine Elementare oder reine Manifestationen von ihnen existieren. Blitze oder Dunkelheit werden jedoch bisweilen als elementare Manifestationen bezeichnet.
Eine Ausnahme sind die Mindergeister der Kraft, welche sich in die Elementaren Mindergeister einreihen und die Theorie stützen, dass die Kraft ein Element war. Da keine weiteren Wesen der Magie mehr existieren und die Kraft auch den Limbus durchströmt, ist sie heute wohl kein Element mehr.
Da keine Mindergeister des Gegenelements der Kraft bekannt sind, glauben manche, sie hätte nie eines besessen. Dies wird von Anhängern des Elementaren Gleichgewichtes strikt abgelehnt, ebenso von Geoden und anderen Naturzauberern.
Viele Hesindegläubige führen den Kristall der elementaren Wandlungen, welcher sich nach jedem 12. Teil einer Stunde in ein anderes der 6 Elemente verwandelt, als Beweis für die Sechsheit der Elemente an. So bleibt die Frage nach einem oder mehreren weiteren Elementen letztlich eine Frage des Glaubens. Ihr Vorhandensein lässt sich aventurisch nicht beweisen aber auch nicht endgültig widerlegen.

AVENTURISCHES ELEMENTARIUM

»Ich sehe es euch an den Nasenspitzen an. Ihr alle, die ihr Novizen dieser altehrwürdigen Hallen seid, glaubt zu wissen, dass ihr die Elemente kennt. Gleichwohl ermahne ich euch, Söhne des Hochmutes und Töchter des Stolzes, senkt demütig euer Haupt vor den Gewalten, die ihr zu kennen glaubt. Tretet hinaus, atmet den würzigen Duft der Märkte, schmeckt die Honigsüße der Feigen, fühlt die sengenden Winde aus dem Westen, spaziert hinunter zum Fluss und kühlt eure Füße im Mhanadi. Es ist einerlei, wo wir wandeln, was wir fühlen, schmecken, riechen, denn alles ist geschaffen aus den Elementen. Ja, sogar wir selbst sind es.

Ich sehe huldvolles Lächeln in euren Gesichtern. Dies ist keine neue Kunde für die achtbaren Sâlim des Sahib al'Sitta, die der Wiege des Elementarismus entsteigen werden. Wo andernorts die Haimamudim wortreich von Feuerdschinnen in verwunschenen Öllämpchen und fliegenden Teppichen künden, ist dies für euch jenseits der Welt der Märchen. Aber wessen bedarf es, einen Dschinn zu rufen? Wie viel Mut, Kraft und Willen sind vonnöten? Wie bannt ihr ihn in das güldene Lämpchen? Passt ein solch enormes Wesen überhaupt hinein? Ihr Söhne und Töchter der Torheit mögt lachen, doch seid euch gewiss, ein Dschinn ist euch stets überlegen, und ihr solltet eure Bitte gefällig und wohlerwogen vortragen.

Einige von euch werden sagen: Dann beginne ich mit elementaren Geistern. Handlich und nützlich entzünden sie mein Feuer, kehren den Boden und kühlen meinen Wein; sie vollführen, was immer das verwöhnte Herz begehrt. Gleichwohl ist es so, dass die scheinbar dienstbaren Geister nicht so leicht zu lenken sind. Ihr werdet euren Unglauben darüber selbst ausräumen müssen. Unzweifelhaft werdet ihr, so Hesinde will, zu respektablen Elementaristen reifen – manche gar zu großartigen Meistern dieser ursprünglichen und vielfältigen Spielart der Magie! Womöglich lasst ihr eure traumhaften Paläste von Dschinnenhand erbauen und reist auf fliegenden Teppichen an verwunschene Orte.

Doch bedenkt, ihr seid mitnichten allein! Ich habe auf meinen fernen Reisen viele wilde Zauberkundige getroffen, Schamanen, Elfen, Druiden und Geoden, die im wahrsten Sinne intuitiv über die unbändige Macht der Elemente gebieten und nicht fürchten, sie im Kampf einzusetzen. Solltet ihr je ansichtig werden, wie ein wölfischer Dschinn des Eises die Luft um sich herum gefriert oder wie ein Erzdschinn grollend die Erde beben lässt, während er mit gewaltigen Felsbrocken wirft, spätestens dann werdet ihr an meine Worte über Demut denken!«

—Adepta Major Yasmina Tulachimsuni, bei einer Gastvorlesung in der Pentagramma-Akademie zu Rashdul, neuzeitlich

ELEMENTARGEISTER

»Hesinde zum Gruße, werte Anwesende! Ich möchte nicht viele Worte verlieren, doch dies vorab: Der Simplizität halber wählte ich die Invocatio elementarii der niederen Art, vulgo Elementargeister. Die Beweiskraft in puncto meiner zu belegenden Hypothese wird hierbei nicht gemindert. Die erlesenen Adepten werden je einen Elementargeist aus den bereitgestellten Materialproben invozieren. Diese haben wir anhand der urtulamidischen Reinheitsskala ausgewählt. Vielen Dank an die werte Collega Tulachimsuni für ihre Unterstützung, obschon sie meine Theorie lieber zerschlagen sehen würde. Die Adepten haben sich auf die zu beschwörende Form geeinigt, die für die Invocatii genutzt wird. Seien sie versichert, ihnen allen ist die Relevanz dieses Experimentes gewahr, sodass es keine Divergenzen geben wird. Gleichwohl werden sie präzise dieselbe Weisung formulieren. Messen werden wir primo die Geschwindigkeit, mit der der Elementargeist erscheint; secundo die Größe und Stabilität der Manifestation und tertio seine Bereitschaft, der gestellten Weisung nachzukommen. Ich werde ihnen heute beweisen, die urtulamidischen Reinheitsstufen lassen sich einkürzen auf simple drei, die da lauten: rein, unrein und Sumuryl! Sie werden selbst feststellen: Alles andere ist marginal, nicht messbar. Sie werden feststellen, die Genaro-Skala ist die neue Wahrheit bei der Invocatio elementarii!«
—Magister ordinarius Dario Lemian Genaro, bei dem Konklave der Arkanen Analytiker am Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik, neuzeitlich

Die aventurischen Elementaristen unterteilen gemeinhin die Elementarwesen in vier bekannte Arten, angefangen bei den niederen Elementargeistern, über die edlen Dschinne (siehe Seite **24**) und die mächtigen Elementaren Meister (siehe Seite **33**) bis zu den gottgleichen Elementarherren. Aufgrund ihrer Besonderheiten werden die elementaren Mindergeister (siehe Seite **41**) von aventurischen Gelehrten im Allgemeinen gesondert aufgeführt. Beispielsweise lassen sich Mindergeister nicht beschwören, im Gegensatz zu den elementaren Geistern, den Dschinnen oder den Meistern der Elemente. Allen Arten ist gemein, dass sie Wesen der 2. und 3. Sphäre sind.

Eisgeist
Größe: 0,25 bis 0,50 Schritt Körpergröße
Gewicht: 0,20 bis 5 Stein
MU 14 **KL** 10 **IN** 10 **CH** 10
FF 10 **GE** 12 **KO** 8 **KK** 8
LeP 18 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6
VW 6 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 8
Eishand: **AT** 15 **TP** 2W6 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 2, Klettern 2, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 2, Menschenkenntnis 0, Selbstbeherrschung 5, Schwimmen 1, Sinnesschärfe 5, Überreden 1, Verbergen 2, Willenskraft 5
Anzahl: 1 oder 2W6 (Schwarm)
Größenkategorie: klein
Typus: Elementar (Eis), humanoid oder nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –1
Beute: keine
Kampfverhalten: Wenn er zum Kampf gezwungen ist, greift der Elementargeist frontal an. Er kämpft bis zum eigenen Untergang.
Flucht: flieht nicht
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Elementargeister sind nicht viel schlauer als kluge Tiere.
- **QS 2:** Ein Eisgeist kann nicht zaubern. Oft verbirgt er sich zwischen gewöhnlichen Schneewehen.
- **QS 3+:** Als Eiselementar ist er berechnend und feindselig gegenüber den meisten Lebewesen.

Sonderregeln:
Rudelelementar: Elementargeister lassen sich leicht als Rudel beschwören (siehe Seite **135**).
Elementar-Regeln: Für Eisgeister gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe Seite **8**).

Betrachtet man die erste Art der zu beschwörenden Elementarwesen, die niederen Elementargeister, so finden wir eine heterogene Gruppe verschiedenster Erscheinungen. Während die elementaren Meister derart selten beschworen werden, dass sich selbst in Gelehrtenkreisen kaum eine fundierte Aussage über ihre Erscheinung treffen lässt und Dschinne zumeist einen annähernd humanoiden Oberkörper ausformen, spiegeln Geister die Fantasie der Beschwörer in all ihren Facetten. Von menschenähnlichen Körpern mit angedeuteten Mündern, Augen, Armen und Beinen über tierhafte Wesen bis zu körperlosen Formen ist alles möglich. Sicherlich sind der Ausformung eines wie auch immer gearteten Körpers durch das Element, aus dem der Beschwörer den Geist ruft, Grenzen gesetzt. Wir finden insbesondere bei den Elementen Luft, Feuer und Wasser häufig nahezu amorphe, unscharf begrenzte Wesen, die mit dem sie umgebenen Element verschmelzen.

Die Größe der Manifestation variiert von einem Spann bei den kleinsten Vertretern der Wassergeister bis hin zu einem Schritt bei den größten Varianten der Erzgeister. Ebenso schwankend ist das Gewicht. Während die Erzgeister naturgemäß die größte Masse von mindestens dreißig Stein mitbringen, haben Luftgeister oder flammenförmige Feuergeister keinerlei Gewicht. Allerdings sind durchaus Feuergeister in Form von Lava bekannt, die ebenso dreißig Stein wiegen können. Bei den anderen Elementen finden wir zumeist eine Körpermasse von einem halben bis fünf Stein, je nach Größe und Art der Manifestation.

Wenig wandelbar sind die Eisgeister. Aufgrund der Natur ihres Elements sind sie in ihrer Gestalt scharf begrenzt. Vorwiegend haben wir es mit wandelnden kleinen Eisskulpturen oder Schneekreaturen in humanoider Form zu tun. Es sind auch schon vogelartige oder wolfsartige Wesen beschworen worden. Manch ein Eisgeist begehrt gegen die Starre auf und zieht als Schneewirbel umher.

Klobig und unbeweglich bilden sich die Erzgeister aus Stein und Geröll zu humanoiden Gestalten. Zumeist sind ihre Körper von Erzlinien durchzogen, die gar an Gesichter erinnern. Weiterhin sind aus Sand oder Eisen geformte Männlein mit kurzen Armen und Beinen bekannt. Möglicherweise liegt die Häufigkeit, mit der sie annähernd menschliche Gestalt annehmen, an der begrenzten Vorstellungskraft der Beschwörer. Die Affinität zu dem starren Element mag sich auch in der Unbeweglichkeit ihres Geistes widerspiegeln.

Erzgeist
Größe: 0,50 bis 1 Schritt Körpergröße
Gewicht: mindestens 30 Stein
MU 14 **KL** 7 **IN** 10 **CH** 10
FF 10 **GE** 10 **KO** 10 **KK** 11
LeP 18 **AsP** – **KaP** – **INI** 8+1W6
VW 3 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 6
Steinfaust: **AT** 13 **TP** 2W6+4 **RW** kurz
RS/BE: 4/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 4, Klettern 4, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 0, Schwimmen – (keine Probe erlaubt, Erzgeister können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Überreden 1, Verbergen 2, Willenskraft 5
Anzahl: 1 oder 2W6 (Schwarm)
Größenkategorie: klein
Typus: Elementar (Erz), humanoid oder nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –1
Beute: keine
Kampfverhalten: Wenn er zum Kampf gezwungen ist, greift der Elementargeist frontal an. Er kämpft bis zum eigenen Untergang.
Flucht: flieht nicht
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Elementargeister sind nicht viel schlauer als kluge Tiere.
- **QS 2:** Ein Erzgeist kann nicht zaubern. Oft verbirgt er sich zwischen gewöhnlichem Geröll.
- **QS 3+:** Als Erzelementar ist er stur, seine Bewegungen sind träge.

Sonderregeln:
Rudelelementar: Elementargeister lassen sich leicht als Rudel beschwören (siehe Seite **135**).
Elementar-Regeln: Für Erzgeister gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe Seite **8**).

Feuergeister erscheinen häufig als Flammenmännchen mit annähernd humanoider Form. Ihre Gestalt ist jedoch recht flüchtig und nicht immer mit Armen und Beinen oder gar einem primitiven Gesicht versehen, sodass Feuergeister inmitten eines prasselnden Lagerfeuers mitunter kaum auffallen. Selten werden sie in Form von reinem Licht oder als glutvolle Lava beschworen.

Humusgeister wandeln oftmals als lebendige Blumen, kleine Sträucher oder junge Bäumchen umher. Sie bilden sich meist aus borkigen, blättrigen oder blumigen Formen des Elements, die humanoide oder tierische Züge annehmen können. Gleichermaßen sind umherrollende Erdklumpen oder Blätter mit großen, neugierig dreinblickenden Augen gesichtet worden.

Die Geister der Luft sind schwerelose Erscheinungen. Luftgeister sind aufgrund ihrer nahezu durchsichtigen, sich permanent bewegenden Gestalt kaum greifbar. Windhosen, Luftwirbel oder verwehende humanoide oder tierische Formen werden beobachtet. Manchmal sind sie jedoch nur ein Gesicht im Wind oder eine Bö, die verspielt an den Kleidern des Beschwörers zupft.

Die Manifestationen von Wassergeistern sind ebenso facettenreich wie die übrigen Erscheinungsformen des wechselhaften Elements. Man verzeichnet angefangen von dicken Wassertropfen oder kleinen Strudeln, die kaum von ihrer Umgebung zu unterscheiden sind, über Nebelschemen mit Gesichtern bis hin zu tierartigen Gischtwesen alle möglichen Varianten. Selten nehmen sie humanoide Formen mit Armen und Beinen an.

Alle Elementargeister bilden, sollte es für die Erfüllung ihrer Aufgabe nötig sein, Arme und Beine aus. Der Beschwörer sollte sich frühzeitig in der Vorbereitung des Rituals über die Aufgabe Gedanken machen, denn mit hoher Intelligenz sind Elementargeister nicht gesegnet. Sie haben in der Regel den Verstand eines klugen Tieres und sind weder in der Lage zu sprechen noch sind sie magiebegabt. Sie verstehen allerdings die Wünsche des Beschwörers unabhängig von der verwendeten Sprache. Aufgrund des wenig ausgeprägten Verstandes werden Elementargeister immer versuchen, den erbetenen Dienst wortwörtlich auszuführen, was wiederum dem Beschwörer ein gewisses Maß an Präzision bei der Formulierung abverlangt.

Elementargeister werden durch das Ritual ELEMENTARER DIENER beschworen. Unabdingbar bei dem Ritual ist das Vorhandensein einer ausreichenden Menge des Elements. Man geht hier bei Geistern von einem kleinen Feuer, einem Kessel Wasser oder der gleichen Menge Eis, Erz oder Humus aus. Eine Sonderrolle nimmt die Luft ein, die den Beschwörer fast immer in ausreichender Fülle umgibt.

Der Elementarist formuliert nach dem Gelingen des Rituals den gewünschten Dienst als Bitte. Elementarwesen werden nicht befehligt, wie es bei den beschworenen Bewohnern der 7. Sphäre nötig ist. Das Elementarwesen entscheidet selbst, ob es der Bitte nachkommt oder nicht. Deshalb sei hier nicht nur auf die Variationsbreite der äußeren Erscheinung hingewiesen, sondern ebenso auf die vielfältigen Eigentümlichkeiten der Elementargeister. Zwar entwickeln sie keine regelrechten

Feuergeist
Größe: 0,25 bis 0,50 Schritt Körpergröße
Gewicht: ohne Gewicht (reine Flamme) bis 30 Stein (Vulkangestein)
MU 14 **KL** 8 **IN** 10 **CH** 10
FF 10 **GE** 12 **KO** 9 **KK** 9
LeP 18 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6
VW 6 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 8
Flammenhand: **AT** 16 **TP** 2W6+2 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 5, Klettern 2, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 0, Schwimmen (keine Probe erlaubt, Feuergeister können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Überreden 1, Verbergen 2, Willenskraft 5
Anzahl: 1 oder 2W6 (Schwarm)
Größenkategorie: klein
Typus: Elementar (Feuer), humanoid oder nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –1
Beute: keine
Kampfverhalten: Wenn er zum Kampf gezwungen ist, greift der Elementargeist frontal an. Er kämpft bis zum eigenen Untergang.
Flucht: flieht nicht
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Elementargeister sind nicht viel schlauer als kluge Tiere.
- **QS 2:** Er kann nicht zaubern. Oft verbirgt er sich in normalen Feuern.
- **QS 3+:** Als Feuerelementar ist er neugierig und reizbar. Bei Kontakt mit Wasser wird er wütend.

Sonderregeln:
Rudelelementar: Elementargeister lassen sich leicht als Rudel beschwören (siehe Seite **135**).
Elementar-Regeln: Für Feuergeister gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe Seite **8**).

Persönlichkeiten wie Dschinne, aber sie zeichnen sich durch Verhaltensweisen und Vorlieben aus, die der Natur ihres Elements entsprechen.
Schwierig im Umgang sind die Erzgeister, wegen ihrer Sturheit und ihrer Langsamkeit, die sich geistig wie körperlich äußert. Wenn sie sich zu einem Kampf entschließen, sind sie stark und kämpfen bis zu ihrem eigenen Untergang. Sie genießen es, zwischen Geröll bewegungslos auszuharren.
Eisgeister hingegen lassen sich am leichtesten von einem Kampf gegen Lebewesen überzeugen. Ohne Zögern kämpfen sie bis zur Selbstopferung, und sie sind allem Lebendigen gegenüber feindlich eingestellt. Ihre kalte, berechnende Art macht den Umgang mit ihnen hingegen schwierig. Wollen sie sich verbergen, wählen sie Schneewehen.
Feuergeister sind neugierig und verspielt. Sie verstecken sich gern in Lagerfeuern oder tanzen in deren Flammen. Oft genug entzünden sie aus Versehen Stroh, Stoff oder Holz und schämen sich, wenn andere dadurch Schaden nehmen. Sie kämpfen ungern, doch haben sie sich einmal dazu entschlossen, greifen sie frontal an und fliehen nicht.
Humusgeister sind freundlich, einfühlsam und dem Leben zugetan wie kein zweites Element. Eben jene Empathie sorgt dafür, dass sie von allen Arten der elementaren Geister am schwersten zum Kampf gegen Lebewesen zu überzeugen sind. Sollten sie dennoch dazu gezwungen werden, fliehen sie nicht, sondern kämpfen bis zum eigenen Untergang. Sie fallen aufgrund ihrer natürlichen Erscheinung in der sie umgebenden Flora meist kaum auf.
Luftgeister sind ungeduldige, sprunghafte Gesellen. Ihre Lebhaftigkeit spiegelt sich in flinker Verspieltheit. Ebenso agil sind sie im Kampf, dem sie, wie die meisten anderen Geister, ablehnend gegenüberstehen. Kämpfen sie dennoch, dann bis zu ihrer Vernichtung.
Ein ähnliches Kampfverhalten legen Wassergeister an den Tag, wenngleich sich ihr eher melancholisches, bedächtiges Wesen in Zurückhaltung gegenüber Menschen äußert. Am liebsten verbergen sie sich in einem Bachlauf oder anderen Gewässern von großer elementarer Reinheit. Sollte es nötig sein, bewegen sich Wassergeister mit fließender Eleganz und Schnelligkeit.
Betrachten wir den Akt der Beschwörung dieser Elementarwesen, soll folgende Theorie nicht unerwähnt bleiben: Der Grad der elementaren Reinheit der verwendeten Ausgangssubstanz hat bei der Beschwörung direkte Auswirkungen auf das Ritual. Diese seit den Tagen der ersten urtulamidischen Elementarbeschwörer bestehende und von den Güldenländern im *Großen Elementarium* (siehe Seite **99**) übernommene Skala gilt für jegliche *Invocatio elementarii*, unabhängig von Wesenheit oder Element. So berichteten Elementaristen von positiven Effekten bei Verwendung reiner und

Humusgeist
Größe: 0,30 bis 0,70 Schritt Körpergröße
Gewicht: 0,50 bis 6 Stein
MU 14 **KL** 8 **IN** 12 **CH** 12
FF 10 **GE** 12 **KO** 7 **KK** 7
LeP 24 **AsP** – **KaP** – **INI** 11+1W6
VW 4 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 8
Rankenstoß: **AT** 14 **TP** 2W6–1 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 1, Klettern 8, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 3, Menschenkenntnis 5, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Überreden 1, Verbergen 2, Willenskraft 2
Anzahl: 1 oder 2W6 (Schwarm)
Größenkategorie: klein
Typus: Elementar (Humus), humanoid oder nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –1
Beute: keine
Kampfverhalten: Wenn er zum Kampf gezwungen ist, greift der Elementargeist frontal an. Er kämpft bis zum eigenen Untergang.
Flucht: flieht nicht
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Elementargeister sind nicht viel schlauer als kluge Tiere.
- **QS 2:** Ein Humusgeist kann nicht zaubern. Oft verbirgt er sich zwischen Pflanzen und Sträuchern.
- **QS 3+:** Humuselementare sind munter und verhalten sich den meisten Lebewesen gegenüber freundlich.

Sonderregeln:
Rudelelementar: Elementargeister lassen sich leicht als Rudel beschwören (siehe Seite **135**).
Elementar-Regeln: Für Humusgeister gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe Seite **8**).

edler Formen. Beispielsweise sind hier frisch gefallener Schnee, erzreiche Gesteinsbrocken, das lodernde Feuer einer Esse, fruchtbare Erde, wehende Seeluft und sprudelndes Quellwasser zu nennen. Negative Berichte hingegen gibt es bei der Verwendung von verunreinigten Elementen, oft in Ermangelung von Alternativen. Dreckiger Staub, von Lufteinschlüssen brüchiges Eis, schwelendes, qualmendes Feuer, welkes Laub, Totholz, der stinkende Odem eines Sumpfes oder eine schlammige Pfütze erschweren dem Beschwörer das Rufen des Elementars. Bisweilen verweigert das Elementarwesen, sollte es dennoch erscheinen, gar beleidigt seinen Dienst.

Jedoch werden diese seit Urzeiten überlieferten Reinheitsgrade nicht erst seit der Verbringung des Urelements Sumuryl in die 3. Sphäre und seiner Erforschung (siehe Seite **97**) heftig diskutiert. Während einige die Skala der sieben Reinheitsstufen zwar um Sumuryl modifizieren möchten, sich aber uneins sind, an welchem Ende es zu stehen hat, brechen andere ganz mit dem althergebrachten System und behaupten, es gäbe nur die Abstufungen rein, unrein und Sumuryl. Wobei sich auch hier die Geister scheiden, an welcher Stelle sich das Urelement befinden sollte. Eine eigene Skala nutzen die rastullahgläubigen Elementaristen an der Zauberschule des Kalifen zu Mherwed. Ihre Skala umfasst die heilige Zahl Neun, wobei Gerüchte kursieren, dass das Sumuryl ebenso in diesen Hallen für einigen Wirbel sorgt.

Unzweifelhaft für alle Gelehrten ist hingegen, dass sich an Orten großer elementarer Reinheit Elementargeister spontan manifestieren und dort verweilen. Hier sind beispielsweise Gletscherspalten für Eisgeister, Gesteinshöhlen für Erzgeister, Vulkane und Lavaseen für Feuergeister, dryadenreiche Wälder für Humusgeister, turbulente Stürme für Luftgeister oder kristallklare Quellen oder Gebirgsseen für Wassergeister zu nennen.

Die Vielzahl der Erscheinungsformen der Elementargeister macht ihre Unterscheidung zu anderen, ähnlich aussehenden Spezies überaus schwierig. Oft vermögen nur eine genaue Analyse und der nötige Sachverstand zu beurteilen, welcher Art ein Wesen ist.

Als Erstes sind hier natürlich die Mindergeister der ersten Ordnung zu nennen, die aus einem einzigen Element bestehen. Der Unkundige vermag kaum zwischen einem solchen Mindergeist und einem sich spontan manifestierten Elementargeist zu unterscheiden.

Als Nächstes müssen einige Wesen der 7. Sphäre genannt werden, beispielsweise der Ivash. Dieser Feuerteufel lässt

Luftgeist
Größe: 0,25 bis 0,50 Schritt Körpergröße
Gewicht: kein Gewicht
MU 14 **KL** 8 **IN** 11 **CH** 11
FF 10 **GE** 14 **KO** 7 **KK** 7
LeP 11 **AsP** – **KaP** – **INI** 17+1W6
VW 9 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 10
Luftumklammerung: **AT** 17 **TP** 1W6 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 1, Fliegen 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 0, Menschenkenntnis 0, Schwimmen 1, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Überreden 1, Verbergen 2, Willenskraft 1
Anzahl: 1 oder 2W6 (Schwarm)
Größenkategorie: klein
Typus: Elementar (Luft), humanoid oder nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –1
Beute: keine
Kampfverhalten: Wenn er zum Kampf gezwungen ist, greift der Elementargeist frontal an. Er kämpft bis zum eigenen Untergang.
Flucht: flieht nicht
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Elementargeister sind nicht viel schlauer als kluge Tiere.
- **QS 2:** Ein Luftgeist kann nicht zaubern. Oft verbirgt er sich in Windhosen und Luftstößen.
- **QS 3+:** Als Luftelementar ist er flink und verspielt, während Geduld nicht zu seinen Stärken gehört.

Sonderregeln:
Rudelelementar: Elementargeister lassen sich leicht als Rudel beschwören (siehe Seite **135**).
Elementar-Regeln: Für Luftgeister gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe Seite **8**).

sich leicht mit einem Geist des Feuers verwechseln. Insbesondere da Feuergeister, ebenso wie das Kalte Lodern, immer wieder Brände auslösen, allerdings im Gegensatz zu diesem nie in böser Absicht. Der niedere Dämon hat eine annähernd humanoide Flammengestalt mit einer zuckenden Flammenzunge und greift ohne Kontrolle eines Beschwörers wahllos an, was ein Feuergeist nie tun würde.

Der unsichtbare kalte Lufthauch einer Isphanil ist ebenso körperlos und ohne spürbares Gewicht wie ein Luftgeist. Ihr Besuch hingegen ist weit gefährlicher, da sie für den Beschwörer spioniert oder Haare und Körperflüssigkeiten ihrer Opfer sammelt, die dieser für finstere Rituale verwendet. Um diese dreigehörnte Dämonin ranken sich unzählige dunkle Legenden; das Wissen um ihre Existenz trieb schon so manchen in den Verfolgungswahn. Es heißt, man erkenne ihre wahre Gestalt im Rauch von Kerzen oder in Spiegeln und dass sie wunderschön sei. Wie ein Luftgeist kämpft sie ungern, ist aber, im Gegensatz zu diesen, der Zauberei mächtig und verwirrt so den Geist ihrer Opfer.

Für den Unkundigen mit einem Eisgeist zu verwechseln sind kleine Formen des Karmanath, des wolfgewordenen Eises. Diese niederen Diener Nagrachs haben zwar ein Fell, aber da es stets gefroren ist, wirkt es glatt wie Eis. Das unheimliche Leuchten ihrer Augen, das vor allem in der Dunkelheit deutlich zu erkennen ist, unterscheidet sie, neben den riesigen eiskalten Fangzähnen, erkennbar von Eisgeistern. Außerdem sind sie im Wesen grundverschieden. Der eisige Höllenhund wird für die unheilige Jagd beschworen. Nicht selten hetzt eine ganze Meute ihr Opfer in einen schrecklichen Tod. Eisgeister mögen zwar leichter zu einem Kampf gegen Lebewesen zu bewegen sein als die Geister der anderen Elemente, aber dies hat nichts mit der Todeshatz der Karmanthi zu tun.

Der Variabilität von Elementargeistern sind nahezu keine Grenzen gesetzt und ihr Nutzen in vielen Bereichen wurde vielfach belegt. Nicht zuletzt aus diesem Grund sind sie beliebte Beschwörungsobjekte. Darüber hinaus ist das Beschwören von Elementargeistern eine gute, wenn nicht gar notwendige Übung, bevor man sich dem Rufen und Beherrschen höherer Elementarwesen zuwendet.

Wassergeist
Größe: 0,20 bis 0,40 Schritt Körpergröße
Gewicht: 0,10 (Nebel) bis 4 Stein
MU 14 **KL** 10 **IN** 11 **CH** 11
FF 10 **GE** 12 **KO** 7 **KK** 7
LeP 18 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6
VW 5 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 9
Wasserstoß: **AT** 16 **TP** 2W6+1 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 2, Klettern 0, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 0, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Überreden 1, Verbergen 2, Willenskraft 4
Anzahl: 1 oder 2W6 (Schwarm)
Größenkategorie: klein
Typus: Elementar (Wasser), humanoid oder nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –1
Beute: keine
Kampfverhalten: Wenn er zum Kampf gezwungen ist, greift der Elementargeist frontal an. Er kämpft bis zum eigenen Untergang.
Flucht: flieht nicht
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Elementargeister sind nicht viel schlauer als kluge Tiere.
- **QS 2:** Ein Wassergeist kann nicht zaubern. Oft verbirgt er sich in Bachläufen und ruhigen Gewässern.
- **QS 3+:** Als Wasserelementar ist er scheu und bedächtig, auf Menschen mag er regelrecht melancholisch wirken.

Sonderregeln:
Rudelelementar: Elementargeister lassen sich leicht als Rudel beschwören (siehe Seite **135**).
Elementar-Regeln: Für Wassergeister gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe Seite **8**).

DSCHINNE

»Dschinne leben nicht in einer Dschinnenwelt, aus der sie zu uns kommen. Dieser Gedanke ist lächerlich! Wir rufen sie auch nicht aus einer anderen Sphäre, damit sie sich hier wie die unendlichen Heerscharen der Dämonen manifestieren. Nein, Dschinne leben nicht einmal im eigentlichen Sinne, da ihnen keinerlei Nayrakis innewohnt. Ergo: Sie sind ganz und gar Wesen des Diesseits, Entitäten der 3. Sphäre, reine Kinder der Erdriesin Sumu. Sie sind gemacht aus dem zur Oktalogie hypostasierten Sumuryl, geformt durch die Magie und den Willen ihres Beschwörers. Sie haben kein Bewusstsein, keinen Charakter und keine Vorlieben im eigentlichen Sinne – ganz gleich wie viele Bücher in Rashdul oder Khunchom mit diesem Unsinn gefüllt werden. Wie andere mittels komplexer Magie geschaffene Wesen entsteht im Zuge der prima coniuratio lediglich ein Astralleib, der sich in der prämordialen elementaren Materie einnistet. Dieser gibt dem Dschinn die Fähigkeit des Sprechens und ein Erinnerungsvermögen. Was die Haimamudim seit Jahrhunderten beschreiben, ist damit nicht mehr als ein aus einem anderen Material gemachter Golem oder Untoter. Daher hüte sich, wer von den Dschinnen die Erfüllung seiner Wünsche erhofft! Alle Elementare sind wie die Verlorenen, die im Turm der Träume alles für einen Tropfen Boronwein versprechen. Sie gieren nach dem Siebten Element, das ihnen ihr Beschwörer gibt, denn nur diese antithetische Kraft verhindert, dass ihre künstliche Existenz endet. Die Magie schützt sie davor, von den Hörnern des Satinav durchstoßen zu werden, welcher bekanntermaßen der Herr des Achten Elements ist.«
—Raul ibn Reto sal Horush ay Jergan, Sein und Sphärenzeit, Kapitel zur Elementartheorie, Fasar 1041 BF

Aventurische Gelehrte und Geweihte streiten, wie viel Wahrheit in den Worten des Fasarer Sphärologen liegt. Unzweifelhaft richtig ist, dass sich Dschinne in ihrem Wesen, in ihrer Beschwörung und Beherrschung grundlegend von Dämonen unterscheiden. Beschworene Dschinne stammen nicht aus einer anderen Sphäre, sondern aus dem Diesseits. Dabei ist unklar, ob sie erst durch die Anwendung von Magie entstanden oder immerwährender Bestandteil der elementaren Weltordnung sind. In jedem Fall bestimmen diese wunscherfüllenden Zauberwesen die Geschichten der Tulamiden, wo sie einen aventurienweit einzigartigen Stellenwert einnehmen. In den Städten unter der ersten Sonne sind sie zudem als helfende Zauberhände häufig anzutreffen. Darüber vergessen viele die enge Verbindung, die insbesondere Geoden und Druiden zu den Dschinnen haben, oder dass auch andere Regionen auf eine lange elementare Tradition zurückblicken, beispielsweise Aranien, Olport oder Andergast. In vielen anderen Reichen und Kulturkreisen sind Dschinne exotisch und werden vor allem vom einfachen Volk mit Argwohn betrachtet. Dagegen sind Dschinne in Horasien derzeit in den einflussreichen Familien zutiefst à la mode.

Zwar können Dschinne wahrscheinlich jede Form annehmen, sie erscheinen jedoch nur selten als mit ihnen assoziierte Tiere, etwa als Feuersalamander oder Löwe. Viel häufiger ähnelt ihre halb elementare, halb humanoide Gestalt der ihres Beschwörers. Wenngleich der tulamidische menschenähnliche Dschinn am bekanntesten ist, gibt es auch eine Vielzahl von Berichten über Dschinne, deren Oberkörper Elfen und Zwergen, aber auch Achaz oder Goblins gleichen. Ob hierfür die astrale Matrix des Beschwörers und seine unterbewussten Vorstellungen verantwortlich sind oder der Dschinn seinen Meister imitiert, ist ungeklärt. Sicher ist dagegen, dass jeder Dschinn grundsätzlich sprach- und vernunftbegabt ist sowie über eine dem Menschen vergleichbare Intelligenz verfügt, wobei diese, wie andere Eigenschaften zwischen den einzelnen Elementen, mitunter stark variiert. Zu seinen Fähigkeiten zählt die Wahrnehmung seines Elements, dessen Bewegung, Schaffung und Formung. Zudem sind Dschinne in allen ihnen zugehörigen Elementarzaubern versiert wie ein vollendeter Zauberwirker.

Einmal beschworen werden viele Dschinne immer menschenähnlicher und entwickeln eine Art Persönlichkeit, die bei besonders alten Exemplaren – wie *Siedewind*, die berühmte Begleiterin von *Dschadir dem Kühnen* – sehr ausgeprägt sein kann. Ob ein Dschinn ein Wesen mit Bewusstsein ist, fragen sich nicht nur aventurische Philosophen. Sicher ist, dass sich in ihrem Astralleib ein Charakter manifestiert, der bestimmte Vorlieben entwickelt, die vor allem tulamidische Akademien ausnutzen, um Dschinne zum Gehorsam zu bewegen. Warum Dschinne überhaupt willens sind, Wünsche zu erfüllen, ist unbekannt. Während manche Gelehrte dies auf die natürliche Neugier der Elementare zurückführen, glauben andere, Dschinne benötigten die Astralenergie ihrer Beschwörer, um ihre Existenz zu sichern. Ein jeder Dschinn hebt sich aus der Einförmigkeit seines Elements ab und unterscheidet sich gleichzeitig deutlich von der unbestimmten Vielheit der meisten Dämonen in der 7. Sphäre. Dies bedeutet, dass ein Dschinn, dessen Astralleib zerstört wird, endgültig vernichtet ist und nicht wie ein Dämon einfach erneut beschworen werden kann. Gleichzeitig beherrscht man einen Dschinn nicht wie einen Dämon. Er folgt einem charismatischen Magier, der ihn mit Geschenken und Schmeicheleien lockt. Durchaus kann er sich Handlungen widersetzen, die seinem Wesen oder seinem Element zuwiderlaufen, da er den Sinn und oft auch die Konsequenzen seiner Handlungen abwägt, bevor er einem Wunsch nachkommt.

Dschinn des Eises

Von den Firnelfen heißt es, dass ihre Sprache hunderte Worte für Eis kenne – so vielfältig sind seine Formen, was auch für die Dschinne des Eises gilt. Wenn sie eine humanoide oder tierische Form annehmen, ist ihnen stets schlichte Eleganz zu eigen. Sie haben keine unnötige Zier, die für die gewählte Form nicht von Bedeutung wäre, was sich in ihren Bewegungen fortsetzt. Alles an ihnen scheint logische Berechnung und kühle Kalkulation, nichts ist unnötig. Wo Humus Leben ist, ist das Eis der Tod, und seinen Wesen gilt das Leben wenig. Dschinne des Eises werden häufig für den Kampf gerufen und aufgrund ihrer Gegensätzlichkeit zum Humus leisten sie diesen Dienst gern. Gleichwohl gelten sie selbst in diesem Fall als schwierige Verhandlungspartner, die mit klarer Argumentation und Logik überzeugt werden wollen. Dennoch würde ihnen Unrecht getan, sie auf diesen Aspekt zu reduzieren.

Es ist bekannt, dass einige von ihnen begabte Baumeister mit ihrem Element sind und es heißt, die ersten firnelfischen Kristallpaläste seien mit ihrer Hilfe errichtet worden. Da dem Eis auch Wissen und Schrift zugeordnet werden, dienen Dschinne dieses Elements zuweilen als Konservatoren von Wissen. Gleichermaßen wird ihnen eine Affinität zu Temporalmagie nachgesagt. Nach dem Erz gilt Eis zudem als beständigstes der Elemente und Dschinne des Eises vergessen Gerüchten zufolge nichts.

Schon die Urtulamiden unter Rashtul al'Sheik kannten *Bal'Zul* (tul.: Gebieter des Blutes), der eisigen Tod unter die echsischen Feinde brachte. Der Dschinn erscheint als androgyne, asketische Gestalt. Er kommt besonders gern mit der Kälte der Nacht und ist ein Meister darin, diese magisch zu verstärken, um dann mit eisigen Klauen unter seine Opfer zu fahren. Alte Geschichten berichten, Kristallomanten hätten einst seine Gefährtin vergehen lassen, sodass es einfacher sein soll, ihn gegen echsisches Leben zu schicken. Dabei gilt es vorsichtig zu sein, denn in seinem Tun nimmt er keinerlei Rücksicht auf Lebendiges. Der große Tubalkain (siehe Seite **102**) soll ihn unzählige Male gerufen haben.

Überall wo es gewaltige Gletscher gibt, kann die *Gletscherhüterin* angetroffen oder gerufen werden. Sie erscheint in Gestalt einer alterslosen Frau mit elfischen Zügen, die ab dem Rumpf in eine Eissäule übergeht. Die Gletscherhüterin ist eine Konservatorin, die das Eis der Gletscher, welches als ältestes Eis in Aventurien gilt, studiert. Sie wird gerufen, wenn es gilt, an Wissen zu gelangen oder es des scharfen Verstandes und der Logik bedarf, die nur dem Eis zu eigen sind. Doch soll sie auch schon gerufen worden sein, um Lawinen niedergehen und unvorsichtige Wanderer im Eis ihr Ende finden zu lassen.

Dschinne des Eises werden häufig gerufen, um Wacht zu halten oder tun dies gar aus eigenem Antrieb. Von den Geoden der Zwerge ist *Marotaroscho* (rog.: Verteidiger der Wacht) bekannt. Er erscheint als einfaches Gesicht in Eis- oder Schneeflächen und ist für seine Manipulation des Elements bekannt. Gewaltige Wälle und Wände oder messerscharfe Geschosse aus Eis sind nur einige der Dinge, für die er gerufen wird. Bereits im Krieg der Zwerge gegen Pyrdacor und seine Diener haben Geoden ihn gerufen, um Bingen zu schützen. Spätestens mit der Rückkehr des Dämonenmeisters kennen ihn auch andere Völker.

Für einen ganz anderen Aspekt des Eises steht *Firnläuferin*. Mal erscheint sie als prächtiger Schneeadler, dann wieder als Schneefuchs oder als humanoide Frau, die auf Kufen aus Eis über das gefrorene Land eilt. Sie gleicht dem Blizzard, der über das Eis peitscht, und vermag mit großer Geschwindigkeit Botschaften zu überbringen oder jemanden im Eis zu finden.

Dschinn des Eises
Größe: 1,60 bis 2,70 Schritt Körpergröße
Gewicht: 40 bis 300 Stein (humanoide Gestalt)
MU 16 **KL** 15 **IN** 15 **CH** 14
FF 12 **GE** 16 **KO** 14 **KK** 13
LeP 33 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 16+1W6
VW 8 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 10
Eishand: **AT** 17 **TP** 3W6+3 **RW** mittel
RS/BE: 3/0
Aktionen: 2 (max. 2 x Eishand)
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Haltegriff, Schildspalter, Zu Fall bringen
Talente: Einschüchtern 11, Klettern 3, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 14, Menschenkenntnis 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Überreden 3, Verbergen 14, Willenskraft 7
Zauber: Manifesto 12, alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar* in der Ausprägung *Eis* auf 12
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Typus: Elementar (Eis), humanoid oder nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –3
Beute: keine
Kampfverhalten: Üblicherweise nutzt der Dschinn erst seine Zauber, um sich Feinde vom Leib zu halten. Wenn möglich, zieht er sich in Eisflächen oder Schneewehen zurück.
Flucht: Verlust von 50 % der Lebensenergie (als freier Elementar)
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Dschinne sind mit magischen Waffen leichter zu verletzen als mit anderen.
- **QS 2:** Dschinne des Eises gelten als besonders taktierend und werden gelegentlich um Rat ersucht.
- **QS 3+:** Herbeigerufene Dschinne übernehmen oft einige körperliche Merkmale des Zauberers, der sie herbeigerufen hat.

Sonderregeln:
Elementar-Regeln: Für Eisdschinne gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe Seite **8**).

Dschinn des Erzes

Dschinne des Erzes sind sehr bedächtig, strukturiert und starrsinnig. Bis auf wenige Ausnahmen erscheinen sie kaum geformt und klobig, meist in Form eines oder mehrerer Felsen mit plumpen Gliedmaßen aus Steinbrocken und Gesichtszügen aus Erzadern oder Edelsteinen. In Wüstenregionen treten sie auch als Gestalten aus Sand auf. An Vulkanen bestehen sie oft aus flüssigem Metall oder Gestein. Wenige erscheinen als perfekt gearbeitete, statuengleiche Gestalten, die oft der Wunschvorstellung ihres Beschwörers entsprechen. Der Körper entsteht stets aus Fels oder Metall der Umgebung.
Alle Dschinne des Erzes sind in der Lage zu kämpfen und Erz zu manipulieren, haben aber unterschiedliche Schwerpunkte und Fähigkeiten. Einige verstehen sich meisterlich auf das Formen von Erz zu Statuen oder

Dschinn des Erzes
Größe: 1,80 bis 3,20 Schritt Körpergröße
Gewicht: mindestens 250 Stein
MU 16 **KL** 11 **IN** 15 **CH** 14
FF 12 **GE** 14 **KO** 16 **KK** 18
LeP 33 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 12+1W6
VW 6 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 6
Steinfaust: **AT** 15 **TP** 3W6+9 **RW** mittel
RS/BE: 10/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Haltegriff, Hammerschlag, Schildspalter, Wuchtschlag I–III, Zu Fall bringen
Talente: Einschüchtern 11, Klettern 1, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 18, Menschenkenntnis 4, Schwimmen – (keine Probe erlaubt, Erzdschinne können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Überreden 3, Verbergen 14, Willenskraft 7
Zauber: Manifesto 12, alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar* in der Ausprägung *Erz* auf 12
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Typus: Elementar (Erz), humanoid oder nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –3
Beute: keine
Kampfverhalten: Üblicherweise nutzt der Dschinn erst seine Zauber, um sich Feinde vom Leib zu halten. Wenn möglich, zieht er sich in Felsgestein oder eine Steinwand zurück.
Flucht: Verlust von 50 % der Lebensenergie (als freier Elementar)
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Dschinne sind mit magischen Waffen leichter zu verletzen als mit anderen.
- **QS 2:** Dschinne des Erzes sind geduldig und robust, benötigen für Entscheidungen jedoch mitunter sehr viel Zeit.
- **QS 3+:** Auch wenn Dschinne ihre Erscheinungsform in der 3. Sphäre nach Belieben ändern können, machen Erzdschinne von dieser Fähigkeit nur selten Gebrauch.

Sonderregeln:
Elementar-Regeln: Für Erzdschinne gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe Seite **8**).

Gegenständen, andere auf das Auslösen von Geröllawinen oder Erdbeben und wieder andere sind starke Kämpfer oder können sich hervorragend durch Erz bewegen. Einigen ist die Veredelung ihres Elements gegeben, also eine Aufwertung von Manifestationen des Erzes, andere können den Geist von Menschen beeinflussen – was sie gemäß ihrem Element mit Härte und wenig subtil tun.
Gemäß dem stabilen und geduldigen Charakter des Erzes können viele dieser Dschinne über Generationen am gleichen Ort für die gleichen Dienste gerufen werden. Diese zu kennen, ist von Vorteil, da es schwer bis unmöglich ist, sie zu etwas zu bewegen, das ihnen widerstrebt.
Zu den Bekanntesten zählt der Baumeister *Al'Serak*, der zum Erschaffen monumentaler Gebäude gerufen wird, da er die Konstruktion von freitragenden Treppen, hohen Türmen, einsturzsicheren Tunneln und Bollwerken ebenso wie filigranen Säulen oder Statuen beherrscht. Er erscheint als formvollendete knabenhafte Statue mit ebenmäßigem Gesicht und säulenartigen Beinen, die ins Erz übergehen. Sein Geist ist stolz und seine Gestik und Sprache zielgerichtet und ohne Schnörkel. Er strahlt die urtümliche und kompromisslose Kraft des Erzes aus, der menschliche Bedürfnisse fremd sind, was einen fähigen Planer als Beschwörer für Bauwerke nötig macht. Einfacher ist es, ihn ein Gebäude einreißen zu lassen – sofern er nicht die Schönheit des Erzes darin entdeckt. Sein Wille gilt als hart wie Diamant und ihn umzustimmen als Aufgabe für wahre Meister.
Wenig gesprächig ist das Eherne Antlitz *Al'Shafeif*, das zwar als Gesicht der Spezies des Beschwörers mit Augen und Mund erscheint, aber nicht spricht und alle ihm gegebenen Anweisungen wörtlich ausführt, was genaue Formulierung erfordert. Er kann Erz manipulieren oder veredeln, vor allem aber den Geist von Kulturschaffenden beeinflussen, auch wenn er ihn nicht versteht.

Für den Kampf wird *Doryphoros* gerufen, der unbezwingbare Turm und standhafte Wächter. Er leistet als Verteidiger wie als Angreifer gute Dienste und vermag eine Befestigung zu erstürmen oder zu halten und kann gegen eine Übermacht bestehen. Dabei erschafft er aus dem Erz seines Körpers je nach Bedarf Schilde, Klingen, Rammböcke sowie andere Waffen und Rüstungen.
Erkavir ist, für einen Dschinn des Erzes unüblich, viel auf Wanderschaft durch das Erz Aventuriens und wird *Der Reisende* genannt. Wünscht man einen Transport durch Fels, ist er die erste Wahl eines Elementaristen.
Tulamidische Legenden berichten vom *Goldenen*, der einst im Khôm-Krieg die Schatzkammern von Mherwed gegen die Al'Anfaner verteidigt haben soll. Nur wenigen bekannt ist *Ramanlyr*, der einst die Tore der Pandjaschtra gegen die Priesterkaiser versiegelte und seitdem den Spektabilitäten dient. Häufig in Drakonia anzutreffen ist *Erdgrollen*, der immer noch seinem engen Freund Îsenfold Felsflüsterer nachtrauert.

Dschinn des Feuers

Feuerdschinne sind wild und freiheitsliebend. Sie unterwerfen sich keiner Autorität, sind leicht reizbar und Vorsicht ist ihnen ein Fremdwort. Sie sind redegewandt, aufbrausend und halten ihre Meinung nie zurück. In ihnen allen lodern die Lust am Kampf ebenso wie die Funken der Hingabe und Kreativität.
Ihre äußere Gestalt variiert dabei noch mehr als bei Dschinnen anderer Elemente. Viele sind humanoid, ob mit normalen Beinen oder lodernden Flammen, aus denen ein muskulöser Oberkörper ragt, doch nicht selten hat ein Feuerdschinn auch eine ganz andere Gestalt, wie es seinem Drang nach Freiheit und Unabhängigkeit entspricht. Besonders berühmt ist die Gestalt des Feuersalamanders, aber auch von Drachen- oder gar Libellenformen wurde berichtet.

Die Beschwörung von Feuerdschinnen zu militärischen Zwecken war im Diamantenen Sultanat weit verbreitet. Überhaupt werden sie hauptsächlich für den Kampf gerufen, denn sie lieben die Schlacht und die Hitze des Gefechts. Doch auch für nichtaggressive Zwecke werden die Feuerwesen hin und wieder beschworen. Den Schamanen der Nivesen und Gjalskerländer im hohen Norden helfen sie, die Kälte fernzuhalten, und oft sind sie die einzige Hoffnung, wenn ein eisiger Sturm heraufzieht. Auch sind einige von ihnen wahre Sprachgenies. Man erzählt sich heute noch davon, wie die Immanmannschaft *Skorpion Punin* im Finale 1005 BF haushoch gewann, nachdem sie ein Dschinn des Feuers mit einer flammenden Rede angefeuert hatte.
In Verhandlungen mit ihnen tut man gut daran, sie nicht übermäßig zu reizen. Zu einem fordernden Kampf muss

man sie nicht lange bitten, doch eine Herausforderung, die sie als unter ihrer Würde betrachten, lehnen sie durchaus ab. Auch zu anderen Diensten, die dem Geiste des Elements entsprechen, lässt sich ein Dschinn überreden. Als Geschenk akzeptieren sie leicht Brennbares oder die Möglichkeit, Dinge – oder Lebewesen – in Brand zu setzen.

Doch selbst wenn eine Übereinkunft getroffen wurde, sind die Dienste der Feuerdschinne oft ein zweischneidiges Schwert, denn sie sind ungeduldig und streitsüchtig, sodass man gut beraten ist, nicht zu viel Zeit zwischen Kampfeinsätzen verstreichen zu lassen. Außerdem ist ihre Gegenwart auf Dauer sehr gefährlich. Während einige durchaus in der Lage sind, willentlich zu kontrollieren, wann ihre Berührung Verbrennungen verursacht, können andere praktisch kein Haus betreten, weil jeder ihrer Schritte den Boden in Brand setzt. Die feurigen Wesen sind auch nicht dafür bekannt, besonders behutsam oder umsichtig ihrer Umwelt gegenüber zu sein. Doch wer sich mit ihnen gut stellt, der findet einen brillanten, aufgeweckten Gesprächspartner und zuverlässigen Kampfgenossen.

In der Wüste Khôm, nordwestlich des Wal-el-Khôm-chra, kann man *Zal'Ashardon* begegnen. Der fremdartig aussehende Feuerdschinn hat zwei libellenartige Flügelpaare und ist mit zwei Krummsäbeln bewaffnet. Er wandert rastlos umher, als würde er etwas suchen und greift Karawanen, die ihm zu nahe kommen, ohne Vorwarnung an. Überlebende haben erzählt, er hätte etwas vom „Weg zur wahren Wüste" gebrüllt.

In Höhlen tief im eisigen Firunswall haust seit Ewigkeiten der Feuerdschinn *Crofosh*, dessen Haut aus glühender Kohle besteht. Er trägt einen Bart aus lodernden Flammen. Durch das Umleiten unterirdischer Magmaströme schafft er Temperaturen, die einer Ambosszwergensippe, die hier 1038 BF eine Erzmine eröffneten, das Überleben ermöglichen. Auch hilft er, die zahlreichen Orkangriffe abzuwehren. Niemand weiß, warum er dies tut oder immer wieder tagelang in den Tiefen der Berge verschwindet.

Dschinn des Feuers
Größe: 1,60 bis 2,70 Schritt
Gewicht: kein Gewicht (reine Flamme), 40 bis 150 Stein (humanoide Gestalt) oder bis zu 5.000 Stein (Vulkangestein)
MU 16 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 14
FF 12 **GE** 16 **KO** 14 **KK** 15
LeP 33 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 16+1W6
VW 8 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 10
Flammenhand: **AT** 18 **TP** 3W6+6 **RW** mittel
RS/BE: 2/0
Aktionen: 2 (max. 2 x Flammenhand)
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Flammenhand), Haltegriff (Flammenhand), Schildspalter (Flammenhand), Zu Fall bringen (Flammenhand)
Talente: Einschüchtern 11, Klettern 2, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 14, Menschenkenntnis 4, Schwimmen (keine Probe erlaubt, Feuerdschinne können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Überreden 3, Verbergen 14, Willenskraft 7
Zauber: Manifesto 12, alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar* in der Ausprägung *Feuer* auf 12
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Typus: Elementar (Feuer), humanoid oder nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –3
Beute: keine
Kampfverhalten: Üblicherweise nutzt der Dschinn erst seine Zauber, um sich Feinde vom Leib zu halten. Wenn möglich, zieht er sich in ein Feuer oder brennbare Umgebung zurück.
Flucht: Verlust von 50 % der Lebensenergie (als freier Elementar)
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Dschinne sind mit magischen Waffen leichter zu verletzten als mit anderen.
- **QS 2:** Dschinne des Feuers beherrschen starke elementare Magie.
- **QS 3+:** Vermutlich sind Dschinne uralt, aber sie sprechen mit Menschen nie über ihre Vergangenheit.

Sonderregeln:
Elementar-Regeln: Für Feuerdschinne gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe Seite **8**).

Dschinn des Humus

Dschinne des Humus können sich in Formen manifestieren, die so divers sind wie das Leben selbst. Ihr Unterleib wirkt oft wie ein Haufen Laub, fruchtbare schwarze Erde oder wie ein knorriger Baumstamm mit Wurzeln. Er ist meist mit dem Boden verbunden oder wächst daraus hervor. Der humanoide Oberkörper kann schlicht in Erdfarben gehalten, aber auch mit Blättern, Borkenhaut oder Erde bedeckt sein. Typisch sind außerdem tierische Merkmale wie Hörner oder Fell. Auch der Kopf kann dem eines Waldtiers ähneln, ebenso wie die Hände zu Klauen oder Hufen geformt sein können.

Ein besonders würdevoller Humusdschinn aus dem Reichsforst ist der mit einem Geweih gekrönte *Cervon*, der sich als stolzer Hüter des Waldes sieht.

Im Dschungel umfasst das Aussehen auch Affen, Panther oder Reptilien. So gilt der affenköpfige, auf den Waldinseln beheimatete, *Tumbili* als Spaßvogel, der sich mit kräftigen Schwüngen rund um seinen Baum schwingt, aber auch aufbrausend und laut werden kann. *Hebijida* von Maraskan hingegen präsentiert sich mit ihrer Schuppenhaut, gespaltenen Zunge und einem schlangenhaften Unterkörper als listige Helferin. Sie liebt es, ihrem Beschwörer mittels Tarnung und Bewegung durch das Erdreich Hinterhalte zu ermöglichen und greift selbst auch in Kämpfe ein, denn auch der Triumph des Listigeren über seine Feinde ist Teil des Kreislaufs des Lebens.

Der Umgang mit Humusdschinnen ist vergleichsweise einfach. Zwar ist Hektik zu vermeiden, und Aufträge werden oft langsam ausgeführt, doch sind die Diener pflichtbewusst, beharrlich und verlässlich. Meist wollen sie das Leben bewahren, was sie zu guten Beschützern macht. Doch neben dem Aspekt des friedlichen Werdens schlummert auch der Aspekt des zerstörerischen Vergehens in ihnen. Während einige sich Kampfbefehlen widersetzen, fallen andere wie Raubtiere über Feinde her.

Eine typische Variante, die für das Werden und Wachstum steht, ist der *Blätterwirbel*, der überwiegend aus weichen Pflanzenteilen besteht und sich im Aussehen an die jeweilige Jahreszeit anpasst. Sein Wesen ist sanft und friedfertig. Er kann Pflanzen auf praktische und ästhetische Weise formen, gibt sich aber allenfalls schützend für Kämpfe her.

Im Kontrast dazu steht der *Schratige*, der mit seiner Borkenhaut und baumartigen Form an einen Waldschrat erinnert. Er symbolisiert den harten, widerstandsfähigen Aspekt des Humus sowie das Vergehen im Kreislauf des Lebens. Sein Auftreten ist aggressiver, er entfaltet auf Wunsch auch die zerstörerischen Kräfte des Humus. Ein bekannter Vertreter seiner Art nennt sich *Truncus* und soll besonders rachsüchtig gegen Wesen sein, die Wälder zerstören. Seine Gestalt ist verzerrt, grimmig und krallenbewehrt, sodass er beinahe schon am Rande zum Diener des Unhumus verortet werden kann.

Humusdschinne in Tierform verkörpern das Gleichgewicht des Lebens, den ewigen Kampf, das Werden und Vergehen in einem. Ihr Verhalten ist wilder und tierhafter als bei anderen Dschinnen, ihre Sprache oft begleitet von Tierlauten wie Knurren oder Fauchen.

Hin und wieder erscheinen besonders alte oder lange gebundene Humusdschinne lediglich als Gesicht aus einer Ansammlung ihres Elements. Solch ein *Antlitz der Erde* ist besonders stoisch, geduldig und ruhig. Es übernimmt üblicherweise eher beratende, helfende Funktionen. Aus den Tulamidenlanden ist der pflichtbewusste *Surkaban* bekannt, der seit den Dunklen Zeiten an einem Unheiligtum ausharrte, um endlich seine Pflicht, dieses unter Erde zu begraben, erfüllen zu können.

Eine besondere Form sind die *Rosendschinne* des Zorganer Rosengartens. Bei ihnen handelt es sich um eine Verbindung von Humusdschinnen mit Dryaden, die 1023 BF zur Eröffnungsfeier des Gartens erschienen und sich seitdem den Gästen mit sinnlicher Leidenschaft hingeben. Sie sehen (sehr gutaussehenden) Menschen ähnlich, haben aber oft pflanzenartige Merkmale wie leuchtend grüne Haut, Blätterhaare oder Blüten am Körper.

Dschinn des Humus
Größe: 1,60 bis 2,70 Schritt Körpergröße
Gewicht: 40 bis 300 Stein (humanoide Gestalt)
MU 16 **KL** 11 **IN** 16 **CH** 15
FF 12 **GE** 16 **KO** 14 **KK** 15
LeP 45 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 14+1W6
VW 7 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 9
Rankenstoß: **AT** 16 **TP** 3W6 **RW** mittel
RS/BE: 3/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Haltegriff, Schildspalter, Zu Fall bringen
Talente: Einschüchtern 9, Klettern 7, Körperbeherrschung 15, Kraftakt 13, Menschenkenntnis 10, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Überreden 3, Verbergen 14, Willenskraft 6
Zauber: Manifesto 12, alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar* in der Ausprägung *Humus* auf 12
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Typus: Elementar (Humus), humanoid oder nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3
Beute: keine
Kampfverhalten: Üblicherweise nutzt der Dschinn erst seine Zauber, um sich Feinde vom Leib zu halten. Wenn möglich, zieht er sich in eine Pflanze oder den Erdboden zurück.
Flucht: Verlust von 50 % der Lebensenergie (als freier Elementar)
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Dschinne sind mit magischen Waffen leichter zu verletzen als mit anderen.
- **QS 2:** Dschinne des Humus sind mitfühlende Wesen, die sich um den Schutz allen Lebens bemühen.
- **QS 3+:** Freie Dschinne manifestieren sich gelegentlich an Orten in der Nähe von Kraftknoten oder starken Kraftlinien, die eine Verbindung zu ihrem jeweiligen Element aufweisen.

Sonderregeln:
Elementar-Regeln: Für Humusdschinne gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe Seite **8**).

Dschinn der Luft

Ein Dschinn der Luft erscheint oft als flirrender Unterleib aus Wolken oder einer Windhose, aus dem ein großer Frauen- oder Männerkörper wächst, seltener als andere durchscheinende Flugwesen. Die meisten Vertreter sind zugänglich, idealistisch und vielseitig interessiert, wenige jähzornig und aufbrausend wie ein Sturm. Sie können sich mehr als alle anderen Elemente in das Denken und die Sprache der Menschen einfühlen und wirken daher oft besonders klug. Sie stehen selten still, springen zwischen mehreren Gesprächsthemen und können tiefsinnigen Gedanken selten etwas abgewinnen, sodass ein Wunsch stets klar formuliert werden sollte. Oft fordern sie ihr Gegenüber auf, schneller zu sprechen oder zu handeln. Auf diese Weise entgehen ihnen manchmal wichtige Details, was sie spätestens dann mit Reue erfüllt, wenn sie von ihrem Meister getadelt werden. Wenn ein Beschwörer ihnen mit schnellem Denken und gehobener Sprache begegnet, sind sie jedoch oft bereit, mehr als den geforderten Dienst zu leisten, sofern die Aufgabe interessant und abwechslungsreich ist. Gegenüber ungehobeltem Auftreten und unverschämten Forderungen bricht sich dagegen schnell das zerstörerische Wesen der Luft Bahn, was so manchen allzu forschen Magier mit einem gehörigen Drehwurm, einem elektrischen Schlag oder stinkend wie die Kloake von Gareth zurückließ. Generell scheuen Luftdschinne den direkten Kampf. Sie wirbeln ihre Gegner lieber durch die Luft oder schleifen sie über den Boden. Sie verbleiben ungern an einem Ort, weshalb sie trotz ihrer Fähigkeiten schlechte Lehrer der Hellsichts-, Illusions- und Bewegungsmagie sind. Dagegen begleiten sie gern Magier auf ihren Reisen, wenn sie Abenteuer versprechen und knüpfen in diesen Fällen durchaus eine enge Bindung. Einfache Botendienste dagegen erfüllen Luftdschinne selten ohne Murren und entsprechende Gegenleistung.

Alef steht seit Jahrzehnten in den Diensten der Akademie von Khunchom. Der überaus kultivierte Luftdschinn wirkt wie den Erzählungen der Haimamudim entsprungen – oben livrierter Tulamide mit Fez, unten eine azurblaue Windhose. Alef transportiert häufig Gäste der Familie Okharim. Eine besondere Freude ist es Alef, mit diesen eine Extrarunde über die Stadt an der Mündung des Mhanadi ins Perlenmeer zu fliegen und seinen

Dschinn der Luft
Größe: 1,60 bis 2,70 Schritt Körpergröße
Gewicht: kein Gewicht
MU 15 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 14
FF 12 **GE** 18 **KO** 12 **KK** 14
LeP 21 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 20+1W6
VW 8 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 10
Luftstoß: **AT** 18 **TP** 3W6–2 **RW** mittel
RS/BE: 0/0
Aktionen: 2 (max. 2 x Luftstoß)
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Haltegriff, Schildspalter, Zu Fall bringen
Talente: Einschüchtern 8, Fliegen 18, Körperbeherrschung 18, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Überreden 3, Verbergen 14, Willenskraft 4
Zauber: Manifesto 12, alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar* in der Ausprägung *Luft* auf 12
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Typus: Elementar (Luft), humanoid oder nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –3
Beute: keine

Kampfverhalten: Üblicherweise nutzt der Dschinn erst seine Zauber, um sich Feinde vom Leib zu halten. Wenn möglich, zieht er sich in eine Sturmbö oder eine Windhose zurück.
Flucht: Verlust von 50 % der Lebensenergie (als freier Elementar)
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Dschinne sind mit magischen Waffen leichter zu verletzen als mit anderen.
- **QS 2:** Dschinne der Luft verfügen über mächtige Elementarzauber.
- **QS 3+:** Dschinne sind verpflichtet, demjenigen zu Diensten zu sein, der sie herbeiruft. Dass sie einfachen Menschen bei einer bloßen Begegnung Wünsche erfüllen sollen, ist wohl ein daraus entstandenes Märchen.

Sonderregeln:
Elementar-Regeln: Für Luftdschinne gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe Seite **8**).
Zusätzliche Dienste:
Langer Transport: Der Luftdschinn transportiert seinen Beschwörer oder eine vom Beschwörer festgelegte Person innerhalb von 24 Stunden bis zu 150 Meilen weit.

Zuhörern dutzende Geschichten zu erzählen. Dass die Gäste infolgedessen nicht selten zu spät oder von den Flugmanövern schwindlig am Zielort eintreffen, ruft oft den Tadel der Spektabilität Ashtarra hervor, worauf der Luftdschinn für Wochen verschwindet – oft unter wütenden Schimpftiraden, dass man für einen einfachen Transport einen der einfältigen fliegenden Teppiche hätte verwenden können.
Ein waschechter Maraskaner ist *Hathian Asifa* (Maraskani: plappernder Sturm). Er lebt auf dem *Amran Thurak*, dem höchsten Berg des Amdeggynmassivs, in der reinsten Luft der mystischen Insel. Immer wieder verwickelt der kleine, schwatzhafte, fast durchscheinende Luftdschinn mit Wolkenbart die sich hier versteckenden maraskanischen Freischärler in ein Gespräch. Er berichtet selbst gern von den tierischen Bewohnern seines Berges und tauscht so manch ein Geheimnis über versteckte Höhlen und fruchtbare Lichtungen gegen den neusten Klatsch aus Boran oder Tuzak. So klug Hathian Asifa auch ist, so wenig liegt ihm manchmal an der Wahrheit, wenn es darum geht, eine Geschichte spannender zu machen. Auch andere Elemente versucht er kleinzureden. So behauptet er immer wieder, das Feuer existiere erst seit 800 Jahren.

Dschinn des Wassers

Dschinne des Wassers sind vielseitig und wandelbar wie das Element selbst. Von allen Elementaren scheinen sie die wohl größte Freude am Wechsel ihrer Gestalt haben. Die üblichste Erscheinungsform, derer man nach der Beschwörung eines Wasserdschinns ansichtig wird, besitzt einen humanoiden Oberkörper, der in einen Strudel oder sanft fließenden Vorhang aus Wasser übergeht. Auch Nebelwände, aus denen sich Gesicht oder Oberkörper manifestierten, kamen in der Vergangenheit bereits häufig vor. Vor allem an den Küsten der Meere oder an großen Flüssen vermag sich die elementare Macht auch in Form einer Nixe zu manifestieren. In Aventurien werden diese oft als Gischtsirene bezeichnet, wohingegen sie im Güldenland als Undine bekannt sind. Sie gelten als gleichermaßen launisch wie verführerisch. So manches Gesicht in einem verwunschenen Weiher oder Brunnen mag in Wirklichkeit ebenfalls ein Dschinn des Wassers und kein Feenwesen sein.
Auch von seepferdchengestaltigen Wogenreitern, dem alles verschlingenden Mahlstrom *Hefahsar* oder der gewaltigen Flutwelle *H'garuul* wurde berichtet. Gerade zu den beiden letztgenannten Wesenheiten ist anzumerken, dass es sich nach bisherigem Erkenntnisstand in der Tat um Elementare handelt und nicht um, wie zunächst vermutet, um Diener der Erzdämonin Charyptoroth.
Wasserdschinne gelten als hervorragende Gesprächspartner. Viele von ihnen haben eine ausgeprägte Vorliebe für langatmige und tiefgründige Gespräche, bei denen sie aber häufig rätselhaft bleiben und ihr Gegenüber nicht selten vor erhebliche Verständnisprobleme

stellen. Der Natur ihres Elements entsprechend ist ihr Gemüt häufig von einer gewissen Schwermut und Melancholie geprägt, die sich vor allem dann besonders ausgeprägt zeigt, wenn sie in Kämpfe verwickelt oder gar dazu gezwungen werden.

Namhafte Wasserdschinne sind im Laufe der Historie des Elementarismus etliche bekannt geworden. Für manche von ihnen existieren sogar verbriefte Aufzeichnungen.

Thio und *Thrix* sind zwei von der tobrischen Druidin Xindra von Sumus Kate (siehe Seite **103**) erstmalig gerufene Dschinne des Wassers, die als Geschwister auftreten und sich mit überschäumendem Temperament dem Erhalt und der Heilung des Yslisees widmen. Dabei geraten sie immer wieder mit den Hinterlassenschaften und den Bewohnern Yol-Ghurmaks aneinander, die seit Jahren ihren gesamten Schmutz und Unrat in den See leiten.

In der Oase Anchan nahe der Kabashpforte kennt man *Alwa-deren-Tränen-versiegten*, eine selbst für die häufig melancholischen Wasserdschinne außergewöhnlich niedergeschlagene Dschinnenfrau, die sich, wann immer beschworen, rührend um die Wasserversorgung der Oasenbewohner und der durchziehenden Karawanen kümmert. Dabei betrauert sie lautstark das Verschwinden des Flusses Nalayr.

Ingvamir ist ein strenger, freier Wasserdschinn, der sich selbst als Hüter des Flusses ansieht, und den Menschen der streitenden Königreiche bis heute zürnt, dass sie im Krieg des Stolzes von 713 bis 735 BF große Mengen Mist in den Fluss kippten. Er kann von der Quelle bis zur Mündung angetroffen werden, besonders wachsam hält er allerdings Kalleth im Auge, den Ort der damaligen Missetat.

Weitere namentlich bekannte Dschinne des Wassers sind *Abu al'Hamam* aus den Tulamidenlanden, der Meister des Bades, der stets leicht angetrunkene *Invino*, der in den Garether Bardo-und-Cella-Thermen ein altes Weinfass bewohnt, *Chasamar Nahallebad* am Hof des Flussvaters in Albernia oder *Umba-Wani*, den die Waldmenschen vom Stamm der Anoiha als Regenbringer verehren.

Dschinn des Wassers
Größe: 1,50 bis 2,40 Schritt Körpergröße
Gewicht: 40 bis 300 Stein (humanoide Gestalt)
MU 16 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 14
FF 12 **GE** 16 **KO** 14 **KK** 15
LeP 33 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 16+1W6
VW 8 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 10
Wasserstoß: **AT** 18 **TP** 3W6+6 **RW** mittel
RS/BE: 2/0
Aktionen: 2 (max. 2 x Wasserstoß)
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Haltegriff, Schildspalter, Zu Fall bringen
Talente: Einschüchtern 11, Klettern 2, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 14, Menschenkenntnis 4, Schwimmen 18, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Überreden 3, Verbergen 14, Willenskraft 7
Zauber: Manifesto 12, alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar* in der Ausprägung *Wasser* auf 12
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Typus: Elementar (Wasser), humanoid oder nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –3
Beute: keine
Kampfverhalten: Üblicherweise nutzt der Dschinn erst seine Zauber, um sich Feinde vom Leib zu halten. Wenn möglich, zieht er sich in ein fließendes oder stehendes Gewässer zurück.
Flucht: Verlust von 50 % der Lebensenergie (als freier Elementar)
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Dschinne sind mit magischen Waffen leichter zu verletzen als mit anderen.
- **QS 2:** Es gibt verschiedene Berichte von Zauberern, die Dschinne des Wassers um Rat fragten und anschließend den Rest ihres Lebens über die Antwort nachdachten, ohne sie je zu begreifen.
- **QS 3+:** Die meisten Elementarwesen kämpfen nicht gern. Besonders Wasserdschinne reagieren regelrecht traurig, wenn sie dennoch dazu gezwungen werden.

Sonderregeln:
Elementar-Regeln: Für Wasserdschinne gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe Seite **8**).

ELEMENTARE MEISTER

Elementarer Meister des Eises

Es bedarf wahrer Meisterschaft in der Kunst der elementaren Beschwörung, um einen Elementaren Meister in einem mehrstündigen Ritual herbeizurufen. Gelingt es, nimmt er zumeist die Form des Elements an, die der erhofften Aufgabe oder der Umgebung entspricht. Es gehört in das Reich der Mythen, dass die Elementaren Meister des Eises als große, würdevolle humanoide Wesen erscheinen. Niemand kennt ihre wahre Gestalt. Bekannt ist jedoch ihr absolut berechnender Verstand, der alle Schwächen erkennen soll, wenn ihm gegenüber ein Dienst ausformuliert wird. Fehler sollen hierbei oft mit großen Verwüstungen einhergegangen sein, denn der Humus und damit das Leben, auch des Beschwörers, bedeuten ihnen nichts. So sehr sind sie Wesen des Eises, dass von ihnen eine beständige Kälte ausgeht, die nicht ausreichend gewandeten oder kälteempfindlichen Wesen Schaden zufügt.

Wie für alle Elementaren Meister gilt es, Elementare Meister des Eises durch Donaria gewogen zu stimmen. Den geeigneten Substanzen des Eises ist dabei gemein, dass diese oft nur schwer zu beschaffen und von hohem materiellem Wert sind. Aus Drakonia, in dessen langer Geschichte einige Herbeirufungen erfolgreich waren, ist überliefert, dass der Wert jedes Mal zwischen 1.500 und 3.000 Dukaten lag. Ist eine Herbeirufung erfolgt und der Dienst präzise formuliert worden, gehen Elementare Meister des Eises mit erschreckender Effizienz vor. Ihre Handlungen zeigen keine verspielten Aspekte oder unnütze Ausschmückungen. Rein körperlich sind ihnen dabei nur wenige Wesen Aventuriens gewachsen. Auf dem Feld aller Manipulationen des Eises und angeblich auch einigen Spielarten der Zeitmagie, sind sie vollendete Meister. Mit anderen elementaren Wesen teilen sie den Hass auf alles Dämonische.

In alten Quellen der Firnelfen und Überlieferungen der Hochelfen heißt es, dass Ometheon und mächtige Zauberweber einst einen Elementaren Meister des Eises gerufen hätten. Mit seiner Hilfe sollen sie die Grundlagen des Himmelsturms, der hochelfischen Stadt des Eises, gelegt haben. Erst so konnten die Hochelfen nach und nach den eigentlichen Turm schaffen, um ein Leben in den eisigen Weiten des hohen Nordens zu ermöglichen. Der Name dieses Elementaren Meisters ist jedoch lange vergessen und mag vielleicht noch in den Tiefen der alten Bibliotheken des Himmelsturms zu finden sein. Noch heute kennen einige wenige Haimamudim und alte Schriftrollen der Tulamiden hingegen die Geschichte und den Namen vom mächtigen *Dsha'lid* (tul.: Eis). Der große Sieg der Urtulamiden über die Echsen und die Eroberung der Stadt Zhamorrah in einer überaus kalten Winternacht soll mit seiner Hilfe errungen worden sein. *Rashtul* selbst soll ihn gerufen und den mächtigen Dienst verhandelt haben. Auch beim gewaltigen Ritual des Tubalkain (siehe Seite **89**), das ihm ungeahnte Lebenskraft gab, soll ein Elementarer Meister des Eises mitgewirkt haben. Allerdings hat, abgesehen vom Verhüllten Meister selbst, kein Zeuge dieser Beschwörung diese überlebt, um davon berichten zu können.

Kundige Elementaristen diskutieren seit langem, ob und wie Elementare Meister des Eises an einem Ort für einen Dienst gebunden werden können. Dass dies möglich sein muss, ist unumstritten. Streit besteht jedoch in der Frage, ob und wie lange dies jenseits der ewig eisbedeckten Weiten des Nordens möglich wäre – eine sehr theoretische Diskussion, sind entsprechende Herbeirufungen und Dienste doch schlicht nicht bekannt.

Meister des Eises
Größe: 2,40 bis 5,00 Schritt Körpergröße
Gewicht: 150 bis 2.000 Stein (humanoide Gestalt)
MU 18 **KL** 17 **IN** 17 **CH** 16
FF 12 **GE** 19 **KO** 16 **KK** 15
LeP 100 **AsP** 150 **KaP** – **INI** 20+1W6
VW 12 **SK** 6 **ZK** 6 **GS** 15
Eishand: **AT** 19 **TP** 4W6+4 **RW** mittel
RS/BE: 5/0
Aktionen: 3 (max. 3 x Eishand)
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Finte I–III, Haltegriff, Schildspalter, Zu Fall bringen
Talente: Einschüchtern 16, Klettern 7, Körperbeherrschung 16, Kraftakt 17, Menschenkenntnis 7, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 17, Sinnesschärfe 16, Überreden 7, Verbergen 15, Willenskraft 14
Zauber: Manifesto 15, alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar* in der Ausprägung *Eis* auf 18
Anzahl: 1
Größenkategorie: groß
Typus: Elementar (Eis), humanoid oder nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –6
Beute: keine
Kampfverhalten: Ein Meister des Eises nutzt meistens seine Eishand, um Gegner zu vernichten. Bei mehreren Gegnern nutzt er aber auch flächenwirksame Zauber.
Flucht: Verlust von 75 % der Lebensenergie (als freier Elementar)
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Elementare Meister sind die mächtigsten Elementarwesen, die sich herbeirufen lassen.
- **QS 2:** Die Klugheit und Gerissenheit eines Meisters des Eises darf niemals unterschätzt werden.
- **QS 3+:** Einige Elementare Meister geben sich den Anschein eines einfachen Dschinns, um mit weniger Anstrengung wieder aus dem Dienst des Herbeirufenden entlassen zu werden.

Sonderregeln:
Elementar-Regeln: Für Meister des Eises gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe Seite **8**).

Elementarer Meister des Erzes

Ein Elementarer Meister des Erzes ist eine gewaltige und ehrfurchtgebietende Manifestation von Erz. Er erscheint entweder als gewaltige humanoide Gestalt aus vor allem edlen Erscheinungsformen des Erzes oder wie eine natürliche Ausprägung des Elements ähnlich einem gewaltigen Felsen oder kleinen Berg mit humanoiden Anlehnungen, meist einem angedeuteten Gesicht ähnlich der Spezies des Beschwörers.
Eine solche Kreatur beherrscht ihr Element vollkommen, egal, ob es sich um die Herbeirufung, Manipulation oder Veredelung handelt. Er ist in seinen körperlichen Fähigkeiten einem jahrhundertealten

Meister des Erzes
Größe: 3,00 bis 8,00 Schritt Körpergröße
Gewicht: mindestens 1.000 Stein
MU 18 **KL** 11 **IN** 15 **CH** 14
FF 12 **GE** 14 **KO** 20 **KK** 22
LeP 100 **AsP** 150 **KaP** – **INI** 14+1W6
VW 8 **SK** 6 **ZK** 8 **GS** 8
Steinfaust: **AT** 16 **TP** 4W6+12 **RW** mittel
RS/BE: 14/0
Aktionen: 2 (max. 2 x Steinfaust)
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Haltegriff, Hammerschlag, Schildspalter, Wuchtschlag I–III, Zu Fall bringen
Talente: Einschüchtern 16, Klettern 2, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 22, Menschenkenntnis 7, Schwimmen – (keine Probe erlaubt, Meister des Erzes können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung 18, Sinnesschärfe 14, Überreden 7, Verbergen 14, Willenskraft 14
Zauber: Manifesto 15, alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar* in der Ausprägung *Erz* auf 18
Anzahl: 1
Größenkategorie: groß
Typus: Elementar (Erz), humanoid oder nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –6
Beute: keine
Kampfverhalten: Ein Meister des Erzes nutzt meistens seine Steinfaust, um Gegner zu vernichten. Bei mehreren Gegnern nutzt er aber auch flächenwirksame Zauber.
Flucht: Verlust von 75 % der Lebensenergie
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Elementare Meister sind die mächtigsten Elementarwesen, die sich herbeirufen lassen.
- **QS 2:** Ein Elementarer Meister des Erzes ist schier unverwüstlich, aber ein guter Läufer mag es schaffen, vor ihm davonzulaufen.
- **QS 3+:** Elementare Meister beugen sich meist nur ungern dem Willen ihrer Beschwörer, erfüllen aber doch meist ihren Dienst, weil er oft weniger aufwendig ist, als gegen den Zauberer zu rebellieren.

Sonderregeln:
Elementar-Regeln: Für Meister des Erzes gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe Seite **8**).

Kaiserdrachen ebenbürtig und ein ernstzunehmender Gegner für mächtige Dämonen.
Das Auftreten eines Elementaren Meisters des Erzes ohne Beschwörung ist nicht überliefert. Seine Beschwörung gilt als Meisterstück für erfahrene Elementaristen. Eine solche Beschwörung ist teuer, da das angebotene Erz von hoher Reinheit sein muss, also edle Felsarten, Edelmetalle, Edelsteine oder hervorragend gearbeitete Stücke aus Metall angeboten werden sollten. Von den wenigen bekannten erfolgreichen Beschwörungen Elementarer Meister des Erzes durch menschliche Magier wird berichtet, dass dabei der Wert der Donaria zwischen 1.500 und 3.000 Dukaten lag. Auch dies limitiert, neben dem langen Studium, die Anzahl der möglichen Beschwörungen deutlich und sorgt dafür, dass Elementare Meister des Erzes nur für wirklich wichtige Aufgaben gerufen werden, wenn ein oder mehrere Dschinne nicht ausreichen.
Gelingt die zeitaufwändige Beschwörung, folgt eine meist ebenso lange oder längere Konversation mit dem Elementaren Meister, denn sie sind noch mehr als Dschinne des Erzes behäbig in ihren Worten und Taten. Ein zu eiliges Vorgehen kann sie schnell verärgern und den Beschwörer als unerwünschten Luftikus erscheinen lassen. Sie sind ihrem Element entsprechend stur und schwierig von etwas zu überzeugen. So kann der Versuch, sie von ihrer Meinung abzubringen, durchaus länger als ein Menschenleben dauern.
Sofern eine an sie gerichtete Bitte angemessen ehrfürchtig, langsam und gründlich dargelegt wird und die Ausführung ihnen akzeptabel oder wünschenswert scheint, können sie sehr mächtige Dienste zur Verfügung stellen, die jedoch immer nur einen Bruchteil ihrer Kraft nutzen. Sie können das Erz ebenso kontrollieren und manipulieren wie seine minderen Elementarwesen – wie Geister oder Dschinne – beeinflussen. Im Kampf sind sie wahre Urgewalten und wahrlich mächtige Beschwörer mögen sie sogar an eine Aufgabe oder einen Ort binden. Es ist bisher nicht bekannt, dass dies jemals einem Menschen gelungen wäre. In den Legenden der Trolle heißt es, dass dies ihren mächtigsten Schamanen im 4. Zeitalter gelungen sein soll.

Auch die Hochelfen in Tie'Shianna, der elementaren Stadt des Erzes, sollen einst einen Elementaren Meister namens *N'Draas* gerufen und an die Stadt gebunden haben, sodass er über Jahrhunderte dort blieb. Auch wenn dies für ein Erzwesen keine lange Zeitspanne sein mag, ist doch seine wiederholte Beschwörung durch *Oisin Zaubersänger* zum Aufbau und zur Verteidigung der Stadt bemerkenswert. Er blieb selbst nach dem Untergang der Stadt weiter an diesem Ort, bewachte die Ruinen und erlaubte durch seine Kontrolle des Wüstensandes den *Shiannafeya* (Wüstenelfen) in großen Zeitabständen einen Besuch der zerstörten Stadt, indem er den Sand erhob. Ob er nach dem Weggang der Shiannafeya 1007 BF immer noch an diesem Ort verweilt, wird die Zukunft zeigen. Für ein so geduldiges Wesen ist seitdem jedenfalls kaum ein Lidschlag vergangen.

Elementarer Meister des Feuers

Wer einen Meister des Feuers beschwört, spielt im wahrsten Sinne des Wortes mit dem Feuer und nicht selten mit seinem Leben. Nur die Wahnsinnigen, Machthungrigen oder Verzweifelten wagen sich an die Herbeirufung dieser sprunghaften und wankelmütigen Wesen, deren bloße Nähe tödlich ist. Selbst der kleinste Fehler bei der Beschwörung kann ein Ende als schmutziger Brandfleck bedeuten.
Schon einen geeigneten Ort für die Anrufung zu finden, kann eine gefahrvolle Unternehmung sein, denn für die Herbeirufung benötigt man eine gewaltige Menge des Elements Feuer. So muss ein Beschwörer sich zu einem dem Element Feuer besonders zugewandten Ort begeben, wie einem aktiven Vulkan oder einem unterirdischen Lavasee. Die Haimamudim in Mhanadistan erzählen sich hingegen die Sage von Mogul Al'Shakazhar, der vor einer Schlacht ein ganzes Dorf samt seiner Bewohner anzündete und aus den haushohen, brüllenden Flammen einen zornigen Meister des Feuers beschwor, der die gegnerische Armee einäscherte.
Gelingt die Beschwörung, so manifestiert sich ein Meister des Feuers in vielen Fällen als mehrere Schritt hohe wirbelnde Feuersäule, als Flammenwand oder als sprudelnde Lavaquelle. In den elementaren Gewalten ist meist kaum mehr als ein Gesicht zu erkennen, das der Spezies des Beschwörers entsprechen kann, aber auch häufig echsische

Meister des Feuers
Größe: 2,40 bis 5,00 Schritt Körpergröße
Gewicht: ohne Gewicht (reine Flamme) bis zu 30.000 Stein (Vulkangestein)
MU 18 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 15
FF 12 **GE** 18 **KO** 15 **KK** 16
LeP 100 **AsP** 150 **KaP** – **INI** 20+1W6
VW 12 **SK** 7 **ZK** 5 **GS** 14
Flammenhand: **AT** 19 **TP** 4W6+8 **RW** mittel
RS/BE: 4/0
Aktionen: 3 (max. 3 x Flammenhand)
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Finte I-III, Haltegriff, Schildspalter, Zu Fall bringen
Talente: Einschüchtern 16, Klettern 6, Körperbeherrschung 16, Kraftakt 16, Menschenkenntnis 7, Schwimmen – (keine Probe erlaubt, Meister des Feuers können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Überreden 7, Verbergen 14, Willenskraft 14
Zauber: Manifesto 15, alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar* in der Ausprägung *Feuer* auf 18
Anzahl: 1
Größenkategorie: groß
Typus: Elementar (Feuer), humanoid oder nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –6
Beute: keine
Kampfverhalten: Ein Meister des Feuers nutzt meistens seine Flammenhand, um Gegner zu vernichten. Bei mehreren Gegnern nutzt er aber auch flächenwirksame Zauber.
Flucht: Verlust von 75 % der Lebensenergie
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Elementare Meister sind die mächtigsten Elementarwesen, die sich herbeirufen lassen.
- **QS 2:** Ein Meister des Feuers lässt sich nur schwer kontrollieren, stürzt sich jedoch mit Freude in einen Kampf, wenn man es ihm befiehlt.
- **QS 3+:** Manche Elementare Meister sind schnell beleidigt, wenn man ihnen allzu einfache Dienste aufzwingt. Ihre Rache sollte nicht auf die leichte Schulter genommen werden.

Sonderregeln:
Elementar-Regeln: Für Meister des Feuers gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe Seite **8**).

oder gar drachische Züge trägt. Das Buch *Das Große Elementarium* weiß sogar von feurigen humanoiden Gestalten von Troll- oder gar Riesengröße zu berichten.
Die Stimme eines Meisters des Feuers gleicht dem Prasseln und Knistern von verbrennendem Holz oder dem Röhren einer Feuersbrunst. Sie sprechen schnell, wechseln sprunghaft von einem Thema zum anderen und drücken sich scharf und präzise aus.
Elementare Meister des Feuers sind, ähnlich wie die der anderen Elemente, geizig, wenn es um das Gewähren von Wünschen geht. Wenn man mit ihnen verhandelt, sollte man ihre Geduld auf keinen Fall überstrapazieren. Langweilen sie sich, weil der Beschwörer zu lange braucht, um eine Bitte zu formulieren, weil er zu monoton spricht, oder wenn gar etwas von ihnen verlangt wird, das nicht dem Geiste ihres Elements entspricht, werden sie schnell ungehalten. Ebenso kann die Bitte nach einem Dienst, den sie als nicht genügend herausfordernd betrachten, ihren feurigen Zorn erregen.
Wenn es dem Beschwörer jedoch gelingt, ihre Neugier zu wecken, sind sie wahrlich Feuer und Flamme und zu längeren angeregten Gesprächen bereit. In der Blütezeit des Diamantenen Sultanats wurden Meister des Feuers in Einzelfällen beschworen, um in Streitkräften Mut und Kampfeswillen zu entfachen. Alte Schriften berichten davon, dass die Echsen zu ihren Blütezeiten die mächtigen Elementarwesen riefen, um ganze Gruppen von Künstlern zu kreativen Höchstleistungen anzuspornen. Auf diese Weise entstanden zeitlose Meisterwerke, wobei jedoch nur wenige diese elementare Beseelung überlebt haben sollen.

Die Zwecke, für die man einen Meister des Feuers auch heute noch ruft, sind Kampf und Zerstörung. Für diese Dienste können sie auch am ehesten begeistert werden. Doch ist die feurige Unterstützung in der Schlacht oft ein zweischneidiges Schwert, denn selten achtet der Meister des Feuers darauf, ob er Freund oder Feind verbrennt oder ob Unschuldige zu Tode kommen. Nichtsdestotrotz kann ein Meister des Feuers im Kampf gegen einen mächtigen gehörnten Dämon oder einen anderen elementaren Meister eine wertvolle Hilfe darstellen.

Elementarer Meister des Humus

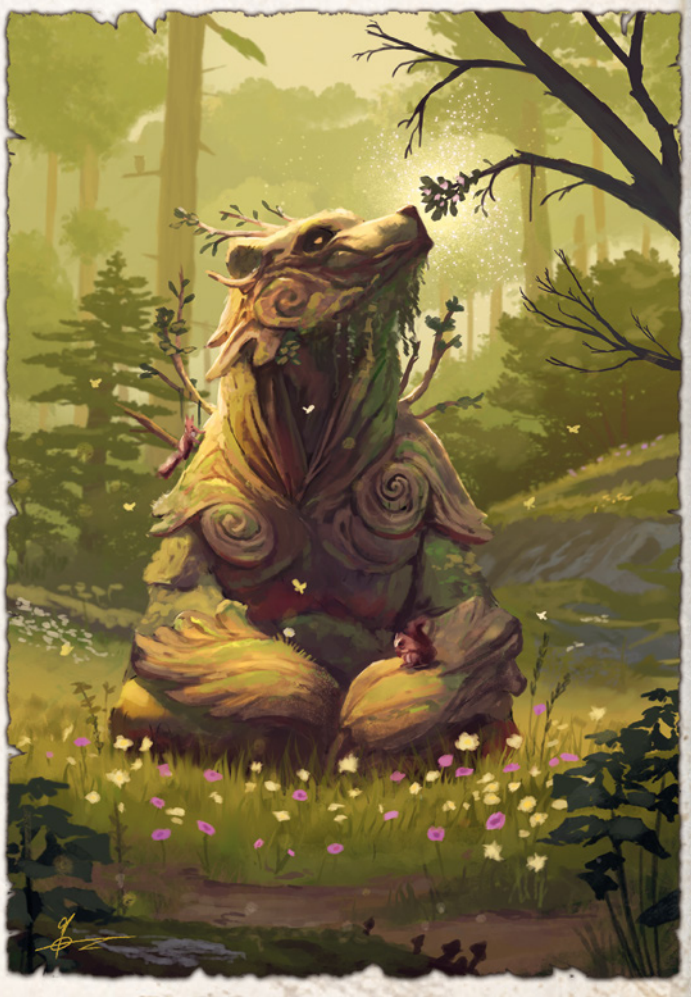
Die Reise zu einem Elementaren Meister des Humus ist eine Reise in die Tiefen der urwüchsigen Wildnis – und zu sich selbst. Obwohl Humus das Element des Lebens ist, ist solch ein Weg mit der Gefahr verbunden, Opfer der gnadenlosen Gesetze der Natur zu werden. Wer sich eben noch überlegen wähnt, muss im nächsten Moment vielleicht schon erkennen, dass er zur Beute eines stärkeren Raubtiers geworden ist. Nicht Wenige sind auf der Suche nach den Mysterien des Humus als Nahrung in den Kreislauf des Lebens eingegangen. Womöglich haben sie in ihren letzten Momenten mehr über das Element begriffen als in Jahren des Studiums zuvor.

Oft ist eine solche Reise aber auch einfach eine mythische Erfahrung, die den Reisenden dem Element über Tage oder Wochen hinweg näherbringt. Humus ist auch das Element der langsamen Entwicklung, des gemächlichen Wachstums. So verändert die Suche den Suchenden selbst, gibt ihm die Zeit, um sich seiner Wünsche erst bewusst zu werden und sie ins Große und Ganze des Kreislaufs von Werden und Vergehen einzuordnen.

Ist der Beschwörer tief genug in Wald, Dschungel oder Wildnis vorgedrungen und hat deren Gesetze verinnerlicht, kann er den Elementaren Meister rufen. Dieser erscheint in einer gewaltigen Ausformung des Elements. Das mag ein mächtiger Baum sein, in dessen Borke ein Gesicht erkennbar ist und in dessen starken Ästen Arme. Auch als Hügel kann er sich aus dem Boden auftürmen, sodass aus Erdhöhlen dunkelbraune Augen auf den Beschwörer blicken. Stets sind solche Manifestationen mit dem Boden verbunden, gehen in diesen über oder wachsen daraus hervor.

Beschwörer werden lange begutachtet. Doch hört das Wesen auch ebenso geduldig zu und denkt über die Wünsche des Bittenden nach. Das schnelle, hektische Gewusel, als welches die Sprache und Gesten der Menschen dem Meister erscheinen mögen, sind ihm fremd. Er mag keine Hast. Eine meditative, langsame und wohlüberlegte Sprache mit langen Pausen des Nachdenkens und ruhigen Gesten sind der bessere Weg, mit ihm umzugehen. Vor allem aber muss das Gesagte von Bedeutung sein. Ist das Anliegen wichtig, aus einer langfristigen, höheren Perspektive betrachtet? Weshalb ist es wichtiger als das eines anderen Lebewesens? Bringt es Gleichgewicht in den Kreislauf des Lebens? Mit derlei Fragen muss ein Zaubernder rechnen, wenn er sich an einen Meister des Humus wendet. Er darf in Ruhe nachdenken, doch sollte er relevante Antworten finden. Die Abwendung eines unnatürlichen Eingriffs in die Elemente wird einen Meister des Humus wohl überzeugen; schließlich ist er ein wohlwollendes Wesen, welches die Harmonie bewahrt. Ziele hingegen, die nur dem Beschwörer nutzen, sind ihm ein Graus.

Hat sich das mächtige Wesen einmal zum Helfen entschieden, ist seine Macht enorm. Er kann dem Bittsteller über Monate eine überbordende Lebenskraft verleihen, die ihn vor Siechtum schützt und seine Wunden in Windeseile verheilen lässt, ihn gar vor dem Tode wappnet. Er kann ihm ein intuitives Verständnis seiner Geschöpfe, ob Pflanzen oder Tiere, verleihen. Er kann ihm das Wurzelgeflecht zur Verfügung stellen, das alles Pflanzenleben über den Humus verbindet und über viele Meilen hinweg Botschaften verbreiten. Er kann ihn durch Erde und Wurzeln, Wipfel und Blätter transportieren. Er kann tote Landstriche wieder fruchtbar machen oder von Pflanzen überwuchern lassen, sogar Mensch und Tier den Segen der Fortpflanzung schenken. Sein Wirken kann zwar schnell und wuchtig sein, meist aber erfordern die Ergebnisse Geduld. Sagen berichten auch von der Erweckung von Toten, doch stünde solch ein Akt kaum im Zeichen des Kreislaufes von Leben und Tod. Vielmehr würde er dort ein neues Leben aus dem Spross eines alten erwachsen lassen, wo dieses verging.



Meister des Humus
Größe: 2,40 bis 5,00 Schritt Körpergröße
Gewicht: 150 bis 2.000 Stein (humanoide Gestalt)
MU 17 **KL** 11 **IN** 18 **CH** 17
FF 12 **GE** 17 **KO** 14 **KK** 17
LeP 150 **AsP** 150 **KaP** – **INI** 16+1W6
VW 9 **SK** 6 **ZK** 6 **GS** 12
Rankenstoß: **AT** 18 **TP** 4W6 **RW** mittel
RS/BE: 5/0
Aktionen: 2 (max. 2 x Rankenstoß)
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Haltegriff, Schildspalter, Wuchtschlag I+II, Zu Fall bringen
Talente: Einschüchtern 14, Klettern 16, Körperbeherrschung 17, Kraftakt 15, Menschenkenntnis 16, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 18, Sinnesschärfe 14, Überreden 7, Verbergen 17, Willenskraft 12
Zauber: Manifesto 15, alle Zauber mit dem Merkmal Elementar in der Ausprägung Humus auf 18
Anzahl: 1
Größenkategorie: groß
Typus: Elementar (Humus), humanoid oder nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –6
Beute: keine
Kampfverhalten: Ein Meister des Humus nutzt meistens seinen Rankenstoß, um Gegner zu vernichten. Bei mehreren Gegnern nutzt er aber auch flächenwirksame Zauber.
Flucht: Verlust von 75 % der Lebensenergie
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Elementare Meister sind die mächtigsten Elementarwesen, die sich herbeirufen lassen.
- **QS 2:** Als Wesen des Humus schätzt auch der Elementare Meister des Humus das Leben in all seinen Formen und zieht vor, es zu schützen, statt ein Lebewesen zu bekämpfen.
- **QS 3+:** Die große Macht der Elementaren Meister führt nicht selten dazu, dass sie bei der Erfüllung ihrer Dienste über die ihnen gesetzten Ziele hinausschießen.

Sonderregeln:
Elementar-Regeln: Für Meister des Humus gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe Seite **8**).

Elementarer Meister der Luft

Wenngleich jede Beschwörung eines der mächtigsten Elementarwesen kräftezehrend ist und langer Vorbereitung bedarf, stellt der Versuch, einen Elementaren Meister der Luft herbeizurufen, einen Magier vor ganz besondere Herausforderungen. Meist bedarf es einiger Klettererfahrung, denn nur auf den höchsten Bergen ist die richtige Umgebung und die notwendige reine Luft zu finden, damit die Herbeirufung überhaupt Aussicht auf Erfolg hat. Hier angekommen läuft der Magier bereits Gefahr, von der Manifestation der meterhohen Sturmgewalt vom Gipfel gefegt zu werden, sodass im *Großen Elementarium* dazu geraten wird, sich vorsorglich festzubinden oder die Beschwörung getragen von einem Luftdschinn durchzuführen. Wie jeder Elementare Meister verfügt auch der Meister der Luft über scheinbar unbegrenzte Macht über sein Element. Ebenso gebieterisch ist seine Erscheinung: Manchmal manifestiert er sich als turmhoher Wolkenberg, durchscheinender Wind oder finster dreinblickende Wolke, viel lieber jedoch als tosender Sturm, in dem kurz ein Gesicht aufblitzt. Denn wie die Luft überall in Dere, blickt auch ihr Meister auf die kleinen Erdbewohner von oben herab. Sein distanzierter Blick auf die Sterblichen wirkt oft arrogant und sein Charakter ist oftmals unbeherrscht, was von jedem Beschwörer großes Fingerspitzengefühl bei der Formulierung seines Anliegens verlangt. Daher sollte sich ein Magier vor der Beschwörung die richtigen Wort zurechtlegen, um seinen Wunsch kurz wie präzise zu formulieren. Ein ausgiebiges Feilschen oder langwieriges Abwägen langweilen den Elementaren Meister schnell, fasst er selbst doch Entschlüsse in Sekundenschnelle und setzt sie sofort um.

Hat der Magier aber einmal das Wohlwollen eines Meisters der Luft gewonnen, sprudelt dieser häufig wirbelnd über – gleich einem Quell ungezügelten Wissens, das

Meister der Luft
Größe: 2,00 bis 5,00 Schritt Körpergröße
Gewicht: kein Gewicht
MU 16 **KL** 13 **IN** 16 **CH** 16
FF 12 **GE** 22 **KO** 14 **KK** 15
LeP 50 **AsP** 150 **KaP** – **INI** 28+1W6
VW 14 **SK** 6 **ZK** 6 **GS** 18
Luftstoß: **AT** 19 **TP** 4W6–3 **RW** mittel
RS/BE: 0/0
Aktionen: 3 (max. 3 x Luftstoß)
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Finte I–III, Haltegriff, Schildspalter, Zu Fall bringen
Talente: Einschüchtern 12, Fliegen 22, Körperbeherrschung 22, Kraftakt 12, Menschenkenntnis 7, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 15, Sinnesschärfe 16, Überreden 7, Verbergen 17, Willenskraft 10
Zauber: Manifesto 15, alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar* in der Ausprägung *Luft* auf 18
Anzahl: 1
Größenkategorie: groß
Typus: Elementar (Luft), humanoid oder nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –6
Beute: keine

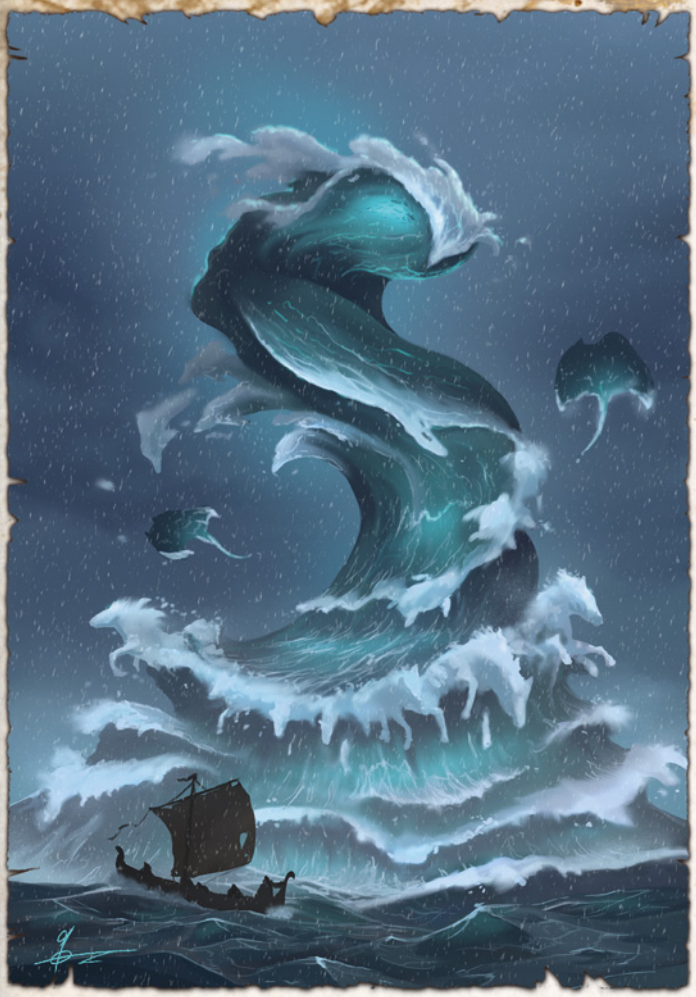
Kampfverhalten: Ein Meister der Luft nutzt meistens seinen Luftstoß, um Gegner zu vernichten. Bei mehreren Gegnern nutzt er aber auch flächenwirksame Zauber.
Flucht: Verlust von 75 % der Lebensenergie
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Elementare Meister sind die mächtigsten Elementarwesen, die sich herbeirufen lassen.
- **QS 2:** Meister der Luft sind unberechenbar. Sie wechseln blitzschnell ihr Ziel oder ändern ihre Vorgehensweise.
- **QS 3+:** Je länger ein Elementarer Meister in der 3. Sphäre gehalten wird, desto stärker scheint sein Verhalten von einer individuellen Persönlichkeit bestimmt zu werden.

Sonderregeln:
Elementar-Regeln: Für Meister der Luft gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe Seite **8**).
Zusätzliche Dienste:
Langer Transport: Der Meister der Luft transportiert seinen Beschwörer oder eine vom Beschwörer festgelegte Person innerhalb von 24 Stunden bis zu 500 Meilen weit (verbraucht 2 Dienste).

viele Zuhörer nach wenigen Augenblicken überfordert. Oft bedient er sich alter Prophezeiungen und Überlieferungen, drückt sich mehrdeutig aus oder führt die Argumentation seines Gegenübers ad absurdum – ist ein Meister der Luft doch ein zutiefst von sich und seiner Weltläufigkeit überzeugtes Wesen. Während er auf mit Schmeicheleien und Ehrerbietung vorgetragene Fragen höchst erfreut antwortet, reagiert er auf plumpe Rückfragen oder Bitten, sich zu mäßigen, äußerst ungehalten. So berichten einige Quellen von peinlichen Geräuschen und widerlichen Gerüchen, die den Unglücklichen sein Leben lang begleiten oder von einem drastischen Verlust der Ausdauer, da kaum noch Luft in die Lungen strömen will. Auch sollte bedacht werden, dass die Luft das Element der Hochstapelei und des Blendens ist. Alle Fragen sollten daher vorsichtig formuliert werden, um nicht von vermeintlichen Wahrheiten in die Irre geführt zu werden. Wer jedoch lange genug die Aufmerksamkeit eines mächtigen Elementars der Luft gewinnen kann, der bemerkt nicht nur hunderte unterschiedliche, sich abwechselnde und überlagernde Gerüche und Klänge, sondern kann Einblicke in die Bewegungs- und Hellsichtzauberei gewinnen, die nicht mit den durchscheinenden oder blauen Edelsteinen aufzuwiegen sind, die einem Meister zu dessen Wohlgefallen geschenkt werden sollten. So berichten Überlieferungen der Akademie von Rashdul davon, dass den Beschwörern über Monate die Fähigkeit zum Fliegen oder schier unendliche Atemkraft verliehen wurde. Von diesen Verlockungen angespornt, machen sich daher immer wieder mit Schätzen beladene Magier auf zum Djer Tulam oder in das Eherne Schwert, in der Hoffnung, den Elementaren Meistern die letzten Geheimnisse der Luft zu entlocken.

Elementarer Meister des Wassers

Der Elementare Meister des Wassers stellt ohne jeden Zweifel die gewaltigste und ehrfurchteinflößendste Manifestation des Wassers dar, die ein gewöhnlicher Sterblicher in seinem unbedeutenden Leben je erfahren wird. Es bedarf eines wahrhaft meisterhaften Elementaristen, um eine derart grenzenlose Präsenz in die 3. Sphäre zu rufen. Der Elementare Meister des Wassers manifestiert sich dabei auf völlig unterschiedliche Art und Weise, wie es der Natur des überaus wandelbaren Wassers entspricht. Eine bedrohliche, mehrere Schritt hohe Flutwelle aus Süß-, Salz- und auch Brackwasser, aus der die unterschiedlichsten maritimen Formen und Kreaturen hervorzubrechen scheinen, nur um gleich darauf wieder zu zerfließen, zählt ebenso dazu, wie ein Jahrhundertregen, der so dicht und heftig ist, dass man in der niederprasselnden Wasserwand ein undeutliches Gesicht zu erkennen vermag.
Es gibt keinerlei Berichte, Legenden oder Überlieferungen darüber, dass ein Meister des Wassers je aus freien Stücken dem Lauf eines Flusses folgte oder sich aus See oder Ozean erhob, noch sind die Namen solcher Elementare weit verbreitet. Elementaristen sehen es allerdings als möglich an, dass die Große Flut von Havena, die im Jahre 702 BF große Teile der Stadt überschwemmte, durch einen oder mehrere Meister des Wassers herbeigeführt wurde, denen



womöglich vom launischen Gott Efferd höchstselbst befohlen wurde, die Bürger der Stadt zu strafen.
Um dennoch als Sterblicher einen Meister des Wassers anzurufen, benötigt es neben dem Element selbst vor allem gefälliger Donaria. Die Menge, Reinheit und möglicherweise auch Temperatur scheinen hierbei von entscheidender Bedeutung für das Gelingen des Rituals zu sein. Die Beschwörung wird idealerweise auf dem offenen Meer, einem Fluss oder einem riesigen See durchgeführt. Dabei sollte das Wasser weder zu kalt noch zu heiß sein, um der Beschwörung den störenden Einfluss der Elemente Eis und Feuer zu entziehen. Zudem sollte das Wasser einen möglichst hohen Grad elementarer Reinheit aufweisen.
Dabei ist noch immer ungeklärt, ob sich fehlende Qualität gegebenenfalls durch Quantität beziehungsweise umgekehrt ausgleichen lässt. Dies führte unter den Invocatoren der Akademie der Hohen Magie zu Punin bereits zu dem äußerst spannenden Gedankenspiel, ob es möglich sei, mit ausreichend Zwiedestillat selbst im Herzen der Khôm einen Meister des Wassers zu rufen, sofern das Verhältnis der drei Faktoren das richtige sei. Die Gruppe unter ihrer Sprecherin *Madalena di Mirablia di Madjani-Minora* (siehe Seite **105**) konnte sich bisher allerdings noch nicht ernsthaft dazu durchringen, eine Expedition in die Wüste zu entsenden, um einen solchen Feldversuch durchzuführen.
Wenn das Ritual seine Wirkung zeigt und die Beschwörung erfolgreich war, wird man dann eines waschechten Meisters des Wassers ansichtig. Darauf folgt sogleich die nächste, weitaus anspruchsvollere Aufgabe, dem Elementar die eigenen Bitten und Wünsche anzutragen und seine nur als unergründlich zu bezeichnenden Antworten zu verstehen und zu interpretieren. Kaum einem Sterblichen vermochte es in der Vergangenheit gelingen, diese Gedanken zu begreifen und sich bei all den Strapazen nicht von dem stetig wechselnden Charakter der Entität in den Wahnsinn treiben zu lassen.
Diejenigen, die alle Hindernisse erfolgreich überwinden, können dann von einer Quelle der Macht über das Wasser profitieren, die auf dem gesamten Kontinent und den umgebenden Meeren ihresgleichen sucht.

Meister des Wassers
Größe: 2,20 bis 4,50 Schritt Körpergröße
Gewicht: 150 bis 2.000 Stein (humanoide Gestalt)
MU 17 **KL** 13 **IN** 16 **CH** 15
FF 12 **GE** 18 **KO** 15 **KK** 16
LeP 100 **AsP** 150 **KaP** – **INI** 18+1W6
VW 12 **SK** 6 **ZK** 6 **GS** 16
Wasserstoß: **AT** 19 **TP** 4W6+6 **RW** mittel
RS/BE: 4/0
Aktionen: 3 (max. 3 x Wasserstoß)
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Haltegriff, Schildspalter, Zu Fall bringen
Talente: Einschüchtern 16, Klettern 6, Körperbeherrschung 16, Kraftakt 16, Menschenkenntnis 7, Schwimmen 22, Selbstbeherrschung 16, Sinnesschärfe 16, Überreden 7, Verbergen 16, Willenskraft 14
Zauber: Manifesto 15, alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar* in der Ausprägung *Wasser* auf 18
Anzahl: 1
Größenkategorie: groß
Typus: Elementar (Wasser), humanoid oder nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –6
Beute: keine
Kampfverhalten: Ein Meister des Wassers nutzt meistens seinen Wasserstoß, um Gegner zu vernichten. Bei mehreren Gegnern nutzt er aber auch flächenwirksame Zauber.
Flucht: Verlust von 75 % der Lebensenergie
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Elementare Meister sind die mächtigsten Elementarwesen, die sich herbeirufen lassen.
- **QS 2:** Der sich stets wandelnden äußeren Form eines Meister des Wassers steht sein ständig im Wandel befindlicher Charakter in nichts nach.
- **QS 3+:** Ihre außerordentlichen magischen Fähigkeiten verschaffen Elementaren Meistern eine Auffassungsgabe für viele derische Belange, die Ratsuchenden als überaus profunde Weisheit vorkommen mag.

Sonderregeln:
Elementar-Regeln: Für Meister des Wassers gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe Seite **8**).

MINDERGEISTER

»Schlickbrenner und Tropfzapferiche, Reifrumpler und Prasselknacker, Sandwehentöchter und Windwusel, nicht zu fassen! Und wer bitte denkt sich Namen wie Eispommerantze, Stängelpuster oder Querzapfer aus? Bei Rohal, welcher Name wurde diesen bedeutungslosen Kreaturen – ach was, allerhöchstens Manifestationen sind es – bitte noch nicht gegeben? Ich erhalte nicht enden wollende Zuschriften von einem gewissen Rakoldun von Andergast, offenbar einem selbsternannten Mindergeister-Experten, der mir allen Ernstes im Küchenbosparano eines Pseudo-Magisters Vorträge über die Wichtigkeit der Erforschung von Tiefdruckdäumelinchen und Staubschwapplern halten will. STAUBSCHWAPPLERN! Nein, wartet, wie nennt er sie noch gleich? Ah, ja, hier, hört selbst: ‚Elusus Pulveriousum'. Soll diese schmerzhafte Verdrehung einer ehrwürdigen alten Sprache mich etwa beeindrucken?
Und hier in Punin ist es kaum besser: Ich höre sie vor meinem Fenster in Kinderreimen als ‚Feuer, Feuer, Brandling nicht geheuer, Wasser, Wasser, Tropftante noch nasser'. Meine Studiosi unterhalten sich mit dem Elan der Jugend über zufällige Erscheinungen bei einem ihrer Anfängerzauber und benennen sie als Starrsplitteriche und Knisterlohlinge, statt die Schönheit und Eleganz einer niedergeschriebenen Thesis zu bewundern und mit Freuden zu erlernen. Wo soll das alles noch hinführen? Aber sprecht, was wolltet Ihr von mir, werter Magister?
Wie bitte? Ob es etwas Neues zur Kataraktchen-Sichtung vom letzten Rohalstag gäbe? RAUS AUS MEINER STUDIERSTUBE!«
—Sirdon Kosmaar, Spektabilität der Akademie der Hohen Magie zu Punin, zu einem störenden Magister, mitgehört vor der Studierstube Seiner Spektabilität, neuzeitlich

Bei Mindergeistern handelt es sich um sehr kleine, spontan entstehende Manifestationen aus ein oder zwei Elementen. Im Gegensatz zu Elementargeistern, die in Form und Verhalten eine elementare Harmonie und Einheitlichkeit aufweisen, können Mindergeister chaotische Formen annehmen. Zwar sieht man ihnen die Herkunft der Elemente an, aus denen sie sich bilden, doch gibt es unzählige Ausprägungen. Das reicht von Ansammlungen ihres Elements mit Gesicht und kurzen Gliedmaßen bis zu voll ausgebildeten tier-, kobold- oder feenartigen Wichtelkörpern mit feinen Gesichtszügen. Ihr ‚Charakter' wirkt launisch und zerrissen zwischen den Eigenschaften der beiden prägenden Elemente. In dieser Hinsicht grenzen sie sich – neben der viel geringeren Größe und Macht – auch deutlich von Dschinnen ab, welche einen zwar zu ihrem Element affinen, aber doch stabileren Charakter aufweisen. All dies hat den Mindergeistern einen Ruf als unberechenbare und lästige, bisweilen auch gefährliche Wesen eingebracht.

Für sie sind keine Beschwörungen oder Herbeirufungen bekannt, obwohl magietheoretisch nichts dagegen sprechen würde. Mindergeister entstehen meist viel mehr als Nebeneffekt dort, wo Magie oder elementare Kräfte wirken. Häufigkeit und Verweildauer hängen vom Zufall und von der Art und Stärke der Magie bzw. des elementaren Wirkens ab. So können starke Blitze oder Feuerbälle, die die Luft zum Bersten oder Kochen bringen und Holz in Brand setzen, von Mindergeistern begleitet sein, ebenso temperatursenkende Zauber, die Oberflächen mit Eis überziehen, oder Formeln, die schweres Gestein zum Schweben bringen.
Auch an Orten oder zu Zeiten, in denen Elemente ganz natürlich ineinander übergehen, sei es an Wasserfällen (Wasser und Luft), Gletscherseen (Wasser und Eis), Vulkanen (Feuer und Erz) oder bei einer Schneeschmelze im Frühling (Eis zu Humus oder Wasser) begleiten Mindergeister diesen Prozess.
Zu Sichtungen kommt es in ganz Aventurien und wohl auch darüber hinaus. An Orten, die besonders elementaraffin sind oder an denen Nodices von Kraftlinien liegen, treten die Geister gehäuft auf. Sie haben Einzug in viele Geschichten gefunden, auch wenn in diesen die Übergänge zu anderen Zauberwesen fließend sind. Der Volksmund hat ihnen zahlreiche Namen gegeben, und oft kennt man typische, lokale Ausprägungen.
Grob einteilen lassen sich Mindergeister anhand der Elementpaare, aus denen sie sich bilden:

Mindergeist
Größe: unterschiedlich
Gewicht: kein Gewicht
MU 12 **KL** 10 (t) **IN** 12 **CH** 12
FF 12 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 12 (k)
LeP 5 **AsP** 15 **KaP** – **INI** 12+1W6
VW 6 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 6
RS/BE 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 1, Klettern 1, Körperbeherrschung 1, Kraftakt 1, (Schwimmen 1, falls zumindest teilweise Wasser), Selbstbeherrschung 1, Sinnesschärfe 1, Verbergen 1, Willenskraft 1
Zauber: passende Zaubertricks, Manifesto 10 (für die eigenen Elemente)
Anzahl: unterschiedlich, je nach Ort
Größenkategorie: winzig oder klein
Typus: Elementar (unterschiedliche/s Element/e), humanoid oder nicht humanoid
Beute: keine
Kampfverhalten: Mindergeister kämpfen nicht. Sie weichen so lange aus, bis sie entweder vernichtet wurden oder der Kampf eingestellt wurde.
Flucht: Mindergeister fliehen nicht.
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Mindergeister sind Elementarwesen.
- **QS 2:** Mindergeister sind weder intelligent, noch stellen sie eine größere Bedrohung dar. Sie existieren einfach.
- **QS 3+:** Mindergeister verschwinden in der Regel nach einer Weile wieder und lösen sich in ihre Elemente auf.

Sonderregeln:
Furchtgeist: Handelt es sich bei dem Mindergeist um einen Furchtgeist, so muss der Held bei seinem Anblick eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* ablegen, bei deren Misslingen er 1 Stufe *Furcht* erhält.
Elementar-Regeln: Für Mindergeister gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe Seite **8**).

Reine Mindergeister (bosp.: *Animus minor purus*) bestehen aus nur einem einzelnen Element und ähneln Elementargeistern noch am ehesten. *Gewöhnliche Mindergeister* (bosp: *Animus minor vicinus* oder *Animus minor vulgaris*) bestehen aus zwei Elementen, die einander gewogen (*vicinus*) oder zumindest neutral (*vulgaris*) gegenüberstehen. Es sind die wohl typischsten und häufigsten Vertreter ihrer Art. *Furchtgeister* (bosp: *Animus minor contrarius*) bestehen aus zwei entgegengesetzten Elementen und gelten als die schädlichsten und gefährlichsten unter ihnen. Eine besondere Art bilden die *Astralgeister* (bosp: *Animus minor astralis*), die vor allem dann entstehen, wenn elementare Kraft in astrale Macht (oder andersherum) umgewandelt wird.

Reine Mindergeister (Animus minor purus)

Bestehend aus zwei Teilen des gleichen Elements entsteht diese Art vor allem an Orten, an denen ein Element überwiegt oder sich innerhalb seiner Ausprägungen umwandelt. Sie gelten als vergleichsweise langlebig und beständig, auch in ihrem Charakter. So manche Begegnung mit einem scheinbaren Feenwesen, Wichtel oder Kobold mag eigentlich auf einen solchen Mindergeist zurückzuführen sein. Solche Treffen verlaufen meist friedlich und freundlich, womöglich helfen die Geister sogar im Rahmen ihrer Möglichkeiten.

- Berüchtigt sind die *Eisglanz-, Firn-* oder *Grimmfrostlinge* des hohen Nordens. Die kleinen Eisfiguren wirken sehr gefühlskalt. So mancher Erfrierende mag in die kalten Gesichter dieser Eismanifestationen geblickt und ihre eiskalten Berührungen gespürt haben, bevor er seinen letzten Atemzug tat. Ihnen haftet aber keine Bösartigkeit an, vielmehr eine Abwesenheit sämtlicher Emotionen.
- Auf *Bohrer, Brecher* und *Kratzer* trifft man insbesondere in den Stollen von Bergwerken und Zwergenbingen, wo Edelmetall und -steine aus dem Erz geschlagen und geschürft werden. Auch in kahlen, schroffen Bergmassiven und in Wüsten entstehen sie bisweilen. Sie verschmelzen oft mit ihrer ehernen Umgebung und können leicht mit Steinen oder Sandhügelchen verwechselt werden, zumal sie sich kaum bewegen. Zu mehr als kleinen Unfällen oder Abschürfungen führen solche Verwechslungen aber selten. Allerdings wurden sie auch schon für Einstürze, Treibsand oder Felsrutsche verantwortlich gemacht – oder haben davor gewarnt.
- *Brand-* oder *Feuerlinge* ähneln typischerweise einer kleinen Flamme mit glühenden Augen und eventuell kurzen Gliedmaßen. Durch das Anfachen eines wärmenden Feuers in eisiger Kälte können sie Wärme schenken. Das hält sie aber nicht davon ab, danach kichernd in einem Feuerregen zu vergehen und die eben noch Gewärmten schmerzhaften, aber kaum gefährlichen Verbrennungen auszusetzen.
- *Erdwichtel, -kerle* oder *-weibchen* sind typische Erscheinungen in unberührten Wäldern, in denen der fortwährende Kreislauf des Lebens stattfindet. Sie können belebten Pflanzen, Alraunen oder wandelnden Erdhäufchen ähneln. Manchmal verbringen sie ihre kurze Zeit auf Dere mit der Pflege von Pflanzen oder der Hilfe für und Heilung von Mensch und Tier. Dann wieder wenden sie sich stoisch und grummelig ab.
- Verschiedene *Stäubchen* und *Stürmchen* sind meist in der Höhe zu sichten, wo sie wild im Wind spielen. Die Landbevölkerung bringt ihr Auftauchen am Himmel oft mit einem bevorstehenden heftigen Wetterumschwung in Zusammenhang. Je nach Blickwinkel warnen sie auf diese Weise vor Stürmen – oder gelten als Unglücksboten für das Unwetter. Fegen sie in wildem Reigen über Steppen, Felder und Meere, können sie einen angenehmen Rückenwind erzeugen und aber sogar kleinere Tiere und Menschen umwerfen.

- *Wusler, Platscher* und *Flutchen* treten in oder am Übergang zweier Gewässer auf, beispielsweise an Quellen oder an Mündungen von Flüssen ins Meer oder in einen See. Auch hoher Wellengang und Regentage begünstigen ihr Entstehen. Mit ihren bläulich-durchsichtigen Leibern wirken sie wie winzig kleine Wasserfeen. Sie sind so wechselhaft wie das Wasser selbst und können sich verformen und mit dem Element vereinen. Verspielt liefern sie sich schelmische Wasserspritzereien, bisweilen aber kann ihre Laune plötzlich kippen und sie werden übermütig. Für kleine Tiere oder Kinder kann das gefährlich werden.

Gewöhnliche Mindergeister (Animus minor vicinus und vulgaris)

Diese typischste Art der Mindergeister entsteht bei Übergängen und Umwandlungen zweier Elemente. Sie tragen körperliche wie auch charakterliche Eigenschaften beider Elemente in sich, was zu chaotischem, nur schwer berechenbarem Verhalten führt. Kenner unterscheiden zwischen den Exemplaren, die aus zueinander affinen Elementen gebildet sind (vicinus) und jenen, die neutral zueinanderstehenden Elementen entstammen (vulgaris).

Mindergeister affiner Elemente (A. minor vicinus)

- Bei den etwas weniger lästigen Vicinus-Geistern kennt man die *Flammeriche* und *Feuerwusel (Feuer-Luft)*, die bei Feuersbrünsten auftauchen und in die Lüfte schwirren. Manchmal verursachen diese fliegenden Feuerleiber durch ihr Zischen, Keifen und Kreischen Chaos, fachen das Feuer an oder lassen es auf weitere Gebäude oder Areale überspringen. Doch es sind ebenso Fälle bekannt, in denen sie Flammen fortwehen und von Menschen fernhalten. Ihre luftige Ausgelassenheit und Unstetigkeit dämmen die Inbrunst des Feuers ein.
- *Borken-* und *Hartleiber (Humus-Erz)* gelten als besonders sture, langsame Kerlchen, die Stein und Erde, stahlharte Borke und Pflanzenteile vereinen. Wie harte Pflanzenstrukturen oder gepanzerte Tierchen anmutend, sind sie bekannt dafür, ausdauernd und ohne zu zaudern Menschen, Tiere und Pflanzen zu beschützen. Zwar ist ihre geringe Größe wenig imposant, doch ihre Entschlossenheit hat schon dafür gesorgt, dass ein Gegner sie unterschätzt. Sie können auch als Stolpersteine Unfälle oder Steinschläge verursachen.
- *Hagel-, Schnee-* und *Graupenlinge (Wasser-Eis)* sind typische Erscheinungen bei Schneeschmelzen und werden als Zeichen des nahenden Frühlings gedeutet. Die Sichtung ihrer zerfließenden oder tropfenden Leiber warnt erfahrene Seebären auch davor, Opfer eines Eisberg-Abbruchs zu werden. Wo der erste Schnee einsetzt, erfreuen sich Kinder beim Spiel mit diesen vergleichsweise sanften Geschöpfen, die auch gerne aus Schnee geformte Figuren beseelen. Allerdings werden diese Mindergeister auch mit erntezerstörendem Hagel und Graupel in Verbindung gebracht.

Mindergeister neutraler Elemente (A. minor vulgaris)

Die typischsten Vertreter ihrer Art haben das Bild der Mindergeister geprägt. Ihr Verhalten entspricht jener lästigen, mitunter gefährlichen Kombination, die sehr unberechenbar sein kann, weshalb im Umgang mit ihnen Vorsicht und Furcht durchaus begründet sind.

- So entstehen *Kohle-, Lava-* und *Magmabrodler (Feuer-Erz)* oft in den Feuern von Köhlern – womöglich ein Grund dafür, warum diese Berufsgruppe oft nur tief in Wäldern und fernab der Städte und Siedlungen anzutreffen ist. Auch in Kohleöfen besteht das Risiko spontan entstehender, Feuer entfachender Brodler, die lange genug existieren, um ausreichend Unheil anrichten zu können. In der Nähe von Vulkanen und wo immer heißes Gestein aus dem Boden dringt, können sie ebenfalls auftreten. Sie muten wie belebte, glühend heiße Gesteins- oder Kohlebrocken an. Einige bewegen sich rollend fort, andere haben kurze Gliedmaßen und taumeln oder hüpfen damit umher.
- *Feuerästchen* und *-wurzlinge (Feuer-Humus)* sind nicht weniger gefährlich. Sie entstehen bei Waldbränden, an Lagerfeuern oder in Holzkaminen. Unerwartet tritt ein wilder, brennender und scheinbar rachedurstiger Stockmann aus den Flammen, der alles und jeden in Brand steckt, der ihm in den Weg tritt. Ein schnelles Löschen wird empfohlen.
- Sehr selten sind zum Glück die *Eis-* und *Knisterloheriche (Feuer-Eis)*, die fast ausschließlich aus Feuern im Winter oder im hohen Norden entstehen. Sie sind besonders kurzlebig, knistern und knacken in dieser Zeit aber fürchterlich, sprühen Funken und qualmen. Ihr Auftreten, das wie ein lebendiges Feuerwerk wirkt, ist in erster Linie erschreckend, aber auch Unheil anrichtend, denn die Funken sprühen weit und brennen heiß.
- Wo Wasser auf Felsküste oder Sandstrand trifft, sowie in untermeerischen Höhlen an Klippen oder in Bergseen, können sich *Sand-* und *Kieselstrudler (Wasser-Erz)* bilden. Manchmal als „Irrlichter der Meere“ bezeichnet, führen sie die Schiffe unerfahrener Seeleute auf Felsenriffe oder schubsen Schwimmer

gegen schroffe Felsen. Sie bilden kleine Strudel, indem sie Wasser von und zu Höhlen fließen lassen. Ihre Körper weisen sowohl wasserweiche wie auch kantige und schroffe oder sogar spitze Teile auf, mit denen sie nur zu gerne rempeln.

- In Sümpfen und Mooren sind *Blubber-* und *Modderbolde (Wasser-Humus)* eine Gefahr für Reisende, ziehen sie doch kleine Lebewesen in Sumpflöcher und Moore hinein. Harmloser ist es, wenn diese Gestalten, die oft wie kleine, humanoide Männlein aus Schlamm anmuten, lediglich ihre Matschknödel auf Reisende werfen.
- An nebligen Tagen, ob in Städten, Flusstälern, auf dem Meer oder in dampfenden Dschungeln, erscheinen manchmal *Nebel-, Dunst* und *Dampfschwadler (Wasser-Luft)*. Diese fast durchscheinenden geisterhaften Gestalten können auf den ersten Blick mit Totengeistern verwechselt werden. Ihr Gemüt ist heiter und verspielt, doch ihr Spiel kann Wanderer in Gefahr bringen, denn der dichte Nebel, der ihnen folgt, verbirgt Abgründe, Moorlöcher und Klippen.
- In Hochgebirgen und im hohen Norden, wo Gletscher gewaltige Gesteinsmassen vor sich herschieben, sind *Frost-* und *Gletscherbrecher (Eis-Erz)* eine nicht zu unterschätzende Gefahr. Obwohl klein, zeichnen sie sich doch für Lawinen und andere Unglücke in den Bergen verantwortlich. Aus der Ferne kann man die grimmigen, kleinen Gestalten mit ihrer felsigen Haut und ihren vereisten Bärten und Gliedern für erfrorene Zwergen- oder Grolmenkinder halten. Doch wer ihre Ruhe stört, wird achtlos fortgedrückt auf eisglatte Felskanten.
- Beweglich und fliegend sind die *Klirr-* und *Schneewehchen (Eis-Luft)*, die ebenfalls in Hochgebirgen, aber auch über windige Frostebenen wehen. Oft bestehen sie aus unzähligen scharfen Eisstückchen, die in einer wolkenartigen, grob humanoiden Gestalt über das Eis fliegen. Wer ihren Weg kreuzt, kommt oft nur mit kleinen, schneidend kalten Wunden davon.
- Aus tausenden Blättern, Pollen oder ähnlich leichten Ausformungen des Humus bestehen die *Blätterlinge* und *Geästheuler (Luft-Humus)*, die fliegend oder springend durch die Wipfel jagen. Verspielt, aber auch nützlich, verteilen sie die Samen von Pflanzen, vertreiben Schädlinge und lüften knorrige, muffige Baumkronen durch. Ihr Geheule und Gesurre kann von fröhlich bis unheimlich reichen.

Mindergeister-Namensgenerator
Um einen der vielen umhergeisternden Namen für diese Manifestationen zu schöpfen, kann man einen zu der Elementkombination passenden Namensbestandteil wählen und eine Endung hinzufügen:

Eis: Eis-, Firn-, (Grimm)frost-, Zapfen-
Eis-Erz: Kratz-, Brecher-, Frost-, Bohr-, Starr-, Gletscher-, Gipfel-
Eis-Feuer: Lohe-, Glanz-, Knister-, Prassel-, Schmelz-, Funkel-
Eis-Humus: Frost-, Reif-, Starr-
Eis-Luft: Frostwind-, Klirr-, Kristall-, Raureif-, Wehe-, Schnee-
Eis-Wasser: Glatt-, Hagel-, Graupel-, Rutsch-, Schollen-, Tropf-, Gleit-, Schnee-
Erz: Erz-, Fels-, Kies-, Starr-, Bohr-, Sand-, Brocken-, Fest-, Klotz-, Stein-, Berg-
Erz-Feuer: Lava-, Magma-, Brodel-, Schlacke-, Blei-, Schmiede-, Esse-, Glut-, Schmelz-
Erz-Humus: Borken-, Rinden-, Hartleib-, Weichkiesel-, Stein(eichen)-, Brocken-
Erz-Luft: Sand(wehe)-, Dünen-, Sandsturm-, Staub-, Glimmer-, Gas-, Gruben-, Klippen-, Schotter-, (Tief)druck-, Schluchten-
Erz-Wasser: Flusskiesel-, Katarakt-, Quellen-, Sandstrudel-, Staubschwapp-, Klippen-
Feuer: Feuer-, Brand-, Flamm(en)-, Funkel-, Glut-, Zunder-
Feuer-Humus: Kokel-, Ruß-, Kohle-, Blubber-, Pech-, Schwefel-
Feuer-Luft: Funken-, Lohe-, Wusel-, Wisch-, Waber-, Rauch-, Qualm-
Feuer-Wasser: Brodel-, Brüh-, Dampf-, Siede-, Zisch(el)-, Koch-
Humus: Erd-, Blätter-, Blüten-, Baum-, Holz-, Kraut-, Lehm-, Pflanzen-, Wurzel-
Humus-Luft: Bläh-, Geäst-, Kletter-, Laub-, Stängel-, Dung-,
Humus-Wasser: Blubber-, Modder-, Schlamm-, Trän-, Matsch-, Dung-, Schwamm-, Sumpf-, Moor-
Luft: Luft-, Wind-, Sturm-, Brise-, Flatter-, Wusel-
Luft-Wasser: Gischt-, Dampf-, Dunst-, Nebel-, Niesel-, Schaum-, Sprudel-
Wasser: Wasser-, Pfützen-, Plätscher-, Quellwasser-, Meer(es)-, See-, Tropf-, Strudel-, Wellen-, Fluss-

Endungen (allgemein): -geist, -(e)rich, -ling/-ler, -chen/-lein, -läufer, -weib/-weiblein, -frau(chen)/-fräulein, -liebchen, -däumelinchen, -mann/-männchen/-männlein/-männeken, -kerl, -bursche, -wicht, -wusel, -wisch, -bold, Familiengrade (-vater/-mutter, -bruder/-schwester, -onkel/-tante, -muhme, -base, -oheim)
Endungen (elementar): Die elementaren Wortbestandteile können statt einer allgemeinen Endung auch zu Endungen umgebildet werden, so kann z. B. aus Gleit- ein(e) -gleiter(in) werden oder aus Wusel- ein(e) Wusler(in). Dazu können auch zwei oder mehr elementare Bestandteile zusammengefügt werden, z. B. Pfützengleiterin oder Bergluftwusler oder (mit einer allgemeinen Endung) Gletscherkiesling.

Furchtgeister (Animus minor contrarius)

Die gefürchtetsten unter den Mindergeistern sind jene, die sich aus zwei konträren Elementen bilden. Bei ihnen passt nichts so recht zusammen, sie wirken nicht nur äußerlich verdreht, sondern auch ihr Verhalten zeugt von einer inneren Zerrissenheit, die an Wahn grenzt. Diese Geister lösen vor allem eines aus: Furcht. Ihnen haftet eine seltsam bedrohliche, Unwohlsein erzeugende Aura an, die man wohl auf die Falschheit der Kombination ihrer beiden Elemente zurückführen muss. Sie treten glücklicherweise nur recht selten auf – dann aber plötzlich und unerwartet.

- Als *Brüh-*, *Siede-* und *Zischweiblein (Feuer-Wasser)* kennt man die grässlich dampfenden und zischenden Furchtgeister, die bisweilen beim Löschen von Feuern entstehen oder aus heißen Quellen aufsteigen. Sie können Wasser binnen eines Wimpernschlags zum Kochen bringen oder eine Feuersbrunst entfachen, als würde man Öl hineinkippen. Sie verursachen damit nicht nur Verbrühungen und Brandblasen, sondern lösen mit ihrem schauderhaften Auftreten auch tiefgehende Ängste vor Feuer oder Wasser aus.
- *Frostwurzler* und *-krautburschen (Eis-Humus)* werden die Geschöpfe genannt, die eiskalten, kleinen Tierleibern ähneln und schon mit Untoten verwechselt wurden. Wo ein plötzlicher Temperaturabfall die Natur in eisigen Griff nimmt, Erde und Pflanzen plötzlich gefrieren oder das Leben sich verbissen aus dem Eis kämpft, da entstehen solche Erscheinungen. Aufgrund ihrer unheimlichen Form können sie Angst vor bestimmten Tieren wie Spinnen, Insekten oder Schlangen auslösen, ebenso Totenangst.
- *Grubengas-* und *Tiefdrucklinge* oder auch *Sandwehentöchter (Erz-Luft)* werden jene aus der unseligen Kombination des festen und flüchtigen Elements gebildeten Geister oft genannt. Als Gaswölkchen oder wirbelnde Sandhosen schnüren sie den Atem ab oder zerschmirgeln die Haut. Mit ihnen gehen Beklemmungen, Raumangst, aber auch Platzangst, Höhenangst oder Furcht vor Dunkelheit einher.

Astralgeist
Größe: 0,10 bis 0,30 Schritt Körpergröße
Gewicht: 0,5 bis 1 Stein
MU 14 **KL** 8 **IN** 10 **CH** 10
FF 10 **GE** 14 **KO** 9 **KK** 8
LeP 15 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6
VW 8 **SK** 2 **ZK** 0 **GS** 9
Astralblitz: AT 16 **TP** 2W6 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine / Schlechte Eigenschaft (Neugier)
Talente: Fliegen 7, Klettern 4, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 1, Selbstbeherrschung 4, Schwimmen 4, Sinnesschärfe 5, Verbergen 8, Einschüchtern 2, Menschenkenntnis 0, Überreden 5, Willenskraft 10
Anzahl: 1
Größenkategorie: winzig
Typus: Elementar (Magie), humanoid oder nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: Astralgeister können nicht gerufen werden. Sie bilden sich manchmal spontan an magischen Orten.
Beute: keine
Kampfverhalten: Astralgeister versuchen sich gewöhnlich zu verbergen, sind aber neugierig auf magische Objekte und Wesen. Wenn er zum Kampf gezwungen ist, greift ein Astralgeist frontal an. Er kämpft bis zum eigenen Untergang.
Flucht: Astralgeister fliehen nicht.
Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- **QS 1:** Astralgeister bilden sich manchmal an astral aufgeladenen Orten.
- **QS 2:** Am häufigsten begegnet man ihnen in Kairanhalmen, die in magischen Seen wachsen. Dort kann man sie erspähen, wenn sie bei Vollmond aus ihren Halmverstecken hinauslugen.
- **QS 3+:** Wer einen von einem Astralgeist bewohnten Kairanhalm verarbeitet, läuft Gefahr, den Geist zu verschlucken. Dies führt bei Zauberern mitunter zu bemitleidenswerten Zuständen, die von Zerstreutheit bis zur Apathie reichen können. Legenden zufolge handelt es sich um die letzten Wesen des Elements Magie, die nach der Zerstörung der Zitadelle der Magie noch übrig sind.

Sonderregeln:
Astraler Einfluss: Wenn Astralgeister verschluckt werden oder über ein Alchimikum in den Körper gelangen, löst das bei ihrem Wirt eine Reihe von Nebenwirkungen aus. Der AsP-Stand eines Zauberers, in dessen Körper ein Astralgeist wohnt, verändert sich täglich spontan.
Die Auswirkung wird täglich mit 1W20 ermittelt, wenn der Mond im Zenit steht:
1: +4W6 AsP, 3 Stufen *Verwirrung* für 24 Stunden
2-4: +2W6 AsP, 2 Stufen *Verwirrung* für 24 Stunden
5-8: +1W6 AsP, 1 Stufe *Verwirrung* für 24 Stunden
9-13: keine Veränderung
14-16: –1W6 AsP, davon 1 permanent
17-19: –2W6 AsP, davon 2 permanent
20: –4W6 AsP, davon 3 permanent
Allerdings muss gleichzeitig ein weiterer W20 gewürfelt werden. Bei 15-20 erleidet der Zauberer außerdem den Zustand *Handlungsunfähig* bis zum nächsten Mondzenit.
Die Anzahl der verschluckten Astralgeister hat keinen Einfluss auf diese Nebenwirkungen. Um einen Astralgeist aus dem Körper eines Wirtes zu entfernen, sind Antimagie oder karmale Fähigkeiten nötig, die Elementare bannen. Statt um die Anrufungsschwierigkeit ist die Probe dabei um Seelenkraft des Astralgeists erschwert.
Elementar-Regeln: Für Astralgeister gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe Seite **8**).

Astralgeister (Animus minor astralis)

Die wohl seltenste Art von Mindergeistern sind jene, die beim Übergang von purer Astralkraft in elementare Kraft (oder andersherum) entstehen. An Orten großer Astralkraft, insbesondere wenn diese relativ frei fließt, kann man sie antreffen. So sind sie lästige Gäste auf Magierkonzilen, in den Hallen großer Akademien, an den Nodices starker Kraftlinien oder auch beim Einsatz eines sogenannten *Transpropriatoriums*, eines frevelhaften Elementewandlers, der astrale Kräfte freisetzen soll. Doch auch im Kairanrohr, welches magische Energien bündelt, können diese neugierigen, fast körperlosen Geister hausen – und dabei sogar mit dem Kraut verschluckt werden, was zu absonderlichen Nebenwirkungen führen kann.

Astralgeistern gemein ist die nochmals geringere Stofflichkeit gegenüber Mindergeistern. Durchscheinend und in verschiedenen Färbungen weisen sie für gewöhnlich keine humanoide Form auf. Am Neunaugensee zwischen den Kairanhalmen ähneln sie typischerweise den namensgebenden Neunaugen oder auch fisch- oder lurchartigen Wesen und können sich außerordentlich gut im Schilf verstecken.

Mindergeister-Werte nach Element

Wenn du Mindergeister in ihren Werten noch detaillierter nach ihren jeweiligen Elementen ausarbeiten willst, kannst du je 2 der folgenden Pakete auf die Grundwerte anrechnen. Bei Reinen Mindergeistern verwendest du zweimal das gleiche Element, bei den anderen kombinierst du zwei Elemente. Werte, die auf diese Weise unter 0 sinken, bleiben auf Wert 1 bzw. auf Wert 0 (bei Talenten).

	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	LeP	INI	AW	SK	ZK	GS	RS	Talente
Feuer	+1	–1	+0	–1	+1	+1	–1	+0	–1	+1	+1	+1	–1	+1	+0	Einschüchtern +1, Körperbeherrschung +1, Sinnesschärfe –1, Verbergen –1
Wasser	–1	+0	+1	+1	+0	+1	–1	–1	+0	+0	+1	+1	–1	+1	–1	Einschüchtern –1, Schwimmen +1, Sinnesschärfe +1, Selbstbeherrschung –1
Humus	–1	+1	+0	+1	–1	–1	+1	+0	+1	–1	–1	+0	+1	+0	+1	Klettern +1, Verbergen +1,
Eis	+0	+1	–1	–1	–1	+0	+1	+1	+0	–1	–1	+1	+1	–1	+0	Einschüchtern +1, Selbstbeherrschung +1, Verbergen –1,
Erz	+1	+0	–1	+0	–1	–1	+1	+1	+1	–1	–1	+0	+1	–1	+1	Kraftakt +1, Selbstbeherrschung +1, Körperbeherrschung –1, Sinnesschärfe –1
Luft	+1	–1	+0	+0	+1	+1	–1	–1	–1	+1	+1	+0	–1	+1	–1	Körperbeherrschung +1, Verbergen +1, Kraftakt –1, Willenskraft –1

VERWANDTE WESEN

»Was soll ich sagen? Nachdem sich der heilige Leonardo für unser aller Wohl geopfert hat, ist die Stadt wahrlich zu einem Heiligtum des Feurigen Vaters geworden. Der Zunftrat hat übernommen und feuert die Wirtschaft kräftig an. Seitdem fordert der Gebieter der Flammen sogar deutlich weniger Opfer in den meisten Vierteln. Und wenn doch mal jemand von einem lebenden Haus zerquetscht wird, wuseln gleich einige dieser neuen Welkwesen zur Stelle und räumen auf. Nur die Preise, mein Lieber, die Preise! Für ein gutes Haus in Feuerborn muss man mittlerweile im wahrsten Sinne des Wortes töten – oder einfach im richtigen Moment schnell genug sein. Aber auch wenn mich der Tod des lieben Gundrar ein wenig schmerzt, die Aussicht ist einfach formidabel. Er hatte wirklich Geschmack! Die Neue Handelshalle steht direkt um die Ecke und zum Agrimothäum laufe ich auch nur wenige Schritt. Im Süden ruht der Yslisee und an schönen Tagen, wenn das Nachbarhaus nicht zu stark gewachsen ist, kann ich vom Balkon aus dort sogar die Unwasser-Geister tanzen sehen. Glaub mir, auf die Entfernung wirken sie wirklich putzig und zum Glück stinken sie nicht stark genug, als dass ich sie hier oben noch riechen könnte. Der Krater der Kristalle im Westen war ja schon immer ein Augenschmaus, aber seitdem diese anderen Viecher nach dem Tod des Mechanikus aufgetaucht sind, hat man immer etwas zu sehen. Mittlerweile setze ich mich fast lieber mit einem schmackhaften Yaquirblut auf den Balkon, als ins Amphitheater zu gehen. Es ist so spannend, wenn die Metallschnecken wieder Sklaven jagen oder eine dieser lebendigen Wolken versucht, einen Träger von der Kristallbrücke zu wehen. Du siehst: Yol-Ghurmak hat sich wirklich zur Stadt von Welt entwickelt. Und langweilig wurde es hier eh noch nie. Mein einziges Ärgernis bleibt der Kamin. Dort hat sich einer dieser schwarzen Glutbolde eingenistet. Auch wenn er das Feuer am Brennen hält, kann ich es einfach nicht leiden, wenn er mich beim Lesen die ganze Zeit hungrig anstarrt. Ich muss mich bald an die Akademie wenden, wenn das so weiter geht. Aber die verlangen wahre Wucherpreise! Du kennst nicht zufällig einen tüchtigen jungen Paktierer, der sich ein wenig dazu verdienen möchte, oder? Ach, mein Bruder, ich vermisse dich. Du musst mich endlich wieder besuchen kommen, wenn du deine Geschäfte in Mengbilla abgeschlossen hast!«

—Aurea Schönwald, Händlerin aus Yol-Ghurmak, in einem Brief an ihren Bruder, 1044 BF

Ushgaral

Der Erzdämon Agrimoth ist auch bekannt als der Schänder der Elemente, denn er gebietet über vier der sechs Unelemente: das knisternde Unfeuer, den kränklichen Unhumus, die stickige Unluft und das spröde Unerz. Sein wichtigster Diener zu ihrer Verbreitung ist der eingehörnte *Ushgaral* (Mehrzahl: Ushgaralya), der auch als *Auge des Feurigen Vaters* oder *Vierfacher Arm der Verderbnis* bekannt ist. Er zeigt sich in der 3. Sphäre nur als unwirkliches schwebendes Auge umgeben von wirbelnden Nebelschwaden, die sich dann und wann zu armartigen Auswüchsen verdichten.

Mit diesen ist es ihm möglich, Elementare zu packen und ihre Essenz mit dämonischer Energie zu korrumpieren. Der Vorgang wirkt wie eine liebevolle Umarmung, und fast scheint es, als ob die Elementarwesen sich dem Ushgaral bereitwillig hingeben. Aus Dschinnen entstehen so innerhalb weniger Augenblicke Verdorbene. Vor allem in Yol-Ghurmak wird der Ushgaral zu ihrer Erschaffung häufig beschworen. Ihre Loyalitäten wechseln die so verwandelten Elementare indes nicht, sie leisten weiterhin ihrem ursprünglichen Beschwörer Dienst oder existieren als freie Elementare. Die Gegenwart von auf diese Weise korrumpierten Unelementaren wandelt auch die Elemente in der Umgebung, welche die stoffliche Grundlage Deres bilden, langsam um, sodass so im Gefüge der 3. Sphäre Inseln voller unelementarer Macht entstehen können.

Die Beschwörung eines Ushgaral gilt bei vielen animistischen Kulturen – selbst bei den Waldmenschenstämmen, welche kontrollierten dämonischen Wesenheiten, die sie als Bestandteil der natürlichen Ordnung ansehen, ansonsten recht offen gegenüberstehen – als unverzeihlicher Frevel. Ihnen ist nämlich sehr wohl bewusst, dass durch das Wirken des körperlosen Auges dämonische Saaten ausgebracht werden, die dereinst die Lebensgrundlage des Stammes verderben mögen. Wer einen Ushgaral herbeiruft und dabei beobachtet wird, wird gnadenlos aus der Gemeinschaft ausgeschlossen, wenn nicht gar für sein Vergehen mit dem Tode bestraft.

Erst seit wenigen Jahren ist Ushgaral auch in der Lage, elementare Geister zu korrumpieren. Dies ist noch nicht allgemein bekannt, doch an der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak wird bereits eifrig daran geforscht, warum dem eingehörnten Dämon die Umwandlung

Ushgaral
Größe: unterschiedlich
Gewicht: kein Gewicht
MU 16 **KL** 14 **IN** 16 **CH** 15
FF 13 **GE** 13 **KO** 23 **KK** 12
LeP 80 **AsP** 64 **KaP** – **INI** 10+1W6
VW 3 **SK** 7 **ZK** 6 **GS** 4
Augenstrahl: **FK** 17 **TP** 2W6+2 **RW** 5/10/25
RS/BE: 2/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Präziser Schuss/Wurf I+II
Talente: Einschüchtern 13, Fliegen 10, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 14, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 10, Verbergen 7, Willenskraft – (gelingt automatisch)
Zauber: Horriphobus 10, Paralysis 10
Anzahl: 1
Größenkategorie: groß
Typus: Dämon (gehörnter, Agrimoth), nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –6
Kampfverhalten: Sollte Ushgaral schon Elementare korrumpiert haben und sich diese in der Nähe befinden, ruft er sie zu sich, damit sie ihn verteidigen. Als Kampfvorbereitung nutzt er Zauber (Horriphobus, Paralysis). Ansonsten greift er mit seinem Augenstrahl an und verwendet jede 2. KR den *Präzisen Schuss/Wurf*
Flucht: bei Verlust von 50 % der LeP
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Ushgaral ist ein Diener Agrimoths.
- **QS 2:** Ushgaral erscheint als wabern-des, fliegendes Auge. Der Dämon kann Elementare korrumpieren.
- **QS 3+:** Ushgaral kann zwar keine Elementaren Meister korrumpieren, aber Geister und Dschinne. Zudem kann er aus seinem Auge Strahlen dämonischer Essenz verschießen, die jedes Lebewesen verletzen können.

Sonderregeln:
Elementare korrumpieren: Ein Ushgaral kann für jeden Dienst einmal am Tag bis zu 3 Elementargeister gleichzeitig oder einen Dschinn in einen Unelementar oder einen Verdorbenen verwandeln. Es können nur Elementarwesen des Feuers, des Erzes, des Humus und der Luft korrumpiert werden. Bei den Elementargeistern kann es sich um unterschiedliche Elemente handeln (beispielsweise 2 Feuergeister und 1 Luftgeist). Die Umwandlung eines Geistes kostet den Ushgaral 8 AsP, die Verwandlung eines Dschinns 16 AsP. Die Wesen dürfen sich nicht weiter als 16 Schritt von dem Dämon entfernt befinden. Die Umwandlung von bis zu 3 Geistern gleichzeitig dauert 2 KR, die Umwandlung eines Dschinns 4 KR.
Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Ushgaral ist besonders empfindlich gegenüber Ingerimm geweihten/gesegneten Objekten/Waffen. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Feuer und Herstellung verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Simia.
Dämonen-Regeln: Für Ushgaralya gelten die allgemeinen Dämonenregeln (siehe **Regelwerk** Seite **355**).

eines machtvollen Dschinns scheinbar leichter fällt als die eines niederen Elementargeistes. Nach Berichten über die Erschaffung eines Unelementaren Meisters durch einen Ushgaral fahndet man glücklicherweise bislang vergebens.
Trotz seiner eigentümlichen Gestalt und seiner eher gemächlichen Art der Fortbewegung ist der *Vierfache Arm der Verderbnis* jedoch auch im direkten Kampf nicht zu unterschätzen. Elementare, die er korrumpieren konnte, leisten seinen Befehlen Folge und verteidigen ihn gegen Angriffe, doch mittels gefährlicher Energiestrahlen, die er mit todbringender Präzision aus seinem Auge verschießen kann, weiß er sich durchaus auch selbst wirksam gegen Feindseligkeiten zu verteidigen.

Die allgemein bekannten Ushgaralya sind nur in der Lage, Elementare des Erzes, des Feuers, des Humus und der Luft zu korrumpieren. Gerüchten zufolge soll es Varianten des Ushgaral geben, die den Domänen Gal'k'zuul und Nagrach nahestehen und Dschinne und Geister des Unwassers bzw. Dschinne des Uneises erschaffen können. Falls sie wirklich existieren, wird das geheime Wissen um ihre Beschwörung eifersüchtig gehütet. Angsterfüllte Gerüchte, dass mächtige korrumpierte Elementarwesen selbst in der Lage seien, zusätzliche Ushgaralya aus den Niederhöllen herbeizurufen, um ihrer Art bei der Ausbreitung zu helfen, müssen mit fast völliger Sicherheit als bloße Märchen gelten.

Unelementargeister

»Zeitgleich mit der Zerstörung des Horns von Galkuzul konnten wir eine gewaltige Erschütterung im elementaren Gefüge feststellen. Mehrere Proben von Unwasser im Giftschrank der Akademie platzten. Der Raum musste aufwendig gesäubert werden. Zunächst schoben wir den Vorfall auf den unsachgemäßen Verschluss der Behälter nach einem vorangegangenen Experiment. Erst einige Wochen später fiel mir der zeitliche Zusammenhang zu den Geschehnissen in der Khôm auf. Bisher scheint noch kein anderer meiner werten Collegae darauf gekommen zu sein. Ich werde meine Augen und Ohren offenhalten sowie erste Forschungen in die Richtung anstreben. Es würde mich nicht wundern, wenn die Zerstörung solch machtvoller dämonischer Artefakte in der Zukunft noch ein Nachspiel haben könnte.«
—aus den privaten Notizen der Puniner Elementaristin Magistra Magna Madalena Mirabilia di Madjani-Minora, 1039 BF

Elementargeister wurden schon vor Jahrtausenden von findigen Elementaristen in die 3. Sphäre beschworen. Ebenfalls kein Phänomen ausschließlich jüngerer Zeit sind die sogenannten Unelementargeister, auch wenn sie seit Äonen nicht mehr in der 3. Sphäre gesichtet wurden. In der 7. Sphäre hat jedes der sechs Elemente seinen dämonisch pervertierten Gegenpart, Unelemente, die unter der Herrschaft verschiedener Erzdämonen stehen: So steht die Unbarmherzige Ersäuferin Charyptoroth für verderbtes Wasser, der Eisige Jäger Belshirash für das Uneis und der auch als Schänder der Elemente bekannte Agrimoth für die korrumpierten Elemente von Feuer, Luft, Erz und Humus. Wie auch die „reinen" Elemente können die Unelemente die Form eigenständig handelnder Wesenheiten annehmen, die vorrangig in der 7. Sphäre existieren, sich jedoch auch in der 3. Sphäre manifestieren können. In früheren Zeiten waren sie zwar nicht zahlreich, aber dennoch gelegentlich auf Dere zu finden, denn im Gegensatz zu Dämonen, können Unelementare sich dank ihrer Verbindung zu den stofflichen Elementen längerfristig in der 3. Sphäre aufhalten.
Als sie jedoch im 5. Zeitalter die dreizehnstrahlige Dämonenkrone für den Namenlosen schufen, gaben die Erzdämonen ihren Einfluss auf die Unelemente teilweise auf und versiegelten ihn in dem unheiligen Artefakt. Dergestalt eines Teiles ihrer Essenz beraubt, verloren Unelementare die Fähigkeit, uneingeschränkt auf Dere zu existieren; die Geister der Unelemente waren gar in folgenden Zeitaltern gänzlich auf eine Existenz in den Niederhöllen beschränkt, in unmittelbarer Nähe ihres unelementaren Ursprungs. Die Erinnerung an das komplexe Wechselspiel zwischen Elementen und Unelementen ist noch immer tief im Gedächtnis der ältesten Völker Aventuriens verwurzelt – so sprechen die Legenden, welche die Trollschamanen an ihre Schüler weitergeben, bis heute von den unelementaren Geistern von einst.
Wiederentdeckt wurden diese pervertierten Elementargeister erst 1039 BF in der vergehenden Blutigen See und in Yol-Ghurmak. Die Entdeckung führte zu erheblichen theoretischen Diskussionen über die Entstehung solcher Wesenheiten. Bisher bestand die Annahme, dass nur Dschinne durch die konzentrierte Anwendung des Unelements verändert werden könnten, da sie im Gegensatz zu ihren geistlosen Elementarverwandten eine Persönlichkeit besitzen. Wie ein Mensch von Dämonen verführt und zum Paktierer werden kann, verändert sich mit dem Einsatz des Unelements auch die Persönlichkeit des Dschinns. Der Prozess gipfelt darin, dass dieser geistig wie körperlich zum Undschinn wird.
Mit der Entdeckung der ersten Unelementargeister wurde die Theorie zunächst infrage gestellt, bis der Puniner Elementaristin Madalena Mirabilia di Madjani-Minora (siehe Seite **105**) auffiel, dass deren Erscheinung zeitlich nahe mit der Vernichtung der Dämonensplitter des Agrimoth

und der Charyptoroth zusammenhing. Den Charyptoroth-Splitter zerstörte der Horas ♝ *Khadan Varsinion Firdayon* in einem Ritual in der Wüste Khôm, während der des Agrimoth vom Heptarchen Leonardo mit der Stadt Yol-Ghurmak verschmolzen wurde. Beides geschah im Jahr 1039 BF. Nach weiterführenden Forschungen der Magistra Magna di Madjani-Minora gilt heute als belegt, dass die enorme dämonische Macht, welche bei beiden Ereignissen freigesetzt wurde, die Unelemente beträchtlich stärkte. Gestützt wird diese Theorie durch Beobachtungen der zuvor unbekannten Unelementargeister und zunehmende Berichte über spontan auftretende Unelementare an dämonisch verseuchten Orten. Keine zufriedenstellende Erklärung weiß die gildenmagische Forschung bislang für den Umstand zu liefern, wie es sein kann, dass Unelementare auch beschworen werden können, ohne dafür einen unverdorbenen Elementar zu korrumpieren. Allerdings ist diese Tatsache selbst in Fachkreisen nicht allgemein bekannt und wird allenthalben in Ermangelung von Beweisen in Zweifel gezogen – letztlich sind Unelementare nicht mittels klassischer Ritualzauberei beschwörbar.

Ein Geist des Uneises wurde in den letzten Jahren in Aventurien nicht gesichtet, obgleich die als *Vinskraper* bekannten Uneis-Dschinne (siehe Seite **56**) schon seit vielen Jahrhunderten den Norden Aventuriens unsicher machen. Im Gegensatz zu den anderen Splittern wurde der Nagrach-Splitter nach dem Sieg über seine Trägerin, die Heptarchin Glorana, nicht vernichtet, sondern von Orks in den Firunswall gebracht, wo er seitdem als verschwunden gilt.

Geist des Unerzes

Diese unwürdigen Kreaturen gleichen meist Nacktschnecken und bewegen sich kriechend voran, wobei sie kein bestimmtes Ziel verfolgen. Ihre Körper bestehen aus geschmolzener Schlacke verschiedenster Metalle, die mit giftgrünen und schwefelgelben Schlieren verunreinigt sind. Verzerrte Gliedmaßen brechen vereinzelt aus der Masse heraus und versuchen wahllos Dinge oder Lebewesen in der Umgebung in verkrümmte mundähnliche Öffnungen hineinzuziehen. Dabei haben sie eine Vorliebe für besonders reines Metall und Edelsteine. Im Körper werden diese dann in dem heißen Metallbrei zersetzt und verdaut. Die Überreste scheidet der Geist in einer ölig glänzenden Schlacke aus, welche er hinter sich zurücklässt. Wo die Schlacke aushärtet, verdirbt sie den Boden nachhaltig, sodass dort auch Jahre später nichts mehr wächst. Neben dem Kristallkrater in Yol-Ghurmak wurden sie auch in der Dämonenbrache nahe Gareth, in den Trümmern der Fliegenden Festung und nahe der Burg Angareth in den Trollzacken gesichtet. Die am letztgenannten Ort stationierten Krieger stellten allerdings mithilfe der Rondrianer in der nahen Burg Leuenfels fest, dass sich die Wesen leicht vernichten lassen, wenn man sie einen von Ingerimm gesegneten Gegenstand schlucken lässt, der sie dann von innen heraus zersetzt. Einziger Nachteil ist, dass die Unerz-Geister bei ihrer Vernichtung aushärten. Das gesegnete Werkzeug kann danach nur sehr mühevoll aus dem unnatürlichen Metallgemisch herausgetrennt werden. Im Viertel Schlotheim in Yol-Ghurmak wird die Aushärtung dagegen für künstlerische Zwecke genutzt. Dazu wird der Geist beispielsweise in eine Form reinen Erzes gepresst und anschließend vernichtet. Die Form wird entfernt und zurück bleibt ein widernatürliches Kunstwerk aus ineinander verschmolzenem Unmetall, welches gerade in der hohen Gesellschaft der Dämonenstadt zur neuesten Mode gehört.

Geist des Unfeuers

Wie ihre elementar reinen Gegenstücke nehmen die Geister des Unfeuers verschiedene Gestalten an. Dabei orientieren sie sich im Aussehen an Lebewesen, allerdings stets mit etwas verzerrten Proportionen. Der Körper besteht aus einer schwarzen Flamme, die sich an den Rändern lila verfärbt. Als Augen dienen hellweiße Schlitze, die den Betrachter bei Blickkontakt kurzzeitig blenden. Sie sind stets auf der Suche nach Nahrung für ihre Flammen. Vor allem Material aus Humus verzehren sie am liebsten, allerdings können sie sich auch in reines Feuer begeben und dieses langsam in sich aufsaugen. Zurück bleibt eine schwarze Glut, die auch nach Tagen noch Hitze abstrahlt. Beim Verbrennen geben

Unerz-Geist
Größe: 1,00 bis 1,80 Schritt
Gewicht: 50 bis 100 Stein
MU 14 **KL** 9 **IN** 13 **CH** 12
FF 10 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 16
LeP 28 **AsP** 24 **KaP** – **INI** 10+1W6
VW 4 **SK** 0 **ZK** 2 **GS** 5
Steinfaust: **AT** 13 **TP** 2W6+6 **RW** mittel
RS/BE: 5/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Hass auf reine Elementare* / keine
Sonderfertigkeiten: Schildspalter, Wuchtschlag I+II, Zu Fall bringen
Talente: Einschüchtern 9, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 14, Menschenkenntnis 2, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 8, Verbergen 9, Willenskraft 10
Zauber: alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar (Erz)* in einer dämonisch beeinflussten Variante aus Unerz auf 7
Anzahl: 1 oder 2W6 (Schwarm)
Größenkategorie: mittel
Typus: Elementar (Unerz), nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –1
Beute: keine
Kampfverhalten: Geister greifen bevorzugt aus der Ferne mit ihren Zaubern an und nutzen diese, um sich Gegner vom Leib zu halten. Unerz-Geister sind stur und lassen selten von einem einmal angegriffenen Gegner ab.
Flucht: Bei 75 % Verlust der LeP versuchen sie in ihr Unelement zu fliehen. Danach tauchen sie nicht wieder auf.
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- **QS 1:** Unelementargeister sind keine Dämonen, sondern dämonisch pervertierte Elementarwesen.
- **QS 2:** Anders als sein „reines“ Gegenstück beherrscht der Geist des Unerzes ernstzunehmende Zauber.
- **QS 3+:** Geister des Unerzes verzehren alles, dessen sie habhaft werden können. Von Ingerimm gesegnete Mineralien und Metalle zerstören sie von innen heraus.

Sonderregeln:
Empfindlichkeit gegenüber reinem Element: Schaden durch das reine Element Erz wird gegen Unerz-Elementare verdoppelt. Magisch erzeugtes Erz, z. B. ein ARCHOFAXIUS, aber auch Stahlwaffen, bestehen aus reinem Erz.
Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Unerz-Geister sind besonders empfindlich gegenüber Angrosch oder Ingerimm geweihten/gesegneten Objekten/Waffen. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Göttern mit den Aspekten Erz oder Schmieden ein.
*) *Hass auf reine Elementare:* Unelementare Kreaturen hassen reine Ausprägungen des Elements und Wesen daraus. Sie richten gegen diese 1 TP mehr an.
Elementar-Regeln: Auch für Geister aus Unelementen gelten Regeln für Elementare (siehe Seite **8**).

Unfeuer-Geist
Größe: 1,00 bis 1,80 Schritt
Gewicht: 20 bis 75 Stein
MU 14 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 12
FF 10 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 13
LeP 26 **AsP** 24 **KaP** – **INI** 14+1W6
VW 9 **SK** 1 **ZK** 1 **GS** 11
Flammenhand: **AT** 15 **TP** 2W6+2 **RW** mittel
RS/BE: 1/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Hass auf reine Elementare* / keine
Sonderfertigkeiten: Finte I, Zu Fall bringen
Talente: Einschüchtern 10, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 2, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 12, Verbergen 7, Willenskraft 4
Zauber: alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar (Feuer)* in einer dämonisch beeinflussten Variante aus Unfeuer auf 7
Anzahl: 1 oder 2W6 (Schwarm)
Größenkategorie: mittel
Typus: Elementar (Unfeuer), nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –1
Beute: keine
Kampfverhalten: Geister greifen bevorzugt aus der Ferne mit ihren Zaubern an und nutzen diese, um sich Gegner vom Leib zu halten. Sie stecken häufig brennbare Dinge in Brand, um ihren Gegnern das Leben zu erschweren.
Flucht: Bei 75 % Verlust der LeP versuchen sie, in ihr Unelement zu fliehen. Danach tauchen sie nicht wieder auf.
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- **QS 1:** Unelementargeister sind keine Dämonen, sondern dämonisch pervertierte Elementarwesen.
- **QS 2:** Anders als sein „reines“ Gegenstück beherrscht der Geist des Unfeuers ernstzunehmende Zauber.
- **QS 3+:** Geister des Unfeuers lieben es, alles um sie herum in Brand zu stecken – besonders gerne Materialien aus unverdorbenem Humus.

Sonderregeln:
Empfindlichkeit gegenüber reinem Element: Schaden durch das reine Element Feuer wird gegen Unfeuer-Elementare verdoppelt. Magisch erzeugtes Feuer, z. B. ein IGNIFAXIUS, besteht aus reinem Feuer.
Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Unfeuer-Geister sind besonders empfindlich gegenüber Angrosch oder Ingerimm geweihten/gesegneten Objekten/ Waffen. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Göttern mit dem Aspekt Feuer ein.
*) *Hass auf reine Elementare:* Unelementare Kreaturen hassen reine Ausprägungen des Elements und Wesen daraus. Sie richten gegen diese 1 TP mehr an.
Elementar-Regeln: Auch für Geister aus Unelementen gelten Regeln für Elementare (siehe Seite **8**).

sie ein quietschendes Zischen von sich, das am ehesten mit dem Fauchen einer Katze zu vergleichen ist – sofern diese im selben Moment in Flammen steht.
Insbesondere in näherer Umgebung des Agrimothäums von Yol-Ghurmak tauchen die Geister des Unfeuers immer öfter auf, aber ebenso erscheinen sie in Feuerstellen in den ehemaligen Schwarzen Landen. Die Gläubigen sehen sie, auch aufgrund von Bestrebungen der Hohepriesterin des Agrimoth *Garla Gengris*, als Sendboten des Feurigen Vaters und verbrennen in ihnen ihre Opfergaben. Wenn dann mal einer der Betenden in Flammen aufgeht, sieht man es als gerechten Anteil des Erzdämons, der sich nimmt, was ihm zusteht. Manchmal manifestieren sich die Geister auch in den Feuerstellen von Häusern, wo man sie mit Holz regelrecht anfüttern kann. Dennoch sollte man dabei stets darauf achten, sie bei Laune zu halten, da sie sonst selbst wieder auf die Jagd gehen und dabei nicht vor Möbeln oder dem Dachstuhl halt machen.

Geist des Unhumus

An seltsam verformte Tiere oder sich langsam bewegende Pflanzen erinnern die sogenannten Geister des Unhumus. Ihr Körper setzt sich aus verrottendem Holz, verwelkenden Blättern und sich schleimig auflösenden Zweigen zusammen. Dabei geben sie einen durchdringenden Gestank nach Verwesung ab, weshalb man sie schon von weitem riechen kann. Neben Pflanzen labt sich der Geist des Unhumus besonders gern an Aas. Dieses überwuchert er und verharrt dann regungslos, bis es in ihm aufgegangen ist. Zurück bleiben nur die Knochen, welche er aus unbekannten Gründen nicht mitverdaut.
In den Schwarzen Landen entdeckt man neuerdings immer wieder Untote, die von einem Geist des Unhumus überwuchert durch die Gegend taumeln. Im Gegensatz zu normalem Aas dauert hier der Verdauungsprozess deutlich länger, weswegen sich der Geist des Unhumus teilweise wochenlang an seinen Wirt klammert, bis nur noch das Skelett übrig ist. Erst dann verlässt er ihn wieder und sucht neue Nahrung. Besonders erschreckend ist, dass der verwelkende Körper den Untoten von Sonnenstrahlen abschirmt und es ihm so ermöglicht, auch tagsüber unbeschadet seiner verderbten Natur nachzugehen. Es ist wohl nur eine Frage der Zeit, bis die ersten Nekromanten versuchen, diese eigenartige Symbiose für kriegerische Zwecke zu nutzen. Glücklicherweise sind die Geister des Unhumus recht selten, sodass ihre Anzahl den konzentrierten Nutzen solcher Untoter einschränkt. Auch in der Dämonenbrache wurden einige dieser Geister gesichtet, die sich langsam ihren Weg durch die Sumpflandschaft bahnen und nach gesunden Pflanzen und totem Fleisch suchen. In Yol-Ghurmak lässt man sie meist unbehelligt, da sie die Toten auf den Straßen aufräumen.

Geist der Unluft

Wie die zerrissenen Fetzen einer kleinen Gewitterwolke wirken die Geister der Unluft. In luftigen Höhen zischen sie pfeilschnell hin und her, stets rastlos und ohne erkennbares Ziel. Aus näherer Entfernung kann man das laute Knistern kleiner Blitze hören und den Geruch von verbrannter Luft wahrnehmen. Eine besondere Vorliebe scheinen sie dafür zu hegen, Lebewesen von hohen Kanten herunterzuwehen. Dafür umkreisen oftmals mehrere dieser Geister ihr Opfer und treiben es mit harten Böen in Richtung des Abgrunds. Manchmal versuchen sie auch in den Mund des Unglückseligen einzudringen und ihn von innen heraus zu paralysieren.
Auch für Besucher der Kristallbrücke in Yol-Ghurmak werden sie zu einer immer größeren Gefahr. Unluft-Geister rotten sich dort mitunter in Gruppen zusammen und versuchen Passanten in den Krater der Kristalle zu wehen. Einige findige Händler und Beschwörer haben dies sogleich genutzt, um besondere Versicherungen für die Brücke zu verkaufen. Zu horrenden Preisen kann man einen Dämon mieten, der die Geister vertreibt oder einen im Fall sicher auffängt. In der Dämonenbrache haben sich rund um die Überreste der Fliegenden Feste kleine Schwärme gebildet,

Unhumus-Geist
Größe: 1,20 bis 2,00 Schritt
Gewicht: 50 bis 100 Stein
MU 13 **KL** 9 **IN** 14 **CH** 13
FF 10 **GE** 12 **KO** 15 **KK** 14
LeP 28 **AsP** 24 **KaP** – **INI** 11+1W6
VW 7 **SK** 1 **ZK** 1 **GS** 7
Rankenstoß: **AT** 10 **TP** 2W6 **RW** mittel
RS/BE: 3/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Hass auf reine Elementare* / keine
Sonderfertigkeiten: Haltegriff, Wuchtschlag I, Zu Fall bringen
Talente: Einschüchtern 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 12, Menschenkenntnis 6, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 12, Verbergen 12, Willenskraft 10
Zauber: alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar (Humus)* in einer dämonisch beeinflussten Variante aus Unhumus auf 7
Anzahl: 1 oder 2W6 (Schwarm)
Größenkategorie: mittel
Typus: Elementar (Unhumus), nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –1
Beute: keine
Kampfverhalten: Geister greifen bevorzugt aus der Ferne mit ihren Zaubern an und nutzen diese, um sich Gegner vom Leib zu halten. Unhumus-Geister lassen selten von einem Gegner ab und kämpfen bis zum bitteren Ende.
Flucht: flieht nicht
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Unelementargeister sind keine Dämonen, sondern dämonisch pervertierte Elementarwesen.
- **QS 2:** Anders als sein „reines“ Gegenstück beherrscht der Geist des Unhumus ernstzunehmende Zauber.
- **QS 3+:** Geister des Unhumus sind dazu in der Lage, Untote zu überwuchern und sie vor den für sie zerstörerischen Strahlen der Sonne zu schützen.

Sonderregeln:
Empfindlichkeit gegenüber reinem Element: Schaden durch das reine Element Humus wird gegen Unhumus-Elementare verdoppelt. Magisch erzeugter Humus, z. B. ein HUMOFAXIUS besteht aus reinem Humus.
Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Unhumus-Geister sind besonders empfindlich gegenüber Peraine oder Tsa geweihten/gesegneten Objekten/Waffen. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Göttern mit dem Aspekt Humus ein.
*) *Hass auf reine Elementare:* Unelementare Kreaturen hassen reine Ausprägungen des Elements und Wesen daraus. Sie richten gegen diese 1 TP mehr an.
Elementar-Regeln: Auch für Geister aus Unelementen gelten Regeln für Elementare (siehe Seite **8**).

Unluft-Geist
Größe: 1,00 bis 1,80Schritt
Gewicht: 5 bis 20 Stein
MU 13 **KL** 10 **IN** 12 **CH** 11
FF 10 **GE** 16 **KO** 10 **KK** 12
LeP 16 **AsP** 24 **KaP** – **INI** 24+1W6
VW 10 **SK** 2 **ZK** 0 **GS** 12
Luftstoß: **AT** 15 **TP** 2W6–2 **RW** mittel
RS/BE: 0/0
Aktionen: 2
Vorteile/Nachteile: Hass auf reine Elementare* / keine
Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Zu Fall bringen
Talente: Einschüchtern 5, Fliegen 9, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 6, Menschenkenntnis 2, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 10, Verbergen 12, Willenskraft 3
Zauber: alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar (Luft)* in einer dämonisch beeinflussten Variante aus Unluft auf 7
Anzahl: 1 oder 2W6 (Schwarm)
Größenkategorie: mittel
Typus: Elementar (Unluft), nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –1
Beute: keine
Kampfverhalten: Geister greifen bevorzugt aus der Ferne mit ihren Zaubern an und nutzen diese, um sich Gegner vom Leib zu halten. Unluft-Geister sind wankelmütig und wechseln ihre Gegner spontan.
Flucht: Bei 75 % Verlust der LeP versuchen sie in ihr Unelement zu fliehen. Danach tauchen sie nicht wieder auf.
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Unelementargeister sind keine Dämonen, sondern dämonisch pervertierte Elementarwesen.
- **QS 2:** Anders als sein „reines“ Gegenstück beherrscht der Geist der Unluft ernstzunehmende Zauber.
- **QS 3+:** Geister des Unluft lieben es, Lebewesen an hohen Orten einen tiefen Fall zu bescheren. Ein charakteristischer Geruch nach verbrannter Luft ist ihr steter Begleiter.

Sonderregeln:
Empfindlichkeit gegenüber reinem Element: Schaden durch das reine Element Luft wird gegen Unluft-Elementare verdoppelt. Magisch erzeugte Luft, z. B. ein ORCANOFAXIUS, besteht aus reiner Luft.
Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Unluft-Geister sind besonders empfindlich gegenüber Efferd geweihten/gesegneten Objekten/Waffen (Luft ist neben Wasser Efferd zugeordnet). Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Göttern mit dem Aspekt Luft ein.
*) *Hass auf reine Elementare:* Unelementare Kreaturen hassen reine Ausprägungen des Elements und Wesen daraus. Sie richten gegen diese 1 TP mehr an.
Elementar-Regeln: Auch für Geister aus Unelementen gelten Regeln für Elementare (siehe Seite **8**).

welche die Spitzen der am höchsten gelegenen Bruchstücke umkreisen. Die lebendigen Gargyle Gareths sehen die Geister als Konkurrenz für ihre Herrschaft über die Lüfte der mittelreichischen Hauptstadt und machen gezielt, wenn auch bislang recht vergeblich, Jagd auf sie.

Geist des Unwassers

Die Geister des Unwassers treten mittlerweile an dämonisch verseuchten Orten in ganz Aventurien auf. In Form von Meerestieren oder auch als unförmige Tropfen bestehen sie aus schmutzig flockigem Wasser, das nie gänzlich seine Form halten kann. Obwohl sie nicht aggressiv sind, bergen sie dennoch eine große Gefahr: Jegliches Wasser, in dem sie sich aufhalten, wird nachhaltig verschmutzt und löst beim Trinken allerlei widerliche Krankheiten aus. Ihre vergleichsweise große Zahl geht darauf zurück, dass der Splitter der Charyptoroth bislang als einziger Dämonensplitter mit Macht über ein Unelement vollständig und nachhaltig zerstört wurde. Dabei setzte er mehr unelementare Macht frei als beispielsweise der Splitter des Agrimoth, der mit der Stadt Yol-Ghurmak verschmolz. So wurde eine deutlich höhere Zahl von Wassergeistern pervertiert, die nun auch viel häufiger auftreten.

Das Auftreten dieser Geister hat die Arbeit des Instituts der Tiefenforschung am Yol-Ghurmaker Yslisee nur noch verkompliziert. Das Brackwasser, welches diese nun verstärkt erzeugen, macht es selbst mit modernsten Unterwassergeräten schwierig, etwas im See zu entdecken.

Im Perlenmeer kreuzt die *Stadt aus der Tiefe*, eine riesige Dämonenarche, an der im Laufe der Jahrzehnte

dutzende weitere Schiffe befestigt wurden. Sie wird dabei stets von Schwärmen von Geistern des Unwassers begleitet. Manche setzen sich in der Bilge von Schiffen fest oder treiben ziellos durch die Kanäle zwischen den Bordwänden. Manche Alchimisten machen gezielt Jagd auf die Kreaturen, um sie als Brunnenvergifter an den Meistbietenden zu verscherbeln oder stets frisches Unwasser für weitere Experimente vorrätig zu haben.

Unwasser-Geist
Größe: 1,00 bis 1,80 Schritt
Gewicht: 50 bis 100 Stein
MU 13 **KL** 9 **IN** 12 **CH** 13
FF 9 **GE** 15 **KO** 14 **KK** 14
LeP 24 **AsP** 24 **KaP** – **INI** 15+1W6
VW 9 **SK** 1 **ZK** 1 **GS** 8
Wasserschlag: **AT** 13 **TP** 2W6 **RW** mittel
RS/BE: 2/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Hass auf reine Elementare* / keine
Sonderfertigkeiten: Finte I, Wuchtschlag I, Zu Fall bringen
Talente: Einschüchtern 8, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 6, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 12, Verbergen 12, Willenskraft 10
Zauber: alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar (Wasser)* in einer dämonisch beeinflussten Variante aus Unwasser auf 7
Anzahl: 1 oder 2W6 (Schwarm)
Größenkategorie: mittel
Typus: Elementar (Unwasser), nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –1
Beute: keine
Kampfverhalten: Geister greifen bevorzugt aus der Ferne mit ihren Zaubern an und nutzen diese, um sich Gegner vom Leib zu halten. Unwasser-Geister lassen selten von einem Gegner ab und kämpfen bis zum bitteren Ende.
Flucht: flieht nicht
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Unelementargeister sind keine Dämonen, sondern dämonisch pervertierte Elementarwesen.
- **QS 2:** Anders als sein „reines“ Gegenstück beherrscht der Geist des Unwassers ernstzunehmende Zauber.
- **QS 3+:** Geister des Unwassers sind im Vergleich zu anderen Unelementaren recht häufig und können Gewässer in ganz Aventurien verseuchen.

Sonderregeln:
Empfindlichkeit gegenüber reinem Element: Schaden durch das reine Element Wasser wird gegen Unhumus-Elementare verdoppelt. Magisch erzeugtes Wasser, z. B. ein AQUAFAXIUS besteht aus reinem Wasser.
Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Unwasser-Geister sind besonders empfindlich gegenüber Efferd oder Numinoru geweihten/gesegneten Objekten/Waffen. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Göttern mit dem Aspekt Wasser ein.
*) *Hass auf reine Elementare:* Unelementare Kreaturen hassen reine Ausprägungen des Elements und Wesen daraus. Sie richten gegen diese 1 TP mehr an.
Elementar-Regeln: Auch für Geister aus Unelementen gelten Regeln für Elementare (siehe Seite **8**).

VERDORBENE

»Eine der geschicktesten Taten der sogenannten Götter war es, uns die chaotische, elementare Umgebung als Normalzustand weiszumachen. Spuken nicht sogar in euren klugen Köpfen, meine lieben Mündel, Begriffe wie Elemente und ›Unelemente‹ umher? Diese Sichtweise ist nur eines: unwahr. Denken wir also um und wechseln die Perspektive, denn das ist bei jedem Problem ratsam: Weshalb sollte eine Entität, die wir Dschinn des Feuers nennen, in irgendeiner Form ›reiner‹ oder besser sein als ihre alternative Erscheinungsform, die so abfällig Dschinn des ›Unfeuers‹ oder sogar ›Verdorbener‹ genannt wird? Es ist schlicht anderes *Feuer, in vielerlei Hinsicht seinerseits sogar besser: heißer, brennender, effektiver, ja elementar gewaltiger. Wir halten also fest: In dieser Vorlesung verwenden wir ab jetzt den Begriff ›alternative Dschinne‹ oder ›Dschinne des* wahren *Feuers, Humus‹ etc. Den Begriff Element bzw. ›Unelement‹ bezeichnen wir zum besseren Verständnis als Ur- und Alternativ-Element.*
Die Rückführung eines Ur-Elements in sein alternatives Gegenstück verlangt uns langwierige, akribische Arbeit ab. Im Falle des sogenannten Unhumus ist eine gezielte Durchpflanzung mit Arkhobalim ein erfolgversprechender Ansatz, so wie prinzipiell feste, außersphärische Präsenz – bevorzugt aus dem grenzenlosen Reich Mhagramak für Feuer, Humus, Luft und Erz – einen jeden transpropriatorischen Prozess unterstützt. Doch jede Maßnahme, die den Status Quo des Ur-Elements verändert, beeinflusst zugleich auch den Genius des Elements. Und um wie vieles nützlicher sind uns nur Dschinne des wahren Humus oder des wahren Erzes? Wo immer wir also Wege zur elementaren Wandlung finden, sollten wir diese erforschen.«
—Balphemor von Punin, aus einer Vorlesung der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak, um 1039 BF

Bei den Verdorbenen handelt es sich um Dschinne eines Unelements. Unelemente sind durch dämonische oder andere Einflüsse verdorbene Elemente, die sich zu einer verzerrten Perversion ihrer selbst entwickelt haben. Sie können wie Dschinne mittels DSCHINNENRUF beschworen werden, aber auch für sie muss eine entsprechende Menge ihres Unelements vorhanden sein, etwa ein großes Feuer (des Unelements), ein Teich oder Becken voll Unwasser oder eine entsprechende Menge der anderen Unelemente. Eine solche Quelle zu finden oder sogar zu erschaffen ist eine große Hürde bei der Herbeirufung von Verdorbenen.
Einige Gebiete in den ehemaligen Heptarchien (Waldgebiete Tobriens und Maraskans, Gewässer der Blutigen See, Eisgebiete im ehemaligen Reich Gloranas, ehemals oronische Steppen etc.) erfüllen diese Bedingungen jedoch. Ebenso gibt es überall in Aventurien Areale, wo beispielsweise starkes dämonisches oder die Elemente verderbendes Wirken herrscht oder herrschte. Das Totenmoor im Bornland, die Wüste Gor, Teile des Selemgrunds, der Neunaugensee, die Dämonenbrache bei Gareth oder einige Teile schwarzmagischer Akademien; aber auch verunreinigte Bergwerke, brandgerodete Wälder oder Gewässer, in die starke Verunreinigungen durch beispielsweise Gerbstoffe gelangen. Ereignisse wie die Dämonenschlachten können nicht nur Orte elementar verunreinigen, sondern auch beschworene Dschinne zu Verdorbenen machen.
An solchen elementar verdorbenen Orten können Verdorbene sich auch permanent manifestieren und zu freien Wesen (wenn man sie denn so nennen will) entwickeln sowie an Individualität gewinnen. Dabei kann sich entweder aus dem Unelement heraus ein Verdorbener neu bilden, oder es kann ein schon präsenter Dschinn, dessen Umgebung verseucht wird, zu einem Verdorbenen werden. Der Einfluss des Unelements auf seine Umgebung beeinflusst dabei in gleichem Maße die körperlichen wie auch die charakterlichen Eigenschaften eines solchen Dschinns. Er mag sich noch eine Weile dagegen wehren, doch wird ihn sein Schicksal früher oder später ereilen, wenn seine Heimstatt nicht wieder an elementarer Reinheit gewinnt.
Ob auch Verdorbene Meister existieren, ist bislang nicht bekannt. Es wären entsprechende Mengen des Unelements nötig, was nur an wenigen Orten Aventuriens der Fall sein dürfte. Zudem mag ihre Macht und ihre elementare Reinheit groß genug sein, um sich gegen die Beeinflussung zu behaupten.
Die äußere Erscheinung und das Verhalten der Verdorbenen wirken wie eine verzerrte Grimasse entsprechender Dschinne. Ähnlich wie bei Dschinnen, formt auch bei Verdorbenen der Geist des Beschwörers den Leib des Dschinns, lassen ihn also weiterhin grob humanoid wirken. Allerdings treten dabei die schlechtesten Eigenschaften des Elements in den Vordergrund und werden regelrecht pervertiert. Verdorbene ähneln aus diesem Grund äußerlich wie innerlich bisweilen eher Dämonen aus den Domänen von Agrimoth, Belshirash oder Charyptoroth. Ihr Anblick ist entsprechend beunruhigend und beängstigend. Möglichkeiten zur Bannung von Dämonen sind gegen Verdorbene wirkungslos, Elementarbannung funktioniert aber sehr wohl. Verdorbene beherrschen auch weiterhin ihre elementaren Zauber, aber in einer Ausformung des jeweiligen Unelements. Gegen Angriffe durch das reine Element sind sie besonders empfindlich, ebenso gegenüber geweihten Objekten von Gottheiten, zu deren Aspekten das jeweils reine Element gezählt wird.
Ähnlich wie Dschinne sehen sie sich als Bewahrer ihres (Un)elements und agieren entsprechend. Sie beschützen und weiten den Einfluss des Unelements aus. Sie alle haben zudem einen blanken Hass auf reine Elementare gemein und gehen besonders aggressiv gegen dessen Ausformungen und Wesen vor.

Dschinn des Uneises

Wenig ist bekannt über die Dschinne des Uneises, von denen viele zu Unrecht annehmen, sie seien erstmals mit dem Eisreich der Heptarchin Glorana auf Dere entstanden. Auch sie existierten bereits in früheren Jahrhunderten. Einige wenige entstanden in den drei Dämonenschlachten aus herbeigerufenen Dschinnen des Eises. Bis auf wenige Ausnahmen vergingen sie jedoch schnell. Die meisten von ihnen kamen erst mit der Pervertierung des Eises durch den Nagrach-Splitter der Dämonenkrone in die Welt. Solange sich im hohen Norden noch Bereiche pervertierten Eises halten, haben sie dort Rückzugsorte. Schon immer war die Pforte des Grauens an der Quelle des Flusses Nagrach im Ehernen Schwert ein Ort, an dem sie vor allem im Winter kurzfristig in Erscheinung treten, wenn Uneis in größeren Mengen auf reines Eis trifft. Sie können durch reines Eis und Waffen oder Gegenstände, die Firun und Ifirn geweiht sind, verletzt werden.

Im Gegensatz zu Dschinnen des Eises ist ihre Farbe deutlich kränklicher, das Eis wirkt durch Einschlüsse unrein und trüb und weist häufig einen Violettstich auf. Mehr noch fallen sie durch ihre Form auf. Sie sind wesentlich kantiger und weisen Zacken oder Spitzen auf, die teilweise über Widerhaken verfügen. Die beim Eis auf der Gegensätzlichkeit zum Humus beruhende Lebensfeindlichkeit ist bei ihnen noch gesteigert. Sie hassen alles Lebendige und streben danach, es zu vernichten und reines Eis zu pervertieren. Da ihnen noch immer die kalte Berechnung zu eigen ist, stürzen sie sich nur selten direkt auf ihre Feinde, sondern gehen mit Hinterlist und berechnender Grausamkeit vor. Einige Exemplare scheinen es zu lieben, andere zu Tode zu hetzen und zu beobachten, wie nach und nach das Leben aus ihnen weicht.

Dschinne des Uneises können in einige Arten oder nach ihren Vorlieben unterteilt werden. Auf diesem Fachgebiet haben sich Magier der Runajasko in Olport verdient gemacht, die neben den Firnelfen als größte Kenner dieser Wesen gelten, die sie *Vinskraper* nennen. Vom Typ her kann grob in Streiter und Manipulatoren unterschieden werden.

Die Streiter sind in ihrer Form darauf ausgerichtet, im Kampf eingesetzt zu werden. Ihre Hände bilden schartige Diamantklingen oder Klauen, auch die Füße sind oft eher Klauen, mit denen sie ihren Feinden blutige Wunden reißen. Häufig setzen sie ihre Zaubermacht ein, um Geschosse auf Gegner zu schleudern oder sie im pervertierten Eis zu fixieren. Dabei gehen sie kühl und berechnend vor, Gruppen werden möglichst getrennt oder einfache Opfer schnell ausgeschaltet, fixiert oder schwer verwundet.

Hingegen sind die Manipulatoren selten als direkte Gegner auszumachen. Aus der Ferne verändern sie die Umgebung, sorgen etwa für den Abfall der Temperatur, lassen eigentlich sicheren Grund unsicher werden oder lösen Lawinen aus. Noch heute soll die *Eishexe* im alten Kerngebiet Gloranias umhergehen und ihre Opfer fordern. Diese Dschinne des Uneises sind es, die nach und nach Landstriche und das Eis darin pervertieren können.

Selten und weitgehend unbekannt sind hingegen die artefaktgebundenen Dschinne des Uneises, die sich gleichermaßen beiden Arten zuordnen lassen. So schuf nach der Ersten Dämonenschlacht der Eisgeode *Tulmasch Sohn des Tulgosch* eine Diamantklinge für den Kampf. Tulmasch war in der Schlacht fast wahnsinnig geworden und erschuf mit der Klinge eine lebensfeindliche Waffe, die seit vielen Jahrhunderten in einem eisigen Versteck auf ihren Einsatz wartet. Ebenso perfide ist der *Blizzardbringer*, ein im Reiche Gloranas vielfach geschliffener Bergkristall von der Größe eines Kindskopfes. In ihm ist ein Dschinn des Uneises gebunden, der auf machtvolle Weise den Winter in einer Region pervertieren soll. Sein Verbleib ist unbekannt, es heißt, er sollte in Weiden oder Tobrien Unheil stiften.

Uneis-Dschinn
Größe: 1,60 bis 2,70 Schritt
Gewicht: 100 bis 200 Stein
MU 15 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 14
FF 14 **GE** 14 **KO** 16 **KK** 16
LeP 32 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 13+1W6
VW 7 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 7
Eishand: **AT** 15 **TP** 3W6+4 **RW** mittel
RS/BE: 8/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Hass auf reine Elementare* / keine
Sonderfertigkeiten: Finte I, Haltegriff, Hammerschlag, Schildspalter, Wuchtschlag I+II, Zu Fall bringen
Talente: Einschüchtern 13, Körperbeherrschung 13, Kraftakt 13, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Verbergen 15, Willenskraft 13
Zauber: alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar (Eis)* in einer dämonisch beeinflussten Variante aus Uneis auf 12
Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Horde)
Größenkategorie: mittel
Typus: Elementar (Uneis), humanoid oder nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –3
Beute: keine
Kampfverhalten: Dschinne greifen bevorzugt aus der Ferne mit ihren Zaubern an und nutzen diese, um sich Gegner vom Leib zu halten. Uneis-Dschinne lassen selten von einem einmal angegriffenen Gegner ab.
Flucht: Bei 75 % Verlust der LeP versuchen sie in ihr Unelement zu fliehen. Danach tauchen sie nicht wieder auf.
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Verdorbene sind keine Dämonen, sondern dämonisch pervertierte Dschinne.
- **QS 2:** Ein Dschinn des Uneises ist kaltherzig und unberechenbar, gegen „reine“ Kreaturen seines Elements hegt er einen unstillbaren Hass.
- **QS 3+:** Anders als für die anderen Unelemente sind für das Uneis keine Unelementargeister bekannt. Die Dschinne des Uneises gelten als besonders verschlagen und greifen ihre Feinde selten direkt an.

Sonderregeln:
Empfindlichkeit gegenüber reinem Element: Schaden durch das reine Element Eis wird gegen Uneis-Dschinne verdoppelt. Magisch erzeugtes Eis, z. B. ein FRIGIFAXIUS, besteht aus reinem Eis.
Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Uneis-Dschinne sind besonders empfindlich gegenüber Firun oder Ifirn geweihten/gesegneten Objekten/Waffen. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Göttern mit den Aspekt Eis ein.
*) *Hass auf reine Elementare:* Unelementare Kreaturen hassen reine Ausprägungen des Elements und Wesen daraus. Sie richten gegen diese 1 TP mehr an.
Elementar-Regeln: Auch für Dschinne aus Unelementen gelten Regeln für Elementare (siehe Seite **8**).

Dschinn des Unerzes

Einige Dschinne des Unerzes entstanden während der ersten zwei Dämonenschlachten. Die meisten von ihnen vergingen, da sie kein Unerz fanden, um sich zurückzuziehen und nur wenige an Gegenstände gebunden wurden. So gab es lange nur vereinzelte Dschinne des Unerzes. Dies änderte sich mit der Dritten Dämonenschlacht, wurden währenddessen und anschließend in den Schattenlanden doch oft die Kräfte Agrimoths angerufen und mit dem Splitter der Dämonenkrone in Yol-Ghurmak viel Unmetall geschaffen.
In Yol-Ghurmak selbst sind Dschinne des Unerzes seit der Verschmelzung des Splitters häufig, in den umgebenden besetzten oder frisch befreiten Landen selten frei anzutreffen. Woanders treten sie nur gebunden auf und benötigen zum Erscheinen Kraft wie beispielsweise Blut oder Magie.
Was ihre Fähigkeiten und Erscheinung angeht, ähneln Dschinne des Unerzes denen des Erzes. Sie bestehen aus pervertiertem Gestein oder Metall. Die häufigsten Materialien sind Hölleneisen, das Unmetall Agrimoths, sowie dessen Legierungen Arcanoferrit, Wolfsstahl oder Geisterblech, dazu pervertierte Formen von Quecksilber, Glas, Gold oder Silber. Andere Unmetalle sind sehr selten. Bestehen sie aus Gestein, zeigt dieses Einschlüsse oder Adern aus dämonischem Schwefel, Unmetallen oder die Zhayad-Zeichen für A-G-M, die Sigille Agrimoths.
Sie alle können aus ihrem Körper Waffen aus Unmetall erschaffen, die verletzend auf Erzwesen wirken. Umgekehrt sind sie empfindlich gegen reines Erz sowie Waffen und Objekte, die Göttern mit dem Aspekt Schmieden (z. B. Ingerimm, Angrosch, Gravesh) geweiht sind.
Kreaturen des Unerzes sind langsam, geduldig, stur, ausdauernd, boshaft, rachsüchtig und vom Hass auf reine Elemente sowie Geweihte und geweihte Gegenstände besessen. Sie streben danach, reines Erz zu pervertieren oder zu vernichten und genießen es, ihre Opfer zu quälen. Um deren Flucht zu verhindern, ziehen sie diese teils in Unerz, um sie zu fixieren und dann langsam zu zermalmen.
Die häufigsten Dschinne des Unerzes sind *Höllenwesen*, die aus Hölleneisen, seinen Abwandlungen, anderen Unmetallen und verdorbenem Erz bestehen. Sie sind kampfstark und schwer gepanzert. Vor allem in Gebirgen treten *Steinstampfer* auf, die aus Fels bestehen und diesen manipulieren und verderben sowie Erdbeben und Steinschläge auslösen können. Gefürchtet sind die seltenen *Schmelzbolde* aus flüssigem Gestein oder Erzschmelze. Sie zwängen sich durch kleinste Ritzen oder überwinden Hindernisse, indem sie sich dank ihrer

Hitze hindurchbrennen und oder sie zum Schmelzen bringen. In Schmieden oder Metallhütten sind sie gefürchtet.

Die meisten bekannten Dschinne des Unerzes existieren erst seit kurzem. Zu ihnen gehört *Widuncanta*, ein Höllenwesen, das aus dem Agrimoth-Splitter entstand und in Yol-Ghurmak umgeht, wo es Metall und Stein pervertiert, um den Ort Agrimoth gefälliger zu machen. Dabei macht er vor Gegenständen von Kulturschaffenden keinen Halt.

In Gareth und der Dämonenbrache tritt seit dem Absturz der Fliegenden Festung immer wieder ein Höllenwesen auf, welches den Elementarwandler (siehe Seite **98**) auf der Fliegenden Festung kontrollierte und an die Bruchstücke gebunden ist. Werden dort Blut oder Astralkraft frei, erscheint *Tykaggari* und versucht zu töten, um aus dem Blut mehr Kraft zu ziehen.

Frei in den Trollzacken, der Schwarzen Sichel oder Transysilien tritt der Steinstampfer *Xer'tanag* auf, der während der Dritten Dämonenschlacht entstand. Als die Macht Agrimoths den Dschinn zu zerreißen drohte, verschrieb er sich in Agonie dem Unerz. Seitdem zieht er im Wahn umher und macht Jagd auf Zauberkundige, in denen er die Verursacher seines Leidens sieht.

Einer der schon lange gebundenen Dschinne des Unerzes existiert in einem kleinen Vulkan der Zyklopeninseln, der von Zyklopen nur flüsternd *Schlund des Verderbers* genannt wird. Der Schmelzbold *Can'ter'geta* (zyklopisch: Verderber der Lava) ruht hier und kann Lavafontänen und Vulkanausbrüche auslösen, wenn sich Lebendige ohne angemessene Gaben nähern. Gegen Opfer vermag er Unmetallgegenstände zu erschaffen, weshalb Paktierer und übereifrige Handwerker nach dem Vulkanschlund suchen.

Unerz-Dschinn
Größe: 1,60 bis 2,70 Schritt
Gewicht: 100 bis 200 Stein
MU 16 **KL** 11 **IN** 15 **CH** 14
FF 12 **GE** 14 **KO** 16 **KK** 18
LeP 33 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 12+1W6
VW 6 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 6
Steinfaust: AT 15 **TP** 3W6+9 **RW** mittel
RS/BE: 10/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Hass auf reine Elementare* / keine
Sonderfertigkeiten: Finte I, Haltegriff, Hammerschlag, Schildspalter, Wuchtschlag I–III, Zu Fall bringen
Talente: Einschüchtern 11, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 18, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Verbergen 14, Willenskraft 12
Zauber: alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar (Erz)* in einer dämonisch beeinflussten Variante aus Unerz auf 12
Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Horde)
Größenkategorie: mittel
Typus: Elementar (Unerz), humanoid oder nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –3
Beute: keine
Kampfverhalten: Dschinne greifen bevorzugt aus der Ferne mit ihren Zaubern an und nutzen diese, um sich Gegner vom Leib zu halten. Unerz-Dschinne sind stur und lassen selten von einem einmal angegriffenen Gegner ab.
Flucht: Bei 75 % Verlust der LeP versuchen sie in ihr Unelement zu fliehen. Danach tauchen sie nicht wieder auf.
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Verdorbene sind keine Dämonen, sondern dämonisch pervertierte Dschinne.
- **QS 2:** Ein Dschinn des Unerzes ist träge und rachsüchtig, gegen „reine" Kreaturen seines Elements hegt er einen unstillbaren Hass.
- **QS 3+:** Dschinne des Unerzes treten vorrangig in zwei Ausprägungen auf: als stark gepanzerte Höllenwesen oder Steinstampfer und als ungemein zerstörerische Schmelzbolde.

Sonderregeln:
Empfindlichkeit gegenüber reinem Element: Schaden durch das reine Element Erz wird gegen Unerz-Dschinne verdoppelt. Magisch erzeugtes Erz, z. B. ein ARCHOFAXIUS, aber auch Stahlwaffen, bestehen aus reinem Erz.
Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Unerz-Dschinne sind besonders empfindlich gegenüber Angrosch oder Ingerimm geweihten/gesegneten Objekten/Waffen. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Göttern mit den Aspekten Erz oder Schmieden ein.
*) *Hass auf reine Elementare:* Unelementare Kreaturen hassen reine Ausprägungen des Elements und Wesen daraus. Sie richten gegen diese 1 TP mehr an.
Elementar-Regeln: Auch für Dschinne aus Unelementen gelten Regeln für Elementare (siehe Seite **8**).

Dschinn des Unfeuers

Als Agrimoth, der Schänder der Elemente, während der Borbaradinvasion seine Klauen nach Tobrien ausstreckte und sich sein Einfluss über das gesamte Land ausbreitete, da erlagen die Feuerdschinne als erste seinen dämonischen Einflüsterungen. Ihr ohnehin schon starker Drang nach Veränderung und Zerstörung wurden durch die chaotische Natur der Niederhöllen ins Unermessliche gesteigert. Sie wurden zu den Dschinnen des Unfeuers, von Zorn und Raserei getriebene pervertierte Elementare, ein Zerrbild ihres ursprünglichen Selbst. Vom sadistischen Wunsch nach Zerstörung und Vernichtung getrieben, bereitet es ihnen Freude, ihre Opfer zu quälen, wofür sie sich auch immer wieder neue Grausamkeiten einfallen lassen.

Aus der Ferne sind sie von normalen Feuerdschinnen kaum zu unterscheiden. Doch nähert man sich ihnen, fallen die Unterschiede schnell auf: Ihre Gesichtszüge sind unmenschlich verzerrt und wie der Rest des Körpers in ständiger Veränderung, so als flackere die Form ihres Wesens selbst. Die Flammen des Unfeuers, die beständig aus ihrem Körper schlagen, brennen, aber sie wärmen nicht. Was sie verzehren, von dem bleibt nur stinkende Asche zurück. Sie lodern nicht nur in roten, gelben und weißen Farben, sondern auch grünlich, violett oder bläulich. Doch bietet sich hier keine tsagefällige Regenbogenpracht, eher erscheinen die Flammen des Unfeuers wie schmutzige Ölschlieren.

Wie andere Undschinne auch, müssen sie regelmäßig in ihr pervertiertes Element zurückkehren, da sie sonst vergehen. Daher halten sich viele von ihnen in Yol-Ghurmak auf, wo sie ihr Element reichlich vorfinden. Etliche wurden durch die Macht des Agrimothsplitters an die große Schmiede gefesselt, wo sie von den Magiern gezwungen werden, die Feuer anzuheizen. Doch auch außerhalb der Stadt kann man sie in den dämonisch verseuchten Landen Transysiliens antreffen. Hier müssen sie sich regelmäßig mit Blut von Sterblichen versorgen, um nicht zu vergehen. Nicht zuletzt aus diesem Grund greifen sie mit Lust Menschen und andere Lebewesen an, um sich an ihrer Lebenskraft gütlich zu tun.

Ignerofas, ein vor Wut rauchender Unfeuer-Dschinn in der Gestalt eines ständig hin und her zuckenden Salamanders, ist an die niederhöllische Schmiede in Yol-Ghurmak gebunden. Dort werden im Takt der dämonischen Schmiedehämmer neue Waffen und Rüstungen geschmiedet, und Ignerofas ist einer derjenigen, die hierfür das Feuer bereitstellen. Er geht seiner Aufgabe mit fanatischem Eifer und unbeirrbarer Hingabe nach. Alles, was ihn hiervon abbringt, lässt ihn vor Zorn rauchen. Besonders Telerofas (siehe Seite **62**), der ihn immer wieder neckt und foppt, treibt ihn zur Weißglut. Doch ist Ignerofas meist zu langsam, um sich zu wehren und den Streichen des geschwinden Telerofas etwas entgegenzusetzen. So sind es meist die Überreste eingeäscherter Sklaven, die entfernt werden müssen, wenn Ignerofas für seinen Zorn wieder einmal ein Opfer gefunden hat.

Ygnardentis haust in einem entweihten Ingerimmtempel nahe eines Weilers südöstlich von Yol-Ghurmak zwischen zerborstenen Mauern, aus denen immer wieder dämonisches Feuer emporsteigt. Sie erscheint wie eine bullige Zwergin aus glühender Kohle, aus der immer wieder Flammen schlagen. Nachdem sie in ihrer Wut mehrere Häuser niederbrannte, begannen die überlebenden Bewohner des Weilers, ihr Tiere, aber auch ahnungslose Durchreisende als Blutopfer darzubringen. Sie fürchten sich vor ihren Launen und sehen in ihr eine Gesandte des Feurigen Vaters, die es zu besänftigen gilt.

Unfeuer-Dschinn
Größe: 1,60 bis 2,70 Schritt
Gewicht: 40 bis 150 Stein
MU 16 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 14
FF 12 **GE** 16 **KO** 14 **KK** 15
LeP 33 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 16+1W6
VW 8 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 10
Flammenhand: **AT** 18 **TP** 3W6+6 **RW** mittel
RS/BE: 2/0
Aktionen: 2
Vorteile/Nachteile: Hass auf reine Elementare* / keine
Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Haltegriff, Schildspalter, Zu Fall bringen
Talente: Einschüchtern 11, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 14, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Verbergen 14, Willenskraft 7
Zauber: alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar (Feuer)* in einer dämonisch beeinflussten Variante aus Unfeuer auf 12
Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Horde)
Größenkategorie: mittel
Typus: Elementar (Unfeuer), humanoid oder nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –3
Beute: keine
Kampfverhalten: Dschinne greifen bevorzugt aus der Ferne mit ihren Zaubern an und nutzen diese, um sich Gegner vom Leib zu halten. Sie stecken gern brennbare Dinge in Brand, um ihren Gegnern das Leben schwer zu machen.
Flucht: Bei 75 % Verlust der LeP versuchen sie, in ihr Unelement zu fliehen. Danach tauchen sie nicht wieder auf.
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Verdorbene sind keine Dämonen, sondern dämonisch pervertierte Dschinne.
- **QS 2:** Ein Dschinn des Unfeuers ist hitzköpfig und grausam, gegen „reine“ Kreaturen seines Elements hegt er einen unstillbaren Hass.
- **QS 3+:** Dschinne des Unfeuers sind angeblich auf Blutopfer angewiesen, um in der 3. Sphäre existieren zu können.

Sonderregeln:
Empfindlichkeit gegenüber reinem Element: Schaden durch das reine Element Feuer wird gegen Unfeuer-Dschinne verdoppelt. Magisch erzeugtes Feuer, z. B. ein IGNIFAXIUS, besteht aus reinem Feuer.
Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Unfeuer-Dschinne sind besonders empfindlich gegenüber Angrosch oder Ingerimm geweihten/gesegneten Objekten. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Göttern mit dem Aspekt Feuer ein.
*) *Hass auf reine Elementare:* Unelementare Kreaturen hassen reine Ausprägungen des Elements und Wesen daraus. Sie richten gegen diese 1 TP mehr an.
Elementar-Regeln: Auch für Dschinne aus Unelementen gelten Regeln für Elementare (siehe Seite **8**).

Dschinn des Unhumus

Stinkend, verwesend und welkend, unförmig wie eine Verzerrung allen Lebens – so muten die Dschinne des Unhumus an. Einige erinnern in ihrer Form auf widerwärtige Weise an Tiere, deren Leiber offenstehen oder deren Glieder verrenkt sind. Andere haben Körper, die humanoid genannt werden könnten, wären sie nicht von Verformungen, schwärenden Wunden und offen liegendem, verwesenden Fleisch übersät. So ähneln sie oft eher Untoten als Dschinnen. Wo sie pflanzenartig auftreten, da wirkt ihre Masse wie trockenes, totes Laub, wie verholzte Dornen, morsche Äste oder stinkendes, schimmliges Schilf. Alles an diesen Dschinnen scheint in Auflösung und Verrottung verhaftet. Wo Dschinne des Humus mit dem Erdboden in Kontakt stehen oder aus diesem hervorwachsen, da ziehen ihre Zerrbilder des Unhumus giftige oder ätzende Schleimspuren hinter sich her oder wuchern wie Parasiten aus Sumus Leib. Sie zischeln und sabbern beim Sprechen und versprühen auch metaphorisch ihr Gift: Sie sind Lügner und Manipulatoren, verdorben im Charakter, lockend und hinterhältig. Wer über sie gebietet und mit ihnen interagiert, sollte stets darauf gefasst sein, hintergangen zu werden.

Dschinne des Unhumus entstehen insbesondere dann, wenn Wälder und Wildnis dämonischen Einflüssen unterliegen. In den tiefen Wäldern Tobriens kann man deshalb immer noch solchen Wesen als freien Dschinnen (wenn man sie so nennen will) begegnen. Mitunter treten sie auch an Orten auf, an denen Verwesung und Tod das Gleichgewicht des Lebenskreislaufes zum Kippen bringen: Schlachtfelder, Schauplätze von Katastrophen, die Wüstenei von Dragenfeld, sieche Wälder voller sterbender Bäume, vor sich hin rottende Sümpfe, durch giftige Schlacken aus Bergwerken zerstörte Natur. An solchen Orten kann ein Paktierer oder anderer, finsterer Beschwörer sie auch gezielt herbeirufen. Gerade die geduldigen, gut zuhörenden Dschinne des Humus sind dabei für giftige Einflüsterungen besonders anfällig, sorgen sie sich doch mehr noch als andere Dschinne um die Belange der Lebenden.
Eine bekannte Variante ist der *Verrottende*, der besonders fürchterlich stinkt, aus verwesenden, halbflüssigen Materialien besteht und klobig, ja formlos oder in ständiger Wandlung begriffen ist. Er trieft vor dickem, zähflüssigem Schleim, der ätzend oder giftig sein kann. Seine Stimme

blubbert in tiefem Bass, seine Gestalt ist nur entfernt humanoid oder tierförmig, öfter aber noch eher einem Haufen Unrat gleichend, aus dem sich so etwas wie ein Torso mit Armen erhebt. Diese Wesen verschlingen und verrotten, was immer ihnen in den Weg kommt. Sie werden als Beseitiger von nahezu *allem* (Unrat, Abfällen, Leichen ...) in Yol-Ghurmak beschworen, wurden aber auch schon durch schlackeverseuchte Erdtunnel kriechend gesehen. Die *Bleichen* sind eine weitere Variante. Sie sind kaum bekannt und werden von Augenzeugen oft für Eisdschinne oder Untote gehalten. Sie sind in ihrer Form humanoider als andere Unhumus-Dschinne, haben aber eine bleiche, tote Baumrinde als Haut und manchmal weitere baumhafte Aspekte, sind jedoch immer gänzlich ohne Blätter oder Laub. Sie wirken knochig und finster, ihr Griff ist hart wie eine Schraubzwinge. Bislang wurden sie vor allem in Küstengebieten gesichtet, insbesondere in Tobrien und der Warunkei, aber auch bei Selem, im Süden des Horasreiches und auf einigen Waldinseln. Denn dort, wo das salzige, todbringende Meer ansteigt und dabei ganze Wälder zu bizarren, knochenartigen Gebieten austrocknet, scheinen sich auch die Dschinne diesen Tothölzern anzupassen. Sie haben einen besonders ausgeprägten Hass auf das Leben.

Unhumus-Dschinn
Größe: 1,60 bis 2,70 Schritt
Gewicht: 80 bis 160 Stein
MU 16 **KL** 11 **IN** 16 **CH** 15
FF 12 **GE** 16 **KO** 14 **KK** 15
LeP 45 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 14+1W6
VW 7 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 9
Rankenstoß: **AT** 16 **TP** 3W6 **RW** mittel
RS/BE: 3/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Hass auf reine Elementare* / keine
Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Haltegriff, Hammerschlag, Klammergriff**, Schildspalter, Wuchtschlag I+II, Zu Fall bringen
Talente: Einschüchtern 10, Klettern 7, Körperbeherrschung 15, Kraftakt 13, Menschenkenntnis 12, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Überreden 6, Verbergen 14, Willenskraft 4
Zauber: alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar (Humus)* in einer dämonisch beeinflussten Variante aus Unhumus auf 12
Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Horde)
Größenkategorie: mittel
Typus: Elementar (Unhumus), humanoid oder nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –3
Beute: keine
Kampfverhalten: Dschinne greifen bevorzugt aus der Ferne mit ihren Zaubern an und nutzen diese, um sich Gegner vom Leib zu halten. Unhumus-Dschinne hassen das Leben und versuchen, es zu vernichten, wann immer sie können.
Flucht: Bei 75 % Verlust der LeP versuchen sie in ihr Unelement zu fliehen. Danach tauchen sie nicht wieder auf.
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Verdorbene sind keine Dämonen, sondern dämonisch pervertierte Dschinne.
- **QS 2:** Ein Dschinn des Unhumus ist abstoßend und für Pflanzen hochgiftig, gegen „reine“ Kreaturen seines Elements hegt er einen unstillbaren Hass.
- **QS 3+:** Dschinne des Unhumus können in den verschiedensten Gestalten auftreten, etwa als unförmiger Haufen Unrat, als wandelnder toter Baum oder als schwärende, sich zersetzende Leiche.

Sonderregeln:
Empfindlichkeit gegenüber reinem Element: Schaden durch das reine Element Humus wird gegen Unhumus-Dschinne verdoppelt. Magisch erzeugter Humus, z. B. ein HUMOFAXIUS, aber auch Holzwaffen, bestehen aus reinem Humus.
Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Unhumus-Dschinne sind besonders empfindlich gegenüber Peraine oder Tsa geweihten/gesegneten Objekten/Waffen. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Göttern mit den Aspekten Humus oder Leben ein.
*) *Hass auf reine Elementare:* Unelementare Kreaturen hassen reine Ausprägungen des Elements und Wesen daraus. Sie richten gegen diese 1 TP mehr an.
**) *Verschlingen*: Pro KR, in der sich ein Held im Klammergriff befindet, wird er mehr und mehr verschlungen bzw. zerquetscht, was sich in mehr TP ausdrückt.
Elementar-Regeln: Auch für Dschinne aus Unelementen gelten Regeln für Elementare (siehe Seite **8**).

Dschinn der Unluft

Kann ein Elementar tiefer fallen als jene hochfliegenden Dschinne der Luft, die sich Agrimoth ergeben haben? Sie selbst haben schnell die Konsequenzen ihres Tuns erkannt, denn während sich alle anderen Dschinne vor der schmerzhaften Berührung durch das ihnen nun feindlich gesonnene Ursprungselement verstecken können, sind Luftdschinne diesem außerhalb der Unheiligtümer stets und ständig ausgeliefert. Jede Berührung durch noch unverseuchte Luft ist ihnen unangenehm; die resultierenden Schmerzen begrenzen ihren Bewegungsradius. Viele Dschinne der Unluft fühlen sich als Gefangene ihres Verrats und betrogen durch die Dämonen. Schlimmer ergeht es nur den Unelementaren der Luft, die sich in den Dämonenschlachten unfreiwillig verwandelt haben. Zwar schützt die Macht des Schänders der Elemente sie vor dem Vergehen, doch Schmerz und Wehmut sind ihre ständigen Begleiter, wenn sie in die unverseuchte Welt ausziehen. Manche Wesen aus Unluft sind dem Wahnsinn anheimgefallen und wechseln ihre Formen und Gemütszustände sekündlich. Viele andere trachten nach Macht und dienen willfährig Magiern, die ihnen von der Kraft zu kosten geben. Wenn sie stark genug sind, pervertieren die oft schwefelgelben oder qualmgrünen Dschinne reine Luft, um der Enge ihrer Unheiligtümer entgehen – wie rund um den dämonischen Schlot des Agrimothäums nahe der dortigen Unluft-Ader. Die Dschinne der pervertierten Luft sind in vielerlei Hinsicht ein Zerrbild ihres ehemaligen Elements: ihr Leichtmut wirkt erratisch, ihre Freiheitsliebe zerstört jede Nähe und ihre Ungeduld ist stets hektische Rastlosigkeit. Auch äußerlich sind viele Dschinne der Unluft in dämoneske Extreme verfallen. Sie ähneln den dreckigen Wolken über Yol-Ghurmak, in denen dämonische Funken aufblitzen. Sie sind Quell lärmender Disharmonien, Ursprung so übertriebener Gerüche, dass sie jede Nase verätzen, oder beizender Wind, der Putz und Haut abschält. Wo ein Dschinn der Luft den Kampf vermeidet, ergötzt sich sein gefallener Bruder, wenn er einem Opfer das Trommelfell platzen oder es qualvoll ersticken lässt.

Ein solcher Dschinn ist *Telerofas*, der beständig die Dämonenschmieden von Yol-Ghurmak anheizt, seit ihn die frevlerischen Magier der Heptagonakademie hier banden. Tagein, tagaus mit der ewig gleichen Aufgabe betraut, die Esse glühen zu lassen, ist es für den Unluft-Dschinn das einzige Vergnügen, heimlich die anderen Elementare oder sonstigen Besucher gegeneinander aufzubringen oder Golems, Dämonen und Besucher in die heißen Schmieden zu wehen.

Arafel ist ein Dschinn der Unluft, dessen Schmerz und Wahnsinn ihn in die Fänge von Amazeroth geraten ließ, den Erzdämonen des Irrsinns und des verbotenen Wissens. Er reist unter Schmerzen immer wieder durch Nordaventurien. Seine Heimat hat er in den Resten der Feste Askuushaar gefunden, dem ehemaligen Schloss des Dämonenkaisers *Galotta* in West-Tobrien. Im zerborstenen Spiegelsaal können Unerschrockene von ihm verbotene Geheimnisse erfahren, die der eitle, erdrückend gefallene Dschinn nur allzu gerne teilt. Denn jeder, dessen Geist er mit den unsäglichen Wahrheiten zerschmettert, bringt ihm neue Macht, die er einzig dazu zu nutzen trachtet, seinen Bund mit Agrimoth zu lösen und sich zu befreien. Tarafel merkt jedoch nicht, dass er mit jedem Toten nur noch tiefer und unwiederbringlicher in die Fänge des anderen Erzdämons gerät.

Unluft-Dschinn
Größe: 1,60 bis 2,70 Schritt
Gewicht: 10 bis 40 Stein
MU 15 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 14
FF 12 **GE** 18 **KO** 12 **KK** 14
LeP 21 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 20+1W6
VW 8 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 10
Luftstoß: **AT** 18 **TP** 3W6–2 **RW** mittel
RS/BE: 0/0
Aktionen: 2
Vorteile/Nachteile: Hass auf reine Elementare* / keine
Sonderfertigkeiten: Finte I-III, Haltegriff, Schildspalter, Zu Fall bringen
Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 18, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Verbergen 14, Willenskraft 5
Zauber: alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar (Luft)* in einer dämonisch beeinflussten Variante aus Unluft auf 12
Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Horde)
Größenkategorie: mittel
Typus: Elementar (Unluft), humanoid oder nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –3
Beute: keine
Kampfverhalten: Dschinne greifen bevorzugt aus der Ferne mit ihren Zaubern an und nutzen diese, um sich Gegner vom Leib zu halten. Unluft-Dschinne sind wankelmütig und wechseln ihre Gegner spontan.
Flucht: Bei 75 % Verlust der LeP versuchen sie in ihr Unelement zu fliehen. Danach tauchen sie nicht wieder auf.
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Verdorbene sind keine Dämonen, sondern dämonisch pervertierte Dschinne.
- **QS 2:** Ein Dschinn der Unluft ist hektisch und wahnsinnig, gegen „reine" Kreaturen seines Elements hegt er einen unstillbaren Hass.
- **QS 3+:** Dschinne der Unluft sind zu einer schmerzvollen Existenz verdammt und streben danach, diesen Schmerz mit allem Lebendigen zu teilen.

Sonderregeln:
Empfindlichkeit gegenüber reinem Element: Schaden durch das reine Element Luft wird gegen Unluft-Dschinne verdoppelt. Magisch erzeugte Luft, z. B. ein ORCANOFAXIUS, besteht aus reiner Luft.
Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Unluft-Dschinne sind besonders empfindlich gegenüber Efferd geweihten/gesegneten Objekten/Waffen (Luft ist neben Wasser Efferd zugeordnet). Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Göttern mit dem Aspekt Luft ein.
*) *Hass auf reine Elementare:* Unelementare Kreaturen hassen reine Ausprägungen des Elements und Wesen daraus. Sie richten gegen diese 1 TP mehr an.
Elementar-Regeln: Auch für Dschinne aus Unelementen gelten Regeln für Elementare (siehe Seite **8**).

Dschinn des Unwassers

Dschinne des Unwassers sind erbarmungswürdige Kreaturen und bieten einen abscheulichen Anblick, der schon bei mehr als einem Betrachter ausgeprägte Übelkeit und Würgereiz hervorgerufen hat. Ihr humanoider Oberkörper besteht aus einer öligen, pechschwarzen Substanz, die einen bestialischen Gestank nach verfaultem Fisch, Blut und verrotteten Algen verströmt. Bisweilen gesellen sich auch verfaulte Seegrasbüschel, abgenagte Fischgräten und sonstiges Schwemmgut hinzu. Ihr Unterkörper hat die Form mehrerer oberschenkeldicker, fettiger Tentakel aus Unwasser, die unablässig vor sich hin tropfen. Wo immer der Undschinn sich hinbewegt, verseucht das anhaltende Tropfen langsam Land und Meer.
Der niederhöllische Einfluss der Domäne Gal'k'zuul verdarb das Element Wasser zu dämonischem Unwasser, doch die Wandelbarkeit des Wassers blieb bestehen. Dschinne aus Unwasser treten wie ihre elementaren Gegenstücke nicht nur in der Gestalt humanoider Wesens auf, sondern können auch eine Vielzahl anderer Formen annehmen. Alte echsische Quellen erwähnen zum Beispiel die giftigen Yal-Zoggot-Quallen, die mit ihren langen, sich windenden Nesseln andere Meeresbewohner zur Strecke bringen. Auch bei den Riesenblutaalen und den gefürchteten Würgewellen, die selbst ahnungslose Opfer auf dem Trockenen ertränken können, scheint es sich eher um Unelementare denn Dämonen zu handeln.
Gilt ein Wasserdschinn landläufig als melancholisch, rätselhaft und still, so verkehren sich die Charakterzüge eines Unwasser-Dschinns ins Gegenteil. Er ist cholerisch, über alle Maßen direkt und lässt seinem Unmut lautstark freien Lauf, was ihn zu einem unangenehmen Gesprächspartner macht. Er kann sich über alles und jeden aufregen, insbesondere an Nichtigkeiten zieht er sich mit größtem Vergnügen hoch. Normalerweise muss sich der Beschwörer erst einen Haufen unflätiger Beschimpfungen anhören, ehe der Unelementar sich dazu herablässt, den geäußerten Wünschen zu entsprechen. Hat ein Unwasser-Dschinn sich erst einmal in seine Wut hineingesteigert, ist es ein Leichtes, das sprichwörtliche Fass zum Überlaufen zu bringen und ihn beispielsweise zum Kampf anzustacheln.
Dschinne des Unwassers können nahezu überall auf dem Kontinent auftauchen, denn die Fangarme Charyptoroths sind lang. Nur wenige von ihnen sind namentlich bekannt.

Das Wissen um die Pforte des Grauens in der Lagune von Grangor mag in der heutigen Zeit zwar größtenteils verloren gegangen sein, die Pforte selbst aber ist nur leidlich verschlossen vom toten Leib des Ewigen Drachens von Phecadien. Bewacht wird das unterseeische Grab dieser Tage von drei Elementaren des Unwassers, die sich nach ihrer Verbannung vom Hof des Flussvaters nun *Gal*, *K'u* und *Zuul* nennen.

Im Eichmoor, westlich der Dämonenschmiede Yol-Ghurmak gelegen, regnen sich regelmäßig die giftigen, schwefligen Wolken der Stadt ab, die ihren Brodem unablässig aus hohen Schloten in den Himmel spuckt. Dies hat zu einem nicht unerheblichen Teil dazu beigetragen, dass der Sumpf als dämonisch verseucht gilt. Dieser Verseuchung fiel auch eine Dschinni zum Opfer. Seitdem wird jeder Moorgänger, der durch das nahe gelegene Dorf kommt, vor *Vitriola, der Zersetzenden,* gewarnt.

Seit der Schließung des dämonologischen Zweigs der Pentagramm-Akademie tritt in der Kanalisation von Rashdul das Phänomen des *Makhatwardi* auf: ein zähflüssiger, rosafarbener Schleim. Jeder, der ihn berührt, wird von einem unbändigen Jähzorn übermannt. Böse Zungen behaupten, dies sei das Ergebnis verderbter Experimente der Dämonologen in den Abwasserkanälen, die auch nicht davor zurückschrecken, dafür die Diener der Elemente zu schänden.

Unwasser-Dschinn
Größe: 1,60 bis 2,70 Schritt
Gewicht: 100 bis 200 Stein
MU 15 **KL** 11 **IN** 15 **CH** 15
FF 11 **GE** 17 **KO** 16 **KK** 16
LeP 30 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 14+1W6
VW 8 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 7
Wasserschlag: **AT** 15 **TP** 3W6 **RW** mittel
RS/BE: 4/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Hass auf reine Elementare* / keine
Sonderfertigkeiten: Finte I-III, Haltegriff, Wuchtschlag I+II, Zu Fall bringen
Talente: Einschüchtern 10, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 12, Menschenkenntnis 9, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 16, Verbergen 16, Willenskraft 13
Zauber: alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar (Wasser)* in einer dämonisch beeinflussten Variante aus Unwasser auf 12
Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Horde)
Größenkategorie: mittel
Typus: Elementar (Unwasser), humanoid oder nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –3
Beute: keine
Kampfverhalten: Dschinne greifen bevorzugt aus der Ferne mit ihren Zaubern an und nutzen diese, um sich Gegner vom Leib zu halten. Unwasser-Dschinne lassen selten von einem einmal angegriffenen Gegner ab und kämpfen bis zum bitteren Ende.
Flucht: bis zur Vernichtung
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- **QS 1:** Verdorbene sind keine Dämonen, sondern dämonisch pervertierte Dschinne.
- **QS 2:** Ein Dschinn des Unwassers ist aufbrausend und gewalttätig, gegen „reine" Kreaturen seines Elements hegt er einen unstillbaren Hass.
- **QS 3+:** Dschinne des Unwassers sind zu erstaunlichen Angriffen fähig, selbst in vermeintlich sicherer Entfernung zum verdorbenen Wasser können sie ihre Opfer ertränken.

Sonderregeln:
Empfindlichkeit gegenüber reinem Element: Schaden durch das reine Element Wasser wird gegen Unwasser-Dschinne verdoppelt. Magisch erzeugtes Wasser, z. B. ein AQUAFAXIUS besteht aus reinem Wasser.
Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Unwasser-Dschinne sind besonders empfindlich gegenüber Efferd oder Numinoru geweihten/gesegneten Objekten/Waffen. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Göttern mit den Aspekten Wasser ein.
*) *Hass auf reine Elementare:* Unelementare Kreaturen hassen reine Ausprägungen des Elements und Wesen daraus. Sie richten gegen diese 1 TP mehr an.
Elementar-Regeln: Auch für Dschinne aus Unelementen gelten Regeln für Elementare (siehe Seite **8**).

ELEMENTARE DRACHEN

»Nur wenig ist über die Elementaren Drachen bekannt, die oft mit den heres irae (vulgo: Erben des Zorns) verwechselt werden und doch anders sind. Sie bestehen aus einem Element, das ihren Körper und Geist beherrscht und leben dort, wo dieses stark ist.
Ob es die Harmonie der Elemente beeinträchtigte, dass sie nacheinander entstanden sind? Schätzungsweise entstanden die ersten im Zeitalter der Drachen, vermutlich aus den Drachen nahen Elementen wie Feuer und Luft. Ob es damals mächtige Beschwörer gab, welche Elementare zu Diensten zwangen oder ob es eine Verbindung aus Zuneigung war, wie bei Dschinnengeborenen? Vielleicht mag es gar vor Madas Frevel in diesem Zeitalter auch einen Elementaren Drachen der Magie gegeben haben?
Die Draci aquatici (vulgo: Wasserdrachen) entstanden wohl im Zeitalter der Aquatischen Völker. Ob die Drachen von Humus und Erz bereits vorher oder erst zur Zeit der Echsen entstanden, ist Mutmaßung. Im Dunkel liegt die Erschaffung der Draci glaciales (vulgo: Eisdrachen). Schuf Pyrdacor sie bei dem gewaltigen Ritual zur Konzentration des Eises, um dieses zu kontrollieren? Oder lebte im Vergessenen Zeitalter eine Spezies, die dem Eis nahe war?
Gesichert scheint, dass sie aus der Verschmelzung von Drache und Elementarwesen hervorgehen, da sie über einen Karfunkel verfügen, welchen zu erschaffen einem Luftwesen unmöglich wäre. Aufgrund ihrer Macht im Vergleich mit Dschinnengeborenen vermute ich, dass ein Elementarer Meister und eine mächtige Drachenspezies, die dem Element nahesteht, an der Entstehung beteiligt waren.
Die Draci lapidis (vulgo: Erzdrachen) galten lange als ausgestorben oder im Element aufgegangen, jedoch häufen sich Berichte über wandernde Berge in mehreren Gebirgen wie dem Raschtulswall, den Trollzacken, den Eternen und der Maraskankette. Gemäß dem Wesen des Erz würde es mich nicht wundern, wenn sie Äonen geruht hätten und nun erwacht sind. Ob dies mit einer Veränderung im Fluss der Sternenkraft aufgrund des Karmakorthäon zu tun hat?«
—Dschelef ibn Jassafer in einem Brief, 1041 BF

Elementare Drachen sind selbst für Elementaristen fremdartige Wesen, deren Dasein und Wirken sich dem menschlichen Geist entzieht. Sie sind keine Elementarwesen, da sie lebendig sind. Es gibt Elementare Drachen zu jedem der sechs Elemente. Manche glauben, dass es sie zu weiteren Elementen gegeben hat, doch beweisen lässt sich dies wohl nicht mehr.
Wie sie entstanden sind, ist in Aventurien umstritten. Manche glauben, dass sie von Pyrdacor geschaffen wurden. Andere vermuten die Vereinigung eines Elementarwesens mit einem Drachen, woraus Kreaturen resultieren, die einem Dschinnengeborenen nicht unähnlich sind – jedoch sehr viel machtvoller. Aus diesem Grund wird häufig kein Dschinn sondern ein Elementarer Meister als Partner eines großen Drachen genannt.
Auch wenn Elementare Drachen fast vollständig aus ihrem jeweilige Element bestehen und nach übereinstimmenden Berichten vorwiegend dort leben, wo dieses stark und rein ist, können sie zwar teilweise mit ihrem Element verschmelzen, aber nicht darin aufgehen, wie es Elementarwesen tun. Sie behalten ihren physischen Körper auch in ihrem Element. Dass sie nicht beschworen werden können, zeigt, dass sie keine Elementarwesen wie Geister, Dschinne oder Elementare Meister sind.
Ihre dennoch starke Bindung zum jeweiligen Element zeigt sich darin, dass ihr Körper weitgehend daraus besteht und die Grenzen zwischen diesem und ihrem Element verschwimmen. Zudem besitzen sie zum Angriff einen Atem, der ihrem jeweiligen Element entspricht und auch ihr Temperament und Charakter sowie ihre Fähigkeiten sind stark davon geprägt. Sie alle sind der Magie und in unterschiedlichem Maße der telepathischen Kommunikation sowie der Sprache mächtig. Da es immer wieder Berichte über Gelege gibt, sind sie vermutlich fortpflanzungsfähig, was beweist, dass sie sterbliche Wesen und keine Elementare sind.
Da sie einen Karfunkelstein besitzen, ist kaum von der Hand zu weisen, dass sie den Drachen nahestehen. Vermutlich können sie nach ihrem Tod wie diese ebenfalls in Karfunkelschlaf fallen. Manch kühner Forscher behauptet, sie könnten ihren Körper in ihrem Element ruhen lassen und bewusst in Karfunkelschlaf fallen, bis sie wieder aktiv werden wollen oder Umwälzungen in ihrem elementaren Ruheplatz stattfinden. Ein Indiz für diese These ist das im Karmakorthäon erneute Auftreten der Erzdrachen, die vorher für Jahrhunderte als versteinert oder verschwunden galten.
Einige bezeichnen Elementare Drachen als eigene Drachenarten, was auf ihr jeweils ähnliches Aussehen, Verhalten und die Fortpflanzung zurückgehen mag, in Kreisen von Elementaristen jedoch umstritten ist. Eine elementare Besonderheit sind die *Zrsh Rrimo-rrim* (Rssah: Erben des Zorns), ein Gelege von drachischen Wesen der sechs Elemente. Diese sind keine Elementaren Drachen, da sie weder einen Karfunkel besitzen, noch fortpflanzungsfähig sind. Da sie von Pyrdacor erschaffen wurden aber nicht im Stammbaum von Drakonia enthalten sind, sind die *Zrsh Rrimo-rrim* einzigartige Wesen, die mit elementarer Macht erschaffen wurden, jedoch selbst nicht als lebendig gelten können.

Drache des Eises

»Pyrdacor war es, der vor über 4.000 Jahren mit Schirr'Zach den ersten der Frostwürmer erschuf. Noch heute durchstreift Schirr'Zach die Weiten der Grimmfrostöde und die eisigen Lande darüber hinaus. Sie sind die Drachen des Eises, beseelt von der Suche nach allem Schwarzen, denn dies ist der Zweck, für den sie geschaffen wurden. Trolle raubten dem mächtigen Drachenkaiser das erste Schwarze Auge und verbargen es im ewigen Eis vor seinem Zugriff. Noch heute ist ihr Streben, es zu finden, auch wenn ihr Herr längst vergangen ist.

Ihr Leib wirkt, als bestehe er einzig aus Eis. Ihr Odem ist pure Kälte. So sehr sind sie dem Eis verbunden, dass es ihnen nicht schaden kann. Sie mögen nicht zu den zaubermächtigsten oder größten der Drachen zählen, doch in der Klarheit ihrer humusfeindlichen Umwelt ist ihnen kaum etwas gewachsen. Es heißt, allein der erste von ihnen könne sprechen. Doch wer wollte dies ergründen?«

—Thorhalla Wengenholmer, Großmeisterin des Eises zu Drakonia, 1036 BF

Viele Kundige missverstehen die Worte der Großmeisterin und setzen Frostwürmer mit den Elementaren Drachen des Eises gleich. Dies ist ein weit verbreiteter Irrtum. Während es sich bei den Frostwürmen um eine eigene Drachenart handelt, sind die Drachen des Eises Elementare Drachen. Ganz Wesen des Eises, stehen sie für die Eigenschaften des Elements. Allen voran ist in ihnen eine tiefe Ablehnung des Humus und damit des Lebens verankert. Einzig ihre hohe Intelligenz hält den Drang in Zaum, sich sofort auf jedes Lebewesen stürzen, das ihnen unter die Augen tritt. Aufgrund ihres Aussehens und des Eisatems werden sie von Weitem gern mit den Frostwürmern verwechselt, und kaum jemand wagt sich nah genug an das Ungetüm heran, um seinen Irrtum zu erkennen. Es kann nur gemutmaßt werden, wie viele Sichtungen der einen Art tatsächlich Begegnungen mit der anderen Art waren. Nur an wenigen Orten, etwa in Drakonia oder bei machtvollen Elementaristen des Elements wie Tubalkain, ist das Wissen um die wahre Natur dieser Wesen bekannt. Auch unter den Völker des Hohen Nordens, wie den Schneeschraten oder Firnelfen, gibt es einige, die um die Unterschiede zu den Frostwürmern wissen.

Tatsächlich bestehen einige Abweichungen. Drachen des Eises sind der Sprache mächtig und vermögen mittels Telepathie zu kommunizieren. Der Klang ihrer Stimme soll klirrend scharf wie berstendes Eis sein. Im Gegensatz zu den Frostwürmern oder den Gletscherwürmern verlassen sie niemals die Regionen des Ewigen Eises. Unter den wissenden Elementaristen wird gemutmaßt, dass dies Folge des Großen Rituals des Pyrdacor ist. Die Stärkung des Eises im Norden habe es andernorts zu sehr geschwächt, um diesen Elementaren Drachen noch eine Heimat bieten zu können. Ihre Körper sind vom Eis durchdrungen und entsprechend sind sie kantig, facettenreich und teilweise durchscheinend. Dabei sind sie etwas schlanker als Frostwürmer. Sie können in ihrem Aussehen einem zerklüfteten Gletscherfeld ebenso ähneln wie purem, klarem Eis oder einem frischen Schneefeld. Wie Elementare verachten sie alles Dämonische und unter den Shakagra wird davor gewarnt, zu tief in die Weiten noch jenseits des Himmelsturms vorzudringen. Dort lauere der *Kalte Tod*, der auf sie Jagd macht. Im Kampf sind sie eine Naturgewalt und können die ohnehin lebensfeindliche Umwelt mit ihrer Magie manipulieren. Dabei zählen sie nicht zu den stärksten der Elementaren Drachen, machen dies jedoch durch ihren scharfen Verstand und ihre Magie wett. Ist ihr Lebensraum bereits von tiefen Temperaturen geprägt, geht von ihnen zudem eine Eisaura aus, die den Unvorbereiteten direkt einfrieren kann. Auch wenn sie fliegen können, bevorzugen sie den eisglatten Boden oder zerklüftete Gletscher, auf denen sie sich sicher bewegen, und kämpfen dort. Ihre Gelege sollen sie bevorzugt in tiefen Gletscherspalten oder gewaltigen Kavernen aus Eis anlegen, und man sagt, die Eier bräuchten Kälte statt Wärme, um sich zu entwickeln.

Drache des Eises
Größe: 8,00 bis 8,50 Schritt
Gewicht: 3.000 bis 4.000 Stein
MU 17 **KL** 18 **IN** 15 **CH** 14
FF 10 **GE** 15 **KO** 26 **KK** 35
LeP 400 **AsP** 60 **KaP** – **INI** 19+1W6
VW 8 **SK** 7 **ZK** 11 **GS** 12/16 (am Boden / in der Luft)
Biss: AT 14 **TP** 2W6+10 **RW** lang
Pranke: AT 15 **TP** 2W6+10 **RW** lang
Schwanz: AT 13 **TP** 2W6+8 **RW** lang
Trampeln: AT 10 **TP** 2W6+14 **RW** kurz
Frosthauch: FK 14 **LZ** 1 **TP** 2W6 SP **RW** 5/15/25
RS/BE: 7/0
Aktionen: 3 (max. 1 x Biss)
Vorteile/Nachteile: Kälteresistenz / Farbenblind
Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss, Pranke, Schwanz), Flugangriff (Biss, Pranke, Schwanz), Hammerschlag (Biss, Pranke, Schwanz), Kampfreflexe I+II; Mächtiger Schlag (Biss, Pranke, Schwanz), Schildspalter (Biss, Pranke, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Biss, Pranke, Schwanz)
Talente: Einschüchtern 12, Fliegen 8, Handel 7, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 10, Magiekunde 11, Menschenkenntnis 8, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 12, Verbergen 6, Willenskraft 12
Zauber: Adlerauge 11, Bannbaladin 10, Nebelwand 18, Silentium 10 und weitere (jeweils in der Tradition der Drachen); Drachen des Eises können vor allem auf Zauber der elfischen und gildenmagischen Tradition und viele Zauber des Merkmals *Elementar (Eis)* zurückgreifen, im Regelfall haben sie darin einen FW von 15
Anzahl: 1 oder 2 (Paarungszeit)
Größenkategorie: riesig
Typus: Drache, nicht humanoid
Beute: 800 Rationen Fleisch (ungenießbar), Drachenschuppen (750 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 100 Silbertaler; Drachentränen, 50 Silbertaler; Drachenspeichel, 25 Silbertaler; Drachenblut, 150 Silbertaler; Karfunkel, 3.000 Silbertaler)
Kampfverhalten: Eisdrachen greifen meistens vom Boden aus an, da sie nicht die besten Fliegern sind. Sie benutzen sowohl ihre Magie als auch die zerstörerische Wirkung ihres Frosthauchs und ihren Körper als Waffe.
Flucht: Drachen des Eises fliehen nicht, eventuell sind sie aber bereit, einen taktischen Rückzug zu erwägen.
Schmerz +1 bei: 300 LeP, 200 LeP, 100 LeP, 5 LeP oder weniger
Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer):
- **QS 1:** Eisdrachen und Frostwürmer sind gemeinhin das gleiche.
- **QS 2:** Drachen des Eises besitzen eine Eisaura, die es Lebewesen fast unmöglich macht, sich ihnen bis auf wenige Schritt zu nähern, ohne zu erfrieren.
- **QS 3+:** Eisdrachen werden oft mit Frostwürmern verwechselt, sind jedoch Elementare Drachen und äußerst intelligent.

Sonderregeln:
Eisaura : Innerhalb von 5 Schritt um den Drachen erleidet jedes Wesen Schaden durch die dauerhafte Eisaura. Am Ende jeder KR erleidet man 2W6 + 15/12/9/6/2 TP, wenn man sich auf bis zu 1/2/3/4/5 Schritt genähert hat.
*) *Frosthauch:* Der Drache des Eises kann seinen Frosthauch insgesamt zehnmal am Tag einsetzen. Dieser richtet sich gegen maximal 3 Ziele pro Anwendung, die maximal 3 Schritt voneinander entfernt sein dürfen. Man kann den Angriff nur mit einem Schild parieren oder ausweichen.
Empfindliche Stelle: An einigen Stellen hat der Eisdrache weniger RS, dafür ist aber die AT erschwert, um ihn dort zu treffen: An den Flügeln und am Halsansatz RS 3 (AT –6); am Hals RS 4 (AT –4); am Bauch RS 5 (AT –2).
Immunität gegen Eismagie: Zauber, die negative Auswirkungen durch Eiskomponenten aufweisen, können Eisdrachen nichts anhaben.
Liebe zu Schwarz: Frostwürmer versuchen, alles zu sammeln, was schwarz ist. Um diesem Drang zu widerstehen, muss ihnen eine um –5 erschwerte Probe auf *Willenskraft* gelingen.

Drache des Erzes

»Einst zog Broschmalmar durch die Höhlen unter dem Djer Anghravash. Er schuf die Kristallhöhlen Angrosch zum Gefallen, der diese Kreatur aus Gold, Edelsteinen und Zwergensilber gesandt hat, uns den Weg zu bereiten. Schon als die Stammväter aus Xorlosch auszogen, hatte er sich zur Ruhe gelegt und wartete. Angrosch fasst seine Pläne nicht in Zwergenleben, sondern in Äonen, und so denkt auch Broschmalmar. Erscheint er dir wie ein Drax, ist er doch keiner, denn er fliegt nicht, sondern lebt tief im Erz, aus dem er besteht.
Seit diesen Zeiten wartet er, nicht tot, sondern ruhend, denn Metall und Edelsteine sind geduldig und überdauern Äonen wie die Gebirge, in denen wir leben. Nun, zum neuen Heldenzeitalter, wird er wieder erwachen. Also lauschen wir auf den Berg und die Geräusche in den Gängen. Eines Tages werden wir seinen Herzschlag ausmachen, wenn er erwacht, und dann werden uns seine Diamantaugen zu den Schätzen tief unter den Bergen führen.«
—brillantzwergisches Märchen, neuzeitlich

Viele Jahrhunderte lang galten die Elementaren Drachen des Erzes (bosp: *draco lapidis*) als ausgestorben, versteinert oder in ihrem Element aufgegangen, doch in der letzten Zeit häufen sich Berichte aus verschiedenen Regionen Aventuriens, dass Berge oder kleine Gebirgszüge in großen Bergketten langsam ihre Position verändern oder gar wandern. Gerade in Gebieten, wo das Element Erz stark ist – wie im Raschtulswall – oder wo Kraftflüsse sich durch unheilige Machenschaften verschieben – wie in der Maraskan-Kette –, werden häufig solche Bewegungen gesichtet. Die Beobachtung einer Wanderdüne mit Beinen aus Geröll in der Wüste Khôm geht auf einen solchen Drachen zurück. Da es sich meist um abgelegene Regionen handelt und die Veränderungen langsam vor sich gehen, kann niemand sicher sagen, seit wann diese Kreaturen wieder aktiv sind.

Sie alle bestehen äußerlich aus verschiedenen Erzsorten. Je nach dessen Art können sie eine sehr harte (z. B. Granit) oder etwas weniger harte (z. B. Sandstein) Haut aufweisen. Immer ist ihr Körper von Adern aus Metall oder Edelsteinen durchzogen, was schon einige Prospektoren und wagemutige Helden das Leben gekostet hat, wenn sie versuchten, eine solche Erzader auszubeuten oder diese Edelsteine herauszubrechen. Wenn sie ruhig liegen, wirken sie wie ein kahler Berg oder kleiner Gebirgszug, was ihre Entdeckung erschwert. Selbst wenn sie sich bewegen, tun sie dies so langsam, dass es erst über Tage auffällt, wenn man sich nicht direkt auf ihrem Körper befindet und so die Bewegung durch das sanfte Beben erspüren kann.
Sie sind in ihrer Aufmerksamkeit, ihren Gedanken und Gesprächen langsam und sehr ausdauernd. Es kann Wochen dauern, überhaupt ihre Aufmerksamkeit zu erregen, da sie dem kurzlebigen Humus kaum Bedeutung beimessen. Wenn sie tatsächlich ein Gespräch mit einem Kulturschaffenden beginnen, kann sich dieses über Monate hinziehen. Nicht selten verlässt die Expedition das Gebirge für einige Wochen, während der Erzdrache über Dinge nachdenkt. Da die Geschöpfe sehr geduldig sind, stört es sie nicht, wenn sie nach Abschluss ihrer Gedanken einige Zeit auf den Gesprächspartner warten müssen. Im Gegenteil sind sie ungehalten, wenn sie zu einer Antwort gedrängt werden, denn ungeduldige Menschen werden gerne als unerwünschte Luftikusse gesehen und im schlimmsten Fall den Zorn des Elementaren Drachen spüren.
Da sie nicht flugfähig sind und keinen Feueratem haben, gelten sie unter Zwergen nicht als wirkliche Drachen, sondern als Kreaturen Angroschs. Einige Brillantzwerge suchen im angebrochenen Heldenzeitalter bewusst diese Kreaturen auf, um über sie den Willen Angrosch zu erfahren oder diese Kreaturen Angroschs bei ihren Absichten zu unterstützen. Dabei wäre allerdings nicht bekannt, dass die Erzdrachen Zwergen gegenüber besonders wohlwollend wären, sodass auch für sie große Geduld und Vorsicht im Umgang mit den Kreaturen angebracht ist.
Im Gegensatz dazu gelten Erzdrachen bei den maraskanischen Freischärlern, die sich in der Maraskankette und dem Amdeggyn-Massiv verstecken, als eine Unbill

Drache des Erzes
Größe: 10,00 bis 15,00 Schritt
Gewicht: 5.000 bis 12.000 Stein
MU 17 **KL** 13 **IN** 16 **CH** 14
FF 10 **GE** 8 **KO** 50 **KK** 60
LeP 1.200 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 12+1W6
VW 3 **SK** 6 **ZK** 13 **GS** 9
Biss: AT 12 **TP** 2W6+14 **RW** lang
Pranke: AT 13 **TP** 2W6+14 **RW** lang
Schwanz: AT 11 **TP** 2W6+12 **RW** lang
Trampeln: AT 8 **TP** 3W6+18 **RW** kurz
Steinatem: FK 12 **LZ** 1 **TP** 1W6+4 SP **RW** 5/15/25
RS/BE: 6+1W6 (je nach Material)/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Hammerschlag (Biss, Pranke, Schwanz), Kampfreflexe I+II; Mächtiger Schlag (Biss, Pranke, Schwanz), Schildspalter (Biss, Pranke, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Biss, Pranke, Schwanz)
Talente: Einschüchtern 16, Handel 4, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 18, Magiekunde 10, Menschenkenntnis 3, Selbstbeherrschung 16, Sinnesschärfe 10, Verbergen 2, Willenskraft 14
Zauber: Adlerauge 11, Objectofixo 10, Steinwand 18, Stillstand 10 und weitere (jeweils in der Tradition der Drachen); Drachen des Erzes können vor allem auf Zauber der elfischen und gildenmagischen Tradition und viele Zauber der Merkmale *Elementar (Erz)*, Objekt und Temporal zurückgreifen, im Regelfall haben sie darin einen FW von 15
Anzahl: 1 oder 2 (Paarungszeit)
Größenkategorie: riesig
Typus: Drache, nicht humanoid
Beute: 800 Rationen Fleisch (ungenießbar), Drachenschuppen (750 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 100 Silbertaler; Drachentränen, 50 Silbertaler; Drachenspeichel, 25 Silbertaler; Drachenblut, 150 Silbertaler; Karfunkel, 3.000 Silbertaler)
Kampfverhalten: Da sie flugunfähig sind, greifen Drachen des Erzes ausschließlich vom Boden aus an. Sie benutzen sowohl ihre Magie als auch die zerstörerische Wirkung ihres Steinatems und ihren Körper als Waffe.
Flucht: Drachen des Erzes fliehen nicht, eventuell sind sie aber bereit, einen taktischen Rückzug zu erwägen.
Schmerz +1 bei: 800 LeP, 600 LeP, 300 LeP, 5 LeP oder weniger
Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer):
- **QS 1:** Drachen des Erzes gehören zu den größten Drachen Deres. Der Schuppenpanzer einiger Exemplare ist nahezu undurchdringbar.
- **QS 2:** Drachen des Erzes sollen ein Gespür für Erzvorkommen und Erzadern besitzen, sodass es sich lohnt, in ihrer Nähe nach wertvollen Metallen zu suchen.
- **QS 3+:** Drachen des Erzes sind in ihren Entscheidungen sehr langsam. Es kann Monate dauern, bis sie eine solche treffen.

Sonderregeln:
**) Steinatem:* Der Drache des Erzes kann seinen Steinatem insgesamt zehnmal am Tag einsetzen. Dieser richtet sich gegen maximal 3 Ziele pro Anwendung, die maximal 3 Schritt voneinander entfernt sein dürfen. Man kann den Angriff nur mit einem Schild parieren oder ausweichen.
Immunität gegen Erzmagie: Zauber, die negative Auswirkungen durch Erzkomponenten aufweisen, können Drachen des Erzes nichts anhaben.

des Dschungels, die auf die finsteren Machenschaften der Haffajas zurückgeht. Sie betrachten die magischen Wesen als Kreaturen der Dämonenbeschwörer, da sie den kurzlebigen Menschen, welche häufig ihr Versteck wechseln, kaum Metall tragen und dazu meist viel und schnell sprechen, sehr ablehnend gegenüberstehen und es bei einem Aufeinandertreffen fast immer zu Auseinandersetzungen kommt.
Ob auch die Berichte über eine Höhle im Raschtulswall, in der man angeblich den Herzschlag des Riesen hören kann, auf eine solche Kreatur und ihr Erwachen zurückgehen oder diese Geräusche eine andere Ursache haben, werden erst zukünftige Generationen von Gelehrten erforschen.
Gerüchte besagen, dass sie ein untrügliches Gespür für Erz und die Berge besitzen und sicher jede Lagerstätte von Edelmetallen oder wertvollen Steinen finden können. So ist der Traum vieler Prospektoren, eine solche Kreatur zu finden und ihr zu folgen – allein ob sie tatsächlich einen Bittsteller zu seinem Ziel führen würden, ohne darin einen Nutzen für ihr Element zu sehen, muss als fraglich gelten.

Drache des Feuers

»Die Nacht war eiskalt und sternenklar, als wir unser Lager aufschlugen. Der Schnee war beiseite geschaufelt und das Lagerfeuer entzündet, als Wagenführerin Jannii einen Schrei ausstieß. Wir folgten ihrem Blick, und tatsächlich: einer der Lichtpunkte am Himmel wurde immer größer! Kaum gellte der Alarmruf durch das Lager, da war er bereits heran: Ein gewaltiger roter Leib mit brennenden Flügeln zog wie ein Feuerball über uns hinweg! Wir stoben auseinander, da bebte die Erde, und eine glühend heiße Hitzewelle drückte uns zu Boden. Als ich mich berappelte, die schwelende Kleidung ausklopfte, sah ich ihn: Vom Wagen, auf dem er gelandet war, waren nur noch verkohlte Überreste übrig. Der Schnee dampfte vor Hitze. Fast gelangweilt öffnete das Monstrum sein Maul, und eine blendend heiße Flammenlanze schoss hervor, verwandelte einige panisch davonlaufende Söldner zu Asche. Unsere Magierin ergriff mich am Arm und teleportierte uns in Sicherheit.«
—Bericht einer Frigorner Händlerin, 1044 BF

Für die wenigen, die die Begegnung überlebten und davon berichten können, ist ein Feuerdrache (bosp: *draco ignis*) zugleich eine imposante, erhabene Erscheinung und ein schreckliches Monstrum. Anders als andere Drachenarten hat der Feuerdrache keine Schuppen, sondern eine Haut wie Magma: tiefrot und an vielen Stellen von Rissen durchzogen, durch die der Schein gleißenden Feuers dringt. Aus seinen Augenhöhlen lodern Flammen, und mit seinem scharfen Blick kann er aus vielen Meilen Entfernung die Körperwärme eines Lebewesens wahrnehmen. Aus seinen Nüstern dringt giftiger, gelblicher, nach Schwefel stinkender Qualm. Seine zähen, ledrigen Flügel stehen in Flammen, sodass sie vollständig aus Feuer zu bestehen scheinen. Ein Feuerdrache, der mit den Flügeln schlägt, wirkt als stünde er gänzlich in Flammen. Krallen und Zähne bestehen aus glänzendem, schwarzem oder milchig-weißem Obsidian, ebenso wie die Hörner, die sein Haupt wie eine Krone zieren.

Von diesem Wesen geht eine unerträgliche Hitze aus, die alles Lebendige verzehrt. Wo ein Feuerdrache landet, da verbrennen Baum, Strauch und Getier zu Asche, und selbst Menschen, die ihm zu nahe kommen, gehen in Flammen auf. Der gesamte Körper wirkt wie ein kurz vor dem Ausbruch stehender Vulkan.

Feuerdrachen sind in Aventurien glücklicherweise selten. Sie bauen ihre Nester in aktiven Vulkanen, denn dort ist die Hitze groß genug, um ihre Eier auszubrüten. Neben dem Ehernen Schwert und dem Raschtulswall haben viele in den nördlichen Nebel- und Eiszinnen ihr Revier. Doch auch in den Feuerbergen der Südmeere existieren sie. Interessanterweise sind die Zyklopeninseln trotz der vielen aktiven Vulkane frei von dieser Plage. Einige Exemplare leben in unterirdischen Lavaseen, und die Angroschim erzählen sich, dass ganze Zwergenbingen ausgelöscht wurden, die unwissend Stollen in das Revier eines Feuerdrachen getrieben hatten.

Feuerdrachen sind nicht nur der Sprache mächtig, sondern auch äußerst intelligent. Zu dieser Intelligenz gesellt sich aber nicht selten eine ausgemachte Boshaftigkeit. Darüber hinaus beherrschen sie mächtige Feuermagie. Sie sind sprunghaft und unberechenbar. So kann es geschehen, dass sie in einem Moment von rasender Zerstörungswut getrieben werden, dann im nächsten jedoch durchaus zu spannenden und anregenden Gesprächen bereit sind, wenn sie einen interessanten Gesprächspartner vor sich haben. Ihre Stimmung kann dabei jedoch auch immer ohne Vorwarnung in eine für ihr Element fast untypische kalte Grausamkeit umschlagen.

Drache des Feuers
Größe: 7,50 bis 10,00 Schritt
Gewicht: 3.000 bis 6.000 Stein
MU 16 **KL** 16 **IN** 13 **CH** 15
FF 12 **GE** 17 **KO** 28 **KK** 36
LeP 800 **AsP** 40 **KaP** – **INI** 18+1W6
VW 8 **SK** 9 **ZK** 9 **GS** 13/18 (am Boden / in der Luft)
Biss: AT 15 **TP** 2W6+8 **RW** lang
Pranke: AT 16 **TP** 2W6+7 **RW** lang
Schwanz: AT 14 **TP** 2W6+8 **RW** lang
Trampeln: AT 10 **TP** 2W6+8 **RW** kurz
Feuerstrahl: FK 16 **LZ** 1 **TP** 2W6+6 TP + Status *Brennend* **RW** 5/10/20
RS/BE: 6/0
Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Biss, Pranke, Schwanz), Flugangriff (Biss, Pranke, Schwanz), Hammerschlag (Biss, Pranke, Schwanz), Kampfreflexe I+II, Mächtiger Schlag (Biss, Pranke, Schwanz), Schildspalter (Biss, Pranke, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Biss, Pranke, Schwanz)
Talente: Einschüchtern 15, Fliegen 10, Handel 3, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 13, Magiekunde 11, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 13, Verbergen 8, Willenskraft 12
Zauber: Adlerauge 11, Ignifaxius 10, Ignisphaero 18, Flammenwand 10 und weitere (jeweils in der Tradition der Drachen); Drachen des Feuers können vor allem auf Zauber der elfischen und gildenmagischen Tradition und viele Zauber der Merkmale *Elementar (Feuer)* zurückgreifen, im Regelfall haben sie darin einen FW von 15
Anzahl: 1 oder 2 (Paarungszeit)
Größenkategorie: riesig
Typus: Drache, nicht humanoid
Beute: 800 Rationen Fleisch (ungenießbar), Drachenhaut (1.500 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 100 Silbertaler; Drachentränen, 50 Silbertaler; Drachenspeichel, 25 Silbertaler; Drachenblut, 150 Silbertaler; Karfunkel, 3.000 Silbertaler)

Kampfverhalten: Drachen des Feuers greifen meistens aus der Luft an. Sie benutzen sowohl ihre Magie als auch die zerstörerische Wirkung ihres Flammenstrahls und ihren Körper als Waffe.
Flucht: Drachen des Feuers fliehen nicht, eventuell sind sie aber bereit, einen taktischen Rückzug zu erwägen.
Schmerz +1 bei: 600 LeP, 400 LeP, 200 LeP, 5 LeP oder weniger
Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer):
- **QS 1:** Drachen des Feuers gelten als aggressiv und gefährlich.
- **QS 2:** Drachen des Feuers besitzen eine Feueraura, die es Lebewesen fast unmöglich macht, sich ihnen bis auf wenige Schritte zu nähern, ohne zu verbrennen.
- **QS 3+:** Feuerdrachen sind sehr intelligent und leben in Vulkanen, abgesehen von Vulkanen auf den Zyklopeninseln.

Sonderregeln:
**) Feuerstrahl:* Der Drache des Feuers kann seinen Feuerstrahl insgesamt zehnmal am Tag einsetzen. Dieser richtet sich gegen maximal 3 Ziele pro Anwendung, die maximal 3 Schritt voneinander entfernt sein dürfen. Man kann den Angriff nur mit einem Schild parieren oder ausweichen. Misslingt die Verteidigung erleidet das Opfer den Status *Brennend* auf großer Fläche.
Empfindliche Stelle: An einigen Stellen hat der Drache des Feuers weniger RS, dafür ist aber die AT erschwert, um ihn dort zu treffen: An den Flügeln und am Halsansatz RS 3 (AT –6); am Hals RS 4 (AT –4).
Immunität gegen Feuermagie: Zauber, die negative Auswirkungen durch Feuerkomponenten aufweisen, können Drachen des Feuers nichts anhaben.
Feueraura: Innerhalb von 5 Schritt um den Drachen erleidet jedes Wesen Schaden durch die dauerhafte Feueraura. Am Ende jeder KR erleidet man 2W6 + 15/12/9/6/2 TP, wenn man sich auf bis zu 1/2/3/4/5 Schritt genähert hat.

Drache des Humus

»12. Peraine: Als die Waldmenschen meine wunden Füße bemerkten, erzählten sie uns von einem heilsamen Berg, vier Tagesreisen südöstlich. Über den Wudu-Tempel, das Ziel unserer Expedition, wussten sie nichts.
16. Peraine: Meine Wunden machen den Marsch niederhöllisch. Ich fürchte, wir haben uns verirrt und müssen abbrechen.
18. Peraine: Ein Fieber hat mich erfasst. Die Expedition hat mich auf meinen Wunsch hin zurückgelassen und sucht nach einem für mich gangbaren Rückweg.
19. Peraine: In der Nacht hatte ich einen Fiebertraum. Mir war, als bewege sich alles um mich herum. Das Fieber habe ich aber offenbar ausgeschwitzt. Ich fühle mich besser.
Nachtrag: Ich habe die Gegend erkundet und erkenne nichts wieder. Hat man mich wirklich hier abgesetzt?
22. Peraine: Die Expedition fand mich 15 Meilen entfernt von der Stelle, wo sie mich zurückgelassen hatte. Habe eine Ausrede ersonnen, denn keiner würde mir glauben: Der Hügel war keiner. Es war ein gewaltiges Wesen. Seine Augen, scheinbare Erdhöhlen, groß wie Wagenräder, freundlich und beruhigend, öffneten sich für einige Wimpernschläge. Wieder nur ein Fiebertraum? Meine Wunden und mein Fieber jedenfalls sind verheilt.«
—Dottore Fernandro Unaldez, aus einem Expeditionsbericht, 1040 BF

Wie dieser Text zeigt, existieren „lebende Inseln“ nicht nur im Seemannsgarn von Piraten und Handelsfahrern, sondern auch in den Expeditionsberichten jener, die in die Tiefen des Festlandes vordringen. Tatsächlich gibt es mit den Drachen des Humus (bosp: *draco humi*) gewaltige Geschöpfe, die, bewachsen mit Bäumen und Sträuchern, als Hügel und Haine tief in der Wildnis leben. Im Gegensatz zur plötzlich unter den Füßen wegtauchenden Insel ist eine Begegnung mit ihnen jedoch ein wahrer Glücksfall, denn Humusdrachen sind äußerst friedfertig und achten das Leben in all seinen Formen. Augenzeugen sprechen von wundersamen Heilungen und Rettungen in höchster Not.
Die Drachen des Humus leben in den tiefsten Wäldern, Dschungeln und Sumpfgebieten weit abseits der Städte. Sie verbringen die meiste Zeit schlafend oder unbeweglich, sind gemütlich und ortsgebunden. Oft verbringen sie Jahre und Jahrzehnte an einem Ort, bevor sie sich erheben, um langsam an eine andere Stelle zu wandern oder sich mit ihren Flügeln dorthin gleiten zu lassen. Zeit scheint kaum eine Bedeutung für sie zu haben, während sie sich am Wachstum der Dinge erfreuen, das durch ihre schiere Anwesenheit gefördert wird. Da sie mit ihrem überall auf dem Leib sprießenden Bewuchs von einem bewaldeten Hügel kaum zu unterscheiden sind, mag der ein oder andere Forschungsreisende schon auf dem Leib eines Humusdrachen ein Lager aufgeschlagen und am nächsten Morgen wieder abgebaut haben, ohne je erfahren zu haben, welch großartige Entdeckung er hätte machen können. Er wird sich erfrischt, voller Tatendrang und neuer Lebenskraft gefühlt haben, als er wieder aufbrach. Denn auch auf Mensch und Tier wirkt die Aura des Drachen heilsam und erquickend.
Bei einer gezielten Suche nach einem Humusdrachen hilft es, besonders üppig bewachsene, vor Leben überbordende Areale aufzusuchen und genau zu beobachten. Zudem ranken sich oft Legenden der einheimischen Wildnisbewohner, ob Elfen, Waldmenschen, Achaz oder Waldläufer, um wandelnde Wälder und Hügel oder Orte von großer Heilkraft.
Dabei sei aber auch nicht verschwiegen, dass eine Expedition mit Gefahren verbunden ist. Raubtiere rund um den Schlafplatz eines Humusdrachen können besonders groß und kräftig werden, und manch lebensbedrohliche Pflanze wie Schlinggras oder auch Disdychondae gedeiht ebenfalls prächtig. Nicht zuletzt sehen sich die Drachen als Beschützer ihrer Wälder. Wehe dem, der diesen Lebensraum durch Rodung, Feuer oder Magie bedroht! Denn im Zorn kann ein Humusdrache wie eine wahre Naturgewalt alles zermalmen.

Drache des Humus
Größe: 9,00 bis 14,00 Schritt
Gewicht: 4.000 bis 10.000 Stein
MU 16 **KL** 13 **IN** 16 **CH** 15
FF 10 **GE** 8 **KO** 60 **KK** 50
LeP 1.600 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 12+1W6
VW 4 **SK** 7 **ZK** 12 **GS** 11/12 (am Boden / in der Luft)
Biss: AT 12 **TP** 2W6+10 **RW** lang
Pranke: AT 13 **TP** 2W6+8 **RW** lang
Schwanz: AT 11 **TP** 2W6+6 **RW** lang
Trampeln: AT 8 **TP** 2W6+14 **RW** kurz
Humushauch: FK 12 **LZ** 1 **TP** 1W3 SP + Status *Fixiert* **RW** 5/15/25
RS/BE: 5/0
Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Hammerschlag (Biss, Pranke, Schwanz), Flugangriff (Biss, Pranke, Schwanz), Kampfreflexe I+II, Mächtiger Schlag (Biss, Pranke, Schwanz), Schildspalter (Biss, Pranke, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Biss, Pranke, Schwanz)
Talente: Einschüchtern 13, Fliegen 5, Handel 6, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 15, Magiekunde 10, Menschenkenntnis 5, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 11, Verbergen 5, Willenskraft 12
Zauber: Adlerauge 11, Balsam Salabunde 18, Bannbaladin 10, Salander 10 und weitere (jeweils in der Tradition der Drachen); Drachen des Humus können vor allem auf Zauber der elfischen und gildenmagischen Tradition und viele Zauber der Merkmale *Elementar (Humus)*, Heilung und Verwandlung zurückgreifen, im Regelfall haben sie darin einen FW von 15
Anzahl: 1 oder 2 (Paarungszeit)
Größenkategorie: riesig
Typus: Drache, nicht humanoid
Beute: 800 Rationen Fleisch (ungenießbar), Drachenschuppen (750 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 100 Silbertaler; Drachentränen, 50 Silbertaler; Drachenspeichel, 25 Silbertaler; Drachenblut, 150 Silbertaler; Karfunkel, 3.000 Silbertaler)

Kampfverhalten: Drachen des Humus greifen meistens vom Boden aus an. Sie benutzen sowohl ihre Magie als auch die zerstörerische Wirkung ihres Humushauchs und ihren Körper als Waffe.
Flucht: Drachen des Humus fliehen nicht, eventuell sind sie aber bereit, einen taktischen Rückzug zu erwägen.
Schmerz +1 bei: 1.200 LeP, 800 LeP, 400 LeP, 5 LeP oder weniger
Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer):
- **QS 1:** Drachen des Humus sind gigantisch, allerdings gelten sie als friedfertige Wesen.
- **QS 2:** Drachen des Humus leben in Wäldern oder Dschungeln und sind trotz ihrer Größe gut getarnt, sodass man sie für Hügel oder kleine Berge hält.
- **QS 3+:** Drachen des Humus verteidigen trotz ihrer Friedfertigkeit ihre Heimat und die Kreaturen in ihrer Umgebung.

Sonderregeln:
**) Humushauch:* Der Drache des Humus kann seinen Humushauch insgesamt zehnmal am Tag einsetzen. Dieser richtet sich gegen maximal 3 Ziele pro Anwendung, die maximal 3 Schritt voneinander entfernt sein dürfen. Man kann den Angriff nur mit einem Schild parieren oder ausweichen. Gelingt der Angriff und wird nicht verteidigt, so erleidet der Held den Status *Fixiert*, bis er sich mit 1 Aktion und einer gelungenen probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* –1 befreien kann
Immunität gegen Humusmagie: Zauber, die negative Auswirkungen durch Humuskomponenten aufweisen, können Drachen des Humus nichts anhaben.

Drache der Luft

»Die elementare Konzentration reiner Luft reichte erwartungsgemäß aus, um die transmutatio mit geringem Krafteinsatz zu initiieren. Anschließend umgehende Symbiose des kristallinen Draco-Astralkörper – den ein vertrauensvoller Mittelsmann aus Khunchom beschafft hatte – mit der materia pura elementaris, sodass wir die ›Geburt‹ eines Drachen der Luft erlebten. Wenngleich von schwacher Farbgebung Entstehen einer Entität, die elementare wie drachische Charakteristika erkennbar klar in sich verbindet. In der Folge eingehende Analyse der vorhandenen Fähigkeiten: Bestätigung des ersten Eindrucks einer perfektionistischen Disposition jeweils hervorstechender Eigenschaften; Conclusio: induzierte, aber voluntare Verbindung von elementarer Luft und Karfunkel beweist die Existenz einer species draco aeris. Derzeitige Vorbereitung einer erneuten Trennung beider Teile durch den Einsatz destruktiver Hermetik. Hypothese: der freigewordene Karfunkel wird vor Ort wieder eine Verbindung eingehen. Bedenkenswerte Variante – Prüfung Reaktion mit reinem Humus zur Falsifizierung einer natürlichen Affinität des kristallinen Draco-Astralkörper zur Luft.«
—Bericht einer geheimen Djer-Tulam-Expedition der Al'Achami-Akademie zu Fasar, 1041 BF

»Unsinn! Keine Beweise! Falsche Behauptungen, die nicht wahr sein können! Was soll man auch anderes erwarten von Thomeg und seinen dilettantischen Speichelleckern?«
— Halib abu'l Ketab nach Lektüre des Berichts der geheimen Djer Tulam-Expedition, 1041 BF

Von allen Elementaren Drachen sind die Luftdrachen (bosp: *draco aeris*) am weitesten verbreitet. Sie nisten auf den höchsten Bergen Aventuriens wie dem Djer Tulam im Raschtulswall, der Adlerspitze in der Roten Sichel und natürlich auf den Drachenzähnen, einem Gebirgszug der Hohen Eternen. Sie sind so intelligent wie manipulativ und verfügen über beträchtliche angeborene magische Fähigkeiten der Hellsicht-, Illusions- und Kommunikationsmagie. Kein Wesen – ob Drache oder Elementar – kann es mit ihren Flugfähigkeiten aufnehmen, die sie schier unglaubliche Manöver vollbringen lassen, die allen magischen wie physikalischen Gesetzen zu widersprechen scheinen.
Ihr graziler Körper tanzt hoch in den Lüften und glitzert wie durchscheinendes Glas im Licht der Sonne, getragen von Flügeln, die nicht mehr als ein Hauch feinster Seide zu sein scheinen. Ihre samtweichen Schuppen und die langen ledernen Bändern ähnelnden bunten Barthaare umgibt ein Duft nach Rosen. Ihre Stimme klingt glockenhell, als sängen hunderte Elfen, und preist die Freiheit wie den Leichtmut eines Lebens hoch über den alltäglichen Problemen auf dem Boden. Seine süßen, wohlüberlegten Worte sind ein ununterbrochener Lobpreis, die das Gegenüber schnell für sich einnehmen. Doch es ist weniger ihr Edelmut als die Tatsache, dass Drachen der Luft Meister der Hellsichtmagie sind, die ihre Worte und Verlockungen so klingen lassen, dass sich nur die Willensstärksten ihnen entziehen können und fähig bleiben, Wahrheit von Lüge zu unterscheiden. Die wenigen Gelehrten, die ihr Treffen mit einem Luftdrachen überlebt haben, warnen eindringlich vor dem Charakter dieser Wesen, die das Beste und das Schlechteste der drachischen und elementaren Natur in sich vereinen. Ihr Charakter ist unstet wie das Wetter – eben noch eine laue Sommerbrise am Meer, kurz darauf ein Sturm. So schnell sie einen Menschen für sich gewinnen, so schnell fühlen sie sich ihm überlegen und seiner überdrüssig. Anders als bei den meisten Dschinnen, wohnt vielen Drachen eine gefährliche Fremdheit inne, die sie mit Menschen, Zwergen und Elfen wie eine Katze mit der Maus spielen lässt. Wahrscheinlich zweifelten nicht wenige an der Tugend des Drachen, während sie sich ohne Argwohn auf deren Rücken durch die Lüfte tragen ließen – bis der Drache sie fallenließ und sie auf dem Boden zerschellten, in kindlicher Neugier von ihrem einstigen Begleiter betrachtet.

Drache der Luft
Größe: 5,00 bis 7,00 Schritt
Gewicht: 2.000 bis 3.000 Stein
MU 16 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 15
FF 12 **GE** 24 **KO** 22 **KK** 30
LeP 320 **AsP** 40 **KaP** – **INI** 30+1W6
VW 12 **SK** 8 **ZK** 10 **GS** 14/22 (am Boden / in der Luft)
Biss: AT 15 **TP** 2W6+6 **RW** lang
Pranke: AT 16 **TP** 2W6+5 **RW** lang
Schwanz: AT 14 **TP** 2W6+7 **RW** lang
Trampeln: AT 10 **TP** 2W6+8 **RW** kurz
Windhauch: FK 17 **LZ** 1 **TP** 1W6+2 TP + Status *Liegend* **RW** 10/20/30
RS/BE: 5/0
Aktionen: 3 (max. 1 x Biss)
Vorteile/Nachteile: Kälteresistenz
Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Biss, Pranke, Schwanz), Flugangriff (Biss, Pranke, Schwanz), Hammerschlag (Biss, Pranke, Schwanz), Kampfreflexe I+II, Mächtiger Schlag (Biss, Pranke, Schwanz), Schildspalter (Biss, Pranke, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Biss, Pranke, Schwanz)
Talente: Einschüchtern 12, Fliegen 16, Handel 8, Körperbeherrschung 13, Kraftakt 12, Magiekunde 11, Menschenkenntnis 11, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 14, Verbergen 7, Willenskraft 12
Zauber: Adlerauge 11, Axxeleratus 18, Blick in die Gedanken 10, Motoricus 10 und weitere (jeweils in der Tradition der Drachen); Drachen der Luft können vor allem auf Zauber der elfischen und gildenmagischen Tradition und viele Zauber der Merkmale *Elementar (Luft)*, Hellsicht und Telekinese zurückgreifen, im Regelfall haben sie darin einen FW von 15
Anzahl: 1 oder 2 (Paarungszeit)
Größenkategorie: riesig
Typus: Drache, nicht humanoid
Beute: 800 Rationen Fleisch (ungenießbar), Drachenschuppen (750 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 100 Silbertaler; Drachentränen, 50 Silbertaler; Drachenspeichel, 25 Silbertaler; Drachenblut, 150 Silbertaler; Karfunkel, 3.000 Silbertaler)
Kampfverhalten: Drachen der Luft greifen meistens aus der Luft an, da sie zu den besten Fliegern der Drachen gehören. Sie benutzen sowohl ihre Magie als auch die zerstörerische Wirkung ihres Windhauchs und ihren Körper als Waffe.
Flucht: Drachen der Luft fliehen nicht, eventuell sind sie aber bereit, einen taktischen Rückzug zu erwägen.
Schmerz +1 bei: 240 LeP, 160 LeP, 80 LeP, 5 LeP oder weniger
Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer):
- **QS 1:** Drachen der Luft gelten als die besten Flieger unter den Drachen.
- **QS 2:** Drachen der Luft sind vergleichsweise kleine Drachen, aber ihre Beweglichkeit und Schläue machen sie dennoch zu gefährlichen Gegnern.
- **QS 3+:** Drachen der Luft sind unstet. Manchmal sind sie bereit, mit Sterblichen zu reden, manchmal greifen sie sie auch einfach sofort an.

Sonderregeln:
**) Windhauch:* Der Drache der Luft kann seinen Windhauch insgesamt zehnmal am Tag einsetzen. Dieser richtet sich gegen maximal 3 Ziele pro Anwendung, die maximal 3 Schritt voneinander entfernt sein dürfen. Man kann den Angriff nur mit einem Schild parieren oder ausweichen. Gelingt der Angriff und wird nicht verteidigt, so erleidet der Held den Status *Liegend* und wird 1W6 Schritt weit zurückgeschleudert.
Empfindliche Stelle: An einigen Stellen hat der Drache der Luft weniger RS, dafür ist aber die AT erschwert, um ihn dort zu treffen: An den Flügeln und am Halsansatz RS 2 (AT –6); am Hals RS 3 (AT –4).
Immunität gegen Luftmagie: Zauber, die negative Auswirkungen durch Luftkomponenten aufweisen, können Drachen der Luft nichts anhaben.

Drache des Wassers

»Werte Collega, im Lichte der aktuellen Studien kann es nun als validiert gelten, dass nicht jeder Drach über die Fähigkeit verfügt, Feinden seinen Odem entgegenzuschleudern. Ebenso wenig geschieht dies immer durch das Speien von Feuer. Die bereits bekannten Gletscherwürmer des hohen Nordens verbreiten de facto einen eisigen Frosthauch. Besonderes Augenmerk meiner gegenwärtigen Forschung möchte ich allerdings auf das folgende Exemplum legen. Der draco aquaticus, eine seltene Dracoform, die über eine ausgeprägte affinitas zum elementaren Wasser verfügt, ja, ich möchte fast schon von Symbiose sprechen. Dieser Drach vermag es, Wasser von solch einer Kraft und accuratio zu speien, dass er damit mühelos Löcher in feste Materialien stanzt, wie man es sonst nur vom cantus baculi des Stabbohrers kennt ...«
—Mhukkadin ben Alev, Drakologe und Mitglied des Invocatoren-Zweiges der Akademie der Hohen Magie zu Punin im Schriftwechsel mit einer Forschungskollegin über die Odemwaffen der Drachen, 1043 BF

Drachen des Wassers (bosp: *draco aquaticus*) existieren bereits seit dem 9. Zeitalter, aber kaum jemand hat je viel Notiz von ihnen genommen. Sie sind von schlanker Gestalt und eher schmalem Wuchs, wodurch sie auf einen flüchtigen Blick sehr leicht mit Seeschlangen zu verwechseln sind, die aber zu ihren Konkurrenten zählen. Auch die Existenz nichtelementarer Wasserdrachen, wie sie beispielsweise in den Flusslanden vorkommen, hat zur weitgehenden Nichtbeachtung beigetragen. Ihr geschuppter Leib ist von blaugrüner Farbe und wird ebenso wie der Kopf von einem Rückenkamm geziert, ihre Gliedmaßen erinnern an riesige Flossen. Aufgrund dieser seltsam anmutenden Form wurde bereits darüber spekuliert, ob sich Drachen des Wassers damit ebenfalls in die Lüfte zu erheben vermögen, beobachtet wurde es allerdings noch nie.
Äußerst selten haben diese Drachen keine schlangenähnliche Form, sondern die Gestalt einer gigantischen Drachenschildkröte mit einem eher breiten Kopf und einem gewaltigen Rückenpanzer. Dieses Erscheinungsbild verleitete bereits den Alchimisten Tyros Prahe zu der Spekulation, die altehrwürdige *Lata* in Havena könnte eine Tierkönigin der Wasserdrachen sein.
Ihr Lebensraum erstreckt sich auf alle den Kontinent umgebenden Ozeane, ihren Hort haben sie üblicherweise in Unterwasserhöhlen oder am Grund von tiefen Meeresspalten und unterseeischen Gräben. In Seen und Flüssen lassen sie sich dahingegen nur selten nieder, und wenn doch, dann bevorzugt im Tosbecken eines herabstürzenden Wasserfalls.
Sie gelten als verschlagen und listig, schmieden gerne ausgefeilte Pläne und versuchen stets ihren Hort mit neuen Schätzen anzufüllen. Auch in Gesprächen versuchen sie üblicherweise ihr Gegenüber durch geschickte Argumentation zu übervorteilen.
Drachen des Wassers leben nicht nur im Wasser, sie sind sprichwörtlich eins mit ihrem Element. Sie können unter Wasser atmen und sind hervorragende Schwimmer und Taucher. Ihre magischen Fähigkeiten sind groß, im Bereich der Verwandlungsmagie besonders ausgeprägt. Ihre Kraft ist dabei so stark, dass sie beispielsweise dazu in der Lage sind, den lokalen Wasserspiegel nach ihren Wünschen zu verändern. Selbst ihr Drachenatem ist wandelbar. Er besteht erwartungsgemäß aus Wasser, aber der Drache ist in der Lage, ihn auf unterschiedliche Art und Weise auszustoßen und wird dies vor allem im Kampf auch tun. Ob als Nebel feinster Wassertropfen, der einem die Sicht raubt, als gewaltiger Schwall, der einen von den Füßen reißt und fortspült oder als scharfer Strahl, der sich durch Fleisch und selbst Stein schneidet, der Drache wird seinen Atem stets zum eigenen Vorteil einsetzen.

Drache des Wassers
Größe: 8,00 bis 11,00 Schritt
Gewicht: 3.000 bis 6.000 Stein
MU 16 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 15
FF 12 **GE** 17 **KO** 28 **KK** 36
LeP 800 **AsP** 40 **KaP** – **INI** 18+1W6
VW 10 **SK** 8 **ZK** 10 **GS** 14/22 (am Boden und in der Luft / im Wasser)
Biss: AT 15 **TP** 2W6+8 **RW** lang
Pranke: AT 16 **TP** 2W6+7 **RW** lang
Schwanz: AT 14 **TP** 2W6+8 **RW** lang
Trampeln: AT 10 **TP** 2W6+8 **RW** kurz
Wasserstrahl: FK 16 **LZ** 1 **TP** 1W6+6 TP + Status *Liegend* **RW** 5/10/20
RS/BE: 6/0
Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)
Vorteile/Nachteile: Wasserlebewesen
Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Biss, Pranke, Schwanz), Flugangriff (Biss, Pranke, Schwanz), Hammerschlag (Biss, Pranke, Schwanz), Kampfreflexe I+II, Mächtiger Schlag (Biss, Pranke, Schwanz), Schildspalter (Biss, Pranke, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Biss, Pranke, Schwanz), Unterwasserkampf
Talente: Einschüchtern 12, Fliegen 10, Handel 8, Körperbeherrschung 15, Kraftakt 14, Magiekunde 11, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 11, Schwimmen 16, Sinnesschärfe 14, Verbergen 8, Willenskraft 12
Zauber: Adlerauge 11, Aquasphaero 18, Nebelwand 10, Salander 10 und weitere (jeweils in der Tradition der Drachen); Drachen des Wassers können vor allem auf Zauber der elfischen und gildenmagischen Tradition und viele Zauber der Merkmale *Elementar (Wasser)* und Verwandlung zurückgreifen, im Regelfall haben sie darin einen FW von 15
Anzahl: 1 oder 2 (Paarungszeit)
Größenkategorie: riesig
Typus: Drache, nicht humanoid
Beute: 800 Rationen Fleisch (ungenießbar), Drachenschuppen (750 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 100 Silbertaler; Drachentränen, 50 Silbertaler; Drachenspeichel, 25 Silbertaler; Drachenblut, 150 Silbertaler; Karfunkel, 3.000 Silbertaler)
Kampfverhalten: Drachen des Wassers greifen meistens aus dem Wasser an. Sie benutzen sowohl ihre Magie als auch die zerstörerische Wirkung ihres Wasserstrahls und ihren Körper als Waffe.
Flucht: Drachen des Wassers fliehen nicht, eventuell sind sie aber bereit, einen taktischen Rückzug zu erwägen.
Schmerz +1 bei: 600 LeP, 400 LeP, 200 LeP, 5 LeP oder weniger
Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer):
- **QS 1:** Drachen des Wassers leben vor allem in den Ozeanen rund um Aventurien.
- **QS 2:** Drachen des Wassers können fliegen, auch wenn es kaum Beobachtungen dazu gibt.
- **QS 3+:** Drachen des Wassers verbergen ihre Horte in untermeerischen Höhlen.

Sonderregeln:
**) Wasserhauch:* Der Drache des Wassers kann seinen Wasserhauch insgesamt zehnmal am Tag einsetzen. Dieser richtet sich gegen maximal 3 Ziele pro Anwendung, die maximal 3 Schritt voneinander entfernt sein dürfen. Man kann den Angriff nur mit einem Schild parieren oder ausweichen.
Empfindliche Stelle: An einigen Stellen hat der Drache des Wassers weniger RS, dafür ist aber die AT erschwert, um ihn dort zu treffen: An den Flügeln und am Halsansatz RS 3 (AT –6); am Hals RS 4 (AT –4).
Immunität gegen Wassermagie: Zauber, die negative Auswirkungen durch Wasserkomponenten aufweisen, können Drachen des Wassers nichts anhaben.
Wasserlebewesen: Wasserlebewesen können unter Wasser atmen. Außerdem können sie sich darin mit Leichtigkeit fortbewegen, da es sich um ihr natürliches Element handelt. Sie müssen keine Proben ablegen, um nicht zu ertrinken.

GOLEMIDEN

»Chal Awalla, das ist es!
Die Ashtarra, die Sternenkraft, durchdringt den Corpus bis in die kleinste, tiefste Ebene, umhüllt jedes unteilbare Bestandteilchen vollständig. Wie konnte ich Vater, Sohn und Enkel der Unvernunft nur so blind sein? Der Kraftaufwand dafür ist zwar höher, die Thesis unendlich viel komplizierter, die Wirkung aber ungleich potenter. Mir scheint, gar um den Faktor Sechs. Ich muss unverzüglich Chalukwasser herbeischaffen und die Probe aufs Exempel machen. Bei Rastullahs glühendem Atem, wenn ich erfolgreich bin, wird das Chal'Ashtarra, das Zeitalter der Magie, schon sehr bald anbrechen.«
—handschriftliche Notizen des Sultan Hasrabal ben Yakuban, Dokumentation seines Forschungsdurchbruchs der schließlich in der ersten Fließsandgolemiden-Beschwörung mündete, 1021 BF

Die Geschichte der Golemiden

Wenn man den uralten Überlieferungen der Elfen und Zwerge Glauben schenkt, so muss der Alte Drache *Pyrdacor*, der von den Hochelfen einst sogar als Gott verehrt wurde, als Schöpfer der elementaren Golemiden gelten. Diese Wesen wurden zu einem einzigen Zweck geschaffen, nämlich der Vernichtung der Zwerge in den Elementarkriegen vor mehr als fünftausend Jahren. Damals erschuf der Gottdrache künstliche Kreaturen aus Fels, Erz und Edelmetallen. Diese Armee erweckte er unter Verwendung ganzer Horden versklavter Elementargeister zum Leben und schickte sie gegen die ihm verhasste Spezies der Angroschim in die Schlacht. Gut fünfhundert Jahre später begannen die Hochelfen in ihren sechs elementaren Städten sich ebenfalls mit der Erschaffung künstlichen Lebens zu beschäftigen und schon bald konnten in jeder dieser Siedlungen golemartige Kreaturen angetroffen werden. Irgendwann in die Zeit nach dem Untergang der Hochelfen fällt auch die bewusste Unterscheidung, welcher Essenzen und Quellen man sich bei der Erweckung von künstlichem Leben bedient. Seitdem wird ein Wesen, welches unter Anrufung elementarer Kräfte entsteht, als Golemid bezeichnet und eines, bei dem man sich dämonischer Essenzen bedient, als Golem. Dieser Grundsatz gilt bis in die heutige Zeit. Es sollten aber noch weitere dreitausend Jahre vergehen, bis auch die Menschen sich an der Erschaffung künstlichen Lebens versuchten. Aus den Skorpionkriegen zwischen 1341 und 1325 v. BF sind Berichte über Golems und Golemiden sowohl auf Seiten der Magiermogule vom Gadang als auch des Sultanats Khunchom überliefert.

Nach den Skorpionkriegen ging das breite Wissen um die Erschaffung elementarer Golemiden – nicht jedoch das um den dämonischen Golembau – für viele Jahrhunderte verloren, wobei unklar ist, warum nur eine Disziplin verschwand. Sie erlebte zur Zeit der Magierkriege eine erneute kurze Blüte, um dann abermals schnell in Vergessenheit zu geraten. Erst im Jahre 1021 BF, auf dem Höhepunkt der borbaradianischen Invasion und der sich anbahnenden Dritten Dämonenschlacht, gelang Sultan *Hasrabal von Gorien* (siehe Seite **101**) abermals der Durchbruch auf diesem Gebiet. Infolgedessen schuf er die ersten Fließsandgolemiden. Viele Jahre seiner Forschung nach den Hinterlassenschaften der Magiermogule vom Gadang gipfelten schließlich in diesem Werk, das von manchen nicht völlig zu Unrecht als ein Magnum Opus der Elementarbeschwörung angesehen wird. Angeblich brachte allein das uralte, fünfeckige Zauberbuch Ghantorana, welches einst dem Magiermogul *Assarbad von Fasar* gehört haben soll, den entscheidenden Hinweis.

Warum die Kunst des Golemidenbaus in regelmäßigen Zyklen verschwindet und wiederentdeckt wird, ist bis heute nicht geklärt und Gegenstand vielfältiger Spekulationen. Es hat den Anschein, als stecke eine Art kosmisches Prinzip dahinter, ja vielleicht wurde es sogar vom *Kha*, dem Weltengesetz, so bestimmt.

Welche Prinzipien auch immer gelten, die Kräfte der Elemente scheinen sich den Sterblichen immer dann in besonderem Maße zu offenbaren, wenn das Schicksal der Welt durch den enormen Einsatz dämonischer Mittel bedroht wird. Auch nach der Verbannung des Dämonenmeisters *Borbarad* war diese

Bedrohung durch die Splitter der siebenstrahligen Dämonenkrone über viele Jahre lang allgegenwärtig, und erst durch die Schaffung der Urnen des Unwissbaren scheint die Gefahr langsam abzunehmen.
Während dieser Zeit erlebte die Golemidenforschung eine neue Renaissance, und wie der kürzlich aufgetretene Sternenfall sich darauf auswirken wird, steht dieser Tage sprichwörtlich noch in den Sternen. Zumindest dauerte es nicht lange, bis nach Sultan Hasrabal auch andere Magier, insbesondere an den Akademien in Punin, Rashdul und Drakonia, aber auch an anderer Stelle, sich mit dieser alten, wiederentdeckten Form der Anrufung beschäftigten.

Golem oder Golemid – eine notwendige Unterscheidung

Die Unterschiede in der Schaffung eines Golems oder Golemiden scheinen in erster Linie darin zu bestehen, ob man für das Erreichen seines gewünschten Ziels zweitsphärische (sprich elementare) oder siebtsphärische (sprich dämonische) Mächte anruft. Das bedeutet, dass für einen klassischen Golem zunächst ein Körper aus bestimmten Materialien erschaffen wird, und dann mittels des Rituals STEIN WANDLE die Essenz eines bestimmten Erzdämons angerufen wird, die den Körper beseelt und ihn zum Leben erweckt.
Die Erschaffung eines Golemiden scheint zwar grundsätzlich ähnlich zu funktionieren, unterscheidet sich aber in mehreren Punkten. Das Ritual STAUB WANDLE erfüllt zwar denselben Zweck, nämlich die elementaren Kräfte anzurufen und auf einen Wirtskörper zu übertragen, ist dabei aber gleichermaßen anspruchsvoller wie auch filigraner. Während sein dämonischer Konterpart mit der chaotischen Kraft der 7. Sphäre den Wirtskörper mit Gewalt im Ganzen ins Unleben reißt, sickern die elementaren Kräfte geradezu in ihr Ziel ein, durchdringen es vollständig und erwecken jeden kleinsten Bestandteil für sich, auf fast schon sanft zu nennende Art und Weise, zum Leben. Da die Kraft eines einzelnen Elements dafür aber in den seltensten Fällen ausreicht, kommt praktisch immer ein zweites zum Tragen. Dies erklärt auch die Notwendigkeit, bei den verwendeten Baumaterialien genauesten auf ihre Affinität zu den Elementen gemäß der alchimistischen Äquivalenzlehre zu achten, und diese sorgfältig auszuwählen, damit das Ritual gelingen kann. Anders ausgedrückt: Die berühmt-berüchtigten Fließsandgolemiden Sultan Hasrabals von Gorien werden nicht ohne Grund aus Sand, der dem Element Erz zugeordnet ist, und Wasser gefertigt. Auch die elementare Reinheit der verwendeten Substanzen hat scheinbar einen wesentlichen Einfluss auf das Ergebnis. Die elementare Schöpfung wird vom magischen Ritual im wahrsten Sinne des Wortes Sandkorn für Sandkorn beherrscht. Dies erhöht die arkano-strukturelle Integrität dieser Wesen deutlich, die damit für viel feinere Aufgaben geeignet sind, weil das Ganze eben mehr ist als die Summe seiner Einzelteile ist.

Arten von Golemiden und Stand der gegenwärtigen Forschung

Die dieser Tage wohl bekannteste Variante des elementaren Golemiden dürfte der bereits erwähnte *Fließsandgolemid* sein, der ursprünglich aus dem roten Sand der Gor und dem Spuren von Mindorit führenden Wasser des Flusses Chaluk bestand, der ebenfalls am Rand der Gorischen Wüste entspringt. Von diesen ersten Golemiden besaß und besitzt Sultan Hasrabal zu keiner Zeit mehr als neun Exemplare. Er setzt sie auch heute noch vorwiegend als Krieger, Wächter und Attentäter ein. Mittlerweile ist es ihm gelungen, die Kernthesis des Erschaffungsritual mehrfach zu modifizieren und abzuwandeln, sodass auch Golemiden aus anderen Sandarten existieren. Verwendet hat er zu diesem Zweck bereits Tiefseesand aus dem Selemgrund sowie Vulkansand von den Waldinseln. Seine neueste Schöpfung verwendet den feinen weißen Sand aus dem Herzen der Khôm. Angeblich arbeitet er bereits an einer weiteren Variante, bei der das Salz des Chichanebi-Salzsees als Ausgangsmaterial verwendet wird. Auch andere Vertreter der magischen Zunft haben bereits Sandgolemiden erschaffen. So wurde in den vergangenen Jahren von Wesen in Form einer Qualle berichtet, die ein wahnsinniger Magier in Selem angeblich als Attentäter erschaffen haben soll. Ob es sich dabei um Gerüchte oder Tatsachen handelt, ist noch fraglich. Ein halbes Dutzend einer wesentlich größeren Abart, die darum treffend als *Riesengolemiden* bekannt sind, fungieren als Wächter in Rashdul, Al'Ahabad und anderen Städten unter Hasrabals Herrschaft in Gorien. Geschaffen wurden sie vom Sultan selbst, der die Geheimnisse um die Erschaffung der gewaltigen Kolosse bis heute eifersüchtig hütet; sie ist bislang nur unter Verwendung des roten Gorsandes gelungen.
Ein ähnlicher, wenngleich auch nicht ganz so feinkörniger Golemid wurde im Jahre 1037 BF in der nordöstlichen

Khômwüste, genauer gesagt in der Oase Al'Rifat, erschaffen. Dem dort ansässigen Erz-Elementaristen *Vadif sal Karim* (siehe Seite **107**) gelang die Erweckung eines *Kieselgolemiden*. Als Material für seine Schöpfung verwendete der findige Magier den groben Kies vom Grund des Wadi Dschenna, einem der Hauptzuflüsse, aus dem sich der große Chichanebi-Salzsee speist. Des Weiteren bediente er sich der elementaren Kräfte des die Khôm verfinsternden Sandsturms, der von den Einheimischen schlicht *Ras* genannt wird.

Im Gegensatz zu ihren Vettern aus Sand und der Beschaffenheit und Größe des verwendeten Gesteins entsprechend, sind Golemiden aus Kies eher nicht für besonders filigrane Aufgaben in der Lage. So können sie sich beispielsweise nicht einfach durch jede Ritze zwängen. Ihr Nutzen für die Durchführung gröberer Arbeiten oder den Kampf ist allerdings unumstritten.

Auch in Fasar, der Mutter aller Städte, hat man sich in den letzten Jahren mit der Kunst der Golemidenerschaffung beschäftigt. Augenzeugenberichten zufolge existieren dort mehrere, mindestens aber ein *Lehmgolemid*. Dabei handelt es sich um eine furchteinflößende, schlammige Kreatur, die von den Einheimischen gemieden wird. Wer dieser Kreatur aber begegnet, dem bietet sich ein fast schon bizarr zu nennender Anblick: Üblicherweise zerfließt der weiche, breiige Körper des Golemiden vor den Augen des Beobachters und ergießt sich in die Unterstadt Al'Tacht oder den Fluss.

Erschaffen wurde der Golemid aus dem roten Lehm, wie man ihn vor allem südlich der Stadt findet, und dem braunen, schäumenden Wasser des altehrwürdigen Flusses Gadang. Wer den Golemiden erschaffen hat und wem er dient, ist nicht bekannt. Es kann jedoch mit einiger Sicherheit davon ausgegangen werden, dass nur ein Mitglied der Erhabenen zu einer derart kostspieligen Anschaffung in der Lage ist.

Die Pentagramm-Akademie zu Raschdul konzentriert sich auf Materialien, die sich dem Element Humus zuordnen lassen. Auch hier wurden die Arbeiten Sultan Hasrabals aufgegriffen (der Sultan bekleidet immerhin den Posten der Spektabilität der Zauberschule), man konzentriert sich aber auf die Erforschung und Erschaffung von *Laubgolemiden*. Die dafür angestrebte Synthese lautet Humus und Luft, wobei letztere fast immer in Gestalt von *Rastullahs Atem*, jenem staubigem und warmen Wüstenwind besteht, der aus dem Herzen der Khôm Richtung Perlenmeer weht. Am Anfang der Arbeiten stand die Verwendung von Blättern und Wedeln der im Balash allgegenwärtigen Honigdattel, aber auch Akazie und Zypresse kamen bereits zum Einsatz. In jüngster Zeit schickt man sich an, exotisches Blattwerk für die Beschwörung einzuführen, und lässt sich seitdem in unregelmäßigen Abständen Fässer voller Andergaster Steineichenlaub, ganze Äste von der Zyklopenzeder aus dem Westen oder vom maraskanischen Eisenholzbaum liefern. Auch säckeweise Nadeln von der Weidener Blautanne werden für diese Arbeiten verlangt, was auf den Basaren der Umgebung regelmäßig für Verwunderung und ungläubiges Kopfschütteln sorgt.

Die Erschaffung eines Golemiden aus Laub und Wind ist in der Hinsicht schwieriger als andere Kombinationen, als dass der Wind vor allem nicht zu stark wehen darf. Andernfalls würde der sorgsam aufgeschichtete Laubkörper gleich wieder zerstört, noch bevor die umhüllende Matrix des Rituals richtig greift. Das dies dennoch gelingt, wird von einigen Beteiligten der Tatsache zugeschrieben, dass Rastullahs Atem fast immer Sand vor sich hertreibt. Genau dieser Sand, eine schwache Ausprägung des Elements Erz, sei es, der dem magischen Konstrukt des Laubgolemiden eine stabilisierende Komponente hinzufügt. Weitergehende Forschungen zur Beteiligung eines dritten Elements an einer Golemidenbeschwörung wurden bislang allerdings noch nicht durchgeführt.

Von den Invocatoren der Akademie der Hohen Magie zu Punin wurde in Laufe des vergangenen Jahrzehnts an der Formel zur Erschaffung zweier weiterer Golemiden gearbeitet. Die praktische Umsetzung beschränkt sich, wie für Punin üblich, auf wenige Anfertigungen von Einzelexemplaren, gewissermaßen Prototypen zu Forschungszwecken. Ausgehend von der Hypothese, dass die Erschaffung von Golemiden grundsätzlich einer Synthese zweier Elemente bedarf, wurde zunächst eine theoretische Abhandlung über die Kreation eines *Erdsteingolemiden* erstellt. Dieses Exemplar besteht dem Namen nach aus Lignolith, einem seltenen, bräunlichen Material, das von Alchimisten landläufig als perfekte Synthese der Elemente Erz und Humus angesehen wird. Das Material wirkt auf den ersten Blick wie Stein, ist darüber hinaus aber schwimmfähig wie Holz. Auch im Golembau wurde und wird es bereits verwendet. Leider ist das Material in Aventurien, anders als im Güldenland, nur selten verfügbar und dementsprechend schwer zu beschaffen. Infolgedessen hat man sich in Punin einen sehr eleganten Lösungsweg für diese Problematik erarbeitet: Ausgehend von den Eigenschaften des Lignoliths suchten sich die

Puniner Forscher ein einfacher verfügbares Material und wurden tatsächlich fündig. Der *Staubgolemid* war geboren und bot schlagartig eine Verwendung für den allgegenwärtigen Hausstaub der in Wohnstuben, Bibliotheken oder Kellerräumen überreichlich auftritt. Untersuchungen zeigten, dass dieses schnöde, normalerweise als minderwertig angesehene Material aus den gleichen feinen Bestandteilen besteht wie das Lignolith, nämlich Humus und Erz. Es handelt sich hierbei also auch um eine Synthese, wenngleich auch nicht von gleichwertig hoher Reinheit, aber mit einer ungleich höheren Verfügbarkeit. Die Arbeiten an diesem Projekt schreiten voran und bringen den angenehmen Nebeneffekt mit sich, dass es in den ehrwürdigen Hallen des Elfenbeinturms schon lange nicht mehr so sauber und rein war wie dieser Tage. Darüber hinaus gibt es erste Gedankenspiele, ob Golemiden aus Regen- oder Tautropfen ebenfalls im Bereich des Möglichen wären.

Auch das Konzil der Elementaren Gewalten zu Drakonia im Raschtulswall erforscht zunehmend die Beschwörung von Golemiden. Hoch oben im zweithöchsten Gebirge des Kontinents hat man sich insbesondere der Erschaffung von *Aschegolemiden* zugewandt. Wer dabei allerdings an schnöde Asche aus Herd und Feuerstelle denkt, irrt sich. Im Konzil wird dazu vorwiegend Vulkanasche verwendet, welche die Magier und Druiden aus den Feuerbergen der näheren Umgebung herbeischaffen. So wurde bereits Material vom Raschtul Kandscharot, dem Erscheinungsort des mystischen Lichtvogels, dem Schlund im östlichen Garetien oder dem mächtigen Greifensitz im nördlichen Raschtulswall verwendet. Weitere Exemplare aus der Asche der Vulkane Chap Tabungapa, auch Ingerimms Schlund genannt, dem Greipnirtobel in den Eiszinnen und dem Feuerschlund auf der Insel Nagalosch sind bereits geplant. Darüber hinaus munkelt man von Bestrebungen zur Erschaffung von *Funkengolemiden*.

Praktisch unbemerkt von den Forschungen im tulamidischen und mittelreichischen Raum sind die Bestrebungen der auch Runajasko genannten Halle des Windes zu Olport geblieben. Die thorwalschen Elementarmagier haben, nach den Angriffen durch die verderbten *Vinskraper* der Eishexe *Glorana der Schönen,* ihre Bemühungen intensiviert, einen *Quarzgolemiden* zu erschaffen. Vor allem der bläulich-weiße Frostquarz, vornehmlich aus den Nebelzinnen oder dem Ehernen Schwert beschafft, gilt nach den Prinzipien der alchimistischen Äquivalenz als steingewordenes Eis und eignet sich daher

Fließsandgolemid
Größe: ca. 1,80 Schritt, aber variabel
Gewicht: ca. 150 Stein
MU 16 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 12
FF 15 **GE** 15 **KO** 15 **KK** 15
LeP 80 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6
VW 10 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 9
Waffenlos: **AT** 16 **TP** 1W6+4 **RW** kurz bis lang
RS/BE: 2/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Haltegriff (Waffenlos), Finte I+II (Waffenlos), Schwitzkasten (Waffenlos), Wuchtschlag I (Waffenlos), Wurf (Waffenlos), Würgegriff (Waffenlos)
Talente: Einschüchtern 11, Klettern 13, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung 18, Sinnesschärfe 10, Verbergen 13, Willenskraft 8
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Typus: Golemid, humanoid oder nicht humanoid
Erschaffungsschwierigkeit: –7
Erschaffungskomplexität: komplex (5 AP)
Beute: Sand
Kampfverhalten: schleicht sich meistens an und attackiert aus dem Hinterhalt
Flucht: flieht nicht
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Magiekunde (Magische Wesen):
- **QS 1:** Fließsandgolemiden sind Attentäter und Wächter, die vor allem von den Zauberern aus Gorien erschaffen werden. Sultan Hasrabal soll der erste Magier gewesen sein, der sie erschaffen hat.
- **QS 2:** Fließsandgolemiden können sich durch die kleinsten Ritzen quetschen.
- **QS 3+:** Fließsandgolemiden können durch ihre Struktur kaum von einer Waffe verletzt werden, weil sie einfach durch sie hindurch gleitet, ohne sie zu verletzen.

Sonderregeln:
*) *Verschlingen:* Der Fließsandgolemid kann ein Opfer, welches entweder den Status *Überrascht* aufweist oder das der Golemid in einem *Haltegriff* hat, umschlingen. 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 Sand ein und bekommt kaum noch Luft. Am Ende jeder KR muss das Opfer eine Probe auf *Selbstbeherrschung* ablegen, die pro KR nach der ersten um zusätzlich –1 erschwert ist. Bei Misslingen erleidet das Opfer 1 Stufe *Betäubung*. Wird das Opfer durch die *Betäubung Handlungsunfähig*, erleidet es zusätzlich den Status *Bewusstlos*. Lässt der Golemid auch dann nicht von seinem Opfer ab, beginnt es zu ersticken.

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

Resistenz gegenüber allen Kampftechniken: Der Fließsandgolemid ist gegen Schaden durch Waffen aller Kampftechniken resistent (wenn er nicht ohnehin als Golemid gegen sie immun ist). Die TP werden erst halbiert, dann wird der Rüstungsschutz verrechnet.

Golemiden-Regeln: Für Fließsandgolemiden gelten die allgemeinen Golemiden-Regeln (siehe Seite **8**).

besonders für diesen Verwendungszweck. Ursprünglich für den Kampf gegen die Hexe und ihre Schergen erschaffen, ist nach dem Verschwinden Gloranas, dem Untergang ihres dämonischen Eisreichs und der Sicherstellung des Nagrachsplitters durch die Schamanen der Orks unklar, wie weit dieses Vorhaben inzwischen gediegen ist. Auch der Austritt der Runajasko aus der Großen Grauen Gilde des Geistes im Jahr 1025 BF war nicht gerade förderlich für den gegenseitigen Austausch.

Einzig und allein der jahrhundertealte Eiselementarist und Magiermogul Tubalkain von Selem (siehe Seite **102**) zeigt sich, ganz seinen Naturell entsprechend, wenig beeindruckt von dem Auf und Ab der Golemidenbeschwörung. Ihm, der auch Tubalkain mit dem kalten Herzen genannt wird, wird die Erschaffung der *Schneegolemiden* zugeschrieben. Im Gegensatz zu anderen Schaffenden dieser Zunft hat er dies im Laufe der Jahrhunderte durchgehend immer wieder getan, höchst selten zwar, aber ohne die geringsten Einschränkungen. Seine Schöpfungen haben sich dabei als erstaunlich resistent gegen Wärme erwiesen. Sie sind kaum zum Schmelzen zu bringen und weisen außerdem eine erstaunliche Resistenz gegen jegliche Spielart der Magie auf. Woher und welche Art von Schnee der Verhüllte Meister für dieses Unterfangen nimmt, ist bei seinem Aufenthaltsort im schwülwarmen Selem immer eine berechtigte Frage.

Die Vermutungen gehen dahin, dass der Magier die Macht besitzt, den benötigten Schnee einfach selbst zu erschaffen, ganz genau so wie er vor rund 2.900 Jahren ein Eisritual von solcher Stärke durchführte, dass daraufhin das Echsenreich Djar'Nod vollständig gefror. Zweifelsohne steht außer Frage, dass er über die Mittel verfügt, sich notfalls auf magischem Wege Schnee und Eis von den Kuppen des Raschtulswalls, des Gipfeln des Regengebirges oder den Gletschern der Firnklippen zu beschaffen.

Nachfolgender Wertekasten gilt z. B. für Asche-, Lehm-, Laub-, Schnee- und Staubgolemiden.

Weiche Golemiden (mittel / groß* / riesig*)
Größe: 1,60/2,20/4,00 bis 2,10/3,00/9,00 Schritt
Gewicht: 40/150/1.000 bis 100/250/7.000 Stein
MU 18/18/18 **KL** 7/7/7 **IN** 11/11/11 **CH** 11/11/11
FF 13/11/9 **GE** 14/12/10 **KO** 20/25/28 **KK** 16/20/24
LeP 80/120/180 **AsP** –/–/– **KaP** –/–/–
INI 13+1W6/10+1W6/8+1W6
AW 7/7/2 **SK** 4/4/4 **ZK** 4/6/7 **GS** 5/4/3
Waffenlos: **AT** 12/10/9 **TP** 2W6+1 / 2W6+5 / 2W6+9
RW mittel / lang / lang
Trampeln*: **AT** 6/5 **TP** 3W6+7 / 3W6+11 **RW** kurz / kurz
RS/BE: 1/0 / 1/0 / 1/0
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 7/10/14, Körperbeherrschung 8/6/6, Kraftakt 9/12/15, Selbstbeherrschung 18/18/18, Sinnesschärfe 3/3/3, Verbergen 9/6/3, Willenskraft 8/8/8
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel/groß/riesig
Typus: Golemid, humanoid oder nicht humanoid
Erschaffungsschwierigkeit: 0/–3 /–6
Erschaffungskomplexität: einfach
Beute: Material je nach Art
Kampfverhalten: greift ohne Taktik den erstbesten Gegner an
Flucht: flieht nicht
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Magiekunde (Magische Wesen):
- **QS 1:** Golemiden sind durch Magie belebte Kreaturen.
- **QS 2:** Golemiden sind das elementare Gegenstück zu den dämonisch beseelten Golems.
- **QS 3+:** Je nach Material sind Golemiden anders beschaffen. Golemiden aus weichem Material sind zwar nicht so robust, wie Golemiden aus festen Stoffen, aber dafür beweglicher und schneller.

Sonderregeln:
Aschegolemid: zusätzlich *Feuerimmunität:* Aschegolemiden sind immun gegen Feuerschaden und nicht brennbar.
Laubgolemid: zusätzlich +1 RS; +20 LeP
Lehmgolemid: zusätzlich *Empfindlichkeit gegenüber Feuchtigkeit und Hitze:* Sind Lehmgolemiden zu lange Feuchtigkeit (z. B. Regen) oder großer Hitze ausgesetzt, schmelzen oder vertrocknen sie. Die Meisterin kann entscheiden, dass der Golemid dadurch Schaden erleidet. Je nach Situation, etwa bei starkem Regen oder Wüstensonne, kann der Golemid nach Meisterentscheid sogar jede KR oder stündlich den angegebenen Schaden erleiden; *Formlos:* Der Körper des Golemiden ist so formbar, dass er selbst durch einen Türspalt oder ein dichtes Gitter hindurchpasst; *Einschüchtern*-FW +4
Schneegolemid: zusätzlich +2 TP
Staubgolemid: zusätzlich *Regeneration I*; 1 Punkt Abzug auf alle Eigenschaften und Talente; Erschaffungsschwierigkeit um 1 Punkt leichter
Alle weichen Golemiden:
Golemiden-Regeln: Für weiche Golemiden gelten die allgemeinen Golemiden-Regeln (siehe Seite **8**).

Riesengolemid
Größe: 4,50 bis 10,00 Schritt
Gewicht: 4.000 bis 15.000 Stein
MU 18 **KL** 7 **IN** 10 **CH** 10
FF 6 **GE** 6 **KO** 30 **KK** 31
LeP 300 **AsP – KaP – INI** 6+1W6
VW 1 **SK** 3 **ZK** 8 **GS** 1
Waffenlos: AT 7 **TP** 2W6+16 **RW** lang
Trampeln: AT 3 **TP** 3W6+20 **RW** kurz
RS/BE: 10/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Angst vor Höhe III
Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Waffenlos), Schildspalter (Waffenlos), Hammerschlag (Waffenlos), Mächtiger Schlag (Waffenlos), Schildspalter (Waffenlos), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Waffenlos))
Talente: Einschüchtern 15, Körperbeherrschung 0, Kraftakt 18, Selbstbeherrschung 18, Sinnesschärfe 3, Verbergen 0, Willenskraft 8
Anzahl: 1
Größenkategorie: riesig
Typus: Golemid, humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –6
Erschaffungskomplexität: komplex (10 AP)
Beute: Stein
Kampfverhalten: greift ohne Taktik den erstbesten Gegner an
Flucht: flieht nicht
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Magiekunde (Magische Wesen):
- **QS 1:** Riesengolemiden sind gigantische Wächter, die vor allem vor gorischen Städten in Hasrabals Reichen eingesetzt werden.
- **QS 2:** Riesengolemiden sind extrem langsam, aber auch extrem stark. Die meisten ihrer Gegner schalten sie aus, indem sie auf sie treten.
- **QS 3+:** Riesengolemiden sollen Angst vor großer Höhe haben, sodass selbst ihr Erschaffer sie nicht auf oder über Berge schicken kann.

Sonderregeln:
Feuerimmunität: Der Riesengolemid ist immun gegen Feuerschaden und nicht brennbar.
Golemiden-Regeln: Für Riesengolemiden gelten die allgemeinen Golemiden-Regeln (siehe Seite **8**).

Nachfolgender Wertekasten gilt z. B. für Kiesel-, Erdstein- und Quarzgolemiden

Feste Golemiden (mittel / groß* / riesig*)
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: Golemid, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: 0/–2 /–4
Erschaffungskomplexität: primitiv
Beute: Material je nach Art
Kampfverhalten: greift ohne Taktik den erstbesten Gegner an
Flucht: flieht nicht
Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Magiekunde (Magische Wesen):
- **QS 1:** Golemiden sind durch Magie belebte Kreaturen.
- **QS 2:** Golemiden sind das elementare Gegenstück zu den dämonisch beseelten Golems.
- **QS 3+:** Je nach Material sind Golemiden anders beschaffen. Golemiden aus festen Stoffen sind deutlich härter und widerstandsfähiger als Golemiden aus weichen Materialien. Dafür sind sie träge und langsamer.

Sonderregeln:
Kieselgolemid: zusätzlich *Halbformlos:* Der Körper des Golemiden ist leicht formbar, sodass er nach Meisterentscheid durch größere Ritzen, die etwa 2-4 Halbfinger groß sind, hindurchpasst; bei jedem Angriff +1W3 RS
Erdsteingolemid: zusätzlich *Regeneration I*; +1 RS
Quarzgolemid: zusätzlich +2 TP
Alle festen Golemiden:
Feuerimmunität: Die festen Golemiden sind immun gegen Feuerschaden und nicht brennbar.
Golemiden-Regeln: Für feste Golemiden gelten die allgemeinen Golemiden-Regeln (siehe Seite **8**).

DIE BEDEUTUNG DES ELEMENTARISMUS

»Als ob jeder der acht Stammväter der Zwerge die glückliche Zeit zu Beginn unseres Volkes erlebt hätte! So lange ist es wohl her, dass Ordamon der Verdammte auszog und die erste Zeit der Unwissenheit endete. Angrosch hat uns geschaffen, um die Schätze der Berge vor den Drachen zu hüten, und den Stammvätern und -müttern aufgetragen, sich vor den geflügelten Schrecken zu verbergen.

Doch Ordamon, der Stammvater des kleinsten Stammes, war so kühn, zu glauben, dass es ihm gelingen könnte, die Drachen zu bestehlen und die Schätze der Berge aus dem Hort des Prdrax, den die Menschen Pyrdacor nennen, zurückzugewinnen. So zog er aus, und als er vor den Drachen floh, führte er sie zu unseren Städten. So kam es gut fünf Zwergenleben nachdem die erste Binge gegründet war zu den ersten Schlachten zwischen Zwergen und Drachen. Deren größte war die Schlacht des Himmelsfeuers, geschlagen nur dreimal zehnmal zehn Jahre nach Gründung Xorloschs, der Heiligen.

Gute neun Zwergenleben später kamen die Drax zum zweiten Mal und wir empfingen sie hier im Amboss, verteidigten unter dem heldenhaften Athax Stahlauge die Stollen mit unserem Blut und siegten. Darauf zogen die Geschuppten sich zurück und wir wähnten uns sicher.

Doch schon knapp nach der Zeit, welche die acht Stammväter bis zur Feuertaufe gebraucht hätten, setzten die Geschuppten nach und zeigten ihre Arglist. Verdorbene Zerrbilder der Angroschim aus Erz schickten sie gegen uns. Mit der verfluchten Kraft des Prdrax gingen sie durch Wände, erschienen mitten in Städten und waren durch Stahl und Stein kaum zu verletzen. Unsere Kämpfer wurden in die Wände gezogen, Stollen zu Gräbern und Wohnräume zu Todesfallen. In dieser dunkelsten Zeit des Steinernen Zeitalters zogen einige Mutige unter Brandan aus und erforschten die Kräfte der Natur, um der neuen Waffe der Drachen etwas entgegenzusetzen.

Schon fünfmal acht Jahre danach errang Brandan von den verräterischen Bunferatosch, welche in Tie'Shianna lebten, ein mächtiges Artefakt, mit dem er in die Tiefen unter Xorlosch hinabstieg. Als er von dort zurückkehrte, soll sein zuvor kupferrotes Haar aschgrau gewesen sein, doch nie wieder ist seitdem eine magische Kreatur in unsere Bingen eingedrungen, denn eine mächtige Kraft schützt die Tunnel seither davor. Mit wem oder was Brandan dort unten gesprochen hat, vermag ich nicht zu sagen, doch bald darauf kam es zum Frieden zwischen Prdrax und den Angroschim.

Deshalb seht nicht herab auf euren Onkel Cedramok, nur weil er barfuß geht und keine prächtige Rüstung trägt. Sein weißes Gewand mag einfach scheinen, doch er und seinesgleichen besitzen einen Wert für die Angroschim.«

—die Amboßzwergin Ordascha Tochter der Ogrimascha zu ihren Kindern, 1040 BF

Geschichtlicher Überblick

Deres lange und wechselhafte Geschichte wurde von Anfang an auch von den Elementen geprägt. Diese haben im Lauf der Äonen viele Veränderungen erfahren, auf denen in dieser Übersicht der Schwerpunkt liegt.

Die Zitadellen entstehen

Bereits im 1. Zeitalter, vor undenkbar langer Zeit, als Kha die Sphären schuf, entstanden mit zunehmender Ordnung auch die sieben Elemente. Sie sammelten sich im Weltenkern, der 2. Sphäre, die mit einer undurchdringlichen Mauer umgeben wurde, um die Elemente in ihrer Reinheit zu schützen. Von hier aus reichten sie in die 3. Sphäre, wo jedes Element gewisse Bereiche dominierte. Diese waren nicht, wie heute, regional geordnet, sondern konnten dicht beieinander auftreten, etwa wenn schneebedeckte Gipfel neben kochenden Lavaseen lagen. All diese Bereiche waren damals statisch, einen Austausch oder gar Jahreszeiten gab es nicht.

Im 2. Zeitalter erschufen die ersten Unsterblichen Kreaturen aus den Elementen, indem sie zu anderen Elementen etwas Humus hinzugaben oder sie gleich ganz aus diesem erschufen. So entstanden Feuer-, Erz-, Luft-, Wasser- und Humusriesen in großer Zahl. Da sie alle weniger mächtig als ihre Erschaffer waren, waren sie sterblich und damit die ersten dieser Kreaturen. Die Humusriesen zeichneten sich durch Kräfte von Selbstheilung und sogar Fortpflanzung aus, was sie zu den langfristig stärksten Kreaturen machte. Aus diesem Grund entstanden spätere sterbliche Wesen nur aus Humus.

Im Weltengesetz Mysterium von Kha, dem sich Götter und Giganten zum Ende des 2. Zeitalters unterwarfen, sind auch die Elemente festgeschrieben. Sie ragen wie 7 Türme in die 3. Sphäre, Vorläufer der Zitadellen der Elemente, die von den Elementarherren beherrscht werden. Diese Türme sind die Heimat der jeweiligen Elemente, wo sie in absoluter Reinheit vorliegen und in denen das Prinzip des jeweiligen Elements beheimatet ist, das die Herrschaft über das Element erlaubt und auch Schlüssel zum Element genannt wird.

In jedem Zeitalter gab und gibt es Götter in Alveran, die für die jeweiligen Elemente verantwortlich sind. Auf Dere war Pyrdacor lange der Hüter der Prinzipien der Elemente.

Madas Frevel

Das 3. Zeitalter war das erste, das von sterblichen Völkern dominiert wurde. Die großen Drachen waren das mächtigste dieser Völker, doch neben ihnen entstanden viele weitere Völker, die erste Städte errichteten. Die Götter begannen, Auserwählte unter den Sterblichen zu erwählen, denen sie einen Teil ihrer Kraft verliehen. Im Gegenzug für dieses Geschenk verlangten sie Unterwürfigkeit und Gehorsam sowie den Kampf für den jeweiligen Gott. Nur eine Göttin, Mada, liebte die Sterblichen und erschuf sich mit den Bashuriden ein Volk, das ein Drittes Auge auf der Stirn trug. Sie wollte ihnen die Macht über das eigene Schicksal verleihen, indem sie ihnen die Nutzung der Magie ermöglichte, was die anderen Götter jedoch als Verstoß gegen das Weltengesetz ablehnten.

Daran verzweifelnd, schmiedete Mada den Plan, ihr Volk selbst zu erlösen. Sie begann um Unterstützung anderer Unsterblichen zu werben, die sie auch mit falschen Versprechungen lockte.

Schließlich gelang es ihr mit Hilfe, eine Bresche in die Mauer um die 2. Sphäre zu schlagen und die Magie zu erreichen, die daraufhin durch den Riss in die Welt strömte. Das Prinzip der Magie wurde durch den Strom ebenfalls aus der 2. Sphäre gerissen und in den Limbus geschleudert. Was mit dem Elementarherren der Magie passierte, ist unbekannt. Vermutlich hat er dieses Zerreißen des Elements nicht überstanden.

Auf Dere richtete die Magie gewaltige Zerstörungen an, als sie ungebändigt über das Land strömte und die Sterblichen traf. Viele vergingen in diesem Fluss oder wurden wahnsinnig. Nur wenigen gelang es, die Kraft in sich aufzunehmen und bei klarem Verstand zu bleiben. Hier taten sich besonders einige Bashuriden hervor, deren Drittes Auge sich daraufhin schwarz verfärbte und ihnen anschließend beim Einsatz der Magie half.

Da die Zerstörungen auf Dere nicht endeten, gestand Mada ihre Tat den anderen Göttern, die gemeinsam den Fluss des Elements eindämmten und damit die

Zerstörung der Welt verhinderten. Doch Madas Tat hatte gewaltige Folgen für Dere, denn sie war nicht ungeschehen zu machen. Seit diesem Vorfall, der als Madas Frevel bekannt ist, ist das Element der Magie verloren und verbleibt als freie Kraft auf Dere. Die in den Limbus geschlagenen Bahnen blieben teilweise ebenfalls erhalten, sodass Sphärenreisen möglich wurden. Zusätzlich ist die Barriere um die 2. Sphäre geschwächt worden, was die anderen sechs Elemente gefährdet.

Heutzutage behaupten manche, die auf Dere selten vorkommenden Madamanten seien Stücke der ehemals reinen Magie, was sich in ihrer Struktur zu bestätigen scheint. Diese Kristalle enthalten Magie in einer Reinheit, die in Aventurien sonst nicht vorkommt. Manche Kulte und Sekten sammeln die Steine, um sie einst zum legendären Stein der Mada zusammenzufügen. Was sie mit diesem tun wollen, unterscheidet sich zwischen den Gruppierungen, aber alle versprechen sich davon Macht. Die einzelnen Stücke lösen manchmal Visionen aus. Dass sie aus Topas oder einem ähnlichen Material bestehen, scheint ihre Verbindung zu Mada zu unterstreichen, weckt aber auch das Begehren machtgieriger Zauberwirker.

In dieses Zeitalter fällt auch der Bau Drakonias im Raschtulswall, welches von Drachen errichtet und den Elementen sowie den Alten Drachen gewidmet wurde. Die sechseckige Festung im Raschtulswall ist das einzige aus dieser Zeit erhaltene Gebäude und damit das älteste in Aventurien überhaupt. Ob die sechseckige Form auf die sechs Elemente zurückgeht, erscheint fraglich, da zum Zeitpunkt ihres Erbauens noch sieben Elemente existierten. Manche Gelehrte vertreten die Meinung, dass die Festung sich nach der Freisetzung der Magie gewandelt habe, während andere darauf verweisen, dass die sechseckige Form den sechs Alten Drachen entsprechen würde.

Im 3. Zeitalter entstanden die ersten Elementaren Drachen, die bis in die heutige Zeit überlebt haben und damit neben Drachen, Trollen, Riesen und Ogern zu den ältesten Wesen überhaupt gehören.

Auch wenn die Magie in diesem Zeitalter nach Dere kam, entwickelte sich das Wirken von Zaubern erst im folgenden 4. Zeitalter. Zunächst gab es nur einige wenige Individuen, die Magie ähnlich der Freizauberei formen konnten.

Die elementaren Schlüssel

Ab dem 4. Zeitalter entwickelte sich bei verschiedenen Völkern nach und nach die Zauberei, wie sie heute bekannt ist. Zum Ende dieses Zeitalters kam es zu einer großen Schlacht zwischen den Göttern und dem Namenlosen, in der Pyrdacor seinen Schöpfer verriet und sich auf die Seite der Götter schlug, wofür diese ihm die Herrschaft über die restlichen sechs Elemente versprachen.

Doch die Götter fürchteten den mächtigen Drachen und einen weiteren Frevel am Weltengesetz ähnlich jenem, den Mada beging, und schützten die Elemente, indem sie die jeweiligen Bereiche zu Bollwerken ausbauten, den Zitadellen der Elemente. Zusätzlich schmiedeten sie die Prinzipien der Elemente, welche die Herrschaft über das jeweilige Element erlaubten, in Artefakte, die sogenannten Elementaren Schlüssel (siehe Seite **97**). Nur mit diesen war von diesem Zeitpunkt an der Zugang zu und die Nutzung der Zitadellen der Elemente möglich. Die Götter überreichten Pyrdacor die Schlüssel als Dank für seine Unterstützung, womit dieser sich notgedrungen zufriedengeben musste.

Im 5. Zeitalter wurden die ersten Elementarwesen beschworen und die elementare Magie entwickelte sich weiter. In den folgenden vier Zeitaltern blieben die Elemente weitgehend unverändert, es entstanden jedoch weitere Arten von Elementaren Drachen.

Pyrdacors Herrschaft

Das 10. Zeitalter wurde von den geschuppten Völkern dominiert. Pyrdacor schwang sich durch Weitergabe von Wissen zu ihrem Gott auf. So unterrichtete er beispielsweise die Skrechim im Gegenzug für ihre Gefolgschaft in Elementarmagie. Dabei wurde er vor allem vom Streben nach mehr Macht über die Elemente getrieben, was dieses Zeitalter und Aventurien bis heute prägt. Da die Elementaren Schlüssel ihm nicht den erhofften Machtzuwachs bescherten, suchte er nach anderen Möglichkeiten und wollte die Welt in Bereiche unterteilen, die jeweils einem Element gewidmet wären. Dabei begann er mit dem Element, welches er für das beherrschbarste hielt: das Eis. Nach langen Vorbereitungen konzentrierte er mithilfe des Elementaren Schlüssel des Eises in einem gewaltigen, jahrelang andauernden Ritual das Element Eis im höchsten Norden und tiefsten Süden. Als das Ritual seine Kräfte zu übersteigen drohte, schickte er hunderte seiner treuen Anhänger in den Tod, um die nötige Energie zu erhalten. Diese Opfer sind noch heute als Gefrorene Hundertschaft von eisigen Drachen- und Echsenstatuen im Ewigen Winter des Nordens erhalten.

Der Erfolg dieses Rituals überstieg Pyrdacors Erwartungen, da sich das Eis weiter ausbreitete als geplant. Wo immer es herrschte, fiel die Temperatur deutlich, alles Wasser gefror und alles Leben verging. Durch das viele gebundene Wasser sank der Meeresspiegel, Küstenlinien verschoben sich und einige maritime Städte trockneten aus, woraufhin die Bewohner sie aufgeben mussten. Zudem wurde das Eis, welches nun in zwei Regionen konzentriert war, in der restlichen Welt seltener, wodurch der Humus hier an Kraft gewann und das Leben sich im Wasser wie an Land weiter ausbreitete. Eine weitere unerwartete Nebenwirkung war die Entstehung der Jahreszeiten mit der eiskalten Polarnacht im Norden und Süden und regelmäßigen Kälteperioden nah an diesen Bereichen. Die Auswirkungen waren so gravierend, dass Pyrdacor viel Zeit mit der Stabilisierung des Zustandes verbrachte und das Eis weiter in die gewählten Bereiche zurückdrängte.

Nach diesem ersten Ritual wandte Pyrdacor sich schließlich dem Humus zu. In einem zweiten gewaltigen Elementarritual öffnete er mittels des Elementaren Schlüssels des Humus ein Tor zur Zitadelle des Humus bei Zze Tha, welches daraufhin von einem üppigen Dschungel umgeben wurde, der den Echsenwesen optimale Lebensbedingungen bot. Durch dieses Ritual wurde der Humus jedoch an anderen Orten Aventuriens geschwächt, was dem Eis dort mehr Macht verlieh. Als Resultat dieser

Veränderung des elementaren Gleichgewichts wurden diese Regionen lebensfeindlicher. Die Echsenwesen, die darunter besonders litten, wendeten sich gegen Pyrdacor, da sie ihn als Wirker des Rituals kennen. Um ihre Gunst zurückzugewinnen, versuchte Pyrdacor in einem Folgeritual das Eis wieder stärker an den Polen zu konzentrieren. Das Ritual gelang, war jedoch schlecht vorbereitet und führte zum Tod aller Ritualhelfer und dem Verlust des Elementaren Schlüssel des Eises, womit Pyrdacor seine Macht über dieses Element verlor.
Der goldene Drache forschte noch an weiteren Möglichkeiten, Macht über die Elemente zu erlangen, insbesondere nach dem Verlust des Eisschlüssels. In einem ersten Schritt erschuf er 5023 v. BF ein Gelege von drachengestaltigen Wesen, die je einem Element verschrieben waren, die *Zrsh Krimo-rrim*, auch bekannt als Erben des Zorns. Da andere Konflikte seine Aufmerksamkeit banden, verbarg er diese zunächst und nahm die Forschungen später nicht wieder auf.

Elementarkriege

Als der Zwerg Ordamon der Kühne auszog, um etwas aus Pyrdacors Hort zu stehlen und sich so der Ehre des Rogmarok als würdig zu erweisen, fiel er 7222 v. BF den Echsen in die Hände. Alarmiert durch seine Zähigkeit, meinten sie in den Zwergen eine Gefahr für ihr Reich zu sehen. So begann der über 5.000 Jahre währende Krieg zwischen Zwergen und Drachen, dessen ersten Höhepunkt die Schlacht des Himmelsfeuers im Jahr 7217 v. BF markierte. Danach kam es längere Zeit lang nur zu kleineren Scharmützeln. In diesem Steinernen Zeitalter lebten die Zwerge nur unterirdisch und hofften auf ein Ende von Pyrdacors Macht.
Die nächste große Schlacht wurde 4832 v. BF im Amboss geschlagen und endete mit einem Sieg der Zwerge, weshalb Pyrdacor begann, nach neuen Waffen gegen Angroschs Volk zu suchen. Er gewann den Windhag für sich und ließ in mehreren Schlachten die Zwerge vertreiben. 4438 v. BF erschuf er in einem gewaltigen Elementarritual aus dem erzenen Kern des Gebirges Kämpfer von zwergischer Gestalt, die aus Erz bestanden und von versklavten Elementarwesen beseelt wurden, die ersten elementaren Golemiden. Pyrdacors gewaltiges Ritual ließ das Gebirge auseinanderbrechen, sein Gestein wandelte sich in die minderen Erzformen Kalk und Kreide, von den reichen Eisen- und Goldvorkommen blieb nichts zurück. Seitdem nennen die Zwerge den Windhag Tote Berge.
Die Kämpfe Pyrdacors neugeschaffener Kreaturen gegen die Zwerge gingen als Elementarkriege in die Geschichte ein und brachten die Zwerge so nah an den Rand ihrer Vernichtung wie nie zuvor. Den Erzwesen war es möglich, sich durch den Fels in die unterirdischen Wohnanlagen zu bewegen, dort aus einer beliebigen Wand zu treten und zu töten. Selbst die besten Waffen der Zwerge, aus Stahl geschmiedet, prallten wirkungslos an den Körpern ab oder versanken gar darin und wurden zu einem Teil der Kreaturen. Nur eine Handvoll dieser Steinwesen oder belebter Rüstungen reichte aus, um ganze Garnisonen von Zwergenkämpfern zu vernichten.

In dieser Zeit der Not erlebten viele Angroschim Träume, die ihnen sagten, dass es an der Zeit war, die Stollen zu verlassen, Waffen und Rüstungen abzulegen und sich der Kraft der Natur zu widmen. Doch der Ältestenrat tat all dies als Unfug ab, und so zogen im Jahr 4424 v. BF nur wenige Dutzend männliche Zwerge aus, um die Mächte der Elemente zu beeinflussen. Angeführt wurden sie von Brandan Sohn des Brodosch Enkel des Brogar und wurden schließlich zu den ersten Geoden.
Um 4398 v. BF gelang es Brandan, in Tie'Shianna einzudringen und den Elementaren Schlüssel des Erzes zu stehlen. Mit dessen Hilfe schloss er einen Pakt mit dem Elementarherren des Erzes, dem die Versklavung der Erzwesen durch Pyrdacor ein Dorn im Auge war. Er umgab die Bingen der Zwerge mit einem Schutz, den die Erzwesen nicht durchdringen konnten, und in der gewonnenen Zeit entwickelten die Geoden neue Zauber und Rituale. So kam es 4221 v. BF zu einem Friedensschluss zwischen den Zwergen und Pyrdacor, der weiter

anhält, weil Brandan alle schwören ließ, den Frieden zu wahren, bis er zurück sei – woraufhin er sich in den Yaquir stürzte und verschwand. Die Geoden glauben, dass der Elementarherr des Erzes Brandan entrückte – und tatsächlich hat er seit diesem Tag Wacht über die Elementare Zitadelle des Erzes gehalten.

Hochelfen

Während Echsen und Zwerge gegeneinander kämpften und ihr kultureller Fortschritt dadurch zum Erliegen kam, entwickelten die Hochelfen eine Hochkultur. Um ihr Potenzial nutzen zu können, offenbarte sich Pyrdacor im Jahr 4698 v. BF den Hochelfen als göttliches Wesen, woraufhin die Elfen ihn als Pyr Dracon in ihr Pantheon aufnahmen. Er versprach ihnen 4631 v. BF, sie in die Elementarmagie einzuweihen, wenn sie sechs Elementare Städte errichteten. Dabei verschwieg er, dass er den Eisschlüssel nicht mehr besaß und die Städte selbst nutzen wollte, um seine Macht über die Elemente zu mehren.

Als erste dieser Städte wurde um 4590 v. BF Simyala im Reichsforst als Humusstadt gegründet. Halb auf Bäumen, halb auf dem Boden errichtet, verfügte sie über prächtige Gärten. Die Erzstadt Tie'Shianna folgte um 4500 v. BF auf einem Felsplateau nördlich von Zze Tha. Dieser Stadt gab Pyrdacor 4423 v. BF den Erzschlüssel. Um 4100 v. BF errichtete Ometheon den Himmelsturm als Eisstadt im hohen Norden auf einem Nodix von Kraftlinien. Die Feuerstadt Mandalya wurde ab 4088 v. BF auf der Vulkaninsel im Neunaugensee errichtet, die fliegende Luftstadt Vayavinda erhob sich 4035 v. BF und 4028 v. BF entstand das blau leuchtende Isiriel schwimmend im Yslisee.

In dieser Blütezeit ihrer Kultur ließen die Hochelfen die Liedzauberei hinter sich und vervollkommneten die Spruch- und Elementarzauberei in einem bis dahin unbekannten Maß, das bis heute nicht wieder erreicht wurde. Die ersten Rückschläge erlitten sie, als 3952 v. BF erst der Himmelsturm durch Pardonas Intrige fiel, dann 3003 v. BF Simyala vom Basiliskenkönig zerstört wurde und bald darauf der Humusschlüssel in die Zitadelle des Humus zurückkehrte. Der Niedergang der Hochelfen war besiegelt, als Pyrdacor im Kampf gegen Famerlor den Namenlosen um Hilfe anrief und dessen Horden von Nordosten in das Reich einfielen. Lange hielten die Hochelfen dem neuen Feind im Totenmoor stand, bis sie 2250 v. BF jedoch unterlagen. In der Folge fielen ihre Städte, auch die elementaren, eine nach der anderen. Feyangola Finsterblick, Heerführer der namenlosen Horden, stand 2220 v. BF vor Isiriel, doch erobern konnte er es nicht. Stattdessen ließ er es mittels magischer Mächte in den Fluten versinken. Die Elfen jedoch retteten die Stadt mit dem Wasserschlüssel. Bis heute soll sie auf dem Grund des Yslisees ruhen. Vayavinda wurde von fliegenden Gegnern angegriffen, konnte sich jedoch verteidigen. Aufgrund der Bedrängnis beschloss König Achanill von Vayavinda 2209 v. BF aventurisches Gebiet zu verlassen, doch längst gab es Verräter in der Stadt, die unter Ilyanis sieht-in-die-Ferne einen Aufstand initiierten. Ayandra, Tochter Achanills, löste einen Teil der Stadt ab, der stark angegriffen und zum Absturz gebracht schließlich im Blauen See versank.

Schließlich befahl Pyrdacor selbst seinen Anhängern den Angriff auf Tie'Shianna, das seit 2200 v. BF belagert wurde. Nach einem halben Jahr der Belagerung fiel die Stadt schließlich. Ein Teil der Bewohner konnte sich auf die Inseln im Nebel retten, doch die meisten starben in der Stadt.

Nach dem Untergang der Hochelfen verstummten auch die Lieder, die in den Kavernen unter Donnerbach ständig zu hören gewesen waren, als die dortige Siedlung 2190 v. BF durch eine Katastrophe ausgelöscht wurde. Seitdem sprechen die Elfen vom unheilverkündenden Schweigen der Lieder.

Pyrdacors Ende

Seit Beginn der Kämpfe gegen die Zwerge befand sich Pyrdacors Macht im Niedergang. Nachdem er durch Brandans Diebstahl auch den Erzschlüssel verloren hatte, erschuf er aus einer menschlichen Sklavin A'Sar. Mit ihrer Hilfe wollte er die Macht über das Erz zurückerlangen, doch sie verweigerte ihm bald die Gefolgschaft und wird bis heute in immer neuen Körpern wiedergeboren (siehe Seite **100**).

Als Stützen seiner Macht erschuf Pyrdacor zudem viele Drachen, die den sechs Elementen zugeordnet sind und einen Teil seiner Essenz tragen. Diese erhielten von ihm Aufgaben und sollten es ihm ermöglichen, nach dem Tod aus ihnen wieder aufzuerstehen.

Als er schließlich 2260 v. BF den Thron der Riesin Chalwen überflutete, wobei Maraskan vom Festland getrennt wurde, der Golf von Perricum entstand und das Reich der Sumurrer unterging, hatten die Götter genug. Erneut sandten sie Famerlor aus, Pyrdacor in seine Schranken zu verweisen – der zweite Krieg der beiden gewaltigen Drachen begann. Erneut rief Pyrdacor seinen Schöpfer, den Namenlosen, um Hilfe an, unterlag 2100 v. BF dennoch und wurde seiner körperlichen Existenz beraubt.

Um ein erneutes Eingreifen des Namenlosen zu verhindern, beschlossen die Götter, das Eherne Schwert weiter aufzutürmen. Sie beauftragten Fuldigor, dies zu tun, dem der Elementarherr des Erzes dafür den Erzschlüssel zur Verfügung stellte. Das gesamte Gebirge wurde im Verlauf von über hundert Jahren so zusammengeschoben, dass seine Gipfel in zuvor unerreichte Höhen wuchsen.

Urtulamiden

Kurz darauf konnten sich die Menschen, bisher Sklaven der Hochelfen oder Geschuppten, von ihrem Joch befreien und begannen gegen Echsen und Elfen gleichermaßen zu kämpfen. Erfolgreich wurden sie, nachdem 2009 v. BF ein fremder Mann in Fasar, der ältesten Stadt der Menschen, erschien. Die Worte dieses Rashtul waren voller Weisheit und er begeisterte die Mengen, sodass sich ihm rasch viele anschlossen. Er beherrschte bei den Menschen unbekannte magische Fähigkeiten, darunter auch Elementarbeschwörungen.

Bald darauf eroberten die Menschen an der Seite der Trolle und mit Hilfe des Elementaren Meisters des Eises Dsha'lid die Echsenstadt Zsaah'Mr am Zusammenfluss von Mhanadi und Gadang. Sie benannten Zsaah'Mr in Zhamorrah um, das zu einem wichtigen Handelsplatz der Tulamiden wurde. Anschließend gelang es, einen Frieden mit den Echsen von Yash'Hualay auszuhandeln. Die Menschen übernahmen viele kulturelle Aspekte der Echsen, lediglich die kristallomantische Magie lehnten sie ab. Rashtul eröffnete im von ihm neu gegründeten Rashdul den Sternenkreis, eine erste magische Schule, in der er sein Wissen weitergab. Hier wurden die ersten Kophtanim ausgebildet, die sowohl Elementarmagie als auch die Beschwörung von Elementarwesen, Geistern und Dämonen beherrschten.

Schon früh beschworen die Tulamiden Dschinne der Elemente und in sehr seltenen Fällen entwickelte sich eine Freundschaft oder sogar mehr zwischen Mensch und Elementarwesen. Sie zeugten Nachwuchs, was speziell den Dschinnen sehr viel ihrer Macht abverlangte. Die Kinder einer solchen Verbindung waren magisch begabt und mit speziellen Fähigkeiten des jeweiligen Elements ausgestattet, die sie auch an ihre Kinder weitergeben konnten, wenngleich das Auftreten dieser Fähigkeiten mit jeder Generation seltener wird. Bis heute gibt es solche Dschinnengeborenen, und Märchen berichten von Dschinnen, die sich in Liebe mit Menschen verbinden.

Doch nicht alle Echsen lebten in Frieden mit den Menschen. Die Skrechim aus Szirr'Korr kämpften trotz des Friedens mit Yash'Hualay weiter. Im Jahr 1882 v. BF griffen sie Fasar an, woraufhin Rashtul den Beschwörer Tubalkain (siehe Seite **102**) damit beauftragte, das Reich zu zerstören. Dem Eis-Elementaristen gelang es dank einer Kältewelle nach einer verlustreichen Schlacht 1880 v. BF die Echsen grausam abzuschlachten. Er sicherte jedoch ihre Bibliotheken und ihr Wissen, welches er danach studierte, während er dort das menschliche Reich Djar'Nod aufbaute.

Nach 20 Jahren der Forschung gelang es Tubalkain, das Eis-Ritual Pyrdacors zu analysieren und selbst ein mächtiges Ritual durchzuführen, mit dem er dem gesamten Gebiet die Lebenskraft entzog und sich selbst nach und nach zuführte. Dadurch erlangte er die Lebenskraft eines 20-Jährigen zurück und wurde annähernd unsterblich – doch der gesamte Landstrich und alles pflanzliche, tierische und menschliche Leben wurde von einem gewaltigen Eispanzer überzogen, der selbst im südlichen Klima Jahrzehnte zum Schmelzen benötigte. Das Gebiet wurde danach als tote Region Teil der Wüste Khôm. Heute erinnert sich niemand mehr an die Lage von Djar'Nod, abgesehen von Tubalkain selbst. Tubalkain wurde daraufhin von Rashtul verbannt, lebte aber weiter unerkannt in Fasar.

Als 1609 v. BF Kophtanim die Macht übernahmen, führte Tubalkain sie an und begründete die Herrschaft der Magiermogule vom Gadang. Diese erforschten bei Zhamorrah alte chimärische Geheimnisse, beschäftigten sich mit der Erhebung von Untoten und unterwarfen ihre Nachbarreiche. Assarbad von Fasar, eine Inkarnation Borbarads, übernahm 1477 v. BF als mächtigster Magiermogul die Führung und weitete das Herrschaftsgebiet deutlich aus.

Schließlich kam es in den Skorpionkriegen ab 1341 v. BF zum Kräftemessen zwischen Chimärologie auf der Seite der Magiermogule und dem Elementarismus auf der Seite der Tulamiden unter Sulman al-Nassori, einer Inkarnation Rohals. Nach dem Sieg über die Magiermogule rief jener 1324 v. BF das Diamantene Sultanat aus.

Güldenländer

Angeführt von der Vision eines Praiospriesters erreichten 1482 v. BF Güldenländer den Westen Aventuriens, gründeten einige Zeit später Bosparan und bauten von dort aus das Alte Reich auf. Dieses breitete sich immer weiter über Aventurien aus. Zahlreiche Städte wurden gegründet, darunter auch Gareth, das immer wohlhabender wurde. Nach Jahrhunderten wuchs der Neid des Kaisers Haldur-Horas auf die Stadt, woraufhin er die Abgaben immer weiter erhöhte, bis die Bürger schließlich 618 v. BF rebellierten, aber nach einer 200tägigen Belagerung schließlich einlenken mussten. Nach dem Tod des Kaisers nur zwei Monate darauf, unterdrückte sein Sohn Fran-Horas die Stadt noch schlimmer.

Im Jahr 569 v. BF erhoben sich die Bürger Gareths in ihrer Verzweiflung erneut und erhielten Hilfe von Hlûthar, dem Träger Siebenstreichs, der ein Heer zur Unterstützung der Stadt anführte. Dieses traf 568 v. BF zeitgleich mit den Legionen des Alten Reiches ein. Als Fran-Horas in der folgenden Nacht zu unterliegen drohte, beschwor er Dämonen, die seine Feinde vernichteten, aber auch seine Legionen auslöschten – ein Ereignis, das als Erste Dämonenschlacht bekannt wurde. Durch die dämonischen Mächte in dieser Schlacht entstanden erstmals Unelementare in großer Zahl, von denen einige wenige auf dem verwüsteten Schlachtfeld erhalten blieben und es langsam pervertierten.

Nach dem Tod Hlûthars wurde Siebenstreich in die Sieben magischen Kelche (siehe Seite **98**) eingeschmolzen. Einer davon wurde Balphemor von Punin (siehe Seite **100**) zur Verwahrung überreicht. Dieser versteckte ihn auf dem Schlachtfeld der Ersten Dämonenschlacht am Grab von Hlûthar und nährte mit ihm einen 512 v. BF beschworenen Arkhobal, der den Bereich weiter dämonisch verseuchte und so die Ausbreitung der Dämonenbrache förderte. So blieben in diesem Bereich dauerhaft Unelementarwesen erhalten, vor allem solche des Unhumus.

In den folgenden Dunklen Zeiten ging viel magisches und auch elementarmagisches Wissen verloren. Erst gegen Ende dieser Epoche stach mit Syraphil von Bosparan, Hofzauberer von Murak-Horas, wieder ein Elementarist hervor. Er meisterte das Element Eis und versuchte 35 v. BF sogar den Elementarherren des Eises zu beherrschen, wobei er scheiterte und selbst zu Eis wurde.

Bald darauf griff Kaiser Murak-Horas das Diamantene Sultanat an. In diesem Zuge trafen im Jahr 17 v. BF tulamidische Elementaristen auf Druiden der Güldenländer, die einen Gedankenaustausch begannen und beschlossen, voneinander zu lernen und zusammenzuarbeiten. Nach einem Fingerzeig eines Elementargeistes fanden sie die Festung Drakonia im Raschtulswall und gründeten hier gemeinsam das Ewige Konzil der elementaren Gewalten (siehe Seite **110**).

Nach einem weiteren Aufstand Gareths gegen Bosparan kam es am 30. Praios 0 BF bei Brig-Lo zur Zweiten Dämonenschlacht zwischen den Heeren Hela-Horas' und Rauls von Gareth. Die Kaiserin beschwor in dieser Schlacht Dämonen, die von göttlichen Boten zurückgeschlagen wurden, sodass die Garether siegten, das Alte Reich niederwarfen und das Mittelreich gründeten. Auch während dieser Schlacht entstanden einige Unelementare, die jedoch ausnahmslos nach kurzer Zeit vergingen.

Durch die Zerstörung des Alten Reiches, vieler Magierakademien und Bibliotheken ging viel Wissen verloren. Die spätere Herrschaft der Priesterkaiser unterdrückte die Magie weiter. So kam es erst ab der Regentschaft Rohals des Weisen 466 BF wieder zu einer magischen Blüte, die auch durch Borbarad vorangetrieben wurde. Dieser fand 578 BF im Limbus das Prinzip der Magie, welches er als Elementaren Schlüssel ansah und als Fokus nutzte. In den Jahren 588 und 589 BF experimentierte er im Finsterkamm mit einem Transpropriatorium (siehe Seite **98**), dessen erster Einsatz dank dem Prinzip der Magie gelang, jedoch Elementare Meister auf den Plan rief, welche die Anlage zum Großteil zerstörten.

590 BF kam es zur Konfrontation zwischen Rohal dem Weisen und Borbarad in der Gor, bei der viele legendäre Helden den Tod fanden und nur wenige Streiter überlebten. Während der Schlacht vergrößerte sich der Riss in den Sphären über der Wüste, den Borbarad mit dem vermeintlichen Schlüssel der Magie geöffnet hatte. Danach stürzte Aventurien in die Magierkriege, in welchen erneut viel magisches Wissen verloren ging. Im Jahr 611 BF gelang es der Expedition von Khalid al'Ghunar, den Sphärenschlüssel aus der Gorischen Wüste zu bergen und nach Rashdul zu bringen.

Nur wenige große Elementaristen traten in den folgenden Jahrhunderten auf. Im Jahr 666 BF sorgte ein gescheitertes Ritual eines Zirkels in Selem für wachsenden Einfluss des Eises, der zu Temperaturabstürzen, Wetterkapriolen und Schnee in der Stadt führte, woraufhin viele Achaz erfroren oder die Stadt verließen.

Um 980 BF trat Hasrabal ben Yakuban (siehe Seite **101**) als Herr von Gorien und begnadeter Elementarist seine Herrschaft nach dem Sturz seines Vaters an und entdeckte viele verloren geglaubte Geheimnisse der Elementarmagie wieder. Als erstem Zauberkundigen seit langem gelang es ihm, alle sechs Elemente gleichermaßen zu meistern. Im Rahja 1011 BF offenbarten sich die Bewohner Drakonias in Punin wieder der Welt, nachdem sie lange im Verborgenen gelebt hatten, und bereisten wie Fayrieke ay Revennis (siehe Seite **101**) das Land, um die vorhergesagten Veränderungen zu erkunden.

Bald darauf kam es zu großen elementaren Umwälzungen, die mit Borbarads Rückkehr einhergingen. In der Folge mussten die Brillantzwerge 1015 BF ihre Heimat Lorgolosch aufgeben, als diese von Agrimoth-Dämonen angegriffen wurde. Nur dank eines Handels von Xenos von den Flammen (siehe Seite **103**) mit dem Elementarherren des Feuers gelang ihnen die Flucht. Im Jahr 1017 BF versuchte der Sphärenschänder erneut das Transpropriatorium im Kloster Arras de Mott im Finsterkamm zu nutzen, was von den Sieben Gezeichneten verhindert werden konnte. Vom 16. bis 18. Tsa 1020 BF erstürmten die Schwarzen Horden Ysilia, welches anschließend unter der Herrschaft von Galotta I. in Yol-Ghurmak umbenannt wurde. In der Folge wurden hier und in anderen besetzten Städten Dämonen in großer Zahl beschworen und Unelemente freigesetzt, wodurch immer mehr unelementare Wesen entstanden.

Anfang 1021 BF prophezeite der Lichtvogel am Raschtul Kandscharot den Beginn des Karmakorthäons und dass die kurzlebigen Völker nun die Hüter der Elementaren Schlüssel werden sollten. Die Umwälzungen kamen Ende 1021 BF zu ihrem Höhepunkt, als es Tarlisin von Borbra mit dem gewonnenen Sphärenschlüssel gelang, den Sphärenriss über der Gorischen Wüste zu schließen. Gleichzeitig tobte am 23. Und 24. Ingerimm die Dritte Dämonenschlacht an der Trollpforte, bei der dämonische Mächte in großer Zahl beschworen und ein ganzer Landstrich verseucht wurden. Von hier breiteten sich dämonische Pervertierung und unelementare Wesen im Osten weiter aus, speziell in und um Yol-Ghurmak Wesen von Unfeuer, Unerz, Unhumus und Unluft sowie in der Blutigen See Unwasser und im hohen Norden, in Glorania, Uneis.

Ruban der Rieslandfahrer startete 1022 BF mit einigen Gefährten die Schlüssel-Expedition mit dem Ziel, den Humusschlüssel zu finden. Dies gelang schließlich im Güldenland, in der Zitadelle des Humus. Seither trägt Taînobhal Totenamsel (siehe Seite **102**) den Schlüssel, brachte ihn nach Simyala und wacht dort noch heute über ihn.

Seit 1039 BF im Norden Glorana besiegt wurde, ist das Uneis rückläufig, doch um Yol-Ghurmak nimmt die Pervertierung weiter zu, beobachtet vom verhüllten Meister Balphemor von Punin, und auch von Unwassersichtungen in ganz Aventurien wird immer häufiger berichtet.

Elementarismus in verschiedenen Zaubertraditionen

Gildenmagische Forschung

Die Wiege des gildenmagischen Elementarismus steht im Land der ersten Sonne, wo es Rashtul al'Sheik und sein Sohn Bastrabun waren, die im Krieg gegen die Echsen jene Geheimnisse erbeuteten, die ihnen die Macht über die sechs Elemente verliehen (siehe Seite **88**). Wenngleich sich über die Jahrhunderte eine Vielzahl unterschiedlicher Denkschulen entwickelte, ist die Elementaristik hier an ihrem Geburtsort keine bloße Zauberdisziplin. Hier vermischen sich die Gründungsmythen der Akademien und die Märchen der Haimamudim über legendäre Dschinnenmeister mit den von den Altvorderen überlieferten Beschwörungsregeln zu dem, was die Seele der tulamidischen Magie ausmacht.

Ihr elementares Herz schlägt in der *Pentagramm-Akademie von Rashdul*. Vor über 3.000 Jahren von keinem geringerem als dem legendären Stammvater Rashtul al'Sheik als *Sternenkreis von Rashdul* gegründet, hat sich die Zauberschule unter ihrer Spektabilität ♝ *Hasrabal ben Yakuban* (siehe Seite **101**) seit über 20 Jahren wieder ausschließlich dem Elementarismus zugewandt und ihren dämonischen Zweig aufgegeben. Die 50 Schüler arbeiten sich in ihrem Studium durch Berge von Berichten und Geschichten über die Vorlieben bestimmter Elementare, diskutieren mit ihren Meistern über rechte Ansprache eines Dschinns und philosophieren, welches Element welchen Diensten zuneigt. So weitschweifend die Gespräche unter der ersten Sonne auch sind, so sehr dienen sie nur einem Ziel: die besten Elementaristen Aventuriens auszubilden, die nicht nur ihr Element meistern, sondern auch das fast religiöse elementare Harmonieverständnis ihrer Spektabilität verinnerlichen.

Während an der *Drachenei-Akademie zu Khunchom* Elementare vor allem zu praktischen Zwecken beschworen werden, hat sich die 1013 BF gegründete *Zauberschule des Kalifen in Mherwed* dem rastullahgefälligen Elementarismus verschrieben. Die von strenggläubigen Novadis angefeindete Spektabilität ♞ *Mherech ben Tuleyman ben Haschabnah* (siehe Seite **107**) ist Luftelementarist. Die Akademie mit 27 männlichen Scholaren ist bekannt für ihre besonderen Kenntnisse bei der Herstellung von elementaren Waffen, die mithilfe von Dschinnen geschmiedet werden.

Grundverschieden ist der Ansatz der *Akademie der Hohen Magie zu Punin*, wo die streng wissenschaftliche Methodik den natürlich-praktischen Elementarismus der Tulamiden ersetzt. Die *Invocatoren* rufen, prüfen und vergleichen die Fähigkeiten von Elementaren jeder Art, um Gemeinsamkeiten zu erkennen und die verschiedenen Exemplare zu kategorisieren. Ziel ist weniger eine perfektionierte Beschwörung als ein Rückschluss auf die elementare Natur von Welt und Kosmos. Die Magister und zahlreichen Gastdozenten hoffen so nicht nur verschollene hexalogische Formeln rekonstruieren zu können, sondern auch eine große Elementartheorie zu entwerfen, die letztgültig klärt, wie viele Elemente tatsächlich existieren. Wenngleich Punin bis jetzt – wie die Mehrzahl der gildenmagischen Akademien – seinen 49 Schülern die klassische Hexalogie lehrt, diskutiert man den in der *Halle des Quecksilbers zu Festum* entwickelten Reduktionismus auf vier Elemente (Feuer, Wasser, Luft, Erde) ebenso leidenschaftlich wie eine Kraft und Zeit einbeziehende Oktalogie, die durch jüngste sphärologische Forschungen in Fasar von sich reden macht.

Solch theoretische Dispute werden über den Feuerschalen der *Halle des Windes* im thorwalschen Olport eher selten geführt. Die Elemente sind weder Abstraktum noch Essenz, sondern konkrete phänomenologische Erfahrung: der Wind über den Klippen, Gischt gegen das Langboot und Schnee auf den Feldern. Dies ist ein Umstand, der nicht wie vielleicht zu vermuten mit fehlender Fachkenntnis gleichzusetzen ist, denn die traditionsbewusste Akademie bildet nicht nur gefürchtete Kapermagier aus, sondern verfügt über zahlreiche seltene gildenmagische, firnelfische und druidische Formeln der Wind-, Luft und Eismagie. Ihre Nutzbarmachung für die Wetterbeeinflussung und die Schifffahrt, gerade in Verbindung mit dem hier wiederentdeckten Wissen um die Runenmagie der Hjaldinger, stellt einen wesentlichen Forschungszweig der mit 20 Schülern kleinen Runajasko dar.

Dagegen hat sich über die Jahrhunderte in der vollkommenen Abgeschiedenheit des *Konzils der Elemente zu Drakonia* (siehe Seite **110**) ein quasi-religiöses Verständnis der Elemente entwickelt. Die Lehrer und je 36 gildenmagische und druidische Schüler gehen auch jenseits der täglichen meditativen Versenkung eine spirituelle Verbindung mit den Elementen ein. Diese Hingabe geht so weit, dass von Mystikern berichtet wird, die sich mit ihrem Element vereinigt haben und von Luftmagiern, die sich schließlich buchstäblich in Luft aufgelöst haben. Die Forschung des Konzils dringt selten nach außen, sondern konzentriert sich darauf, die Geheimnisse im mystischen Umfeld der uralten Anlage zu ergründen.

Die *Heptagonakademie* in Yol-Ghurmak ist die einzige Lehreinrichtung, die sich mit der Beherrschung von Unelementen befasst. Das praktische wie theoretische Wissen um das Zusammenwirken von elementarer und dämonischer Macht ist aventurienweit einzigartig. Der junge Zweig der Akademie mit 30 Schülern macht trotz eines von Missgunst, Konkurrenz und Seelenpakten geprägten Umfelds derart rasche Fortschritte, dass auch Akademien jenseits der Schattenlande es zunehmend als notwendig erachten, sich mit diesem Forschungsfeld zu befassen – und sei es nur, um entsprechende antimagische Formeln zu entwickeln.

Zu erwähnen ist schließlich noch das renommierte *Institut der Arkanen Analysen* in Kuslik. Hier hat das Urelement Sumuryl (siehe Seite **97**) die Elementarismus-Arbeitsgruppe aus ihrem Nischendasein gerissen und die gesamte aventurische Gildenmagie in ihren Bann gezogen. Ein Forschungsdurchbruch zum Sumuryl würde wahrscheinlich nicht nur ermöglichen, die exakte Anzahl der Elemente zu bestimmen oder eine Große Elementartheorie zu formulieren. Vielmehr könnte eine Entschlüsselung des Urelements die Schöpfungsgeschichte in ein neues Licht tauchen oder gar die Weltenformel, das Mysterium von Kha, erkennbar machen – so jedenfalls die Hoffnung der Magier –, ganz zu schweigen von den praktischen Möglichkeiten der Elementarmanipulation oder der Machtfülle, die ein aus Sumuryl bestehender Elementarherr aller Elemente besitzen dürfte.

Druidenzirkel

Eine der ältesten Zaubertraditionen Aventuriens ist das Druidentum. Gleichwohl hat es nichts von seinen Mysterien verloren, denn die überwiegend männlichen Druiden teilen ihr Wissen allein mit ihren eigenen Schülern. Nur selten trifft man sich innerhalb der Zirkel zu einem Austausch. Druiden verwenden dabei keine Aufzeichnungen, zu groß erscheint ihnen die Gefahr, ihr Wissen gelange in falsche Hände. Eine große Ausnahme bilden die Druidinnen und Druiden, die gemeinsam mit Gildenmagiern und Drachen am Konzil der Elemente zu Drakonia (siehe Seite **102**) forschen. Die Ereignisse um die Rückkehr des Dämonenmeisters, die Verheerung ganzer Landstriche durch erzdämonisches Wirken und die Herrschaft der Heptarchen haben gleichwohl die tobrischen Druiden dazu gezwungen, sich zum Schutze Sumus zu organisieren.

Die Bezeichnung Druide leitet sich aus dem Isdira ab und bedeutet respektvoll *Weiser des Waldes*. Es wird vermutet, dass die Tradition der zwergischen Geoden (siehe Seite **93**) die Grundlage für das heutige Druidentum ist. Ebenso wie die Geoden und die Hexen sehen die Druiden den Ursprung ihrer eigenen Zauberkraft in Sumu. Die Ansichten der drei Traditionen, in welchem Zustand sich die Erdriesin befindet, klaffen allerdings auseinander. Für die Druiden liegt Sumu im Todeskampf. Die religiöse Verehrung der Erdmutter und der Elementarismus sind ihnen bis heute mit ihren Wurzeln gemein.

Über die Jahrtausende hat sich aber eine eigene, erbarmungslosere Weltanschauung entwickelt, welche die Druiden für die meisten Außenstehenden kaltherzig und düster erscheinen lässt. Für sie ist innerhalb von Sumus allumfassender Schöpfung das einzelne Leben, sogar ihr eigenes, bedeutungslos. Zudem unterscheiden sie nicht zwischen Lebenskraft und Astralkraft, da für sie beides Sumus Leib entstammt – eine Ansicht, die kaum ein Gelehrter Aventuriens bestätigen würde. Diese Grundsätze führen dazu, dass Druiden bedenkenlos verschiedene Formen der Blutmagie praktizieren. Sie zögern nicht, gar ihr eigenes Leben zu opfern, sollte es erforderlich sein, um ein Heiligtum vor dem Zugriff von Paktierern und Dämonen, den Schändern der Schöpfung, zu schützen.

Bei ihren Herrschaftsritualen spielen Haare, Nägel oder Blut des Opfers als Fokus eine entscheidende Rolle. Gemäß dem Grundsatz der alchimistischen Äquivalenz entspricht die Verwendung dieser Substanzen dem Essenztyp des Geistes. Ob dieser Erklärungsversuch von Gelehrten anderer Traditionen der Wahrheit nahekommt oder einzig die Magie des Blutes hier die nötige Kraft verleiht, sei dahingestellt. Bekannt ist, dass die Druiden dem Geist die Rolle eines siebten Elements zusprechen. Die Anwendung von Zaubern und Ritualen zur Beherrschung entsprechen damit der Manipulation des siebten Elements. Diese Annahme von der Besonderheit des Geistes sorgt weiterhin dafür, dass sich Druiden natürlicherweise Totengeistern, Irrlichtern oder verlorenen Seelen widmen. Dies ist für sie ebenso selbstverständlich wie die Auseinandersetzung mit Elementargeistern. Es gilt das Element, ergo den Geist, zu lenken, zu formen und zu unterwerfen, wie es mit den anderen sechs üblich ist, wobei sie keines der sieben Elemente bevorzugen oder ablehnen. Daher erstaunt es nicht, dass sie gleichermaßen meisterhaft den Geist bezwingen, wie sie Elementargeister und Dschinne beschwören und ihnen Dienste abverlangen, sollten sie es für notwendig erachten. Die Notwendigkeit ergibt sich immer aus der eigenen Einschätzung.

Dieses scheinbare Fehlen eines moralischen Kompasses ist ein weiterer Grund, warum sie mitunter voreilig als böse kategorisiert werden. Doch mitnichten ist jeder Druide ein mitleidloser, kaltblütiger Bösewicht. Sie selbst sehen sich als Diener der Erdmutter und leben in der Regel zurückgezogen, auch wenn es manch einen in zivilisiertere Gegenden verschlägt. Jeder einzelne Druide entscheidet selbst, wie er Sumu dient, ob als Hüter ihrer heiligen Stätten, als heilkundiger Eremit, als Priester in

ihrem Namen oder als Mehrer ihrer Macht. Oft wird Satinav, als Gott der Zeit und weiteres Urprinzip, gleichermaßen verehrt. Zusammen mit Sumu bildet Satinav den Kreislauf des Lebens und Sterbens in seiner gnadenlosen und zugleich schöpferischen Gesamtheit, in welcher der Einzelne bedeutungslos erscheint.

Zwergische Geoden

Eine Minderheit unter den Elementaristen stellen die zwergischen Geoden dar. Kaum jemandem ist bekannt, dass auch das Volk der Angroschim Zauberkundige hervorbringt. So mag sich manch ein weitgereister Held über einen Zwerg wundern, der untypisch in einfachem Leinen und Bausch gewandet und ohne Rüstung und Axt daherkommt. Viele Geoden kleiden sich zudem in den Farben des Waldes und tönen mitunter Haut und Haar mit Pflanzenextrakten, sodass sie umso fremdartiger erscheinen.

Es gibt viele Spekulationen darüber, warum es so wenige Geoden gibt. Manch ein menschlicher Gelehrter behauptet, es würde mehr magiebegabte Zwerge und Zwerginnen geben, wenn sie die angeborene Gabe nicht durch das dauernde Tragen von Metall, wie dem üblichen Kettenhemd, ersticken würden. Für die Zwerge selbst ist die magische Gabe nicht angeboren. Stattdessen ist der Verlust des Zwillingsbruders vor der gemeinsamen Feuertaufe das auslösende Ereignis. Im Normalfall wird das Seelenband zwischen den Brüdern bei der Mannwerdung durch einen Geoden gelockert. Verliert ein Zwilling seinen Bruder vor diesem wichtigen Ritual, bedarf der Zwillingswitwer, der *Rogartumlar*, der Obhut und Anleitung eines Geoden, um am Schmerz nicht zu zerbrechen. Ein Geode sieht sich selbst aus diesem Grund als Seelenhirte.

Die Übersetzung des Wortes „Geode“ aus dem Rogolan bedeutet *Kundiger der Erde*. Egal, wie man ihn nennt, er wacht im Sinne der Erdriesin Sumu über ihre gesamte Schöpfung. In den Augen eines Geoden ist dieser Dienst heilig und bekommt dadurch religiösen Charakter. So sind auch ihre Rituale und Zauber durch diese Religiosität geprägt und ähneln Gebeten. Die Beschwörung der Elemente ist ebenso eher eine Anrufung der Sumus Leib beherrschenden Kräfte. Durch die starke Verbundenheit mit der Erdmutter sehen sie ihre eigene Zauberkraft nicht als Gabe Madas oder Astralkraft an, sondern nennen sie Erdkraft. In diesem Glauben liegt der Hauptunterschied zwischen den Zwergen und den *Herausgerufenen*, den Geoden. Allgemein gilt Angrosch allen als Lebensspender, aus dessen heiligem Feuer die Lebensfunken seiner aus Erz geschmiedeten Kinder stammen. Doch während die Zwergenvölker ihn als höchsten Gott verehren, betrachten die Geoden ihn als zweitgeborenen Sohn Sumus und messen ihm unterschiedliche Bedeutung bei. Manche Geoden nehmen an, es sei ihre von Angrosch übertragene Aufgabe, die Erdkraft vor der Drachenkraft zu schützen. Andere glauben, der Verlust ihres Zwillings sei gar sein Wille. Einige werfen ihm vor, die Zwerge von ihrer eigentlichen Bestimmung, einem Leben an der Oberfläche, abzuhalten. Denn es ist überliefert, dass vor mehr als 4.000 Jahren einige tausend Zwerge einen gemeinsamen Traum teilten. Die meisten der sonst traumlosen Angroschim fürchteten dahinter eine List des Gottdrachen Pyrdacor. Doch einige schlossen sich dem ersten Geoden, Brandan Sohn des Brodosch, an und verließen die unterirdischen Festungen und Hallen und legten ihre Rüstungen, Äxte und angestammte Lebensweise ab (siehe Seite **87**). Für die Geoden ist ihr naturverbundenes Leben eine Rückwendung zu ihren einstigen Wurzeln, zu der Zeit, bevor Angrosch die Zwerge anwies, die Schätze der Erde vor den Drachen zu hüten, und damit eine Hinwendung zur Natur und zu Sumus erstgeborener Tochter Satyra, die von ihnen als höchste Göttin, neben der Erdriesin selbst, verehrt wird.

Die Elemente nehmen im Dienst der Geoden einen wichtigen Stellenwert ein. Dabei entspricht jedes Element einem der Urprinzipien von Sumus Schöpfung, und ihr immerwährender Kampf bestimmt den Lauf der Welt. Jeder Kundige der Erde wählt ein Element, welchem er sich besonders nahe fühlt. Da Geoden, ähnlich wie Hexen, Vertraute wählen, entsprechen auch diese Tiere dem gewählten Aspekt. Das Element Eis gilt hierbei als Inbegriff von Stillstand, Tod und Finsternis. Die meisten Geoden, vor allem die Diener Sumus, betrachten es als Gegenteil der Schöpfung, gar als Feind, dessen Anhänger es zu bekämpfen gilt. Sogar unter den Herren der Erde, die sich selbst über die geistlose Schöpfung erheben, wählen nur die bösartigsten das Eis.

Die Spaltung der Geoden in diese zwei Denkschulen fand bereits in grauer Vorzeit statt. Es gibt Spekulationen, dass die Weitergabe ihres Wissens an urtulamidische Zauberkundige, lange bevor die ersten Ansätze der Gildenmagie überhaupt zu erahnen waren, die Spaltung in die Diener Sumus und die Herren der Erde vorangetrieben hat. Die Parallelen zum heutigen Druidentum lassen vermuten, dass dies seinen Ursprung ebenso in jener Zeit fand.

Elfische Magie

Über die Ursprünge der elfischen Elementarmagie ist wenig bekannt. Sie dürften aber bei den Lichtelfen liegen, den legendären Ahnen aller aventurischen Elfen. Aus dem Licht getreten oder bei der Zerstörung der Zitadelle der Magie entstanden, vermochten sie, so weiß es das *Faedhari* zu berichten, durch ihre mächtigen Zauberlieder die Welt nahezu beliebig zu formen. Als das Erbe der

Lichtwelt mit jedem Tag verblasste, den die Lichtelfen in der Wirklichkeit weilten, nahm ihre Fähigkeit zur Freizauberei ab – bis niemand mehr die hochkomplexen magischen Liederzyklen singen konnte, um den Elementen zu gebieten.
Auch ohne diese Mysterien gelang es den ihnen nachfolgenden Hochelfen mittels kurzer Lieder, machtvollste elementare Effekte zu erzielen, die zum Fundament der elfischen Hochkultur wurden. Als aus *mandra*, dem Zaubern-mit-der-Welt, über die Jahrtausende *taubra* entstand, eine Magie-die-in-die-Harmonie-eingreift, da entfremdeten sich die Hochelfen von der Harmonie der Welt. Gleichsam wurden sie zugänglich für die Verlockungen des Gottdrachen Pyrdacor. Der Alte Drache, dem im 4. Zeitalter die Elementaren Schlüssel anvertraut worden waren, verriet ihnen einige seiner Geheimnisse und verhalf so der hochelfischen – wenn nicht der aventurischen – Elementarmagie zu ihrer bisher größten Blüte. Durch die Verbindung drachischer Magie und der ihnen verliehenen Macht über die Elemente, erschufen die Hochelfen sechs Städte, die von unendlicher elementarer Kunstfertigkeit erfüllt waren (siehe Seite **88**).

Die elementaren Städte der Hochelfen

- Das von prächtigen Gärten und magisch geformten Häusern geprägte *Simyala* ist die Stadt des Humus. Es wurde 3.000 vor BF vom Basiliskenkönig zerstört und erst 1023 BF wiederentdeckt.
- Das marmorblaue *Isiriel* versank in den Fluten des Yslisees, doch weder Galotta noch Leonardo konnten hier Überreste der Stadt des Wassers finden.
- Entrückt, um seiner Zerstörung zu entgehen, wurde *Mandalya*. Die Stadt des Feuers befand sich inmitten eines Vulkans auf Insel Celeàn im Neunaugensee.
- Auf einem Felsplateau nördlich des Gartens des Pyrdacor erbaut wurde *Tie'Shianna*. Die erzene Stadt fiel unter dem Ansturm der namenlosen Horden und ist heute vom Sand der Khôm bedeckt.
- *Vayafendur*, besser bekannt als Ometheons Himmelsturm, steht bis heute in der Klirrfrostwüste, wenngleich er vor fast 5.500 Jahren den namenlosen Intrigen Pardonas zum Opfer fiel.
- Über *Vayavinda* schließlich, die Stadt der Luft, ist so wenig bekannt, dass viele Gelehrte ihre Existenz anzweifeln und nur Legenden von einer Wolkenburg im Güldenland oder über dem Ehernen Schwert berichten.

Seit dem Untergang der Hochelfen streben die Elfen der Auen, Grimmfrostwüste, Wälder, Steppen und Wüste keine Herrschaft über die Elemente mehr an, sondern suchen wieder nach der Harmonie mit der Welt. Diese ist nicht in einer großen Elementartheorie zu erkennen, sondern im Werden und Vergehen, die beiden Aspekte, die für die Elfen die Schöpfung ordnen und bestimmen. Daraus entwickelte sich nicht nur jene elfische Weltsicht, die Puniner Gildenmagier regelmäßig verzweifeln lässt, es ist auch der Grund, warum elfische Elementarzauberei gegenüber jeder anderen Magietradition spielerisch wirkt. Ohne an die Leistungen ihrer Ahnen anknüpfen zu können, nutzen heute etwa die Firnelfen ihre astrale Verbundenheit zur sie umgebenden Melodie, um im lebensfeindlichen ewigen Eis überleben zu können. Viele der elementaren Hexalogien (siehe Seite **96**) gehen auf diesen natürlichen Einklang der Elfen mit ihrer Umwelt zurück – seien dies die elementaren Kampfzauber, die Verformungslieder oder die Bewegungsformeln, die es den Elfen ermöglichen, über kleinste Zweige zu balancieren und sich vom Wind in die Höhe tragen zu lassen. Gänzlich verloren scheinen dagegen alle Formeln, um Elementare zu befehligen, sodass kaum ein Elf heute einen Dschinn zu beschwören weiß.
Zwar ist Magie für jeden Elfen natürlicher Bestandteil seiner Existenz, doch unter ihnen gibt es auch solche, die sich ganz dem Zusammenspiel mit den Elementen hingeben. Diese Former zählen zu den größten Erschaffern Aventuriens, deren Leistungen, die menschlicher und zwergischer Handwerker weit übertreffen. Was diese Elfen als Nachspüren der Form im bearbeiteten Werkstoff bezeichnen, ist eine tiefgreifende, teils unterbewusste elementare Manipulation des zu bearbeitenden Werkstoffs, die nicht nur begehrte magische Bögen, sondern auch ehrfurchtgebietende Baum- und Eispaläste entstehen lässt.

Animistische Traditionen

Wenn wir uns an die Ränder der Zivilisation begeben, so finden wir hoch in den Bergen oder tief in den Wäldern, in kargen oder von Leben überbordenden Gegenden, was man gemeinhin als Naturvölker bezeichnen würde. Die Rede ist von den Nivesen, Fjarningern und Gjalskern sowie den Trollzackern, Ferkinas, Waldmenschen und Utulus. All diese Stammeskulturen verbindet, so unterschiedlich die jeweilige Kultur und deren Ausprägung sein mag, der Glaube an eine Geisterwelt, die in ein eigenes göttliches Pantheon integriert ist. Geprägt durch die harten Lebensumstände haben sich Sitten und Gebräuche verankert, die nicht selten Macht und Stärke verehren und diese Tugenden in blutigen Ritualen bekunden. Da verwundert es nicht, dass gleichermaßen das Wirken ihrer Zauberkundigen darauf abzielt, sich selbst zu stärken oder sich besondere Fähigkeiten zu verleihen. Gemeinhin

stellen sie diese Kräfte in den Dienst ihres Stammes, insbesondere bei Gefahr oder in Notsituationen.

Die Rede ist von den Animisten. Gelehrte gaben ihnen den Namen in der Ableitung des bosparanischen Wortes *Animus* für Geist. Lange Zeit und noch längst nicht aus allen Köpfen verschwunden, gab es keine Unterscheidung zwischen den Animisten und den Schamanen der Stämme. Zugegebenermaßen sind sie für einen Außenstehenden an Kleidung und Auftreten kaum voneinander zu unterscheiden. Dazu vermischen sich zuweilen Aufgaben und Stellung innerhalb der Sippe. Meist unterscheiden selbst die Animisten und Schamanen nicht zwischen ihren Kräften. Für sie sind die Rituale gleichermaßen Magie wie Gebet und Beschwörung wie Anrufung der sie umgebenen Mächte, den Geistern.

Eines ist jedoch sicher: Die Tradition der Animisten ist eine uralte, wenn nicht die älteste Form der menschlichen Magie. Die gildenmagische Theorie, ein derlei barbarischer Zauberwirker wäre nicht mehr als ein Dilettant, ist inzwischen zumindest in einigen Kreisen überholt. Wer sich eingehender mit dieser Tradition beschäftigt, lernt schnell, dass ihre Angehörigen in der Regel keineswegs ohne Führung ihre Kräfte erforschen. Dem begabten Kind stehen ein erfahrener Animist und gegebenenfalls der Schamane des Stammes zur Seite, um den Zugang zu den Geistern zu erkunden. Es lernt, wie es die Geister zu sich ruft und in sich hineinfließen lässt, um ihre Fähigkeiten zu nutzen. Diese Anrufung, unabhängig von der Art der Ausführung, ist eine kurze, magische Handlung, die immer einen Totengeist, einen Dämon oder einen Elementar beschwört. Es gilt zu bedenken, dass meist keine exakte Unterscheidung zwischen diesen Wesenheiten vorgenommen wird. Betrachtet man aus einer zwölfgöttlich geprägten Sichtweise diese Glaubens- und Geisterwelten, so mag man zuweilen ebenso eine klare Einteilung in Gut und Böse missen.

Der gerufene Geist verleiht dem Animisten für einen definierten Zeitraum besondere Kräfte und stärkt seine Fähigkeiten, hauptsächlich auf körperlicher Ebene. Animisten sind zudem nicht nur Zauberwirker, sondern gleichermaßen Kämpfer. Sie tragen daher eine traditionelle magische Waffe, die sie mit speziellen Zaubern belegen. Während die Nivesen einen Wolfsspeer führen, tragen die Fjarninger Bronzeschwerter und die Trollzacker das *Dagla*-Schwert. Die Ferkinas binden den *Chablak*-Dolch, Waldmenschen und Utulus die *Nipakau*-Axt und die Gjalsker eine Metallklaue, die *Bakka*. Die Waffenzauber haben zum Ziel, ihre Fähigkeiten im Kampf verbessern.

Je nach Kultur und persönlicher Begabung fühlt sich der Animist mit einer bestimmten Art von Geist stärker verbunden als mit anderen. In der Regel ist es ein spezieller Tiergeist oder ein Ahnengeist. Eine Ausnahme sind die Zauberwirker der Trollzacker, die Kurga, die in erster Linie den Elementen Erz, Luft und Wasser verbunden sind. Diese drei Elemente werden in der Glaubenswelt der Kurga den freundlichen *Mundran'Nur* zugeordnet, während die unfreundlichen Geister den Elementen Humus, Eis und Feuer entstammen. Eine ähnliche Einteilung findet bei den Gegengeistern, den *Iffri'Nur* statt. Die Lockenden gehen hervor aus Erz, Luft und Wasser und die Verderbenden aus Humus, Eis und Feuer. Blut wird als höchste Form des Elements Wasser angesehen und alles Blutlose, wie beispielsweise Untote, wird gnadenlos bekämpft. Die Ahnengeister der Kurga werden Blutgeister, *Zul'razi,* genannt und dem Wasser zugeordnet. Die Trollzacker-Elementmeister, die *Mundran'Nuriq*, sind im Gegensatz zu ihren Schamanen, den *Schochzuli*, Bestandteil der Sippen. Denn innerhalb einer Gemeinschaft, wo jeder zu jeder Zeit seine Stärke und Leidensfähigkeit beweisen muss, und das eigene Blut nur eine Leihgabe der Göttin Raschia ist, sind die durch die Geister gestärkten Animisten angesehene Persönlichkeiten.

Die Fjarninger-Zauberschmiede, die *Hadan-Harigastur*, fühlen sich überwiegend zu einem Ahnen oder einem Element hingezogen. Anders als bei den Trollzackern herrschen hier Eis, Erz und Feuer vor, was in ihrem Schöpfungsmythos begründet ist. Die Göttin Angara, Herrin des Herdfeuers und der Schmiedekunst, fühlte sich einst zu Frunu, dem mitleidlosen und grimmigen Herrn von Schnee, Eis und Jagd hingezogen und so bilden sie das schöpferische Götterpaar. Das Feuer repräsentiert die Leidenschaft Angaras, die das Eis, Frunus Härte und Unnachgiebigkeit, zum Schmelzen bringt und so für einen fruchtbaren Sommer sorgt. Es gibt viele verschiedene Geister, die zum Beispiel im Sommer das Gras wachsen lassen, sich im Wind oder im Gebüsch verbergen oder heiße Quellen speisen. Doch nur die *Harigastar*, die Waffengeister, werden hochgeschätzt. So nehmen die Zauberschmiede innerhalb der Gemeinschaft, ebenso wie die *Skuldar*, die Schamanen der Frundengar, eine wichtige Rolle ein. Während die *Skuldar* die Toten in Eiskammern betten, um sie für den letzten Kampf zu konservieren, bannen die *Hadan-Harigastur* Waffengeister in ihre Bronzeschwerter. Es ist an jedem Einzelnen, seinen Nutzen für die Sippe zu beweisen, denn die Götter sind weder gut noch böse. Sie stellen ihrem auserwählten Volk lediglich Aufgaben, die es ohne Gejammer zu meistern gilt, will man bereit sein für den letzten Kampf an der Seite von Eis und Feuer.

Elementare Konzepte

Hexalogien elementarer Zauber

Als Hexalogien bezeichnet man Zauber, welche mit ähnlicher Thesis und Wirkung für alle sechs Elemente vorliegen und sich nur in Details nach Element unterscheiden. So unterscheidet sich die Wirkung je nach Element, der grundlegende Ansatz ist jedoch gleich.

Einige Hexalogien sind vollständig bekannt wie die *Elementaren Leiber* (DRACHENLEIB, EICHENLEIB etc.), die *Elementare Verzauberung von Geschossen* (PFEIL DES ELEMENTS), die *Elementare Bewegung* (WIPFELLAUF, WELLENLAUF etc.), die *Elementaren Wände* (WAND AUS ELEMENT), die *Elementaren Geschosse* (IGNIFAXIUS, AQUAFAXIUS etc.) oder die *Elementaren Explosionen* (IGNISPHAERO, ARCHOSPHAERO etc.).

Sie sind sechs eigene Zauber, die separat erlernt werden müssen. Nur wenige Zauberkundige beherrschen solche Zauber für mehrere Elemente. Einige Gildenmagier glauben, dass es jeweils eine Grundthesis gibt, mit der alle Elemente entsprechend verändert werden können. Dafür werden der MANIFESTO und der ZORN DER ELEMENTE herangezogen, bei denen eine einzige Formel alle elementaren Wirkungen erzeugen kann. Nicht wenige Forschungen beschäftigen sich damit, die bekannten Hexalogien auf einen gemeinsamen Thesiskern zurückzuführen. Einige Magier erhoffen sich durch das Zurückführen auf eine Thesis die Möglichkeit, auch andere Elemente (siehe Seite **16**) zu manipulieren, wie z. B. die Magie.

Ein weiteres, auch bei anderen Zauberkundigen verbreitetes, Forschungsgebiet ist die Vervollständigung von Hexalogien, von denen nicht alle elementaren Ausprägungen bekannt sind. Dazu zählen Rituale wie Adamantium, Caldofrigo und Weiches Erstarre sowie elementare Zauber aus magischen Traditionen abseits der Gildenmagie wie der hexische Unentflammbarkeit, der elfische Haselbusch oder der geodische Fesselfeld, aber auch gängigere Zauber wie der Dunkelheit, von dem manche vermuten, es handele sich um einen Zauber in eiselementarer Ausprägung. Für manche dieser Zauber sind Varianten für andere Elemente bekannt, jedoch bilden sie bislang keine vollständigen Hexalogien.

Neben diesen unvollständigen Hexalogien scheint es auch vollständig verschollene zu geben, über die meist nur gemutmaßt wird. Gesichert ist die Existenz der *Elementaren Krägen* und der *Elementaren Flächenwirkungen*, welche oft in Dokumenten aus den Dunklen Zeiten beschrieben werden und vor allem bei Legionsmagiern verbreitet waren. Heute sind nur noch die Namen wie für Feuer der IGNIQUERIS und der IGNIPLANO bekannt, die Thesen sind seit dem Untergang des Alten Reiches vergessen.

Ein Gerücht ist die Hexalogie der *Elementaren Hellsicht*, die aufgrund der Fähigkeiten von Elementarwesen vermutet wird, von der jedoch kein Zauber bekannt ist. Einige meinen, der ODEM ARCANUM könnte die Variante für das Element Magie sein.

Das Elementare Hexagramm

»Schon einmal ist Rohal der Weise durch das Elementare Hexagramm in diese Welt getreten und er wird es wieder tun. Von Luft zum Erz in der Reihenfolge der Verkörperung durchläuft er es und am Startpunkt wird er auftauchen. Er hat es damals schon gewusst, als er den Unsichtbaren Turm als Refugium wählte.«
—Rohezal auf dem Außerordentlichen Allaventurischen Konvent, 1020 BF

Das Elementare Hexagramm ist ein magisches *Komplexum* (bosp.: vielschichtiges Gebilde) von Kraftlinien, die im zentralen Aventurien zwischen sechs Punkten fluktuieren. Die Eckpunkte werden mit den sechs Elementen assoziiert. Zwischen ihnen bilden sich unregelmäßig Kraftlinien unterschiedlicher Stärke, die elementaraffin sind. Auch wenn die Eckpunkte und ihre Zuordnung seit langem bekannt sind, ist die Wirkung des Hexagramms als Ganzes kaum erforscht.

Bekannt ist, dass die sechs Eckpunkte und ihre Elementarzuordnungen nicht im klassischen Elementarsiegel angeordnet sind, in dem sich konträre Paare gegenüberstehen. Stattdessen sind sie in einer sympathetischen Ringreihe angeordnet, die im Kreisschluss Sinn ergibt:

- Luft: Unsichtbarer Turm, Südwesten, Ambossgebirge
- Feuer: Tarf el'Hazaqur Mor, Südosten, Raschtulswall
- Humus: Al'Zul, Osten, nahe Altzoll
- Wasser: Blauer Turm, Nordosten, nahe Auen
- Eis: Arras de Mott, Nordwesten, Finsterkamm
- Erz: Schwarzer Turm, Westen, Kosch

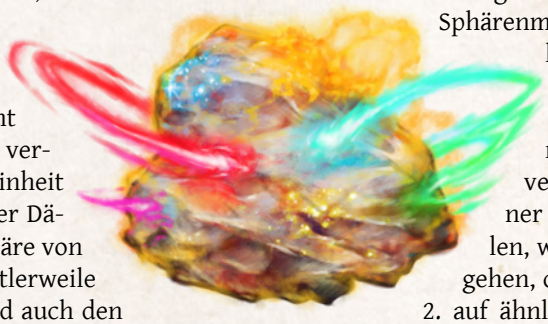
Vom Eckpunkt der Luft aus gegen den Uhrzeigersinn durchlaufen steht dieser Kreisschluss für die Verkörperung: Aus dem Geist der Luft wird das Feuer der Gedanken zum Leben des Humus, welches über die Wandlung des Wassers zum festen Eis und zum dauerhaften Erz wird. In dieser Richtung hat einst 1020 BF der Geist Rohals das Hexagramm durchlaufen, um schließlich am Unsichtbaren Turm wieder physisch in die Welt zu treten. In umgekehrter Reihenfolge vom Erz im Uhrzeigersinn durchlaufen steht dieser Kreisschluss für die Vergeistigung, wenn das dauerhafte Erz zum bewahrenden Eis wird, welches durch die Wandlung des Wassers zum veränderlichen Humus wird, der durch das Feuer der Gedanken zu einer Idee im Geist der Luft wird.

Von besonderem Interesse ist das Zentrum des Hexagramms, der Ort Wagenhalt. Hier war vor den Magierkriegen der *Zirkel des Hexagramms* beheimatet, eine Magierakademie, die auf elementares Wirken spezialisiert war. Hier soll 465 BF *Rohal der Weise* einer Blutulme entstiegen sein. Seit 1039 BF ist hier mit einer Niederlassung des *Stoerrebrandt-Kollegs* wieder eine noch junge Magierakademie untergebracht und der Ort gilt vielen Anhängern *Rohals* als Pilgerort.

Legenden berichten, dass das Hexagramm einst ein mächtiges Elementares Schutzzeichen war, welches als Quell von harmonischer Elementarmagie die Balance der Elemente stützte. Seit jedoch einige Eckpunkte angeschlagen oder von dämonischen Mächten belagert sind und der Fluss von Kraftlinien manipuliert wurde, lässt diese Wirkung nach und ist heute kaum noch zu sehen.
Manche Magier vermuten, dass die unregelmäßige Form des Elementaren Hexagramms auf Madas Frevel (siehe Seite **85**) zurückgeht und es vorher ein Heptagramm war, welches auch einen Eckpunkt der Kraft enthielt. Darauf deutet auch das von Rohezal einst bestimmte Maß der Seitenlängen des Hexagramms hin, welches zwei mal sieben mal zwei mal sieben Meilen misst und damit deutlich die Heptalogie hervorstellt, welche sicher nicht auf die siebte Sphäre zurückzuführen ist.

Die 2. Sphäre

»... und die Zweite Sphäre ward geheißen Dere und Feste und sie ist Ursprung der Elemente und durch die Elemente verbunden mit der nachfolgenden Sphäre, die da heißt Leben und Fruchtbarkeit ...«
— aus ›Die Offenbarung des Nayrakis‹, ca. 598 BF



In der 2. Sphäre formen sich die sechs Elemente aus dem Sumuryl genannten Urelement (siehe unten). Beinahe nichts verunreinigt die elementare Reinheit dieser Sphäre, wäre da nicht der Dämonenbaum. Einst in der 2. Sphäre von Dämonen gepflanzt, soll er mittlerweile bis an die 4. Sphäre reichen und auch den dazwischenliegenden Limbus durchdringen. Manche gehen davon aus, dass er dort wurzelt, wo einst die Zitadelle der Kraft stand, andere lehnen die Existenz der Kraft als (ehemaliges) siebtes Element grundsätzlich ab. Konsens ist hingegen, dass die sechs Zitadellen der Elemente, die von der 1. bis zur 3. Sphäre reichen, hier stehen. In ihnen residieren die Elementarherren, Wesen von götterähnlicher Art, die über die gesamte Macht ihres Elements gebieten. Zudem gilt die 2. Sphäre als Ursprung von *Sumus Griff*, wie viele Aventurier die Schwerkraft bezeichnen.
Zwar ist die 2. Sphäre theoretisch durch Sphärenmanipulationen erreichbar, doch wie man dies bewerkstelligen kann, scheint nur Nahema (siehe unten) zu wissen. Ebenso rätselhaft ist, wie es ihr gelingen konnte, die elementaren Urgewalten, die hier toben und jedem Sterblichen ein schnelles Ende bereiten sollten, zu überleben.
Einige Gelehrte vermuten in der 2. Sphäre auch den Herkunftsort des Sikaryan, also der Sphärenkraft, die als Essenz Sumus bezeichnet und als *alles, was wirklich ist* umschrieben wird. Lebens- und Astralkraft sind Ausprägungen des Sikaryan. In diesen Denkschulen hat das Nayrakis, die andere Sphärenkraft und Essenz Los', ihren Ursprung in der 1. Sphäre. Diese göttliche Energie wird als *alles, was möglich ist* umschrieben.

Sumuryl
Sumuryl, das Urelement, aus dem alle anderen Elemente entstehen, kam bis 1041 BF ausschließlich in der 2. Sphäre vor. Dann gelang es ☥ *Nahema ai Tamerlein* (siehe **Aventurischer Almanach** Seite **208**) durch eine Sphärenmanipulation, das sagenumwobene Urelement aus der 2. Sphäre in die 3. zu bringen. Auf dem Allaventurischen Konvent der Magie in Khunchom präsentierte sie das Sumuryl der verblüfften Magierschaft und überließ gar der Drachenei-Akademie eine größere Menge der Substanz. Ein Gremium ausgewählter Magier aller drei Gilden erforscht die Ursubstanz seitdem an der Khunchomer Akademie. Auch wenn noch immer vieles unklar ist, konnten bereits einige Erkenntnisse gewonnen werden.
Das transparent-regenbogenfarbene Sumuryl emittiert ein irisierendes warmes Licht von goldener Farbe. An seinen Rändern kommt es zu unregelmäßigen kleinen Entladungen der sechs Elemente, die sich in farbigem Nebel oder verzweigten Fäden äußern und kurz darauf wieder in dem Urelement aufgehen. Gegenstand der Forschung ist, durch welche Manipulation es Nahema gelang, die Beständigkeit des Sumuryls in der 3. Sphäre zu gewährleisten, denn dass Nahemas Sphärenmanipulation bzw. ihre Reise entlang des Sphärengradienten eine Veränderung der Matrix des Sumuryls zur Folge hatte, gilt mittlerweile als sicher. Diese zu verstehen, könnte die Basis eigener Sphärenmanipulationen darstellen, wobei einige Forscher davon ausgehen, dass auch andere Sphären als die 2. auf ähnliche Weise manipuliert werden können, wobei das Sumuryl als eine Art Katalysator fungieren könnte. Für Elementaristen ist natürlich die Frage entscheidend, ob sich durch Analyse des Sumuryls feststellen lässt, ob es einst sieben (oder acht) Elemente gab oder nur die heutigen sechs.

Elementarmagische Artefakte

Viele mystische und tatsächliche Artefakte beruhen auf elementarem Wirken und liegen sechsfach als Ausprägung der Elemente vor. Dazu zählen die legendären *Bücher der Elemente*. Sie bestehen aus reinen Manifestationen ihres Elements, durch eine lange vergessene Spezies in Form gebracht. Unschätzbares Wissen über das jeweilige Element und sein Wirken soll darin enthalten sein, doch beim Öffnen bricht sich die elementare Macht Bahn, was zu gewaltigen Zerstörungen und dem Untergang ganzer Reiche führen kann. Einst soll es gar ein Buch der Magie gegeben haben, welches jedoch mit Madas Frevel (siehe Seite **85**) vergangen ist. Alle Bücher sind nur mittels Magie lesbar und seit Äonen verschollen.
Bekannt sind zwei der sechs *Elementaren Schlüssel*. Sie erlauben den Zugang zur jeweiligen Zitadelle des Elements und wurden nach Zerschlagung der Zitadelle der Magie durch Mada geschaffen und an Wächter gegeben, die ihren Missbrauch verhindern sollen. Als solcher trug Pyrdacor alle sechs Schlüssel und übergab sie den

Hochelfen für die elementaren Städte (siehe Seite **94**). In der Prophezeiung des Lichtvogels nennt dieser die kurzlebigen Völker als neue Hüter, doch noch befinden sich der Humusschlüssel in Simyala bei Taînobhal Totenamsel (siehe Seite **102**) und der Erzschlüssel bei den Brillantzwergen in Angralosch.

Angeblich ein Artefakt des siebten Elements Magie war der *Sphärenschlüssel*, der aus der Zeit vor Madas Frevel stammte. Er bestand aus Sumuryl (siehe Seite **97**), war mattschwarz und siebenseitig, wobei jede der sieben Seiten wieder siebenseitig war – ein hochmagischer Gegenstand, da die Form anders nicht möglich ist. *Tarlisin von Borbra* barg ihn, um damit im Ingerimm 1021 BF den Sphärenriss über der Gor zu schließen, wodurch das Artefakt vernichtet wurde.

Die *Sieben magischen Kelche* sind keine elementaren Artefakte, aber den Elementen zugeordnet. Nach dem Tod *Hlûthars von den Nordmarken* 513 v. BF gab es keinen würdigen Träger für Siebenstreich mehr. Es wurde in H'Rabaal eingeschmolzen und sieben Kelche daraus gegossen: Glacerion (Eis), Aeserion (Erz), Ignerion (Feuer), Umerion (Wasser), Aitherion (Luft), Telerion (Humus) und Asterion (Kraft). Diese wurden 1.500 Jahre lang in Aventurien verborgen, bis Siebenstreich neu erschaffen 1021 BF vom 7. Gezeichneten in die Dritte Dämonenschlacht geführt wurde und dort die Dämonenkrone zerschlug.

Nicht elementar, aber damit verbunden, sind dämonische Elementarwandler, *Transpropriatorium* genannt. Sie sind frevlerischen Ursprungs und können Elemente in andere umwandeln. Der bekannteste ist das *Widharc-Auge* unter Arras de Mott, welches von Borbarad aus dem Meteoreisen des Sterns von Selem geschaffen wurde. Damit wollte er in die elementaren Untersphären vordringen und über die Reste der Zitadelle der Magie andere Elemente in Astralkraft umwandeln. Der erste Versuch 589 BF scheiterte und verwüstete das Tal der Elemente im Finsterkamm. Daraufhin zerstörten Elementare Meister die Anlage. Im Jahr 1015 BF wurde sie von Borbarad wieder aufgebaut und von den Sieben Gezeichneten vernichtet. Auch das Maschinenherz der fliegenden Festung *Kholak-Kai*, erhoben in Yol-Ghurmak und abgestürzt über Gareth, nutzte als Kraftquelle einen agrimoth'schen Elementarwandler, der heute noch in den Trümmern verborgen liegt.

In jüngerer Zeit erregte die legendäre *Goblinpauke* das Aufsehen der Gelehrten. Ursprünglich wurde sie von der unsterblichen Goblinschamanin ♟ *Kunga Suula* aus der Haut verschiedener Spezies geschaffen. Mit der Macht von Humus-, Luft- und Erzgeistern erfüllt, zieht sie im Laufe der Zeit immer mehr elementare Kraft aus ihrer Umgebung, welche sich mit dem Schlagen des Trommelfells in Erdbeben, einem Vakuum oder dem plötzlichen Wachsen riesiger Wurzelstränge entlädt. Die Wirkung zeigt sich dabei umso stärker, je länger sie das Element aufnehmen kann. Als sie 1039 BF nach einigen hundert Jahren zum ersten Mal wieder geschlagen wurde, brachte sie einen Vulkan im bornischen Notmark zum Ausbruch und vernichtete so die halbe Stadt. Anfang 1040 BF zerstörte sie in den Walbergen schließlich einen Trollpfad ins Riesland und ging dabei verloren.

Am Mhanadi kennt man das *Herz von Barrakash*, einen etwa hühnereigroßen Saphir, der Wasser anzieht. In seinem Inneren scheinen stetig sanfte Wellen zu fließen, und bei Berührung fühlt er sich etwas feucht an. Wo immer man das Juwel platziert, schafft es innerhalb kurzer Zeit sprudelnde Oasen der Fruchtbarkeit an vorher ausgetrockneten und toten Orten. Doch ebenso schnell versiegen diese Quellen wieder, wenn das Herz entfernt wird, was aufgrund seines enormen Wertes recht häufig geschieht.

An der Zauberschule des Kalifen zu Mherwed hat man sich auf die elementare Manifestation mittels *Dschinnenlampen* spezialisiert. Dazu werden Dschinne in eine genau für diesen Zweck hergestellte Lampe gebannt, um ihre Dienste zu einem späteren Zeitraum ohne ein weiteres langwieriges Ritual nutzen zu können. Die Art der Dienste hängt immer vom Dschinn und dem Ritual ab. So manche dieser Lampen sind mittlerweile aus der Zauberschule verschwunden und im Besitz eines reichen Händlers oder einer geschickten Diebin.

Zahlreiche Legenden sprechen von *elementaren Waffen*, also von Elementarwesen beseelten Klingen. Nur wenige beherrschen die Kunst, diese zu schaffen, aber sie reicht bereits viele Jahrhunderte zurück. Ein Beispiel dafür ist das vor über 2.500 Jahren vom Magier *Yakur al'Rhabab* geschaffene Krummschwert *Alran'Kerab*, die Flammenzunge. Der Legende nach wurde ein Feuerdschinn namens *Samur* in die Waffe gebannt. Dieser habe, sobald sie mit Blut benetzt war, die Klinge und ihren Träger in Flammen gehüllt. Der Magier schenkte die Waffe seinem Sohn, einem Heerführer der Skorpionkriege. Nachdem es von einem Avesgeweihten 1012 BF aus einer Grabpyramide nahe Samra geborgen wurde, verliert sich die Spur der Waffe wieder. Im Gegensatz zu den elementaren Waffen können *Fliegende Teppiche* nur mithilfe von Elementarwesen der Luft geschaffen werden. Diese erwählen sich den Teppich selbst als Heimstatt. Nur eine Handvoll berühmter Familien mit generationenlanger Tradition weiß um die Geheimnisse, einen Teppich so zu knüpfen, dass ein Luftdschinn ihn als würdig erachtet. Selbst dann dauert die Arbeit daran meist mehr als eine Dekade und ist mit der Inbesitznahme eines Geistes noch lange nicht beendet. Besitzer solcher Teppiche sollten nie außer Acht lassen, dass es sich bei ihrem Fluggefährt vielmehr um einen Gefährten als ein bloßes Werkzeug handelt. So mancher ist schon aus den Wolken gefallen, weil er seinem Teppich nicht den Respekt zollte, den dieser erwartete.

Eher Spielereien sind die *Frostkerzen des Tubalkain* (siehe Seite **102**). Im Gegensatz zu normalen Kerzen sondern sie Kälte ab und haben gerade im heißen Land der ersten Sonne so manchem reichen Machthaber lindernde Kühlung verschafft. Bis vor kurzem ging man davon aus, dass die letzte Frostkerze von einem Kalifen für die Kühlung seines Schlafgemachs aufgebraucht worden wäre, doch 1042 BF tauchte eine volle Kiste dieser Artefakte unbekannten Ursprungs bei Schmugglern in Port Corrad auf. Bisher kann sich niemand erklären, wer womöglich das Geheimnis um ihre Herstellung gelüftet haben könnte.

Fachliteratur

Die Anzahl der Werke über Elementarmagie und elementare Wesen füllt Bibliotheken. Seit vielen Jahrhunderten haben Magier Arbeiten oder Denkschriften über einzelne Aspekte verfasst, und gewisse Spielarten der Elementarmagie zählen fest zum Formelkanon anderer magischer Zweige. Was wäre beispielsweise die *Magica combattiva* ohne den Ignifaxius?

Die Fachliteratur kann grob unterteilt werden. Hier sollen vor allem Standardwerke sowie einige legendäre Werke genannt werden.

Zunächst sind die profanen Werke zu nennen, also Bücher, die im Kern nicht oder nicht vor allem die Thesis von Zaubern oder Rituale behandeln. Aufgrund der großen Bedeutung der Elemente und der damit verbundenen Theorien sind dies vor allem Werke der Alchimie. Dem Unkundigen bereitet es hierbei immer wieder Probleme, dass Elemente in der Alchimie oftmals als Bestandteile von Tränken und Tinkturen verstanden werden. Daneben gibt es philosophische Werke und weitere, die sich mit der Welt und ihren Gesetzmäßigkeiten beschäftigen.

Artefakte und Alchemica, ebenfalls bekannt in seiner überarbeitenden Fassung *Vom Wechsel der Dinge*, gilt als ein Standardwerk der Alchimie, welches sich an Experten richtet und voll mit Formeln, Rezepturen und Tabellen ist. Die Thesen des unbekannten Autors, Kraft als ein weiteres Element zu widerlegen, gelten als überholt. Daneben ist *Der Grosze Paramanthus*, auch *Lexikon der Alchimie* genannt, ein um 500 BF verfasstes dreibändiges Werk, weit ausführlicher und eingängiger. Fast jede alchimistische Ausbildung an Akademien und anderen Schulen in Aventurien beruht darauf. Auf ihm basiert *Die Macht der Elemente*, das sich rein auf die praktischen Herausforderungen der Alchimie konzentriert. Weniger bekannt ist *Elementare Alchimie*, die auf Manuskripten für den vorherigen Band beruht. Deutlich komplizierter und tiefgehender ist es ein Werk für Kundige.

Das umfassendste Werk der aventurischen Elementarmagie ist *Das Große Elementarium – Kompendium der elementaren Beschwörungen*. Es basiert auf dem *Groszes Elementharium*, das nach dem Sieg über die Tulamiden in Bosparan zusammengestellt wurde. Von der Urfassung existieren nur noch vier Abschriften an den Akademien Punin, Mherwed, Khunchom und in Drakonia. Aufgrund seiner Bedeutung und den unterschiedlichen Fassungen sind die *Kommentare zum Großen Elementarium* wichtig, da sie Verständnis und Lektüre vereinfachen. Am bekanntesten sind die Puniner Edition des Magisters Finkenfarn und die begehrten Kommentare des Erzmagiers und einstigen Spektabilität zu Rashdul *Dschelef ibn Jassafer*. Unbekannter ist der 692 BF erschienene *Codex Emeraldus* von *Alaar Zhavino*, ein Werk über Petromantie, die Magie der Steine, welches Aussagen zu den Elementen beinhaltet. Aus den Tulamidenlanden stammen weitere Werke: Ein sogenanntes *Djinnayat* ist eine Sammlung von wahren Namen elementarer Wesen. Das *Djinnayat des Abu Al'Yeshram* aus dem Diamantenen Sultanat ist das legendärste Werk dieser Art und setzt ein tiefes Verständnis tulamidischer Zahlenmystik voraus. Auch das *Djinnayat von Drakonia* gilt unter Kennern als besonders umfassend.

Anderer Natur sind der im Mittelreich verbotene *Tractatus Septelementaricum – Von sieben Elementen und dem Weg der neutralistischen Philosophie* der Vize-Spektabilität Thorwals *Aleya Ambareth*. Das im Kern freigeistige, philosophische Werk trifft viele Aussagen zu den Elementen. Gefährlicher und in allen zwölfgöttlichen Landen verboten sind die *Chroniken von Ilaris*. Sie stellen die zwölfgöttliche Ordnung infrage, offenbaren jedoch ein tiefes Verständnis der Elemente und ihrer Bedeutung. Unverfänglicher und allgemein zugänglich sind *Die Gespräche Rohals des Weisen*, die in 21 Bänden immer wieder Passagen zu den Elementen aufweisen.

Auf *Rohal* soll auch die *Offenbarung des Nayrakis* zurückgehen. Die wenigen Abschriften werden sorgsam gehütet und setzen eine hohe Intelligenz voraus, um tiefste Erkenntnis über die Zeit, die Sphären und die Welt an sich zu gewinnen. Nur dem Namen nach bekannt ist das *Naranda Ulthagi*, auch *Auf der Suche nach der Gefrorenen Zeit* genannt. In ihm sollen die Geheimnisse der Zeitmagie und weitere Erkenntnisse verborgen sein. Manch einer behauptet, es sei vom Elementarherren des Eises verfasst worden.

Namhafte Koryphäen des Elementarismus

A'Sar al'Abastra
Die Weiße Frau

»Vom Fleisch durchs Feuer zum Erz – niemals wieder darf ich vergessen, niemals wieder will ich vergessen, und niemals wieder soll ein Drache in abgöttlicher Macht sich zum Herrscher über das Menschenvolk erheben. Es gilt, die Mittel der alten Echsen zu ergründen und gegen sie selbst zu kehren.«

Die weißhaarige, anscheinend alterlose Schönheit A'Sar al'Abastra ist eine der führenden Erzelementaristinnen Aventuriens und beherrscht einige rekonstruierte alte Formeln. Sie pflegt intensive Korrespondenz mit Koryphäen der Temporalmagie, beispielsweise in Punin, und soll den IMMORTALIS gemeistert haben. Die gildenlose Magierin aus dem Umfeld der Schwarzen Gilde forscht intensiv nach Geheimnissen der Echsen und ist mehrfach sowohl Drachen- als auch Namenlosen-Kulten entgegengetreten. Sie lebt in Fasar, von wo aus sie insbesondere im Raschtulswall nach alten Echsenheiligtümern suchen lässt. A'Sar al'Abastra tritt sowohl als Auftraggeberin wie auch als Gegnerin im Ringen um alte Echsengeheimnisse in Erscheinung. Sehr gegensätzliche Interessengruppen – wie radikale Geweihte der Zwölfe und Gläubige des Namenlosen oder Diener Famerlors und Pyrdacors – wollen ihr Böses. Gruppen aus dem Umfeld des Tsa-Glaubens zählen hingegen zu ihren Verbündeten. Die mächtige, gleichwohl nicht allmächtige, Erzmagierin nimmt häufig die Hilfe Außenstehender zu ihrem Schutz oder für heimliche Nachforschungen in Anspruch.

Volkes Stimme:

+ *»Sie wird wiedergeboren, zu sterben und zu vergessen, getrieben, den Schlüssel zu ihrer Vergangenheit zu suchen.«*
– *»Sie trägt Stein in ihrem Namen und steinern ist auch ihr Herz. Menschen sind für sie nur Werkzeuge.«*

Balphemor von Punin
Agrimoth-Paktierer

»Interessant, Leonardo hat den Splitter an die Stadt gebunden. Das wird nützlich sein, jetzt, wo der Mechanikus tot ist. Die Auswirkungen und Nutzungsmöglichkeiten werde ich eruieren. Ob sich sein Einfluss bis zum Herzen ausdehnen lässt?«

In Punin ausgebildet, wurde Balphemor als Berater Fran-Horas' in der Ersten Dämonenschlacht von Agrimoth verführt und paktierte unerkannt. Anschließend führte er Frans Erben und unterlag im Führungsstreit der Puniner Akademie. Daraufhin zog sich der Erzmagier zurück, bis Basilius ihn zum Einschmelzen von Siebenstreich bat und er den Kelch des Humus erhielt.
In der Dämonenbrache nährte Balphemor über 1.500 Jahre lang einen Arkhobal aus dem Humuskelch. Sein Leben verlängert er durch Seelenwanderung, weshalb er nahezu unsterblich ist.
Die Gezeichneten enttarnten ihn 1021 BF, woraufhin er nach Yol-Ghurmak floh, wo er seit Galottas Tod zum Triumvirat gehört. Als Spektabilität der Heptagonakademie beansprucht er im Krater gefundene Kreaturen. Er strebt Zugriff auf den Agrimothsplitter an und wollte Leonardos Tod abwarten.
Helfer säen für ihn Schwarze Wälder aus Arkhobal-Daimoniden, die in Tobrien und im Osten des Mittelreichs auftreten. Sie verderben das umliegende Land. Als einer der mächtigsten lebenden Magier ist er unerreicht in der Beherrschung von Dämonen Agrimoths, im Golem- und Golemidenbau bewandert, beherrscht vergessene Rituale und verfolgt aventurienweite Pläne.

Volkes Stimme:

+ *»Einen umfassenderen Magier gab es selten.«*
– *»Allein Verderben der reinen Elemente kennt er.«*

Hasrabal ben Yakuban

Sahib al'Sitta und Sultan Goriens und Rashduls

»Im Sand der Zeit vergeht die Erinnerung an uns beinahe unausweichlich, doch mein Erbe wird ein Dauerhaftes sein. Selbst wenn ich einst vergessen bin, wird mein Handeln Spuren in den Fels der Geschichte gegraben haben.«

Hasrabal von Gorien ist vermutlich der magisch wie politisch mächtigste Elementarist im Land der Ersten Sonne, wenn nicht gar aller Menschen. Als Meister der sechs Elemente trägt er den Ehrentitel *Sahib al'Sitta* (tul.: Meister der Sechs) und gebietet als Sultan von Gorien und Rashdul über die elementare Stadt Al'Ahabad und die Pentagramm-Akademie. Mit diesem Selbstverständnis tritt er auf, empfängt seine Gäste zuvorkommend wie ein Zaubersultan aus den Märchen und bekämpft seine Feinde ebenso gnadenlos. Obgleich er vieles erreicht und unzählige Mysterien erblickt hat, liegen seine wahren Ziele noch vor ihm. Dabei treiben ihn nicht etwa Machtgier oder ein unstillbares Verlangen nach Wissen an – Hasrabal handelt aus Überzeugung. Unter seinen zahllosen Kindern und Enkeln nimmt ♟ *Madra saba Yakuban*, das sechste Kind seines sechsten Sohnes Yakuban, eine besondere Stellung ein – und das nicht nur, weil er sie mit dem Prinzen von Khunchom verheiraten konnte. Hasrabal sieht in ihr die Zukunft seiner Dynastie, weshalb Madra im Khunchomer Fürstenpalast wie in einem goldenen Käfig behütet wird.

Volkes Stimme:

+ *»Seine Weisheit ist legendär, seine Zauberkraft sprichwörtlich und sein Urteil gerecht.«*
– *»Größenwahnsinnig und machtbesessen wird er die Lande zwischen Gor und Khôm in eine Katastrophe stürzen.«*

Fayrieke ay Revennis

Großmeisterin der Luft

»Man darf die Dinge nicht von unten herauf betrachten, Collega. Denn aus der Warte einer Erdkröte erscheint manches wichtig und mächtig, was in Wahrheit schlicht und gemein ist und von einem kräftigen Wind davongeweht werden würde. Eifern wir den Vögeln nach und verschaffen uns einen Überblick.«

Die Meisterin der Stürme wurde vor mehr als sechs Dekaden im Lieblichen Feld geboren, doch bereits in ihrer Kindheit aus dieser Heimat geraubt. Sie wirkt deutlich jünger als ihr tatsächliches Alter es erwarten ließe; selbst ihre hüftlangen, dunkelbraunen Locken zeigen noch immer nur wenige graue Strähnen. Die Wetterbeherrscherin und Luftelementaristin ist häufig unterwegs, oft getragen von ihrem Geliebten, dem Dschinn Regenpeitscher, und hat viele aventurische Länder aus der Vogelperspektive erkundet. Zurecht gilt sie als buchstäblich abgehoben, ist oft mehr von Neugierde als von Verständnis getrieben, eilt von Ort zu Ort und bedarf der Unterstützung pragmatisch gesinnter Personen, die sich auf ihren Reisen um weltliche Belange kümmern. Zaubererkollegen und angestellte Helfer überrascht sie ein ums andere Mal mit spontanen Einfällen. Nur selten verfällt Fayrieke in das vernichtende Toben, das man von einem Sturm erwarten würde.

Volkes Stimme:

+ *»Eine kompetente Elementaristin, auch wenn ihr ein wenig der Ernst abgeht, den die Beherrschung der Stürme verlangt.«*
– *»Weder hat sie sich selbst im Griff noch lenkt sie ihre großen Fähigkeiten in expressives Neuentstehen.«*

Taînobhal Totenamsel
Der Rote Pfeil

»Wachstum und Welken, Entstehen und Vergehen, Leben und Sterben, Nurti und Zerzal sind das Wesen des Humus. Er ist beide Seiten der gleichen Medaille und begleitet jeden von der Geburt bis zum Tod. Seine Kraft gebe ich in diese Lade, auf dass die Lohe der vier Elemente dem Schänder Einhalt gebiete!«

Taînobhal Totenamsel war lange als *Roter Pfeil* bekannt, als der er zwischen 960 BF und 1015 BF achtmal zum Bogenschießen auf dem Kaiserturnier in Gareth antrat und jedes Mal gewann. Da er seinen Namen nie nannte, wurde er nach seinen Blutulmenpfeilen benannt, von denen keiner je sein Ziel verfehlte und die er gern an andere elfische Schützen verschenkte. Seitdem gibt es die Redensart: „Schießen wie der Rote Pfeil".
Diese Pfeile waren mit Federn der Totenamsel versehen und magisch. Als Tenobaals Federn sind sie unter Bogenschützen begehrt, da sie unfehlbar ihr Ziel treffen sollen.
Sein Seelentier ist die Totenamsel, deren Name *Taînobhal* (Isdira: Totenamsel) er trägt, aber nur selten nennt.
Nachdem er das Totenlied des von Borbarad getöteten *Athavar Friedenslied* vernommen hatte, flog er als Totenamsel nach Drakonia und wurde Teil der Schlüsselexpedition. Mit den Gefährten reiste er durch den Limbus ins Güldenland, drang in die Zitadelle des Humus ein und kehrte mit dem Elementaren Schlüssel zurück.
Mit diesem begleitete er Streiter nach Simyala, wo er seinen Lebenszweck erfüllte, sein Licht im Schlüssel aufgehen ließ, mit diesem die Elementare Stadt des Humus wiedererweckte und als Hüter des Schlüssels zurückblieb. Wo er zuletzt stand, erhebt sich seither eine riesige Eiche.

Volkes Stimme:
+ *»Er ist ein Wächter und Sendbote des Humus.«*
– *»Eins mit dem Humus? Das sind doch alles Ammenmärchen.«*

Tubalkain von Selem
mit dem Kalten Herzen

»Heutzutage will jeder in der Tradition von Riesen der Geschichte stehen. In Fasar hält man sich für Magiermogule und in Khunchom glaubt man, den Mudramulim nahezustehen. Dabei sind sie wie Kinder: unwissend, doch voller Tatendrang und viel zu laut für jemanden mit solchen Begrenzungen.«

Bis vor kurzem lebte der Magier Tubarek al'Kain zurückgezogen in einem Palast im Selemer Stadtviertel Alt-Elem. Seit kurzem empfängt der Zauberer jedoch häufiger Besuch, vor allem von weitgereisten Abenteurern, die ihrerseits das Gerücht streuen, es handle sich bei ihm um Tubalkain den Tausendjährigen, einen Eis-Elementaristen, der einst an der Seite Rashtul al'Sheiks die Tulamiden einte und die Vorherrschaft der Echsen beendete. Legenden zufolge erlangte er Unsterblichkeit, indem er die Lebenskraft des Landes Djar'Nod mitsamt seiner Bewohner in einem Ritual opferte. Tubalkain bestätigte die Gerüchte jüngst und gab im Plauderton zum Besten, dass er kurz vor seinem dreitausendsten Geburtstag einen Anflug jugendlicher Neugier verspüre, was wohl an dieser Zeit des Wandels liege. Die meisten Selemer, sofern sie überhaupt Notiz von ihrer Umgebung nehmen, halten den Magier nur für einen weiteren Verrückten. Doch seit ein vorlauter Händler diesem Gedanken lautstark Ausdruck verlieh und daraufhin als Eisstatue endete, vermeiden Zweifler, auf offener Straße über den Magier zu reden.

Volkes Stimme:
+ *»Es ist wahr! Er ist der letzte der mächtigen Magiermogule von einst, der größte Zauberer des Jetzt und ein Former der Zukunft!«*
– *»Ein Weiterer, dem die Dämpfe Selems den Verstand geraubt haben.«*

Xindra von Sumus Kate

Anführerin des tobrischen Widerstands

»Wir haben vieles an den Sphärenschänder verloren. Bis zum heutigen Tag haben wir und das Land uns nicht davon erholt, meine Freunde. Doch ebenso wie die Natur in ihrer Lebendigkeit immer neu erwächst und erblüht, werden wir wieder zu Kräften kommen und Sumus Leib endgültig von seinen Erben befreien.«

Über die Druidin Xindra von Sumus Kate, eine bildschöne und lebenserfahrene Frau, ist außerhalb der Druidenschaft und Tobrien wenig bekannt. Sie lebt zurückgezogen im Wald nahe Perainefurten. Im Zuge der Invasion Borbarads versammelte sie zusammen mit ihrem Lehrmeister Fyrnenbart dem Alten einige Dutzend Druiden auf Sumus Kate, der heiligen Insel im Yslisee, um den Sphärenschänder an der Beschwörung des Omegatherions zu hindern. Borbarad warf ihnen ein dämonisches Heer entgegen, dem sie trotz der Macht der gerufenen Dschinne unterlagen. Die Insel brach entzwei, Xindra fiel in den Spalt und galt als verschollen. Das tobrische Druidentum wurde an diesem Tag nahezu ausgelöscht. In den Wirren des Krieges ist ungeklärt, wie sie überlebte. Nach ihrer Rückkehr schuf Xindra die Basis für ein neu erstarkendes Druidentum, das im Geheimen den Kampf gegen die Heptarchen aufnahmen und zu einem Hoffnungsschimmer für die Menschen Tobriens wurde. Sie übernahm souverän die Führungsrolle und manche sehen in ihr gar die neue Hohepriesterin Sumus.

Volkes Stimme:

+ *»Sie ist wahrlich eine würdige Hohepriesterin, auferstanden aus Sumus Leib!«*
– *»Seit wann brauchen wir Anführer? Wir alle sind nichtig in Sumus Schöpfung.«*

Xenos von den Flammen

Gefährte des Feuers

»Du bist doch eine Tochter Satyras, Kindchen, werde eins mit Sumu. Nun ergreif die Flamme. Warum zögerst du? Hab Vertrauen, Hitze und Zerstörung sind nur das Offensichtliche. Erkenne das wahre Wesen des Feuers! Spüre tief hinein in Geborgenheit, Wärme und Schutz. Spürst du es? Nein? Ah, du bist ein Stadtkind, nicht wahr?«

Xenos Sohn des Xoniosch, besser bekannt als Xenos von den Flammen, ist einer der mächtigsten Elementaristen der letzten Jahrhunderte. Der Gefährte des Feuers ist über 900 Jahre alt und eine zwergische wie geodische Ausnahmeerscheinung. Sein Vertrauter *Tark* ist ein weißer Berghund und eigentlich dem Element Erz zuzuordnen. Xenos führt seit rund 800 Jahren eine Beziehung zu der Firnelfe Ayalamone Silberstreif.
Er ist einerseits ein lebenslustiger Wanderer und trinkfester Gefährte und andererseits ein ehrfurchtgebietender Verhüllter Meister. Seine Kenntnisse reichen weit über das hinaus, was ein menschlicher Magier in seinem kurzen Leben erhoffen darf. Man sagt ihm nach, fast freizauberische Perfektion im Element Feuer erlangt zu haben. 1021 BF rettete er sein Volk, die Brillantzwerge, aus dem belagerten Lorgolosch und verhalf ihnen zu einer neuen Heimat.

Volkes Stimme:

+ *»Xenos ist mir stets willkommen, wie schon meinen Vätern. Er liebt den Platz am Feuer. Aber genügend Bier sollte da sein.«*
– *»Von Sumu und der Macht des Feuers redet er. Ich sage, es ist Drachenkraft und Feuer gehört in eine Schmiede!«*

Weitere Elementaristen

Der Eremit **Al'Gharrar** (*999 BF; 1,73 Schritt, schwarzes, kurzgeschorenes Haar, Geheimratsecken, verwilderter Vollbart, schwarze Augen, gewaltige Geiernase; schätzt Unterwürfigkeit, hasst Lärm) übernahm nach dem Tod seines Meisters dessen Namen. Einsam durchstreift der Druide und meisterliche Elementarist (Element: Erz) die Randgebiete der Khôm. Kein Wüstenräuber würde es wagen, den geheimnisumwitterten Propheten kryptischer Zukunftsvisionen anzugreifen. Doch auch wenn sein Rat oft mehrdeutig ist, gilt der Druide als weiser Mann, den Rastullah mit der Gabe gesegnet hat, die Zukunft zu erkennen.
In letzter Zeit zieht es Al'Gharrar immer wieder in die innere Khôm. Er spürt, dass dort etwas geschehen wird, doch die Zeichen sind nicht eindeutig: ein Wispern im Wüstenwind, ein kaum merkliches Vibrieren des Gerölls, ein Kratzen unter dem Sand. Bisweilen sitzt er tagelang vor dem unterirdischen Bau eines Wüstenameisenvolks und beobachtet die emsigen Insekten, wie sie kleine Kiesel hinaus- und Nahrung hineinschaffen, als könne er in ihrem Verhalten lesen wie in einem Buch.

Der *Meister der Winde* **Arachnor von Shoy'Rina** (*971 BF, 1,94 Schritt, lange graue Haare, Stirnglatze, schwarze Augen; entstammt dem Mirhamer Königsgeschlecht, stets auf seinen Vorteil bedacht, beherrscht angeblich eine verschollene Formel zur Herbeirufung der Sieben Winde) ist der Herrscher über die Stadt aus der Tiefe, einer gewaltigen Dämonenarche. Unter Borbarad diente er noch dem untoten früheren Marschall Tobriens, dem damaligen Kapitän der Stadt aus der Tiefe. In den Jahren nach Borbarads Niederlage riss Arachnor die Macht auf der Dämonenarche an sich, während sein früherer Herr, *Yseborn von Rauffenberg*, seitdem die Seesöldner und Krakoniergarde der Arche führt. Erstaunlicherweise ging Arachnor noch keinen Pakt mit der Erzdämonin Charyptoroth ein und hat die Stadt aus der Tiefe zu einem freien Hafen für Piraten, Schmuggler und weitaus finsterere Gestalten gemacht.

Der firnelfische Zauberweber **Aravan Shivar** (*678 BF, 1,86 Schritt, silberweißes Haar, eisgraue Augen; schweigsam und abweisend wie das Ewige Eis, einzelgängerischer Mystiker, Vorurteile gegenüber Magiern) ist ein Enkel des Hochelfen Emetiel, der wie sein Bruder Ometheon von Pardona ins Unglück gestürzt wurde. Nur im Hesindemond kann man ihn in seiner Heimat, dem Eispalast Shanasala, antreffen, wo er wie seine Mutter vor ihm die Artefaktkammern des Frostpalastes hütet. Den Großteil des Jahres wandert er auf der Suche nach Wissen über die Magie der Hochelfen durch die Weiten des Nordens, denn die Handhabung vieler der Artefakte seiner Vorfahren entzieht sich seiner Kenntnis. Menschen begegnet er reserviert, doch wenn es ihnen gelingt, ihren Wert zu beweisen und seine Vorurteile zu widerlegen, mag er sich ihnen für eine Weile anschließen, wenn gemeinsame Ziele bestehen oder sie Informationen über Hochelfen (Isdira: *fenvar*), Pardona (Isdira: *bhardona*) oder die Nachtalben (Isdira: *feyra*) besitzen.

Azzitaya Schwarzlohe (*1022 BF, 1,71 Schritt, schwarzer, ölig schimmernder Zopf, grüne Augen, blass, wirkt zerbrechlich und übernächtigt; liebt frisches Obst, hasst Machtstreben, meisterliche Unelementaristin) wurde in Yol-Ghurmak geboren und hält den Feurigen Vater Agrimoth für einen anbetungswürdigen Gott. Ihren Dämonenpakt (2. Kreis der Verdammnis) ging sie nicht aus Machtkalkül ein, sondern aus religiösem Eifer heraus. Ihr Dämonenmal, eine dicke Kruste aus verkohltem Fleisch, die ihre Unterarme vollständig bedeckt, trägt sie mit Stolz. Aus den Intrigen der Heptagonakademie versucht sie sich weitestgehend herauszuhalten, verlässt aber im Auftrag Balphemors von Punin (siehe Seite **100**) häufig ihre Heimat, um die Samen von daimoniden Bäumen in fernen Landen auszubringen oder den Einfluss agrimothäischen Wirkens auf verschiedene Landschaftstypen zu untersuchen. Häufig verwendet sie dabei als Tarnung die Robe einer Draconiterin, die vor einigen Jahren in Transysilien ihr Schicksal fand. In ihrer Liebe zur Wissenschaft wirkt sie dabei auf den ersten Blick sogar glaubwürdig.

Die Druidin **Bishdara** (*1018 BF, 1,76 Schritt, rabenschwarzes Haar, dunkelbraune Augen, Nivesin; beeindruckende magische Macht, prophetisch begabt, meisterliche Humuselementaristin) führt den Zirkel vom Hain der Schlafenden Mutter, der im gleichnamigen Wald in der Brydia-Steppe westlich von Eestiva liegt. Bei dem Hain handelt es sich um einen Ort, an dem *Sumus Blut*, auch Theriak genannt, dicht unter der Oberfläche und in größeren Mengen fließt. Bishdaras Zirkel gehören nicht nur Druiden an, sondern auch Animisten und Schamanen der Nivesen.
Bishdaras Seelenzwilling ist die Weidener Prinzessin und Matriarchin der Ifirnkirche, *Walbirg von Löwenhaupt* (*1018 BF, weißblondes Haar, bernsteinfarbene Augen). Beide wurden als Kinder von der Heptarchin *Glorana* geraubt, aus deren Fängen von der Dämonin *Kyrjaka* (auch *Madayraëel* genannt) entführt und schließlich von aufrechten Helden befreit.

Dario Lemian Genaro (*1011 BF, 1,72 Schritt, kurzes hellblondes Haar, blaue Augen, gepflegt, schlank; sanftmütiger Weißmagier, theoretisch versierter Elementarist mit geringer Praxiserfahrung) ist ein hesindefrommer und äußerst fleißiger Magister ordinarius der Sphärologie und Elementarmagie (bosp.: *Magica sphairologia et invocatio elementarii*), der eng mit Robak von Punin am Institut der Arkanen Analysen (IAA) zu Kuslik zusammenarbeitet. 1044 BF weilte er für ein Jahr an der Drachenei-Akademie,

um das Urelement Sumuryl (siehe Seite **97**) zu studieren. Sein Ziel ist es, am IAA selbst Sumuryl herzustellen oder einen Weg zu finden, es aus der 2. Sphäre zu bergen. Seine Vorliebe für rahjagefällige Abenteuer mit ausgesprochen raubeinigen und primitiv wirkenden Liebhaberinnen und Liebhabern ist ihm peinlich, weshalb er seine nächtlichen Ausflüge zu verheimlichen sucht.

Graugdasch Sohn des Kraschtonn (*862 BF, 3,42 Schritt, rotbraune Haare und Bart, beide zu einem dicken Zopf geflochten, trübe Augen (blind), doch sicherer Gang; tatkräftig und neugierig) ist ein junger Trollschamane auf dem Weg, ein Meister des Elements Erz zu werden. Seit dem Tod seines Ziehvaters und Lehrmeisters ⚰*Kraschtonn Sohn des Graugdasch* obliegt ihm die Wacht über den Heiligen Steinkreis der Trollburg *Traschmalgor*. Graugdasch fühlt sich zu Menschen hingezogen und verlässt Traschmalgor regelmäßig und unter dem Vorwand, einen Ziehsohn finden zu wollen, um auf Wanderschaft zu gehen. Gewandet ist er in eine pelzverbrämte Decke, die ihm einst ein Mensch schenkte. Für einen Blinden bewegt er sich erstaunlich ungehindert, wobei ihm sein Stab Sehhilfe wie Waffe ist, und nutzt auch ihm bekannte *Trollpfade*☂, um lange Strecken binnen kurzer Zeit zu bewältigen. Gelegentlich wird er von dem klugen, aber eingebildeten Meckerdrachen *Furro* begleitet, der sich selbst für einen begnadeten Magietheoretiker hält.

Der gildenlose Magier **Halib abu'l Ketab** (*989 BF, 1,81 Schritt, schwarzes Haar mit grauen Strähnen, gepflegter Vollbart, braune Augen; exzentrischer, praxisorientierter Lehrer) bildet als persönlicher Lehrmeister seine Schüler in der Feuer- und Illusionsmagie aus. Der ehemalige Abenteurer hat sich in Fasar niedergelassen, wo er die zahlreichen Fundstücke seiner früheren Reisen untersucht und einige wenige Scholaren ausbildet. Er verachtet die *Al'Achami* (Akademie der Geistigen Kraft) und deren Spektabilität *Thomeg Atherion* und gibt diese Haltung auch an seine Schüler weiter. Wie sein Element ist Halib sprunghaft, launisch und mit einem jäh aufwallenden Zorn gesegnet, seinen Schülern aber dennoch ein gutmeinender Lehrmeister. Seine Forschungsinteressen wechseln häufig. Neben der urtulamidischen Geschichte und dem Elementarismus fasziniert ihn die Zahlenmystik.

Der Eisgeode und Beherrscher **Kubax Krähenfirn** (*937 BF, 1,35 Schritt, hellgraues Haar, vereister Bart, blaue Augen, eisblaue Kutte; gnadenloser Wächter über die Ruhe des Welteises, tiefsitzender Hass gegenüber Dämonen) verachtet Sterbliche. Einsam lebt er an der Schwadenküste, nordöstlich des Golfs von Riva. Wer in sein Reich eindringt, dem sendet er Schneestürme oder lässt Vögel Blut und Haare der Störenfriede rauben, um leichter die Kontrolle über die geistlosen Menschen zu übernehmen. Seine gefiederten Spione überwachen für ihn auch den Westen des Hohen Nordens – von der Schwadenküste bis in die Bernsteinbucht. Dieses Wissen mag Grund für Abenteurer sein, Kubax aufzusuchen, doch ist fraglich, ob er sie anhört.

Magistra magna **Madalena di Mirablia di Madjani-Minora** (*1000 BF, wirkt aber 10 Jahre jünger, 1,74 Schritt, blauschwarzes Haar, braune Augen, hellbraune Haut, leicht spitze Ohren, gutaussehend; liebt es, Spektabilität Kosmaar zur Weißglut zu treiben, verabscheut Durchschnittlichkeit) entstammt einem Seitenzweig einer Almadaner Magierdynastie. Sie studierte in Punin und Rashdul, wo sie den Ehrennamen „Tochter der Dschinne" (tul.: *Saba al'Dschinnim*) erhielt – wohl auch wegen des Elfenblutes in ihren Adern. Sie selbst bevorzugt allerdings den selbstgegebenen Titel *Magistra der zwei Pentagramme*. Als Sprecherin der *Invocatoren* (bosp.: Beschwörer) besitzt sie großen Einfluss an der Akademie der Hohen Magie zu Punin und hat es sich zum Ziel gemacht, zur stellvertretenden Spektabilität aufzusteigen – ein Amt, dass seit 1028 BF nicht mehr vergeben wurde. Gekleidet ist sie meist in ein weißes, durchscheinendes Beschwörergewand. Dass sie dabei auf ein Untergewand verzichtet, hat schon so manche Scholaren von ihren Studien abgelenkt und altbackene Magister vor den Kopf gestoßen.

Melwyn Stoerrebrandt (*968 BF, 1,87 Schritt, weiße Haare, braune Augen, Zwicker, gefurchte Stirn, blaugraue Robe; aufgeschlossener Neorohalist, liebt Kunst und Harmonie) ist seit 1027 BF erster Hofmagus Kaiserin Rohajas und einer ihrer wichtigsten Berater. Trotz eines eher bescheidenen Rufs innerhalb der gildenmagischen Welt ist er einer der fähigsten Luftbeschwörer und Illusionisten Aventuriens und zudem noch ein begnadeter Alchimist. Der Kenner zahlreicher Mysterien wirkt in den letzten Jahren immer verschrobener und scheint gedanklich an anderen Orten zu weilen. Dass er sich zunehmend von einem der anderen beiden Hofmagier bei offiziellen Anlässen vertreten lässt, schürt Gerüchte, seine Amtszeit neige sich dem Ende.

Die Goblinschamanin **Rujuula** (*1023 BF, 1,49 Schritt, rotes Fell, rotbraune Augen; liebt gewebten Stoff, fürchtet sich vor Elfen) lebt mit ihrer Goblinsippe in der Nähe des Berges Kurimskrone (Goblinisch: *Naira Kurim*) in der Schwarzen Sichel. Die begnadete Heilerin und kompetente Humuselementaristin unternimmt von Neugier getrieben immer wieder weite Wanderungen und überlässt die Fürsorge der Sippe in dieser Zeit ihrer Schülerin *Umjuscha* (*1033 BF, 1,41 Schritt, rotbraunes Fell, rotviolette Augen). Auf ihren Reisen, die sie bis in die Weidener Grafschaft Baliho führen, ist Rujuula Menschen gegenüber

☂ Trollpfade entstammen uralter trollischer Magie. Diese Abkürzungen durch den Fels wurden vor Urzeiten von mächtigen Schamanen in monatelangen Ritualen erschaffen, bei denen das Element Erz und trollischer Ahnengeister angerufen wurden. Die Tore, die durch Rituale aktiviert werden, wirken wie natürliche Steinformationen.

aufgeschlossen und interessiert an deren Bräuchen. So beobachtet sie häufig Abenteurer aus dem Verborgenen heraus, um mehr über deren Verhalten zu erfahren. Dabei gibt vor allem die menschliche Paarung ihr Rätsel auf. Hält sie ihre Studienobjekte für vertrauenswürdig, sucht sie Gelegenheiten, sich auf nützliche Art zu offenbaren. Auf diese Weise hat sie als Wildniskundige oder Heilerin so manchen selbsternannten Helden hilfreich zur Seite stehen können und sie danach ein Stück des Weges begleitet und mit Fragen gelöchert. Zu einigen Hexen des Blautannzirkels pflegt sie gar freundschaftliche Beziehungen. Allerdings sind ihr die schlechten Eigenschaften der Menschen wohlbekannt, sodass sie menschliche Eindringlinge in das Territorium ihrer Sippe mit vorsichtigem Argwohn beobachtet und notfalls durch beschworene Dornenwälle vom Vordringen abhält.

Sajid von As'Far (*845 BF (verlängert ihr Leben durch Seelenwanderung, wirkt wie 30), 1,72 Schritt, dunkelbraunes Haar, schwarze Augen; weltfremd, meisterliche Hexe und Elementarmagierin (Element: Humus), wahnsinnige Einzelgängerin) gehörte den *Rächerinnen Lycosas* an, wie sich die maraskanische Schwesternschaft nennt. Als ihre Schwester vor fast 200 Jahren getötet wurde, sagte sie sich zunächst von ihrem Heimatdorf As'Far, dann von ihrer Schwesternschaft los und zog in den Dschungel des Amdeggyn-Massivs im Süden Maraskans. Trauer und Isolation ließen den Wahnsinn Einzug in ihren Geist halten. Sajid hält sich für einen Teil des *Heerbanns der Friedlichen Schwestern* und verteidigt ihren Dschungel gegen jede Heimsuchung, seien es Diener der Skrechu, Agenten der Fürst-Komturei oder Kämpfer des Shîkanydads (des befreiten Maraskans). Längst hat sie verlernt, unter Menschen zu leben und spricht lieber mit Insekten, Spinnen oder sich selbst. In ihrer Unberechenbarkeit kann sie für Abenteurer, die durch ihr Gebiet reisen, eine tödliche Gefahr, wertvolle Informationsquelle oder aber unzuverlässige Verbündete sein.

Der Heerbann der Friedlichen Schwestern
Im maraskanischen Dschungel taucht immer wieder ein gewaltiger Insektenschwarm auf, der alles und jeden auf seinem Weg frisst und verheert. Viele Maraskaner sind davon überzeugt, dass die Schwestern Tsa und Peraine den Schwarm geschickt haben, um das Land von der dämonischen Pervertierung durch Borbarads Eroberung zu befreien. Einige Rächerinnen Lycosas sehen in dem Schwarm das Gefolge ihres Gottes *Srf'Srf*, der auch den Achaz als insektengestaltiger H'Ranga bekannt ist.

Ssra'sqizzis (*991 BF, 2,06 Schritt, türkis und dunkelblau gefärbte Schuppen, gelbe Augen, schlanke Waldinsel-Achaz, drei mit Muschelringen besetzte Finger an jeder Hand, Umhang aus schillernden Fischschuppen) ist Kristallomantin und Wasserelementaristin. Bis vor wenigen Jahren war sie Teil einer trahelischen Piratenmannschaft. Beunruhigende Träume und Visionen ließen sie der Piraterie den Rücken kehren und zu einer elementaren Mystikerin werden. Seitdem versucht sie in den Wogen der See und dem Verlauf der Gezeiten mehr über ihre Traumgesichte zu erfahren. Ihre kryptischen Andeutungen und ihre Verbundenheit mit dem Meer jagen vielen abergläubischen Piraten Angst ein. Längst geht in der Charyptik das Gerücht um, dass diejenigen, die ihr zu lange in die Augen sehen, alsbald auf den nachtschwarzen Grund der See gezogen werden.

Swanhild Norrisdottir (*1009 BF, 1,80 Schritt, schwarze Haare, blaue Augen; temperamentvoll und abenteuerlustig) lehrt an der *Halle der Winde* zu Olport. Die Meisterin der Elemente Luft und Wasser legt Wert auf eine praxisorientierte Ausbildung, weshalb sie mit ihren Schülern und in Begleitung von Rekkern und anderen Abenteurern auch auf Fahrt geht. Getrieben von ihrer Neugier rüstet sie regelmäßig Expeditionen aus, um Schätze und Artefakte aus alten Sagas aufzuspüren oder den Wahrheitsgehalt einer alten Legende zu überprüfen. Wenn es ihre Zeit zulässt, begleitet sie die angeworbenen Abenteurer und stellt sich dabei als unterhaltsame Begleitung und profunde Kennerin der thorwalschen Sagas, aber auch als reizbare Person heraus, deren Zorn jedoch schnell wieder verfliegt.

In den Adern von **Trashka Flammenfaust** (*1022 BF, 2,15 Schritt, dunkelbraunes Haar mit einer feuerroten Strähne, braune Augen, muskulös; jähzornig, brutal, liebt Alkohol, hasst das Mittelreich) fließt nicht nur das Blut der Trollzacker Barbaren, sondern auch das eines Dschinns. Ihre Eltern, eine Trollzackerin und ein Thorwaler, dienten dem Nekromantenrat als Menschenfänger und starben, als Warunk 1032 BF vom Mittelreich befreit wurde. Die damals zehnjährige Trashka entkam und schlug sich bis zu den Trollzacken durch. Dort schloss sie sich einer Räuberbande aus ehemaligen Söldnern der Schwarzen Lande und ausgestoßenen Trollzackern an und stieg im Laufe der Zeit zu deren Anführerin auf. Das Territorium der Wegelagerer liegt zwischen den Trollzacken und dem nördlichen Raschtulswall, wo deren brutales Vorgehen gefürchtet ist. Zwar lässt Trashka überwältigte Feinde oft am Leben, doch zeichnet sie diese mit einem Brandmal, das entfernt einer flammenden Faust gleicht. Die dschinnengeborene Magiedilettantin (Zauber: FLAMMENWAND, INCENDIO) gibt sich zwar als *Mudran'Nura* (als Trollzacker Elementarmeisterin) aus, ist jedoch keine Animistin.

Weitere Elementaristen im Land der Ersten Sonne

Dschelef ibn Jassafer (*957 BF, 1,75 Schritt, graues Haar und Bart, blaue Augen, Lachfalten, blumige Ausdrucksweise; Graue Gilde) wirkt wie ein gutmütiges und etwas tattriges Großväterchen, ist aber einer der mächtigsten und weisesten Elementaristen (Element: Erz) Aventuriens. Einst erschien ihm

der Elementarherr des Erzes persönlich, um vor einer elementaren Katastrophe (der Rückkehr Borbarads) zu warnen. Seinen Lebensabend verbringt er in Khunchom und steht dabei im häufigen Austausch mit seinen Freunden ♝ *Khadil Okharim* (ehemalige Spektabilität der Dracheneiakademie) und ♝ *Rakorium Muntagonus* (Erzmagier und Saurologe).

- ♚ **Mharamûn sal Vadif** (*1010 BF, 1,74 Schritt, untersetzter Glatzkopf, braune Augen, gutmütiges Lächeln; gildenlos), ein ehemaliger Schüler Vadif sal Karims, ist Wettermagier und Berater des Sultans der Beni Terkui, seit er dessem Erstgeborenen das Leben rettete. Neben der Elementarmagie (Elemente Luft & Erz) ist er auch ein meisterlicher Selbstverwandler und Tierkundler.
- ♚ **Mherech ben Tuleyman ben Haschabnah** (*980 BF, 1,72 Schritt, dünnes schwarzes Haar und grauer Bart, schwarze Augen, eitel, wortgewandt; Graue Gilde) widmet sich als Spektabilität der Zauberschule des Kalifen der rastullahgefälligen Magie. Der Luftelementarist und Artefaktmagier ist stets bemüht, seine Akademie vor der Grauen Gilde gut dastehen zu lassen.
- ♝ **Rafim Bey** (*981 BF, 1,76 Schritt, schwarzes Haar und Bart, braune Augen, kostbare Kleidung und Schmuck; Gildenlos) herrscht als Magokrat über den Kleinstaat Naggilah und hat neben der Elementarmagie (kein bevorzugtes Element) auch die Dämonologie und Chimärologie gemeistert. Seine Sicht auf die Beschwörung ist pragmatisch und steht in der Tradition urtulamidischer Magokraten.
- ♚ **Vadif sal Karim** (*985 BF (wirkt älter), 1,68 Schritt, weißes Haar und Bart, blind; gewissenhaft, hilfsbereit, tiefgläubig; gildenlos), ein Meister der gegensätzlichen Elemente Luft und Erz, bildet (nur männliche) Schüler in der Oase *Al'Rifat* zu tugendhaften Wüstenmagiern aus, die sich auf die Manipulation der Umwelt verstehen.
- ♝ **Stipen Kulibin** (*1005 BF, 1,72 Schritt, schwarze lockige Haare, Oberlippenbart, blaue Augen, viele Ringe, Wohlstandsbauch; unterfordert und gelangweilt, will sich vor seiner Gattin und deren Großvater beweisen; Graue Gilde), der Prinz von Khunchom, ist ein nur mäßig begabter Luftelementarist, der in Mherwed studierte. Der meisterliche Menschenkenner besitzt jedoch ein Talent für Hellsichtmagie.
- ♝ **Madra saba Yakuban** (*1013 BF, 1,66 Schritt, schwarzes Haar, graue Augen, ambitioniert, gewitzt; Graue Gilde) ist Stipen Kulibins Frau und Enkelin Hasrabals von Gorien (siehe Seite **101**). Ihre magische Fähigkeiten übersteigen die ihres Gatten weit. Sie wurde von Hasrabal persönlich ausgebildet und hat das Potenzial, eine der mächtigsten Elementaristinnen der nächsten Jahrzehnte zu werden.

Geheimnisse der Persönlichkeiten

A'Sar al'Abastra

A'Sar (scheinbar Anfang 40, Albino, Figur und Antlitz wie das Meisterwerk eines vollendeten Bildhauers, alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar (Erz)* 18+) erfüllt jeden Normalsterblichen mit Ehrfurcht, wenn sie den Raum betritt – der Boden scheint dann leicht zu beben. Vor mehr als 6.000 Götterläufen formte Pyrdacor im mächtigsten der dreizehn Kessel der Urkräfte aus einer urtulamidischen Sklavin die alabasterweiße A'Sar, um die Macht über das Element Erz wiederzuerringen. Doch A'Sar wurde von der sanften Zsah berührt, die sie zur Erkenntnis ihrer menschlichen Abstammung und des verderbten Wirkens des Gottdrachens führte. A'Sar begehrte gegen ihren Schöpfer auf und verging, doch durch die Macht der göttlichen Eidechse wurde sie wieder und wieder geboren – ein scheinbar endloser Kreislauf: Stets musste A'Sar die Erinnerung daran, dass sie einst ein Mensch gewesen war, aus Träumen und Nachforschungen wiedergewinnen, nur um diese mit dem nächsten Tod und der nächsten Wiedergeburt erneut zu verlieren. Durch die Kenntnis des IMMORTALIS LEBENSZEIT hat sie inzwischen den Kreislauf ihrer Wiedergeburt und des Vergessens durchbrochen, ist aber auch in ihrer jetzigen Gestalt verletzlich und sterblich.

Balphemor von Punin

Der über 1.600 Jahre alte Agrimoth-Paktierer (*609 v. BF, gegenwärtig 1,82 Schritt, halbmondförmige Augengläser, 4. Kreis der Verdammnis) herrscht an der Heptagonakademie uneingeschränkt und hält sich andere durch Versprechen von Wissen, Theriak oder schiere Macht gewogen. Dabei gibt er immer nur so viel, wie für seine Pläne nötig ist. ♝ *Arngrimm von Ehrenstein* hält er durch *Werwolf-Elixier* abhängig, denn dieses erlaubt ihm, seine Verwandlung zu kontrollieren.

Das Ziel Balphemors ist die Perversion des Herzens des Kontinents nahe Gareth und eine (un)elementare Neuordnung Aventuriens, welche die Elemente in ihr dämonisches Zerrbild verkehren soll – ein Plan, der in seinen Auswirkungen Pyrdacors epochalem Eisritual gleichkommt. Dazu will er den Agrimoth-Splitter, das Schwert Athai-Naq und den Elementaren Schlüssel des Humus nutzen sowie die Heiligtümer Al'Zul und Sumus Kate.

Er ist häufig in Aventurien, speziell im Osten, unterwegs und kann sich dabei zwischen seinen daimoniden Bäumen teleportieren.

Hasrabal ben Yakuban

Hasrabal (*953 BF, 1,67 Schritt, graues Haar und Bart, graue Augen, wirkt jünger, als er ist, ehrfurchtgebietend) wird in einigen Jahren der Urenkel geboren werden, der ihm als *Meister über die Neuen Sieben* (tul.: *Sahib al'Sabaa*) prophezeit wurde. Das Streben des Magokraten zielt nun darauf ab, seinem ungeborenen Urenkel den Weg zu bereiten, was nicht nur den Schutz seiner Enkelin Madra saba Yakuban beinhaltet. Auch einige machtpolitische Maßnahmen gilt es zu ergreifen. Die Leitung der Pentagramm-Akademie delegiert er daher meist an seinen Stellvertreter und Sohn *Yakuban ben Hasrabal* (*990 BF, 1,72 Schritt, schwarzes, teilweise ergrautes Haar, dunkle Augen; Meister der Elemente Feuer und Wasser).

Da der Sand der Zeit auch durch Hasrabals Lebensuhr rieselt, bleibt dem Sahib al'Sitta nur noch begrenzte Zeit, Vorkehrungen zu treffen. Doch ein Blick in *Madas Blaue Augen* offenbarte ihm, dass seine Ambitionen zwar gewaltig, doch erreichbar sind.

Fayrieke ay Revennis

Fayrieke (*979 BF, zierlich, mit langen, braunen Locken, zeigt oft eine fast kindliche Neugierde, alle wichtigen Zauber mit dem Merkmal *Elementar (Luft)* 16+) ist so sprunghaft, leichtherzig und schwer zu berechnen wie das Element, dem sie sich gewidmet hat. Sie entstammt einer horasischen Kleinstadtfamilie. Ihrer unbeschwerten Kindheit wurde sie jäh entrissen, als ein damaliger Meister der Stürme kurz nach dem Erwachen ihrer Hesindegabe auf das Mädchen aufmerksam wurde: Ohne ihre Eltern um Einwilligung zu fragen, nahm der Konzilsdruide Fayrieke mit und machte sie zu seiner unfreiwilligen Schülerin. Bis heute verspürt sie oft den Drang, Drakonia hinter sich zu lassen und neue Orte kennenzulernen. Auch sucht sie Kinder vor Unglück und Schaden zu beschützen und entfesselt Sturm und Hagel, um Missetäter gegen die Schwächsten zu strafen. 1043 BF tötete ein Drache während eines Rituals am Raschtul Kandscharot die fünf anderen, druidischen Fakultätsleiter. Fayrieke überlebte, da sie durch ihre Meisterschülerin vertreten worden war. Der Vorfall hat nicht nur ihr Misstrauen gegen alles Drachische gesteigert, sie ist zudem noch unsteter geworden, was auch ihrer Freundschaft zu Rovena von Shamaham schadete. Insgeheim gibt Fayrieke sich die Schuld am Tod ihrer Schülerin und der anderen Druiden und missversteht jedes Mitleid als Hinweis auf ihr Versagen.

Taînobhal Totenamsel

Der Auelf Tainobhâl war knapp 2 Schritt groß, hatte amethyst-violette Augen und lange, rotblonde Haare, in die er Federn der Totenamsel eingeflochten trug. Er wurde im Einhorngras nahe Riva geboren, entdeckte nach einiger Zeit seinen Wahren Namen und ist überzeugt, dass in ihm das Licht des Meisterbogners *Taînobhal Totenamsel* wiedergeboren wurde, der zur Zeit von *Hela-Horas* und noch einmal zur Rohalszeit lebte.

Er hat als seinen Lebenszweck (isdira: *dha*) erkannt, den Elementaren Schlüssel des Humus für die Menschen zu bewahren. Mit dem Pflanzen des Schlüssels hat er Simyala revitalisiert und dem Reichsforst neues Leben eingehaucht, was einem ersten Schlag gegen die verdorbenen Schwarzen Lande entsprach. Seither stellen sich der Präsenz des Omegatherions und Agrimoths die elementaren Kräfte der Humusstadt entgegen und drängen diese teilweise zurück.

Taînobhal kehrt aus dem Humus zurück, wenn es dem Element dient, und sein Geist wandelt dann im Körper eines Humuswesens. Einmal geschah dies, um mit der Lohenwacht eine Bannlade gegen den Splitter Agrimoths zu erschaffen.

Tubalkain von Selem

Der Verhüllte Meister Tubalkain von Selem (*1944 v. BF, wirkt wie 50, 1,73 Schritt, weißes Haar, hellblaue Augen, würdevolles Auftreten; vollendeter Eis-Elementarist, kennt zahlreiche verschollene Rituale urtulamidischen Ursprungs, von denen er selbst einige entwickelte) ist tatsächlich der Zeitgenosse von Rashtul al'Sheikh, als der er sich seit kurzem (wieder) ausgibt. Über den Unglauben der Selemer amüsiert er sich köstlich und vergleicht sich mit einem Löwen inmitten einer Schafherde, dem die Schafe aber nicht glauben wollen, dass er ein Löwe sei. Als Magiermogul Tubalkain mit dem kalten Herzen kämpfte er auf Seiten Assarbads, einer früheren Inkarnation Borbarads. Es scheint, als hätte er seit diesen Tagen das Interesse an den kurzlebigen Menschenreichen verloren. Mit einer gewissen Lethargie residierte er die letzten Jahrhunderte in Selem; lediglich sein ewiger Wettstreit mit A'Sar al'Abastra (siehe Seite **100**) konnte ihm Kurzweil bereiten. Dann kehrte Borbarad zurück, wurde geschlagen und ein Karmakorthäon brach an. Nun verspürt Tubalkain wieder ein wachsendes Interesse an der Welt und ihrem Wandel – und beschloss wieder Anteil zu nehmen.

Xindra von Sumus Kate

Die Anführerin der Druiden in Tobrien ist durch ihre Erlebnisse der letzten Jahrzehnte zu einer klugen und selbstsicheren Frau gereift. Xindra (*993 BF, 1,72 Schritt, schwarze Locken, waldgrüne Augen, charismatisch, mittelreichischer Abstammung) schweigt über ihre mystische Rettung und welche Erkenntnisse sich ihr in Sumus Schoß offenbarten. Ebenso ist ihr Zuhause ein Geheimnis. Xindras Eiland, ein Ort, an dem die Macht der Erdmutter deutlich zu spüren ist, liegt versteckt an einem Waldsee. Inmitten des Sees und auf einem Nodix befindet sich eine Insel mit einem heiligen Stein. Füllt man die schalenförmige Vertiefung des Steines mit Wasser, vermag man andere Orte entlang der sich dort schneidenden Kraftlinien zu sehen. Nicht nur die Heiligtümer Sumus Kate und die Quellen von Ilsur offenbaren sich Xindra, sondern ebenso Unheiligtümer mitsamt den dort herrschenden Wesenheiten. Nachdem der Kaiserdrache Apep der Ewige ihr entschieden demonstrierte, dass er es gar nicht schätzt, wenn man seinen Hort beobachtet, nutzt sie den Spiegel mit Bedacht und verbirgt ihren Geist sorgsam.

Xenos von den Flammen

Der brillantzwergische Geode (*121 BF, 1,38 Schritt, weißes Haar und Bart, graue Augen, gutmütiges Lächeln, zwergische Sturheit) ist ein mutiger, kluger und charismatischer Diener Sumus. Er brachte es als Feuerelementarist zu vollendeter Meisterschaft und beherrscht zudem Zauber druidischer und hexischer Tradition. Ferner kennt sich der trinkfeste Zwerg bestens in der Wildnis und der Heilkunde aus. Die Angroschim begegnen ihm dennoch mit typischem Argwohn. Obwohl Elementarherren in der Regel keine Pakte eingehen, ist Xenos einer von zwei Geoden, die dies im Laufe der Jahrtausende vollbrachten. Während Brandan Sohn des Brodosch einen Pakt mit dem Elementarherren des Erzes einging und so vermutlich Pyrdacor die Macht über das Erz entzog (siehe Seite **87**), schloss Xenos einen Pakt mit dem Elementarherren des Feuers, um die Brillantzwerge aus Lorgolosch zu retten. Flüssiges Gestein flutete die Hallen. Nebst den Zwergen wurden die Flammen Simias durch sein Eingreifen vor den Schwarzen Horden gerettet.

Geheimnisse weiterer Elementaristen

Es nagt an **Al'Gharrar**, dass er nicht in der Lage ist, wie sein verstorbener Meister in den Zeichen, die ihm die Elemente senden, zu lesen. Seine Warnungen vor der Zukunft sind deswegen so unklar wie vieldeutig, damit sie im Nachhinein als im Einklang mit den Geschehnissen gedeutet werden können. Dass *etwas* in der Khôm geschehen wird, darin ist er sich allerdings sicher, denn dies waren die letzten Worte seines Meisters vor dem Tod. Allerdings hat Al'Gharrar nicht die geringste Ahnung, worum es sich handelt oder ob es zum Vor- oder Nachteil der Wüstenstämme sein wird. Fremdländische Abenteurer, denen er nicht bekannt ist, befragt er daher nach deren Erlebnissen oder begleitet sie in die Wüste, da er hofft, den Ungläubigen könnte etwas auffallen, das ihm selbst entgeht. Vor anderen Novadis hält er die Fassade des eremitischen Weisen, der in der Zukunft lesen kann, jedoch aufrecht.

Arachnor von Shoy'Rinas Stadt aus der Tiefe ist eine Dämonenarche, die seit der weitgehenden Rückeroberung Tobriens durch das Mittelreich zwischen Nordmaraskan und den Waldinseln pendelt. Der 220 Schritt durchmessende Leib ist von einem 100 Schritt breiten Ring aus gefangenen und verformten Schiffen umgeben. 800 Einwohner, darunter etliche Nichtmenschen, bewohnen die Dämonenarche, auf der sich von Unmetallen über Gifte bis hin zu Sklaven alles erwerben lässt. Über die strikte Wahrung der Neutralität und die Abgabe der horrenden Liegegebühren wachen Krakoniergardisten und Seesöldner.

Aravan Shivars Körper ist mit Hautbildern verziert, mit denen sich verborgene Kammern unter Shanasala, der *Heimat der Lichter*, öffnen lassen. Dieser vor über 5.000 Jahren erbaute Eispalast am Fuß des Ehernen Schwerts diente erst den Hochelfen und später den Firnelfen als Zufluchtsort nach der Eroberung des Himmelsturms durch Pardona. Die firnelfische Lichthüter-Sippe hütet den Ort und hat ihn zu seiner Heimat gemacht. Unter dem Palast, geschützt durch ein Eislabyrinth, lagern zahlreiche hoch- und firnelfische Artefakte in verschlossenen Kammern.

Bishdara kämpfte mit ihrem Zirkel und Soldaten aus Paavi im Frühling 1045 BF bei Eestiva gegen eine größere Truppe von Nachtalben. Die Menschen siegten unter schweren Verlusten. Unter den Toten war auch Bishdaras Mutter ☙*Dana*, die bis zu ihrem Tod dem Zirkel vom *Hain der Schlafenden Mutter* vorstand. Als Kind wurde Bishdara prophezeit, eine wichtige Rolle im Kampf der Mächtigen des Hohen Nordens zu spielen – möglicherweise ist damit der Kampf gegen die Shakagra'e gemeint.

Melwyn Stoerrebrandt sammelt seit Jahrzehnten Dokumente, Berichte und Artefakte, die mit der legendären *Nahema ai Tamerlein* (siehe **Almanach** Seite **208**) in Verbindung stehen. Sowohl der Kaiserin als auch deren Gatten, dem Reichsgroßgeheimrat *Rondrigan Paligan* ist die Obsession des Hofmagus bekannt. Allein seinen Verdiensten um das Reich und die Kaiserfamilie verdankt Melwyn, noch keiner hochnotpeinlichen Befragung unterzogen worden zu sein, doch der Reichsgroßgeheimrat hat ein waches Auge auf die Leidenschaft des Magiers. Sollte er den Eindruck gewinnen, Nahema könnte über Melwyn Einfluss auf den Thron ausüben wollen, weiß Paligan, was zu tun ist.

DAS KONZIL DER ELEMENTE ZU DRAKONIA

»Drakonia ist das Gedächtnis der Zeitalter, geschaffen, um die sterblichen Völker an den Wert elementarer Reinheit zu erinnern. Jeder Frevel an diesem Zustand schadet uns allen. Es ist unsere Pflicht, zu verstehen, wie sich die elementare Harmonie erkennen, bewahren und verteidigen lässt.«
—Pyriander Di'Ariarchos, neuzeitlich

Vollständiger Name: Ewiges Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall
Standort: Raschtulswall, etwa auf der Höhe Ragaths
Wappen/Symbol: *Drakonia-Diamant* (Um ein weißes Hexagramm im Zentrum gruppieren sich sechs schwarze Hexagramme, bei denen jene Linien in weiß hervorgehoben sind, die der ursprünglichen Elementsymbolik entsprechen.)
Wahlspruch: –
Gildenzugehörigkeit: Große Graue Gilde des Geistes
Spezialgebiet: Elementarmagie
Größe: groß (insgesamt 72 gildenmagische und druidische Schüler)
Gildenmagische Leitung: Pyriander Di'Ariarchos (Feuer), Halman Sandström (Wasser), Panuri Vennerim (Humus), Falka von Paavi (Eis), Emmeran von den Nordmarken (Erz), Rovena von Shamaham (Luft)
Personen der Historie: ⚧Îsenfold Felsflüsterer (Großmeister des Erzes bis 1010 BF), ⚧Reto Sandström (Großmeister des Wassers bis 1027 BF), ⚧Thorhalla Wengenholmer (Großmeisterin des Eises bis 1041 BF), ⚧Sumudai Gerberowa (Großmeisterin des Humus bis 1043 BF)
Bedeutende Abgänger (Zweit- oder Drittstudium): Thure vom Stein (Erzelementarist)
Fachliche Reputation: legendärer Hort vergangenen Wissens; aufgrund der druidischen Prägung von Teilen der Gildenmagie infrage gestellt
Einfluss: gering
Finanzkraft: gering
Ausstattung: groß
Bibliotheksbestand: groß
Besonderheiten: Drachenfestung, Stätte elementarer Reinheit, Archiv vergangener Zeitalter, Ort des gemeinsamen Lernens druidischer und gildenmagischer Elementaristen

Die von Drachen erbaute Festung Drakonia im Herzen des Raschtulswalls ist das älteste Bauwerk Aventuriens. Völker vergangener Zeitalter verehrten hier lange vor den Menschen die Elemente, denn Drakonia ist mehr als eine Magierakademie – es ist ein elementares Heiligtum. Druiden und Magier forschen und lernen hier im Einklang mit den Elementen, abgeschieden von weltlicher und gildenmagischer Politik.

Die Geschichte des Konzils der Elemente

Die Entstehung der gewaltigen Festung verliert sich in den Nebeln der Geschichte. Weder der Drache Ysolphur noch Hellsichtmagie vermögen darüber Auskunft zu geben, wer Drakonia erbaute und wann dies geschah. Der ursprüngliche Name ist ebenso in Vergessenheit geraten, doch da die Ausmaße der Festung drachische Erbauer nahelegen, taufte man den Ort *Drakonia*.
Als der bosparanische Kaiser Murak-Horas die Tulamidenlande **17 v. BF** eroberte, trafen Druiden aus dem Reich auf tulamidische Elementaristen. Auf der Suche nach einem gemeinsamen Rückzugsort entdeckten sie Drakonia und gründeten das *Ewige Konzil der Elementaren Gewalten*. Viele Grundlagen des Aufbaus des Konzils (etwa die sechs Fakultäten oder die Doppelspitze jeder Fakultät aus Magier und Druide) entstammen der Gründungszeit.
Viele Jahrhunderte lang hielt sich das Konzil weitgehend aus den Angelegenheiten Deres heraus. Drakonia wurde nach menschlichen Vorstellungen und Bedürfnissen umgestaltet, die elementaren Hinterlassenschaften der unbekannten Erbauer erforscht. Drakonias Elementaristen erreichten dadurch einen Kenntnisstand, der seinesgleichen suchte. Kontakt zur Außenwelt bestand weiterhin.

590 BF unterstützte das Konzil Rohal den Weisen im Kampf gegen Borbarad. Sechs Beobachter des Konzils – je einer jeder Fakultät – nahmen an der Schlacht in der Gorischen Wüste teil. Die dort entfesselten Schrecken bewogen den Rat der Großmeister, den Kontakt zur Außenwelt abzubrechen. Das Konzil zog sich in sich selbst zurück und geriet in Vergessenheit, auch wenn es noch immer vereinzelte Kontakte in die Umgebung gab.
Erst im **Rahja 1011 BF** trat das Konzil wieder offen auf. *Pyriander Di'Ariarchos* und fünf weitere Konzilsmagier warnten an der Puniner Akademie vor einer elementaren Katastrophe, die sich später als die Rückkehr Borbarads herausstellen sollte. Von den Gildenmagiern wurde das Wissen des Konzils begeistert, die Warnung aber nur halbherzig, aufgenommen. Das Konzil trat in der Folge der Grauen Gilde bei – einige Druiden bedauern noch heute diese Entscheidung.
Nach Borbarads Rückkehr **1019 BF** entsendet das Konzil erneut Beobachter, bleibt aber weiterhin neutral.
Im **Phex 1022 BF** brach *Pyriander Di'Ariarchos* einer Prophezeiung folgend auf, um die Schlüssel der Elementarzitadellen zu finden und kehrte erst im **Spätsommer**

1034 BF zurück – ohne etwas über seine Expedition verlauten zu lassen.
Im **Herbst 1034 BF** entdeckten die Zauberer des Konzils die Drachenchronik, den Stammbaum der Drachen, der Äonen zurückreicht und unter den Fundamenten Drakonias in der Halle des Bundes verborgen war.
Das neuerworbene Wissen über die Drakologie löste auch außerhalb des Konzils Begehren aus. Nach mehreren versuchten Einbrüchen und Diebstählen beschloss der Rat der Großmeister **1040 BF** die Halle des Bundes, ihren Schlüssel und damit auch die Drachenchronik erneut elementar zu versiegeln und nur noch Auserwählten Zutritt zu gewähren.
Ende **1041 BF** erfuhr das Konzil durch seine Vertreter auf dem Allaventurischen Konvent der Magie in Khunchom, dass es Nahema ai Tamerlein gelungen war, *Sumuryl* (siehe Seite **97**) aus der 2. Sphäre zu bergen. Nach hitzigen Diskussionen einigte sich das Konzil, eine weitere Erforschung des Sumuryls abzulehnen und ging damit auf Konfrontationskurs zur Grauen Gilde. Federführend in der Ablehnung der Sumurylforschung sind dabei viele der Druiden Drakonias, aber auch unter den Gildenmagiern gibt es Vorbehalte.
Am **1. Ingerimm 1043 BF** fanden fünf der sechs druidischen Fakultätsleiter während eines gemeinsamen Rituals am Raschtul Kandscharot[*] den Tod bei einem Drachenangriff. Noch immer ist unklar, welcher Drache Schuld trug. *Fayrieke ay Revennis* überlebte, da sie bei dem Ritual durch ihre Meisterschülerin vertreten wurde.
Ende **1043 BF** öffneten die Konzilsmagier den Eispanzer im hinteren Bereich der Halle der H'Czyme und entdeckten dort den jungen Kaiserdrachen *Fecandor*, der dadurch aus seinem äonenlangen Schlaf gerissen wurde.

Rundgang durch das Konzil der Elemente

Seit Ewigkeiten krönt die massive Festung Drakonia die Gipfel des Raschtulswalls. Ihre Ausmaße sind mit Städten wie Punin vergleichbar. Hunderte Schritt weit streben ihre Mauern aus grünem Marmor, schwarzem Obsidian und buntem Achat in den Himmel. Darüber erheben sich noch höhere Türme, teils von Drachenstatuen umstellt, deren Flügel diese bis zur Spitze umspielen. Überzogen ist die Feste von grünen Flechten, die seit Jahrtausenden die Mauern immer stärker überwuchern.
Der von Menschen bewohnte Teil beginnt beim **Tor des Lichtvogels (EG01, EO01)**. Dieses enorme Bildnis des Allvogels, zusammengesetzt aus Edelsteinen größter Reinheit, schmückt den gewaltigen Felsblock, der den Eingang bildet. Hier entscheidet sich, ob der Besucher überhaupt Einlass in das Gedächtnis der Welt erhält: Ein Empfangskomitee aus Dschinnen jedes Elements prüft den Suchenden auf seine Person und den Grund seiner Reise. Sie waren es, die schon zur Zeit der Bosparaner die ersten menschlichen Entdecker empfingen. Nur wer hier besteht, wird von den Dschinnen eingelassen, die als einzige das über 350 Quader schwere Portal öffnen können.
Hinter dem Tor des Lichtvogels erstreckt sich der monumentale **Hauptgang (EG04, EO04)** bis ins Herz der Festung. Auch dieser ist eindeutig nach drachischen Maßstäben gebaut, wovon die geradezu winzig erscheinenden Freitreppen, Brücken und Rampen zeugen, die nachträglich von Menschen und Dschinnen erschaffen wurden, um eine Ebene mit der anderen zu verbinden. Die Ebenen sind nach keinen menschlichen Maßstäben angeordnet, vielmehr gehen sie scheinbar zufällig immer wieder ineinander über. Manche sind zudem nur durch vertikale Schächte miteinander verbunden und daher ausschließlich von flugfähigen Wesen erreichbar. Die Wände des Ganges, wie auch der gesamten Festung, sind mit glühenden Drakned-Glyphen bedeckt, die sowohl Licht als auch Wärme spenden.
Links vom Hauptgang betritt man über einen breiten Gang die Haupthalle der **Fakultät des Humus (EG02)**. Schon nach der ersten Biegung wird der Steinboden zu einer sattgrünen Wiese und erste Bäume und Sträucher wuchern von den Seiten in den Weg. Betritt man die Haupthalle, wirkt diese mehr wie eine von einem steinernen Himmel überzogene Landschaftsidylle als wie ein künstliches Bauwerk. Eine Wiesenlandschaft mit Hügeln und dazwischen liegenden Wäldchen erstreckt sich von einer Wand zur nächsten. Hier hat sich auch eine Herde Gebirgsböcke angesiedelt, deren Ahnen sich irgendwann in die Festung verirrt haben müssen. Die tragenden Säulen sind Baumriesen, die Häuser der Fakultätsangehörigen scheinbar natürlich in diese hineingewachsen. In den Wipfeln hausen neben Baum- und Meckerdrachen auch allerlei Nager und Vögel, welche die Hallen stets mit einem lebendigen Zwitschern und Zirpen erfüllen. Einige der Nebenhallen und Gänge sind wie kleine Urwälder komplett zugewuchert und Heimat allerlei exotischer Pflanzen, Pilze und Kräuter. Die meisten Humus-Elementaristen ernähren sich durch das Sammeln von Früchten und Gemüse, welche, von der elementaren Reinheit des Ortes angetrieben, überall prächtig gedeihen. Unter den Hallen liegt eine Tropfsteinhöhle mit einer heißen Quelle, deren Becken zur Entspannung genutzt werden.
Auf der gegenüberliegenden Seite des Hauptganges führt ein weiterer Tunnel in die **Fakultät des Wassers (EG03)**, eine halbversunkene Zauberwelt. Fischschwärme tummeln sich in den teilweise überfluteten Hallen,

[*] Der *Raschtul Kandscharot* ist der höchste Vulkan des Raschtulswalls, der als Kultstätte des Schöpfergottes Los, aber auch als elementarer Kraftort des Feuers große Bedeutung für Elementaristen und Druiden hat.

deren Bewohner auf Hausbooten leben. Festen Boden bieten eine Vielzahl kleinerer Inseln, die nichts anderes sind als versunkene Altäre oder Tische gigantischen Ausmaßes, die im Laufe der Zeit durch Ablagerungen zu grünen Paradiesen wurden. In der Haupthalle stürzt ein riesiger Wasserfall aus der Fakultät des Eises nach unten, was auch mal zu gefährlichen Ausweichmanövern der Hausboote führen kann, wenn wieder eine Eisscholle mitgerissen wurde und nun durch die Fakultät des Wassers treibt.

Zurück im Hauptgang kann man den nachträglich von Dschinnen angelegten Treppen nach oben folgen. Schnell nimmt man zur Linken die trockene Hitze der **Fakultät des Feuers (EO02)** wahr. Nirgendwo sonst glühen die Drakned-Glyphen so stark wie hier und vertreiben jeden Schatten. In den Fußboden der Haupthalle wurde zentral ein ewig brodelndes Lavabecken eingelassen. Darum verteilt stehen die steinernen Behausungen der Fakultätsmitglieder. Auffällig ist zudem ein Podium mit davor in einem Halbkreis angebrachten Steinbänken. Hier üben sich die Elementaristen gemeinsam in der Kunst des Debattierens und der Rhetorik. Die Hitze des Feuers fordert hier manchmal ihren Preis: So kann man immer wieder Rußspuren auf dem Fels entdecken, wenn eine Diskussion mal in einen hitzigen Streit ausartet. In einer kleinen Nebenhalle hat sich der junge Perldrache ♟ *Kristallfunkel* (*1030 BF, scheu, nervös, Intelligenz eines Hundes, liebt Edelsteine, hasst Trolle) niedergelassen, den eine Adeptin vor einigen Jahren verletzt im Raschtulswall fand und anschließend pflegte. Er verlässt seinen Hort so gut wie nie, weswegen sich die Fakultätsangehörigen gemeinschaftlich um ihn kümmern.

Zurück im Hauptgang gelangt man über seltsam verschlungene Brücken in die frostigen Hallen der **Fakultät des Eises (EO03)**, die einen kleinen Gletscher beherbergt. In der klirrenden Kälte bilden sich bei jedem Atemzug kleine Wolken. Der gefrorene Boden glitzert im Schein der Glyphen, die hier nur Licht, aber keinerlei Wärme spenden. In der Haupthalle liegt ein gefrorener See, dessen Eisschild nur an einer Stelle durchbrochen ist. Von hier fließt ein großer Wasserfall durch einen Schacht in die darunter liegende Fakultät des Wassers. Die Eishäuser und Iglus, in denen die Fakultätsbewohner leben, liegen an den Ufern des spiegelnden Gewässers. Einige Nebengänge sind von Eispanzern versiegelt, sodass manche der kleineren Hallen ohne den Einsatz von Magie gar nicht zu erreichen sind.

Eisfrei hingegen ist die angrenzende kolossale Bibliothek. Lange Regalreihen voller Bücher erstrecken sich über dutzende Schritt und mehrere Stockwerke. Dazwischen stehen allerlei mit Schriftzeichen überzogene Steintafeln, Monolithen, Menhire, Stelen und Obelisken unterschiedlichster Art und Größe. Man

DAS KONZIL DER ELEMENTE ZU DRAKONIA

Zweites Obergeschoss (ZO)
ZO01 Fakultät der Luft
ZO02 Sphärenobservatorium
ZO03 Hort des Fecandor
ZO04 Die ewigen Gärten

Erstes Obergeschoss (EO)
EO01 Tor des Lichtvogels
EO02 Fakultät des Feuers
EO03 Fakultät des Eises
EO04 Hauptgang
EO05 Halle der Elemente
EO06 Die ewigen Gärten

Erdgeschoss (EG)
EG01 Tor des Lichtvogels
EG02 Fakultät des Humus
EG03 Fakultät des Wassers
EG04 Hauptgang
EG05 Halle der Elemente
EG06 Die ewigen Gärten

Untergeschoss (UG)
UG01 Fakultät des Erzes
UG02 Hallen der H'Czyme
UG03 Halle des Bundes

kann den Eindruck erlangen, dass hier das Wissen der gesamten Welt aufbewahrt wird. So findet man hier die umfangreichste Katalogisierung der Drakned-Glyphen, die aus über 20.000 Zeichen besteht – wobei bislang nicht einmal ganz 1.000 übersetzt werden konnten. Die Hüterin der Schriften ♟ *Falka von Paavi* (siehe Seite **116**) steht in der Tradition einer langen und ruhmreichen Reihe an Schriftgelehrten und verwaltet das nahezu perfekte System zur Katalogisierung all dieser Schriftstücke.

Über Schächte und Treppen gelangt man in den höher gelegenen Turm der **Fakultät der Luft (ZO01)**. Auch wenn er offensichtlich für fliegende Wesen gebaut wurde, haben die Luft-Elementaristen ihn als Heimstätte gewählt. Der gigantische Turm ist bis auf einige nicht miteinander verbundene Plattformen auf verschiedenen Höhen leer. Mittig schwebt eine große zentrale Plattform frei in der Luft. Die meisten Luft-Elementaristen leben hier. Über die Äonen hat der Wind auf einige der Plattformen so viel Erde und Samen getragen, dass fruchtbare Wiesen und einige Bäume wachsen konnten. Zwischen diesen bewegt man sich mittels Magie, befreundeten Elementarwesen oder auf gezähmten Hippogriffen fort. Auf den kleinsten Plattformen und in vielen der Mauernischen nisten Vögel und Flugwesen, welche die Wärme des Turmes dem frostigen Raschtulswall vorziehen.

Vom Fakultätsturm führt ein weiterer gewaltiger Gang geradewegs zum **Sphärenobservatorium (ZO02)**. Die Wände dieses halbkreisförmigen Raumes sind von Arkaden durchbrochen. Einige Meter über dem Boden schwebt eine Konstruktion aus Stäben, silbernen Drähten und frei fliegenden Kugeln, die wohl eine Sternenkonstellation darstellt. Im Gegensatz zum (gegenwärtigen) aventurischen Nachthimmel finden sich jedoch zwölf statt acht freier Wandelsterne. Erfüllt ist der Raum von wispernden Stimmen einer unbekannten Sprache, die scheinbar aus dem Nichts dringen.

Direkt darunter liegt das Herz Drakonias, die sechs **Hallen der Elemente (EG05, EO05)**. Jede dieser Hallen ist ein elementares Heiligtum des repräsentierten Elements und dient seiner Anbetung. Für Menschen viel zu große Altäre tragen dem Element zugeordnete Opfergaben und Artefakte. Da die Hallen alle von reiner elementarer Macht durchströmt sind, sammeln sich die Zauberkundigen der Fakultäten für besonders machtvolle Rituale hier.

Im Zentrum der Hallen der Elemente liegt die sogenannte Drachenhalle. Sechs gigantische Statuen, welche die nach Alveran aufgestiegenen Hohen Drachen abbilden, stehen hier im Kreis. Mit Schuppen aus Edelsteinen und viele Schritt hoch würden sie sogar einen Riesen wie einen Zwerg erscheinen lassen.

DAS KONZIL DER ELEMENTE ZU DRAKONIA

Zweites Obergeschoss (ZO)
- ZO01 Fakultät der Luft
- ZO02 Sphärenobservatorium
- ZO03 Hort des Fecandor
- ZO04 Die ewigen Gärten

Erstes Obergeschoss (EO)
- EO01 Tor des Lichtvogels
- EO02 Fakultät des Feuers
- EO03 Fakultät des Eises
- EO04 Hauptgang
- EO05 Halle der Elemente
- EO06 Die ewigen Gärten

Erdgeschoss (EG)
- EG01 Tor des Lichtvogels
- EG02 Fakultät des Humus
- EG03 Fakultät des Wassers
- EG04 Hauptgang
- EG05 Halle der Elemente
- EG06 Die ewigen Gärten

Untergeschoss (UG)
- UG01 Fakultät des Erzes
- UG02 Hallen der H'Czyme
- UG03 Halle des Bundes

Zurück im Hauptgang erreicht man über die Treppen die darunter liegende **Fakultät des Erzes (UG01)**. Ihre Hallen gleichen natürlichen Höhlen, die von enormen Stalagnaten wie Säulen getragen werden. Die Wände sind verwittert und der Boden mit Stalagmiten überzogen. Von den Decken hängen Stalaktiten und die Klänge aberhunderter aufschlagender Wassertropfen erfüllen die Hallen mit ihrem Konzert. Ausgehöhlte Gesteinsformationen bilden die Wohnräume. Da die Glyphen hier weniger Licht spenden als in anderen Teilen Drakonias, erhellen zusätzlich mannshohe goldene Kerzen die zentralen Wege und Plätze. Mitten in der Haupthalle liegt eine in zwei riesige Teile gebrochene Amethystele. Hier versammeln sich die Fakultätsangehörigen zu Besprechungen, Übungen, Ritualen oder um der Bildhauerei nachzukommen. Ein besonderes Rätsel gibt ein meterhoher Fels in einer der Nebenhallen auf: Dieser hat die Form einer knienden vierarmigen Gestalt. Einige Druiden fanden zwar heraus, dass er von Magie erfüllt ist, bisher schlugen jedoch alle Versuche fehl, diese näher zu bestimmen.

Durch verschlungene Gänge gelangt man von der Fakultät des Erzes zu den vor einigen Jahren entdeckten **Hallen der H'Czyme (UG02)**. Diese Laboratorien gigantischen Ausmaßes wurden für Drachen angelegt. Meterhohe Tische und Regale aus magisch geformtem Stein und Erz tragen Tiegel, Töpfe, Mörser, Destillen, ineinander verschlungene Glasröhren und weitere Geräte des alchimistischen Gebrauchs. Dazwischen stehen hölzerne Gerüste, die den menschlichen Forschern erst ermöglichen, auf die Steinplatten zu gelangen. Ein Gletscher versperrte bis vor wenigen Jahren eine der hinteren Hallen und hielt in seinem Inneren den jungen Kaiserdrachen ♟ *Fecandor* (siehe Seite **116**) in einem magischen Schlaf konserviert. Dieser hat seinen **Hort (ZO03)** nach dem Erwachen im Turm oberhalb der Laboratorien aufgeschlagen. Der einzige Zugang ist eine senkrechte Röhre, welche den Hort mit den Hallen der H'Czyme verbindet, weswegen ausschließlich fliegende Wesen ihn erreichen können. Da Fecandor bisher davon abgesehen hat, Drakonia zu verlassen, findet sich hier nur ein sehr kleiner Goldschatz. Stattdessen hat er eine beeindruckende Sammlung von Statuen angehäuft, die verschiedene Wesen aus unbekannten Zeitaltern zeigen.

Die Halle des Bundes

Unterhalb der Hallen der Elemente versteckten die Alten Drachen zum Anbeginn der Zeit die **Halle des Bundes (UG03)**. Eher einem Schacht gleichend

erstreckt sie sich hunderte Schritt in die Tiefe und endet in einem brodelnden Lavasee. Hier schlossen sich die Gründer Drakonias zusammen, um aus ihrer eigenen Essenz die ersten Lindwürmer zu schaffen und das Geschlecht der Drachen nach Dere zu bringen. Zeugnis ihres Bundes ist die *Drachenchronik*, ein sich selbst fortschreibender Stammbaum, der sich, knapp oberhalb des Lavasees beginnend, in rot glühenden Drakned-Glyphen nach oben über die Felswände zieht. Erst 1034 BF entdeckt, birgt die Entschlüsselung des Stammbaumes noch Arbeit für viele Generationen an Drachenforschern. In den Folgejahren der Entdeckung kam es immer wieder zu Versuchen von Außenstehenden, in die Halle einzubrechen und den Schlüssel – den in einem künstlichen Karfunkel gefangenen Geist *Djasfradors* – zu stehlen. Daher beschloss der *Rat der Großmeister* im Jahr 1040 BF Halle sowie Schlüssel elementar zu versiegeln. Heute dürfen nur noch ausgewählte Forscher die Halle betreten, wozu es des Einverständnisses von mindestens neun der zwölf Großmeister bedarf.

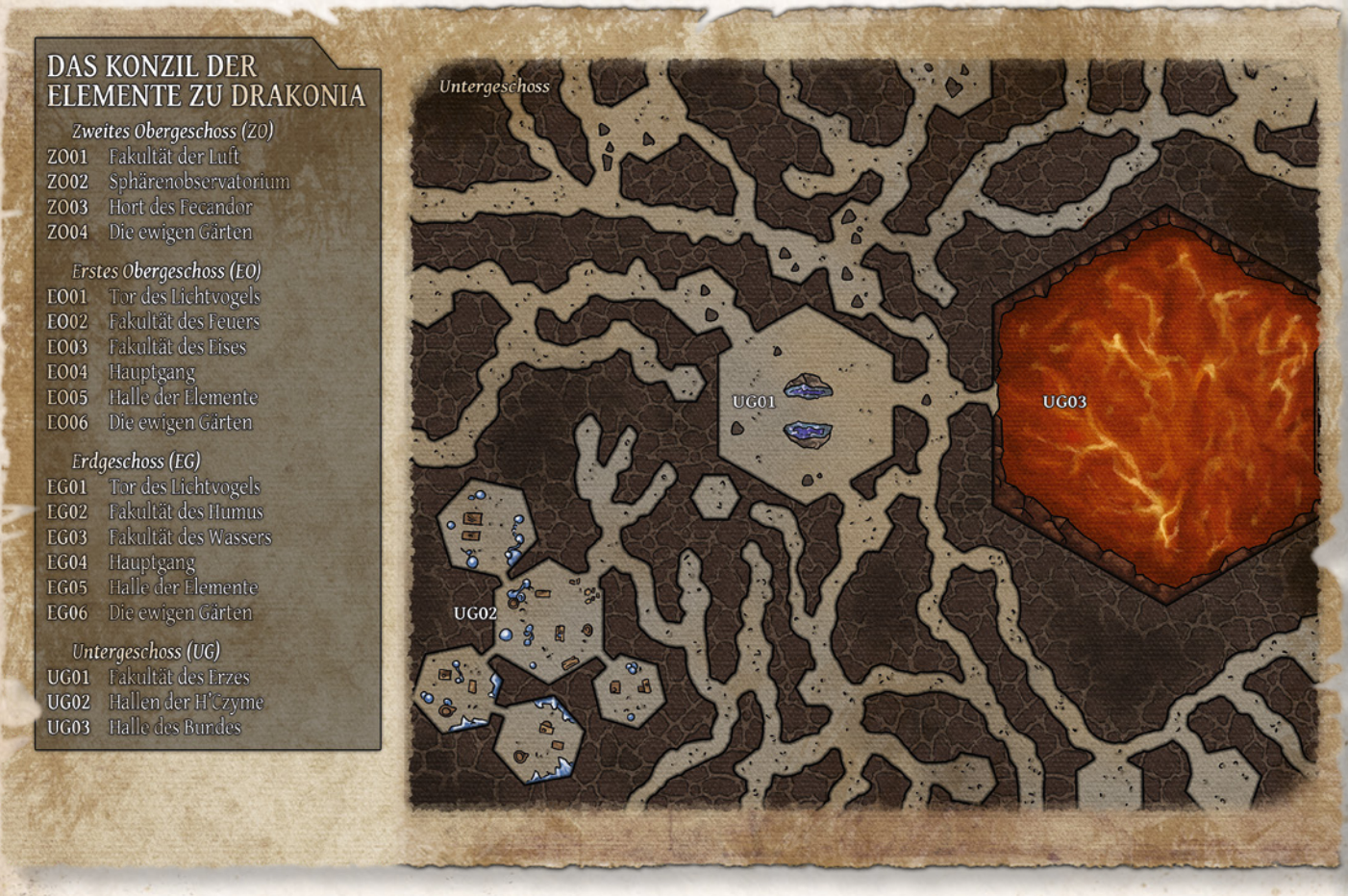
Die Ewigen Gärten

In ganz Drakonia stößt man immer wieder auf die sogenannten **Ewigen Gärten (EG06, EO06, ZO04)**. Aus grünem Marmor und wie Drachenschuppen gehauen, erstrecken sich Säulengänge durch diese Innenhöfe und laden zum Bestaunen der hier dargestellten elementaren Wunder ein. Im bewohnten Teil der Festung befinden sich drei dieser Gärten. Nur die Götter wissen, welch Kunstwerke Drakonia noch vor seinen menschlichen Bewohnern versteckt hält.

Der Fließende Garten ist von kleinen Bächen durchzogen, die sich immer wieder gegenseitig kreuzen und in kleinen Teichen enden. Aus diesen steigt das Wasser von selbst empor und bildet Skulpturen von Wesen aus uralter Zeit.

Im von kleinen Tornados umtosten Sturmpalast kann man die hier herrschenden Windstrudel und Turbulenzen wie eine Art Aufzug verwenden und so in andere Geschosse gelangen. Die Tornados verändern sich gemäß ihrem Element jedoch ständig, weswegen die dort wohnenden Luftdschinne schon so manchen unglücklichen Adepten davor bewahren mussten, aus Drakonia herausgeschleudert zu werden.

Einen Ort der Ruhe bietet dagegen das Labyrinth der Eiskristalle. Mächtige Eismauern bilden einen Irrgarten mit vielen kleinen Alkoven, in dessen Zentrum sich zwei Höfe befinden. In diesen wiederum stehen zwei prächtige Eiskristalle, in deren glasklarer Oberfläche sich der Betrachter tausendfach spiegelt.



Personen am Konzil der Elemente

Sprecher des Konzils der Elemente ist der Großmeister des Feuers **Pyriander Di'Ariarchos** (*962 BF, 1,81 Schritt, aschegraues langes Haar, bartlos, braune Augen, verwachsene Narben auf der rechten Hand; vollendeter Meister der Feuermagie, nachdenkliches Sprachgenie). Er kehrte 1034 BF zurück von einer elfjährigen Expedition, die auf der Suche nach den Elementaren Zitadellenschlüsseln (siehe Seite **86**) war. Er sieht das Karmakorthäon als gefahrvolle Bewährungsprobe der Menschen und hat sich zum Ziel gesetzt, die kosmischen Zusammenhänge hinter den Bedrohungen zu ergründen, um sich und das Konzil auf das Kommende vorzubereiten und das Schicksal der Menschheit positiv zu beeinflussen. Der Erforschung des Sumuryls (siehe Seite **97**) steht er zwiegespalten gegenüber. Derzeit sieht er darin mehr Risiken als mögliche Nutzen und vertritt die ablehnende Haltung des Konzils gegenüber der Grauen Gilde mit Nachdruck.

Im Gegensatz zu seinem Vater *Waqran der Eiswanderer* entfaltete sich **Talj iban Waqrans** (*1024 BF, 1,92 Schritt, schwarze Haare, dunkler Wangenflaum, dürr, sehnig, verantwortungsvoll, beherrscht, hasst Drachen, mag trollische Raumbilderschrift) enorme magische Begabung bereits, als er noch ein kleines Kind war. Schnell wurde er als Meisterschüler unter die Fittiche des damaligen druidischen Großmeisters des Eises genommen und überflügelte diesen sogar. Beim Angriff auf die Großmeister starb neben seinem Meister auch sein Vater, der den Druiden als Führer zum Ritualplatz diente. Von diesem ist ihm nur sein mit einem Eisdschinn beseelter Speer *Echsentod* geblieben. Die übrigen Druiden des Eises wählten ihn danach aufgrund seiner Begabung ohne Diskussion zum Großmeister. Seitdem ist er auf der Suche nach dem Drachen, der ihm seinen Meister und Vater nahm. Er ist einer der Wortführer gegen *Fecandors* Aufenthalt in Drakonia. Insgeheim ist er trotz ihrer Rolle als Mittlerin zu den Drachen in die Adeptin des Feuers *Akuma* verliebt.

Rovena von Shamaham (*953 BF, 1,67 Schritt, graues Haar, nebelgraue Augen, hager, scharfe, von Trauer gezeichnete Gesichtszüge; wirkt oft bekümmert, aufbrausend im Streit) ist die älteste Magierin des Konzils und Leiterin der Luftfakultät. Der Verlust ihrer gesamten Familie während der borbaradianischen Invasion Tobriens zeichnete sie seelisch und formte sie zu einer unerbittlichen Kämpferin wider die dämonische Finsternis. Niedergeschlagenheit und trotzige Entschlossenheit wechseln sich in ihr ab. Neben Akuma ist sie eine der wenigen am Konzil, bei denen der durch einen Drachen verursachte Tod der Druiden kein umfassendes Misstrauen oder gar Ablehnung gegenüber den Drachen des Raschtulswalls zur Folge hatte. Diese Haltung führt häufig zum Streit zwischen ihr und ihrer alten Freundin Fayrieke ay Revennis (siehe Seite **101**).

Die Utulu-Zwillingsschwestern **Akuma** (*1021 BF, 1,61 Schritt, schwarze Haarbürste in Form eines Drachenkamms, schwarze Augen, zierlich; aufbrausend, zielstrebiges Sprachtalent; Adeptin der Fakultät des Feuers) und **Yuki** (*1021 BF, 1,61 Schritt, schwarzes langes Haar, schwarze Augen, zierlich; verspieltes Wesen, neugierig; Adeptin der Fakultät der Luft) wurden von Pyriander Di'Ariarchos und Rovena von Shamaham am Fuße des Vulkans *Chap Tabungapa* im Bilku-Archipel entdeckt. Die beiden Mädchen spielten dort mit Mindergeistern, konnten aber nicht beantworten, wie sie auf die unbewohnte Insel Sorak gelangt waren. Wo die Mädchen geboren und wieso sie am Vulkan ausgesetzt wurden, ist bis heute unbekannt. Dank ihrer beeindruckenden magischen Begabung und ihres intuitiven Verständnisses für den Elementarismus gehören die Schwestern zu den vielversprechendsten Talenten des Konzils.
Während die flatterhafte Yuki sich ihr kindliches Gemüt bewahrt hat und frei von Ambitionen ist, wirkt Akuma seit dem Tod der Druiden ernst und getrieben. Sie tritt häufig als Mittlerin zwischen Menschen und Drachen auf und plädiert für eine Zusammenarbeit, um den Schuldigen am Tod der Druiden zu finden.

Falka von Paavi (*999 BF, 1,90 Schritt, dunkelblondes Haar, blaue Augen, stämmig gebaut; einsilbig und grüblerisch, spricht langsam, außerhalb des Konzils unsicheres Auftreten) ist die gildenmagische Leiterin der Fakultät des Eises. Die Schriftgelehrte, der die Aufsicht über die Bibliothek Drakonias obliegt, ist äußerst gewissenhaft. Da sie sich für Antworten viel Zeit lässt, um alles zu bedenken, wirkt sie auf Außenstehende bisweilen geistig träge. Neben den Druiden ist sie eine der größten Kritikerinnen an der Khunchomer Sumurylforschung, in der sie das Potenzial sieht, das elementare Gleichgewicht auf eine Weise zu stören, wie es seit Pyrdacors Zeiten nicht mehr geschehen ist.

Der junge Kaiserdrache **Fecandor** (unbekanntes Geburtsdatum, Ende 1043 BF aus einem Dauerschlaf erweckt, 14 Schritt, goldene Schuppen, rote Augen; dabei,

seine Fähigkeiten zu entdecken, fähiger Alchimist, voller Tatendrang, doch orientierungslos und unerwartet unsicher für einen Drachen) ist der einzige intelligente Drache, der dauerhaft am Konzil lebt. Bislang hat er dieses auch nicht verlassen. Äußerlich entspricht er einem etwa 50-jährigen Vertreter seiner Art, doch wie lange er im elementaren Eis eingeschlossen geschlafen hat, wissen weder er noch die Elementaristen. Der Kälteschlaf hat Fecandors Erinnerungen an die Zeit vor seinem Erwachen geraubt, doch in letzter Zeit sieht er in seinen Träumen kurze Erinnerungssequenzen an seine Vergangenheit. Um diese abzubilden, lässt er durch Erzelementare Statuen jener Wesen erschaffen, die er in seinen Träumen sieht: Trolle, Riesen, Wühlschrate, aber auch katzenartige Humanoide. Mittlerweile zieren ein gutes Dutzend lebensgroßer Steinkreaturen seinen Hort, den er oberhalb der *Hallen der H'Czyme* (siehe Seite **114**) angelegt hat. Dass unklar ist, wer ihn im Eis eingeschlossen hat und aus welchem Grund, trägt nicht nur zur Verunsicherung Fecandors bei, sondern nährt auch Befürchtungen, er könne Unheil über Drakonia bringen. Viele der Druiden wollen Fecandor aus Drakonia verbannen, konnten sich bislang aber nicht durchsetzen.

Leben in Drakonia

Viele der Magier und Druiden Drakonias wurden einer jahrhundertealten Praxis folgend als Kleinkinder von Dschinnen aus ihrer Heimat geraubt. Dazu kommen einige weitere Elementaristen unterschiedlicher Schulen und ein paar wenige Gildenmagier, die den Elementen folgten und irgendwann auf die Festung stießen. Die meisten gebürtigen Drakonier sind jedoch nichtmagisch und bewohnen seit Generationen die Hallen der Fakultäten. Sie alle sind mit einer tiefen Ehrfurcht gegenüber den Elementen aufgewachsen und streben danach, im Einklang mit ihnen zu leben. Durch den stetigen Umgang mit den Wundern der Festung haben viele von ihnen eine gewisse Selbstverständlichkeit gegenüber magischen Phänomenen entwickelt und sind nur schwer zu beeindrucken.
Der Alltag in den Fakultäten ist vor allem vom Lernen von und mit den Elementen geprägt. Neben Meditationen an elementar durchdrungenen Orten, gemeinsamen Leibes- und Zauberübungen, dem Studium oder der wissenschaftlichen Forschung geht man einer Kunst nach oder kümmert sich für die Gemeinschaft um die Instandhaltung von Werkzeugen und Wohnräumen. Einen einheitlich geregelten Tagesablauf haben meist nur die in der Ausbildung befindlichen Adepten. Viele von ihnen werden auch von Dschinnen unterrichtet, was in frühen Jahren das Band zwischen Mensch und Elementar besonders eng knüpft und eine Grundlage des gemeinsamen Lebens schafft.

Die elementaren Fakultäten

Grundlage allen Lebens im Konzil sind die sechs Fakultäten, jede davon einem der sechs Elemente zugeordnet. Man wohnt in den schlichten Räumlichkeiten, die zur Fakultät gehören – nur die der Großmeister sind etwas geräumiger. Man lernt gemeinsam mit seinen Fakultätsgenossen und meditiert an Orten, die vom jeweiligen Element durchdrungen sind. Die Fakultätszugehörigkeit lässt sich bei den Konzilsmagiern – nicht aber bei den Druiden – an der Gildentätowierung in Form archaischer Elementarsymbole auf der Stirn erkennen.
Die Wahl des eigenen Elements ist die wichtigste Entscheidung im Leben eines Konzilsmitglieds, die Hingabe an das erwählte Element prägt das Denken und Handeln. Diese enge Verbindung führt bei künstlerisch begabten Menschen zur Hinwendung zu einer bestimmten Kunst: Bildhauerei (Erz), Malerei (Humus), Schrift (Eis), Musik (Wasser), Gesang (Luft) oder Rhetorik (Feuer).
Ganz profan legt die Wahl des Elements auch fest, mit welchen alltäglichen Arbeiten man seinen Teil zum Leben in Drakonia beiträgt.

Die Fakultät des Feuers
Geleitet wird die Fakultät vom Großmeister des Feuers ♝ *Pyriander Di'Ariarchos* (siehe Seite **116**), der zugleich Sprecher des Konzils ist, und dem aus Thalusien stammenden Meister der Lohe ♞ *Muyanpasha al'Amar* (*1002 BF, 1,68 Schritt, Glatze, Geiernase, stahlgraue Augen, muskulös; leicht reizbar, liebt den Geruch eines IGNIFAXIUS am Morgen, mag keine Störungen seiner Meditation).
Die Feuerelementaristen gelten als die besten Kampfmagier des Konzils und sind zudem das Gesicht des Konzils nach außen. Das Sprecheramt wird stets an den Großmeister des Feuers vergeben, aber auch viele Druiden treiben die Öffnung des Konzils und den Kontakt mit Außenstehenden voran. Dies bringt sie oft in Konflikte mit den übrigen Druiden, doch dank der intensiven Rhetorikübungen sieht man sich für Auseinandersetzungen gut gerüstet. Die Erforschung der Drachen, die Drakologie, wird vor allem von den Druiden stark betrieben und so ist man über Fecandors Anwesenheit in Drakonia weniger erbost als in anderen Fakultäten. Unter den Gildenmagiern gibt es zudem viele Sprachenkundler, sodass es passieren kann, dass selbst ein sehr weitgereister Gast in Drakonia freundlich in seiner Muttersprache empfangen wird.

Die Fakultät des Wassers
Großmeister des Wassers ♞ *Halman Sandström* (*990 BF, 1,86 Schritt, schwarze Locken, nebelgraue Augen, verträumter Blick, schlank; melancholisch, begabter Kabasflötenspieler, liebt Geschichten vom Meer, mag keine Störer seiner Gedanken) steht als einziger Großmeister einer Erforschung des Sumuryls vorbehaltlos und offen gegenüber. Der Windhager Meister der Mahlströme ♞ *Radbod von den Kreideklippen* (*996 BF, 1,71 Schritt, verfilzte lange hellbraune Haare, große grüne Augen, dicke Knollennase, buschige Augenbrauen, rauchige

Stimme; trägt immer schwere Schnürschuhe, mag Fischsuppe, hasst Einsamkeit) enthält sich der Diskussion um das Sumuryl, hegt als begnadeter Alchimist insgeheim aber doch Interesse an den Forschungsergebnissen.
Während die Magier der Fakultät des Wassers vor allem Verwandlungsmagie und die Beziehungen zwischen den Elementen untersuchen, sind die Druiden mit der Vorhersage, aber auch mit der Kontrolle des Wetters befasst. Die Alchimie als Wissenschaft von Übergang und Veränderung steht an der gesamten Fakultät hoch im Kurs. Das häufige gemeinsame Musizieren festigt das Band innerhalb der Fakultät.

Die Fakultät des Eises
Die Großmeisterin des Eises *Falka von Paavi* (siehe Seite **116**) und der Meister der Gletscher *Talj iban Waqran* (siehe Seite **116**) stehen der Fakultät des Eises vor. Dieser Fakultät ist seit jeher die Konzilsbibliothek zugeordnet, die immer von der gildenmagischen Großmeisterin geleitet wird. Während sich die Magier dieser Fakultät vor allem den Aspekten der kühlen Rationalität, der konservierenden Schriftkunde und der klaren Logik verschrieben haben, steht für die Druiden Selbstbehauptung und Selbstbeherrschung im Angesicht der Urgewalt des Eises im Mittelpunkt. Sie stellen die besten Wildniskundigen des Konzils und sind oft allein unterwegs, um einen Gletscher zu erklimmen oder ihren nackten Leib einem Schneesturm auszusetzen. Gildenmagier und Druiden eint ein gemeinsames Interesse an der Temporalmagie.

Die Fakultät des Humus
Die Großmeisterin des Humus *Panuri Vennerim* (*1004 BF, 1,59 Schritt, kupferrotes langes Haar, braune Augen, Nivesin, sehnige Statur, neugierig; liebt Süßspeisen, traut sich nicht, sich ihrem Vater Kiamu, der Belhankaner Spektabilität, zu offenbaren) leitet an der Seite des meridianischen Meisters des Landes *Pedresco di Lorfas* (*1011 BF, 183 Schritt, kurze schwarze Haare, massige Statur, freundliches Hängebackengesicht, aber unergründlicher Blick; sehr reinlich, liebt Wein, hasst es, wenn keine Seife in der Nähe ist, weswegen er stets eine mitführt) die Fakultät. Auch wenn es am Konzil unüblich ist, sich in das Privatleben anderer einzumischen, ist allgemein bekannt, dass die beiden eine immer wieder aufflammende Affäre hinter sich haben.
Nicht nur zwischen den Großmeistern besteht ein enges Verhältnis, sondern Druiden und Gildenmagier stehen sich hier so nah wie sonst nirgendwo im Konzil. Beide Gruppen eint eine gewisse Bodenständigkeit und die Achtung der alltäglichen Arbeit in den Gärten Drakonias. Hoch geschätzt werden auch Braukunst und Winzerei, vor allem aber die Heilkunde, ob mit magischen oder profanen Mitteln.

Die Fakultät des Erzes
Der Großmeister des Erzes *Emmeran von den Nordmarken* (*964 BF, 1,94 Schritt, dunkelbraunes, weitgehend ergrautes Haar und Rahmenbart, blaue Augen, fassförmiger Körper, kaum zu erschüttern, tiefe Stimme; mag es, sich gelehrt durch den Bart zu streichen, hasst überstürzte Schlüsse) versteht sich mit dem koscher Druiden und Meister der Felsen *Baduar aus Albengau* (*1013 BF, 156 Schritt, rote Locken, mehrfach gebrochene Nase, sehr stur; mag Zwerge, hasst Prunksucht) besser als mit dessen Vorgängerin, einer Trollzackerin, und so ist es ihm gar nicht recht, dass dessen Position ob seiner Jugend nicht unangefochten ist. Druiden und Gildenmagier dieser Fakultät stellen die besten, weil sorgfältigsten und geduldigsten, bisweilen aber auch zum Perfektionismus neigenden Handwerker Drakonias. Gearbeitet wird dabei sowohl mit den eigenen Händen als auch mit Magie. Weit verbreitet ist als Zeitvertreib und Meditationstechnik die Bildhauerkunst. Während die Druiden großes Interesse an der Magie der Trolle und Riesen zeigen und oft im Raschtulswall nach Trollrelikten suchen, forschen die Gildenmagier besonders an der Kristallomantie, der auf Edelsteinen basierenden Magie der Achaz. Die Fakultät des Erzes bringt zudem einige der besten Gesteins- und Metallkundler Aventuriens hervor.

> Nahezu alle Druiden und die Mehrheit der Gildenmagier sehen in der Erforschung des Sumuryl einen Frevel, der unterbunden werden muss. Für die Druiden, die einer Zusammenarbeit mit der Grauen Gilde seit jeher ablehnend gegenüberstehen, liefert dies ein weiteres Argument, das Konzil wieder zu isolieren. Die derzeitige Lage zwischen dem Konzil und der Convocata Prima der Grauen Gilde, Ashtarra Okharim, an deren Akademie das Sumuryl verwahrt wird, ist daher bestenfalls angespannt zu nennen.

Die Fakultät der Luft
Großmeisterin der Luft *Rovena von Shamaham* (siehe Seite **116**) und Meisterin der Stürme *Fayrieke ay Revennis* (siehe Seite **101**) leiten die Fakultät. Die Luftelementaristen sind am häufigsten außerhalb des Konzils anzutreffen und gelten zudem als begabte Sänger. Während die Magier Bewegungs- und Verständigungsmagie, aber auch die Kartographie mit großem Eifer betreiben, arbeiten die Druiden oft mit ihren Brüdern und Schwestern der Fakultät des Wassers zusammen, um die Geheimnisse des Wetters zu verstehen.

Glaube & Weltbild
Die Verehrung der Elemente ist prägend für die Bewohner Drakonias. Das Messen mit den Elementen in der Bergwildnis des Raschtulswalls, vor allem aber die Meditation an Orten besonderer elementarer Reinheit, dienen dazu, eins mit dem gewählten Element zu werden. Ihre Bedeutung für die Elementaristen ist vergleichbar mit der von Gebeten an eine Gottheit durch deren Priester. Verstorbene Mitglieder der Gemeinschaft werden ihrem Element übergeben. Kultische Bedeutung kommt auch der Zahl Sechs zu: *„Die Sechse zum Gruße!“*, *„Mögen die Sechs über Euch wachen!“* oder *„Bei allen sechs*

Drachen im Raschtulswall

Der Raschtulswall ist die Heimat zahlreicher Drachen. Einige von ihnen waren bereits zu Gast in Drakonia und manche haben die Elementaristen sogar zu respektieren gelernt. Andere sehen in den Zweibeinern Eindringlinge oder einfach nur niedere Wesen, deren Belange eines Drachen nicht würdig sind.

- Der *Kaiserdrache* **Agapyr** (*um 840 v. BF, 21 Schritt, tiefrote Schuppen, dunkelrot glänzende Augen; Freizauberer der Feuermagie, lauernd, herrisch) sieht in Zweibeinern nur Diener oder eine Mahlzeit. Er betrachtet sich als Herrscher des Raschtulswalls und nur Ysolphur als einen ebenbürtigen Konkurrenten. Sein Hort liegt nahe der Quelle des *Barun-Ulah*, doch in der Vergangenheit führten ihn seine Raubzüge bis nach Perricum. Zwar ist es seit 700 Jahren ruhiger um den ältesten Kaiserdrachen des Raschtulswalls geworden, doch noch immer lodert ein Feuer in ihm, das jederzeit ausbrechen könnte. Das Konzil unterhält keinen Kontakt zu ihm.
- Obwohl **Ysolphur** (*um 1.200 v. BF, 16 Schritt, schwarz-purpurne Schuppen, goldgelbe Augen; Freizauberer der Hellsicht und Illusionsmagie, vollendeter Elementarist und Beherrscher, weise, undurchschaubar) seinen Hort in unmittelbarer Nähe Drakonias hat, haben die Elementaristen den *Purpurwurm* nie zu Gesicht bekommen. Sein Hort am Berg *Djer Tulam* soll eine durch Illusionsmagie getarnte Drachenfestung sein. Kontakt nehmen die Konzilsmagier durch Dschinne auf, die auch die Antworten des Drachen überbringen. Gelegentlich schickt Ysolphur einen der Perldrachen aus seinem Gefolge aus, um durch diesen mit den Elementaristen zu sprechen.
- Das *Purpurwurmweibchen* **Leskarines** (*um 200 BF, 15 Schritt, violette Schuppen, orangefarbene Augen; meisterliche Hellseherin und Beherrscherin, launisch, geschäftstüchtig) begegnet Menschen neugierig, ist jedoch schnell beleidigt. Mit dem Fasarer Erzmagier *Thomeg Atherion* handelt sie Wissen gegen Sklaven und empfängt auch bisweilen Konzilsmagier. Vor allem mit *Akuma* (siehe Seite **116**) versteht sich die Drachin recht gut.
- Das *Riesenlindwurmweibchen* **Shen'drakha** (um 200 v. BF, 14 Schritt, tanngrüne Schuppen, gelbe Augen; selbst für einen Riesenlindwurm schwache magische Begabung, jähzornig und herrisch (rechter Kopf), vorsichtig und berechnend (linker Kopf), naiv und geradlinig (mittlerer Kopf)) kam erst 1042 BF in den Raschtulswall und bezog eine Höhle knapp 40 Meilen südlich von Drakonia. Sie stammt aus dem Regengebirge, unterlag jedoch ihrem Artgenossen *Ykkandil*, der ihr den mittleren Kopf abbiss und die gedemütigte Drachin vertrieb. Der mittlerweile nachgewachsene Kopf ist von kindlichem Gemüt, einfach gestrickt und steter Spielball der Interessen der anderen beiden Köpfe, sodass die Handlungen Shen'drakhas völlig unberechenbar sind. Einig sind sich die beiden alten Köpfe nur darin, dass alles, was sie an ihre alte Heimat auch nur entfernt erinnert, verabscheuungswürdig ist.

Elementen ..." sind häufig verwendete Floskeln. Dschinne und vor allem Elementare Meister werden als Sendboten der Elementarherren und Mittler zwischen Mensch und Element betrachtet und mit Respekt behandelt. Ob Ehrfurcht oder Freundschaft überwiegen, hängt von dem jeweiligen Elementar ab.

Zwar verehrt man zuvorderst die Elemente, doch auch Schreine der Zwölfe finden sich in Räumlichkeiten der Fakultäten. Dabei sind vor allem jene Götter vertreten, die einem der Elemente nahestehen. Je nach Herkunft der Bewohner finden sich weitere Schreine, zum Beispiel von *Raschtul*. In den Tiefen der Gewölbe stößt man auf Kultstätten von unbekannten Göttern vergangener Hochkulturen, die einst in Drakonia lebten.

Auch den Hohen Drachen*, denen die *Drachenhalle* (siehe Seite **113**) geweiht ist, wird Verehrung entgegengebracht und in geringerem Umfang trifft dies auch auf die Alten Drachen als Hüter des kosmologischen Gleichgewichts zu. Die Beziehung zu den sterblichen Drachen hat hingegen gelitten, seit fünf der sechs druidischen Großmeister im Drachenfeuer den Tod fanden.

* Als *Hohe Drachen* werden jene von den Giganten geschaffene Drachen bezeichnet, die nach Alveran aufstiegen, während die *Alten Drachen* auf Dere blieben.

Das Konzil der Elemente im Spiel

Die Elementaristen des Konzils brauchen auf dem Feld des Elementarismus keinen Vergleich mit anderen Elementaristen, etwa denen aus Rashdul, zu fürchten. Ihre Kenntnis des eigenen Elements ist kaum übertroffen, aber auch rund um die anderen Elemente beherrschen die meisten von ihnen dank der lockeren Lehrformen des Konzils Grundlagen.

Für gewöhnlich verlassen die Adepten ihren Lebtag lang Drakonia nur zu Exkursionen in die Umgebung. Am Konzil setzen sie ihre Ausbildung fort oder forschen an den noch immer in weiten Teilen rätselhaften Relikten der Festung.

Wer Drakonia doch verlässt, ob aus eigenem Antrieb oder im Auftrag des Konzils (etwa als Beobachter), auf den wartet eine Welt, die sich deutlich vom Leben in Drakonia unterscheidet.

Andersherum empfängt das Konzil der Elemente durchaus Besucher, die am Wissen Drakonias teilhaben wollen oder um Rat in einer die Elemente betreffenden Angelegenheit bitten. Da das Konzil abgelegen in den

Hochlagen des Raschtulswalls liegt, ist es mit nicht geringem Aufwand verbunden, es aufzusuchen und somit nichts, was man leichtfertig unternimmt. Ein Besuch in Drakonia sollte daher immer etwas Besonderes und ein Abenteuer für sich sein.

Ausbildung & Lehre

Nur die wenigsten Magier und Druiden leben von Geburt an in Drakonia. Die meisten wurden als Kinder von Dschinnen entführt. In den letzten Jahren haben auch immer wieder Auswärtige ihre Schritte gen Drakonia gelenkt und sich – oft nach einer bereits andernorts erfolgten Ausbildung bei Magiern, Druiden oder Hexen – dem Konzil angeschlossen.

Aus Sicht des Konzils gibt es kein Ende des Lernens, die eigene Ausbildung wird als nie abgeschlossen betrachtet. Folglich ist der höchste Rang eines drakonischen Magiers (von den Großmeistern abgesehen) der eines Adepten.

Die Ausbildung durch ältere Adepten oder die Großmeister selbst erfolgt in losen Gruppen oder im Einzelunterricht. Dabei lernen viele Adepten auch von den Dschinnen, die in Drakonia heimisch sind, und bauen zu ihnen oft freundschaftliche Beziehungen auf. Sogar von Liebesbeziehungen zwischen Mensch und Dschinn wird berichtet.

Ein hoher Stellenwert innerhalb der Ausbildung kommt Meditation, körperlicher Ertüchtigung, Exkursionen an elementare Kraftorte in der Umgebung und natürlich auch profanen Arbeiten in den Ewigen Gärten, den Alchimielaboren, im Handwerk und bei der Instandhaltung der Festung selbst zu – wobei letzteres oft mit Elementarformung unterstützt wird.

Gelehrt werden in Drakonia vor allem die elementaren Hexalogien und die Beschwörung von Elementaren. Die Lehre profitiert von der Zusammenarbeit von Druiden und Gildenmagiern. Während sich die Gildenmagier trotz aller Logik und Analyse noch immer eine enge Beziehung zur Natur bewahren können, erhalten die Konzilsdruiden viele Einblicke in den gildenmagischen Spruchkanon. Zudem werden die Konzilsdruiden in Gruppen, abweichend von der üblichen druidischen Zweisamkeit aus Meister und Schüler, ausgebildet. Ihnen haftet zwar noch immer der Ruf der Weltfremdheit an, doch sie sind wesentlich aufgeschlossener und gruppenfähiger als etwa der typische Nordgratenfelser Haindruide.

Organisierte Prüfungen gibt es im Gegensatz zu anderen Akademien keine. Die jeweiligen Großmeister der Fakultät entscheiden, wann und nach welcher Bewährungsprobe ein Novize sich Adept nennen darf und (im Fall der Konzilsmagier) seine Gildentätowierung erhält. Beliebte Bewährungsproben sind lange Meditationen und das anschließende Vorstellen der gewonnenen Erkenntnisse über das eigene Element, das Meistern einer Beschwörung oder eines bestimmten Elementarzaubers und, besonders bei den Druiden, das Bestehen im Angesicht des eigenen Elements. Aber auch die Entschlüsselung eines bisher nicht gelösten Geheimnisses Drakonias kann als Aufgabe erteilt werden.

Szenarien für das Konzil der Elemente …

… für Zöglinge

- **Drachenerziehen schwer gemacht:** Das Maskottchen der Fakultät des Feuers, der junge Perldrache *Kristallfunkel* (siehe Seite **112**), wächst so schnell, dass die Magier kaum noch mit der Fütterung hinterherkommen. Von der Herde Gebirgsböcke in der Fakultät des Humus wurden schon zu viele Tiere an den Drachen verfüttert, sodass er bald selbst auf die Jagd im Raschtulswall fliegen muss. Bisher weigert er sich allerdings standhaft, seinen Hort auch nur für kurze Zeit zu verlassen. Die Helden stehen nun vor der Herausforderung, dem jungen Drachen neues Selbstbewusstsein einzuhauchen und dafür zu sorgen, dass er im Gebirge von seinen dort wohnhaften größeren Artgenossen zumindest geduldet wird.
- **Einen Sturm besänftigen:** Der Streit zwischen den Leiterinnen der Fakultät der Luft (siehe Seite **118**) nimmt kein Ende. Als *Shahazandra*, der Fliegende Teppich der Fakultät, verschwindet, beschuldigen sich die beiden Frauen gegenseitig, das von einem Luftdschinn beseelte Artefakt vor der anderen zu verstecken oder die darin gebundene Dschinni derart verärgert zu haben, dass sie Drakonia verlassen hat. Von einem verspielten, aber wenig klugen Luftgeist können die Helden (sofern sie seine pantomimischen Ausführungen richtig deuten) erfahren, dass der ständige Streit Shahazandra zu viel geworden ist. Ohne den Helden Zeit zu geben, ihre Erkenntnis mitzuteilen, führt er sie tief in die teils unerforschten Teile Drakonias, wo sich der Fliegende Teppich versteckt. Werden die Helden dem Weg des Luftgeists folgen und den Teppich überreden können, zurückzukehren? Wie gelangen sie wieder zurück, wenn die Unachtsamkeit des Luftgeistes einen Steinschlag oder eine Falle auslöst, die den Rückweg versperren? Können die Helden nach ihrer Rückkehr zwischen Fayrieke und Rovena vermitteln, sodass der stürmische Streit wieder abflaut?

… für Fremde und Ehemalige

- **Wer bin ich?** Außerhalb Drakonias, in einem Landgasthaus oder einem kleinen Weiler, treffen die Helden auf eine Person in weißer Robe und mit einem Magiersiegel auf der Stirn. Die orientierungslose Gestalt hat die Erinnerung verloren und benötigt die Hilfe der Helden, denn unheimliche Fremde erwecken schnell den Argwohn der ungebildeten Landbevölkerung. Als ein unbewusst gewirkter Elementarzauber für Schrecken unter den Abergläubigen sorgt, droht die Situation zu eskalieren. Kann ein

Einschreiten der Helden Schlimmeres verhindern? Hat eine Kopfverletzung den Gedächtnisschwund ausgelöst oder gar ein Schwarzmagier seinen Wissensdiebstahl durch einen MEMORABIA verschleiert? Werden die Helden ihr Mündel sicher durch den Raschtulswall zurück nach Drakonia geleiten?

- **Verhandlungen mit einem Drachen:** Das Riesenlindwurmweibchen *Shen'drakha* (siehe Seite **119**) sucht unter den Höhlendrachen der Umgebung Verbündete gegen die Zweibeiner in Drakonia. Da die Drachin die Feuerelementaristin *Akuma* wegen ihrer Herkunft verabscheut, bittet Pyriander Di'Ariarchos die Helden, die Drachin zu besänftigen oder zumindest die Höhlendrachen davon zu überzeugen, dass ein friedliches, vielleicht auch freundliches Zusammenleben mit Drakonia für die Drachen von Vorteil ist. Gelingt es den Helden, die Drachen zu überzeugen oder verlangen diese eine Gegenleistung wie die Wiederbeschaffung des vor Jahrhunderten gestohlenen Karfunkels eines Ahnen oder eine ganze Rinderherde, die in ein Tal getrieben werden muss?

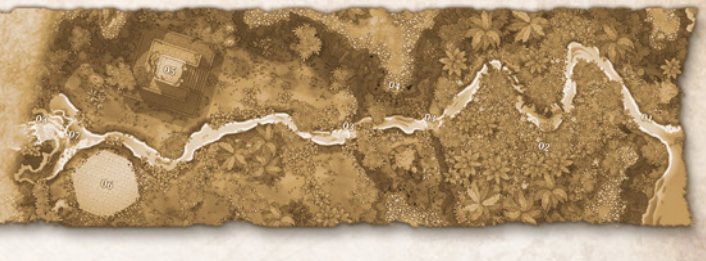
Geheimnisse des Konzils

- Akumas Verbindung zu Drachen entwickelte sich von einer anfänglichen Verehrung zu einer manischen Obsession. Die Feuermagierin (siehe Seite **116**) hält sich mittlerweile für eine Halbdrachin, die in einem menschlichen Körper gefangen ist. Dieser Glaube gründet auf einer Lüge der Drachin *Leskarines* (siehe unten), die Akuma einredete, dass sie vom selben Blut seien, denn Leskarines' verstorbener Bruder sei Akumas Vater. Die Konzilsmagier hätten sie und ihre Schwester nicht an einem Vulkan gefunden, sondern ihren Drachenvater getötet und die Kinder verschleppt. In ihrem Wunsch, ihre Vergangenheit zu verstehen, und verleitet durch falsche Gedankenbilder, nahm Akuma diese Lüge als Wahrheit an, verbirgt ihre Einstellung jedoch sogar vor ihrer Zwillingsschwester, deren flatterhaftes Wesen noch nicht reif für diese Wahrheit scheint. Auch gegenüber ihrem Geliebten Talj iban Waqran hat sie sich nicht offenbart. Mittlerweile konnte Leskarines Akuma gar davon überzeugen, dass sich die Bestimmung Drakonias im neuen Zeitalter nur entfalten könne, wenn wieder Drachen über diesen Hort der Erinnerung herrschen. Zugleich machte Leskarines ihr klar, dass Ysolphur oder Agapyr niemals verantwortungsvoll mit diesem Vermächtnis umgehen würden und vorerst niemand eingeweiht werden dürfe.

- Verantwortlich für den Tod der Druiden (siehe Seite **111**) ist *Leskarines* (siehe Seite **119**). Nachdem sie von *Akuma* erfahren hatte, dass an der Khunchomer Dracheneiakademie Sumuryl verwahrt wird, fasste sie den Plan, dass Abgesandte des Konzils das Sumuryl für sie nach Drakonia und damit in ihren Zugriffsbereich bringen sollten. Ob dies unter dem Vorwand, das Urelement an diesem elementaffinen Ort untersuchen zu wollen, oder durch Diebstahl verwirklicht würde, war Leskarines einerlei. Doch solange das Konzil (trotz einer Einladung) niemanden nach Khunchom entsenden wollte, konnte der Plan nicht aufgehen. Akuma berichtete, dass die Elementaristen mehrheitlich gegen eine Erforschung des Sumuryl votierten und vor allem die Druiden dies geschlossen als Frevel verdammten.
  Als Leskarines Wochen später eine Gruppe von Druiden am Raschtul Kandscharot erblickte, beschloss sie, diese davon zu überzeugen, dass das Sumuryl nicht in Khunchom bleiben dürfe, sondern nur in Drakonia sicher sei. Doch sie scheiterte und in ihrer Wut tötete sie die Druiden.
  Der Grund für Leskarines Verlangen nach dem Sumuryl ist, dass sie sich von dem Urelement einen Machtzuwachs verspricht, der sie zur Herrin des Raschtulswalls machen und in die Lage versetzen würde, Ysolphur und Agapyr zu töten und deren Horte ihrem eigenen einzuverleiben. Anschließend will sie Drakonia unterwerfen, um mit dem dort vorhandenen Wissen noch mächtiger zu werden. Gegenüber Akuma behauptet sie, dass sie durch das Sumuryl ihre Drachengestalt erlangen könne.

- Fecandors Geburt war zu Beginn des 4. Zeitalters. Der Niedergang der drachischen Vorherrschaft und die Zerstörung zahlreicher ihrer Festungen veranlasste die damaligen Herrscher Drakonias, Vorsorge für den Fall ihrer Auslöschung zu treffen. Neun Auserwählte, allesamt junge Kaiserdrachen, wurden durch eismagische Rituale in einen erstarrten, zeitlosen Zustand versetzt und in Kammern konserviert, die durch machtvolle Verhehlungen unauffindbar blieben.
  In jedem Karmakorthäon endete eine jener Verhehlungen. Die Aufgabe des zuvor im Eis bewahrten Drachen sollte sein, dem herrschenden Volk vom Vermächtnis Drakonias zu künden.
  In diesem Karmakorthäon endete die Verhehlung von *Fecandors* (siehe Seite **116**) Kammer, doch die Äonen seines Schlafes ließen ihn seine Vergangenheit und Aufgabe vergessen. Schlaglichtartige Szenen des 4. Zeitalters und der dort vertretenen Völker treten gelegentlich in seinen Träumen auf, bleiben ihm jedoch ein Rätsel.

ABENTEUER-SCHAUPLÄTZE



Elarissan, „die Schläferin, die die See erschüttert“

»Doch ein Sturm trieb uns so weit vom Kurs ab, dass wir Pailos von Westen her anfahren mussten statt von Südosten. Um dem gefürchteten Mahlstrom auszuweichen, steuerte die Kapitänin gen Kap Laryios, kaum dass Akidos in Sichtweite war. Später an diesem Tag sichteten wir ein winziges Eiland, umgeben von einem Korallenriff. ›Dort schläft Elarissan‹, sagte ein alter, zyklopäischer Seefahrer ehrfürchtig, während das Schiff einen weiten Bogen um die von schwarzgrauen Steilklippen gesäumte Insel fuhr. Ich erfuhr, dass diese ‚Schläferin‘ eine Asche, Feuer und glühende Steine spuckende Riesin sein soll – wohl die volkstümliche Umschreibung eines Vulkans. Ich stand allein am Heck der Karavelle, als wir uns von der Insel entfernten. So war ich der einzige Reisende, der die dünne Dampf- oder Rauchwolke erspähte, die von deren Mitte in den Himmel aufwallte, kurz bevor Elarissans Insel außer Sicht geriet.«
—Savertién Myrdano, Gesammelte Reisen, 7. Auflage, Ramaúd 1031 BF

Was bisher geschah
Elarissan liegt südlich der Zyklopeninsel Akidos und wird kaum angefahren, weil sich unweit der unberechenbare Pailische Mahlstrom dreht. Seit Jahrtausenden existiert mit der „Schläferin, die die See erschüttert“, deren Namen das Eiland trägt, ein Wesen, das die Fähigkeiten mächtiger Elementare des Feuers und des Erzes vereint: Elarissan ist ein lebendiger Vulkan, ihr Zusammentreffen mit dem Meer Grundlage allen Lebens auf der Insel.
Lange bevor die Güldenländer Aventurien erreichten, entstanden auf dem Eiland bashuridische Bauwerke, von denen heute nur noch einzelne, riesenhafte Steinblöcke existieren. Die Zyklopen von Akidos schicken in jeder Generation einen der Ihren nach Elarissan. Dort dient der Entsandte der „Schläferin“, welche die Zyklopen als Tochter Ingraschs verehren. Um sie zu besänftigen, huldigt er mit dem *Stab der Ruhe*, einem Artefakt aus türkis schimmerndem Metall, zu bestimmten Zeiten dem Vulkan.
E’Mós’Des ist gegenwärtig dieser Entsandte. Vor einigen Jahren wurde ihm der Stab gestohlen und in eine überflutete Kaverne unter der Insel gebracht. Als eine Gruppe von Glücksrittern auf Elarissan anlandet, sieht er die Möglichkeit, mit ihrer Hilfe den Kultgegenstand zurückzuerlangen.

Was die Helden dorthin führt
Die Meisterin kann den Schauplatz als Intermezzo in der Zyklopensee verwenden: Ein Sturm oder Ausweichen vor dem unberechenbaren Pailischen Mahlstrom lässt das Schiff der Helden am Riff zerschellen. Idealerweise sind die Mitglieder der Gruppe die einzigen Überlebenden. Alternativ kann die Insel das Ziel eines Erkundungsauftrags sein, beispielsweise weil seit einiger Zeit eine vermehrte Aktivität des Vulkans beobachtet wird.

Was die Helden finden
Die Gruppe durchquert das **Umgebende Riff (01)** und entdeckt eine enge Spalte in den **Klippen (02)** des Eilandes, die man an dieser Stelle erklimmen könnte. Sie bestehen aus dunklem Vulkangestein und ragen gut zehn Schritt in die Höhe. Oben angekommen, haben die Helden einen guten Blick über die höchstens 120 Schritt durchmessende Insel, die dicht mit genügsamen, bis zu 20 Schritt hohen Bäumen bewachsen ist. Vom Zentrum steigt in dicken Schwaden Dampf auf. Die Gruppe muss sich durchs Unterholz hacken, wenn sie die Insel erkunden will.
Nach 20 Schritt stoßen sie auf einen Trampelpfad, der von einem menschenähnlichen, aber riesigen, barfüßigen Wesen gebahnt worden ist, wie im Spurenlesen Kundige erkennen können. Folgen sie dem Pfad, stoßen sie auf einen fünf Schritt hohen, acht Schritt langen und zwei Schritt tiefen Quader aus silbrig weißem Gestein. Einst scheint er kunstfertig bearbeitet worden zu sein, doch die Spuren von Verzierungen oder gar Symbolen sind fast vollständig dem Zahn der Zeit zum Opfer gefallen. Eine Probe auf *Geschichtswissen* –3 lässt erahnen, dass sie möglicherweise bashuridischen Ursprungs sind; mit einer Probe auf *Steinbearbeitung* –3 lässt sich an den rundgeschliffenen Kanten gar erkennen, dass der Quader älter sein muss als die Vulkanklippe.
Bei der Erkundung stoßen die Helden auf weitere Blöcke, die in fünf grob konzentrischen Kreisen um den **Schlot des schlafenden Vulkans (03)** angeordnet sind. Dieser Schlot ist in einer Tiefe von sechs Schritt – auf Höhe des Meeresspiegels – mit Wasser gefüllt. Beim Eintreffen der Helden lässt die Dampfentwicklung gerade nach und das kochende Wasser beginnt sich zu beruhigen: Die Flut steigt alle zwölf Stunden; das durch Spalten dringende Meer kühlt das Wasser im Schlot für knapp drei Stunden auf eine für Menschen erträgliche Temperatur ab. Die Wand ist von Rissen durchzogen, an denen man zum Wasser hinunter klettern kann.
Etwa 50 Schritt vom Schlot entfernt liegt das mit Blättern überdachte **Lager des Zyklopen (04)**. Dem riesigen Wesen, das hier hausen muss, begegnen die Helden allerdings erst, wenn sie zurück zu ihrem Boot wollen. Der Zyklop *E’Mós’Des* sitzt auf einem umgestürzten Baum unweit der Klippen, eine drei Schritt lange Keule und einen Haufen kürbisgroßer Felsbrocken neben sich (Werte eines erfahrenen Zyklopen im **Aventurischen Bestiarium** Seite **89**; E’Mós’Des hat KL 11, seine Keule verursacht 2W6+9 TP). Falls kein Held Zyklopisch versteht, verfällt er in leidlich

gutes Bosparano oder rudimentäres Garethi, was einfache Kommunikation ermöglicht.

Welche Herausforderung die Helden erwartet

Der Bewohner der Insel stellt sich als „Abgesandter der Brüder von Akidos“ vor, der der „Schläferin“ Opfer bringt (Strandgut, das der Mahlstrom durchs Riff spült) und diese besänftigt, damit sie nicht im Zorn Feuer regnen lässt. Für seine Kulthandlungen benötigt er den *Stab der Ruhe*, den er bei niedrigem Wasserstand in den Schlot taucht. Das Artefakt, ein gut ein Schritt langer Stab aus kalt geschmiedetem, türkis schimmerndem Metall (Orichalcum), ist ihm vor einigen Jahren im Schlaf von Schatzsuchern um den Händler Kagarakikiras von Rethis gestohlen und in eine überflutete Kaverne neben dem Schlot verschleppt worden.

Falls die Gruppe fragt, was aus den Dieben geworden ist, zeigt E’Mós’Des ihnen das **Grab des Kagarakikiras (05)**, den er mit einem menschengroßen Felsblock erschlagen hat. Die übrigen Schatzsucher sind im Schlot gekocht worden oder im Riff ertrunken.

E’Mós’Des wagte nicht, den Stab zu bergen, denn er kann nicht schwimmen und fürchtet, dass „mein Feuer verlischt“, er seine Seele verliert, wenn er untertaucht. Die Helden sollen hinabklettern und den gefährlichen Tauchgang unter Zeitdruck für ihn unternehmen: Falls sie zu lange brauchen, werden sie vom heißen Wasser bei lebendigem Leib gekocht. Helfen die Helden dem Zyklopen, hilft er seinerseits, sie von der Insel zu bringen, beispielsweise indem er mit seinen kräftigen Händen Bäume für ein neues Floß ausreist oder ihnen den sichersten Weg durch das tückische Riff beschreibt.

Wie das Abenteuer endet

Die Helden müssen den Zeitpunkt abpassen, an dem das Wasser im Schlot kühl genug ist und die Dampfentwicklung nachlässt. Unten angekommen müssen sie schwimmend (Probe auf *Schwimmen (Tauchen)* –1, bei Misslingen 1W3 SP) eine Felsspalte unter Wasser finden, durch die sie tauchend in eine zum größten Teil überflutete und ohne Lichtquelle stockdunkle Kaverne gelangen.

Der *Stab der Ruhe* liegt an der einzigen Stelle, die auch bei Flut trocken ist und eine Möglichkeit zum Luftholen bietet. Magiebegabte können analysieren, dass das Artefakt mit chaotischer, urtümlicher Magie aufgeladen ist, in der sich die Kräfte von Erz und Feuer im Gleichgewicht halten. E’Mós’Des nimmt den Stab dankbar entgegen und hilft der Gruppe beim Verlassen der Insel.

Bei dem Vulkan Elarissan handelt es sich um ein mächtiges Erz-Feuer-Elementarwesen (Werte wie entsprechende Elementare Meister, Seiten **34** und **36**). Sollte die Gruppe den Stab für sich behalten wollen, wird Elarissan zornig erwachen, sobald das Artefakt aus dem Wasser geholt und kein Opfer erbracht wird.

Der Mühen Lohn

Die Erkundung der Vulkaninsel wird mit **8 Abenteuerpunkte** belohnt, **2 weitere Abenteuerpunkte** erhalten die Helden, wenn sie mit dem Zyklopen zusammenarbeiten, den Stab für ihn bergen und nicht versuchen, ihn zu hintergehen. Redegewandte Charaktere können ihm auch eine materielle Belohnung abringen: Jeder Held erhält eine Orichalcum-Perle im Wert von 30 Dukaten.

Noianna Lanurdraga – Eine hochelfische Zuflucht

»Und es ward eine Zeit, in der die fey'e, die sich nun die fenvar nannten, ihr Reich in alle Richtungen ausdehnten. Sie hatten die sechs großen Städte gegründet und die Macht der Elemente gemeistert, denn jeder dieser Städte verlieh je eines der Elemente seine herrliche Pracht und Stärke. Doch war der Drang der fenvar ungebrochen, den Kontinent weiter zu erschließen, und so sprachen Sie: „Eôrla. Lasst uns Wege über den Kontinent anlegen, und jedem sollen die Elemente ihren treibenden Geist und ihren Schutz verleihen." Doch keine Reise ohne Rast, und so ersannen die fenvar auch Orte der Erholung.«
—aus dem ›Faedhari‹, dem mythischen Geschichtsbuch der Elfen, dessen Verse von den Liedern und Legenden der Legendensänger stets verändert werden

Geschichte der Zuflucht

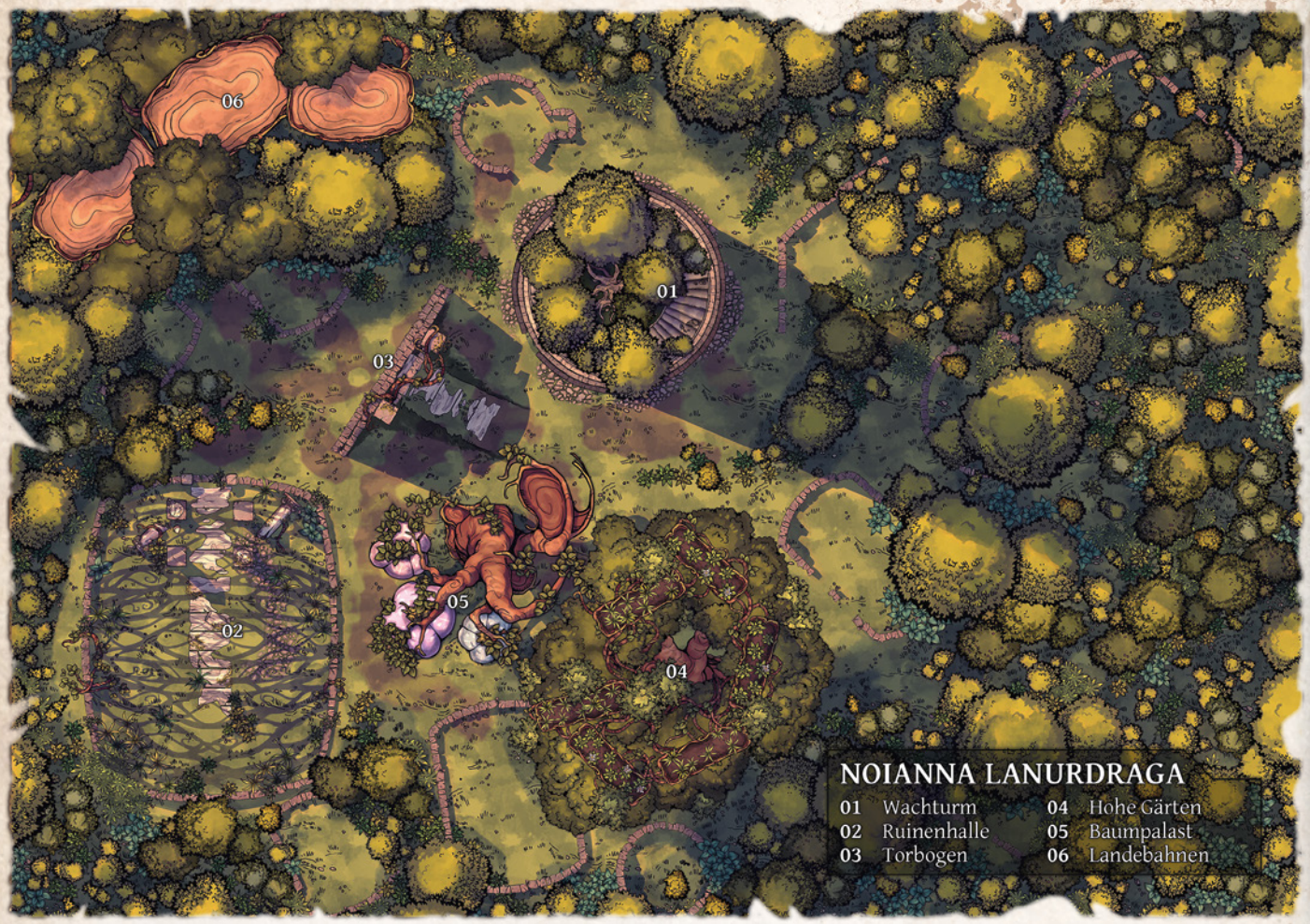
Das Reich der Hochelfen erstreckte sich in seiner Blütezeit um 4.000 v. BF bis weit in den Norden Aventuriens. Neben den elementaren Städten gab es viele weitere, durch Reisewege verbundene, Handelsstädte und Außenposten. Dabei setzten die Hochelfen auch ihre Magie ein, um das Reisen schneller und angenehmer zu machen. Bei *Noianna Lanurdraga* handelt es sich um eine solche Zuflucht, die gegenwärtig mitten im Bornwald liegt. Mit dem Niedergang des Hochelfenreichs verfielen diese Anlagen zunehmend, die Wege und Straßen verschwanden, doch noch im Zweiten Drachenkrieg um 2.250 v. BF diente die Zuflucht als Reisestation für Elfenkrieger, die gegen die Heere des Namenlosen aus dem Norden zusammengezogen wurden. Aus jener Zeit stammen auch uralte Zauber, die den Ort vor neugierigen Blicken verbergen sollten. Durch die Verschiebung von Kraftlinien im Zuge von Borbarads Rückkehr, dem Sternenfall und dem Erwachen des Bornlandes ist der Schutz der Zauber nicht mehr vollständig.
Heute ist die Zuflucht bewohnt von der Sonnengrüßer-Sippe der *biunvara* („Hüter der Auen"). Bei diesen bornländischen Elfen handelt es sich kulturell um Auelfen, doch ihre Lebensweise gleicht eher den Waldelfen der Salamandersteine. Sie meiden die Außenwelt als badoc, der Wald ist ihnen Heimat, Magie schützt sie vor Eindringlingen. Bisher hüteten sie das Geheimnis um Noianna Lanurdraga gut, doch sorgen sie sich zunehmend um das Nachlasses des Schutzes und die Geschehnisse in der Welt, die zu diesen Veränderungen führen. Zuletzt gab es zaghafte Annäherungen an die Menschen; dennoch bleiben die *biunvara* misstrauisch.

Der Weg der Helden

Einst wären Reisende durch Hindernisse und verwirrende Pfade im Wald weit um die Zuflucht herumgelenkt worden; dafür hatten die Hochelfen mit elementarer Humus- und Luftmagie gesorgt. Mittlerweile ist es möglich, den Ort zu finden, ob auf den Spuren einer Kundschafterin wie ♀ *Lahalee Sonnengrüßerin* (selbst hergestellte Wildniskleidung, Einzelgängerin, neugierig, ungeduldig, kompetente elfische Heilerin und Wildnisläuferin; Singen 15 (14/16/15), Willenskraft 11 (14/15/15), Balsam Salabunde 14 (14/15/15), Lied der Reinheit 12 (14/15/15), SK 3), als geladener Gast oder durch Erkundung. Alte Pflastersteine und Wegmarken unter den Bäumen und Wurzeln des Waldes, Reste uralter elfischer Straßen, weisen zur Zuflucht.

Die Zuflucht im Detail

Die Ruinen strebten einst in luftige Höhen. Heute sind sie von Wurzeln überdeckt, die Teil der Architektur geworden sind. Oft wurden auch Bäume durch Magie in Form gebracht und dienen der Sonnengrüßer-Sippe als Wohnstatt. Das höchste Bauwerk der Stadt, ein schlanker **Wachturm (01)**, ist über die Jahrtausende hinweg mit einem Baum in faszinierender Symbiose zusammengewachsen, als hätten Turm und Baum sich in ihrem Streben in die Lüfte wie Liebende vereint. Eine Treppe führt rund um das Bauwerk nach oben, wobei fehlende Stufen von passend gewachsenen Ästen ergänzt werden. Dieser Ort dient nicht nur als verborgener Ausguck, sondern auch als Ort, an dem die Elfensippe gemeinsam die ersten Sonnenstrahlen des Tages begrüßt. Bei der **Ruinenhalle (02)** handelt es sich um die größte Ruine, überwuchert mit Ranken und Moosen. Das einstige Dach ist zwar eingestürzt, doch haben die Sonnengrüßer mit Magie eine neue, luftige und hoch aufragende Kuppel aus Blättern und Ästen geformt, durch die der Wind seine Lieder trägt. Zentral erhebt sich ein seltsamer **Torbogen (03)** voller verwitterter Asdharia-Runen. Statt Stufen führt eine Art Rampe für einige Schritt steil ansteigend darauf zu. Unter den hiesigen Auelfen heißt es, dies sei einst ein magischer Pfad der hochelfischen Ahnen gewesen, der zu den Festungen des Nordens führte. In der Tat schlummern nach wie vor hochelfische Zauber in diesem Tor, die man mittels des Asdharia-Wortes *Bahalon* (in etwa „Luftweg"; steht schwer entzifferbar auf dem Bogen) reaktivieren kann, was aber nur im zweistimmig zu sprechenden Asdharia möglich ist. Ist dies getan, entsteht kurzzeitig und maximal einmal pro Tag ein Windwirbel im Bogen, der bei Durchschreiten von bis zu sechs Personen hintereinander den Zauber HIMMELSLAUF (siehe Seite **150**) mit einer verlängerten Wirkungsdauer von 2 Stunden auf die hindurchgehenden Personen wirkt. Dieser trägt die Reisenden hoch über die Wipfel, wo sie dann auf dieser Höhe für die Wirkungsdauer durch die Luft wie über einen festen Weg laufen können.
Auffällig sind auch die **Hohen Gärten (04)**. In diesen in den Bäumen angelegten Kräutergärten wachsen verschiedenste Nutz- und Heilpflanzen in kleinen Mengen; einige oben auf Astplateaus, weil sie Licht und Wind brauchen, andere im Schatten der Krone, direkt an Baumstämmen, in Erdbehältern aus geformtem Holz oder im fließenden Wasser kleiner Wasserläufe, die über Äste gelenkt werden. Direkt



daneben erhebt sich der **Baumpalast (05)** aus mehreren ineinander verschlungenen, dicken Bäumen. Sie wurden durch Magie zu einer palastartigen Struktur mit vielen Koben in Form geschlossener Blüten geformt. Hier wohnten schon die Hochelfen in einer Gemeinschaft zusammen, fast wie in einem Gasthaus. Dieses lebende Gebäude veränderte seine Form über die Jahrtausende durch ständiges Nachwachsen, sodass einige Teile bereits verdorrt und andere deutlich größer und höher gewachsen sind. In den äußeren Bereichen der Ruinenstadt erheben sich terrassenartige **Landebahnen (06)** für hochelfische Flugschiffe.

Die Wiederherstellung des Gleichgewichts

Mit dem Schwinden des magischen Schutzes sind die elementaren Kräfte hier aus dem Gleichgewicht geraten. Nicht nur wird das Erscheinen von Mindergeistern von Humus und Luft (siehe Seite **41**) in den Ruinen zunehmend lästig und deutet auf die Veränderungen hin. Die Hochelfen hatten zudem zum Schutz Dschinne des Humus (insbesondere Schratige, siehe Seite **29**) und der Luft (siehe Seite **30**) am Ort gebunden, die nun wahllos erscheinen und ihren uralten Diensten zur Verteidigung des Ortes folgen. So ist die Annäherung mit Gefahren verbunden, insbesondere wenn die hier lebende Sonnengrüßer-Sippe keinen Besuch wünscht. Folgen die Helden einer Einladung der elfischen Bewohner, schreiten diese bei Gefahr helfend ein.

Etwa zeitgleich mit ihrer Ankunft erscheint jedoch ein aggressiver Dschinn des Unhumus oder der Unluft (siehe Seite **60** bzw. Seite **62**). Die Elfen um Sippenoberhaupt ♞ *Aimsir Sonnengrüßer* (jung, traditionelles Gewand in Nachahmung hochelfischer Schnitte, angesehen, kompetenter Redner und erfahrener Former; Bekehren & Überzeugen 14 (13/15/16), Willenskraft 10 (13/14/16), SK 3) machen die badoc-Einflüsse der Helden dafür verantwortlich und beschließen deren Verbannung. Doch ♞ *Binneadriel Sonnengrüßerin* (alt, weite Gewänder aus Bausch, offen gegenüber Fremden, kompetente elfische Legendensängerin; Menschenkenntnis 15 (16/15/16), Willenskraft 12 (15/15/16), SK 3) und ihre Anhänger halten Aimsirs Schlussfolgerungen für übereilt und setzen sich für die Helden ein. Binneadriel kennt alte Sagen der *biunvara*, die von den *Dhakrâ'nurdi*, den Elementardrachen des Humus (siehe Seite **72**), berichten. Würde sich ein solcher finden lassen und dazu gebracht, sich in der Nähe der Zuflucht niederzulassen, so könnte dies die elementare Harmonie des Ortes wiederherstellen. Tief im Bornwald könnte in der Tat ein solches Geschöpf hausen.

Der Mühen Lohn
Für die Wiederherstellung der elementaren Harmonie erhält jeder Held **10 Abenteuerpunkte**. Die Elfen der Sonnengrüßer-Sippe statten die Helden zudem mit Heilkräutern im Wert von 200 Silbertalern aus.

Mokk Kkom Mokk – Der See von Eis und Wasser

»Ich traute meinen Augen nicht, aber sie waren dort: Drachen, gleich zwei, und auch noch elementarer Natur, an einem See in den Firnklippen, zu Füßen eines gewaltigen Gletschers. Dort oben rangen und balzten sie miteinander im ewigen Spiel der Elemente. Mal war der eine, mal der andere siegreich. Gerade so wie das Eis, das im Frühling schmilzt und im Winter erneut gefriert ... Naclador steh mir bei! Symbolisieren die Drachen womöglich eine Elementartransformation? Sind die Jahreszeiten am Ende Teil der elementaren Hexalogie? Vermag man mittels eines Karfunkelsteins die Elemente zu beeinflussen?«
—Mhukkadin ben Alev, Drakologe und Mitglied des Invocatoren-Zweiges der Akademie der Hohen Magie zu Punin, persönliche Reiseaufzeichnungen, 1043 BF

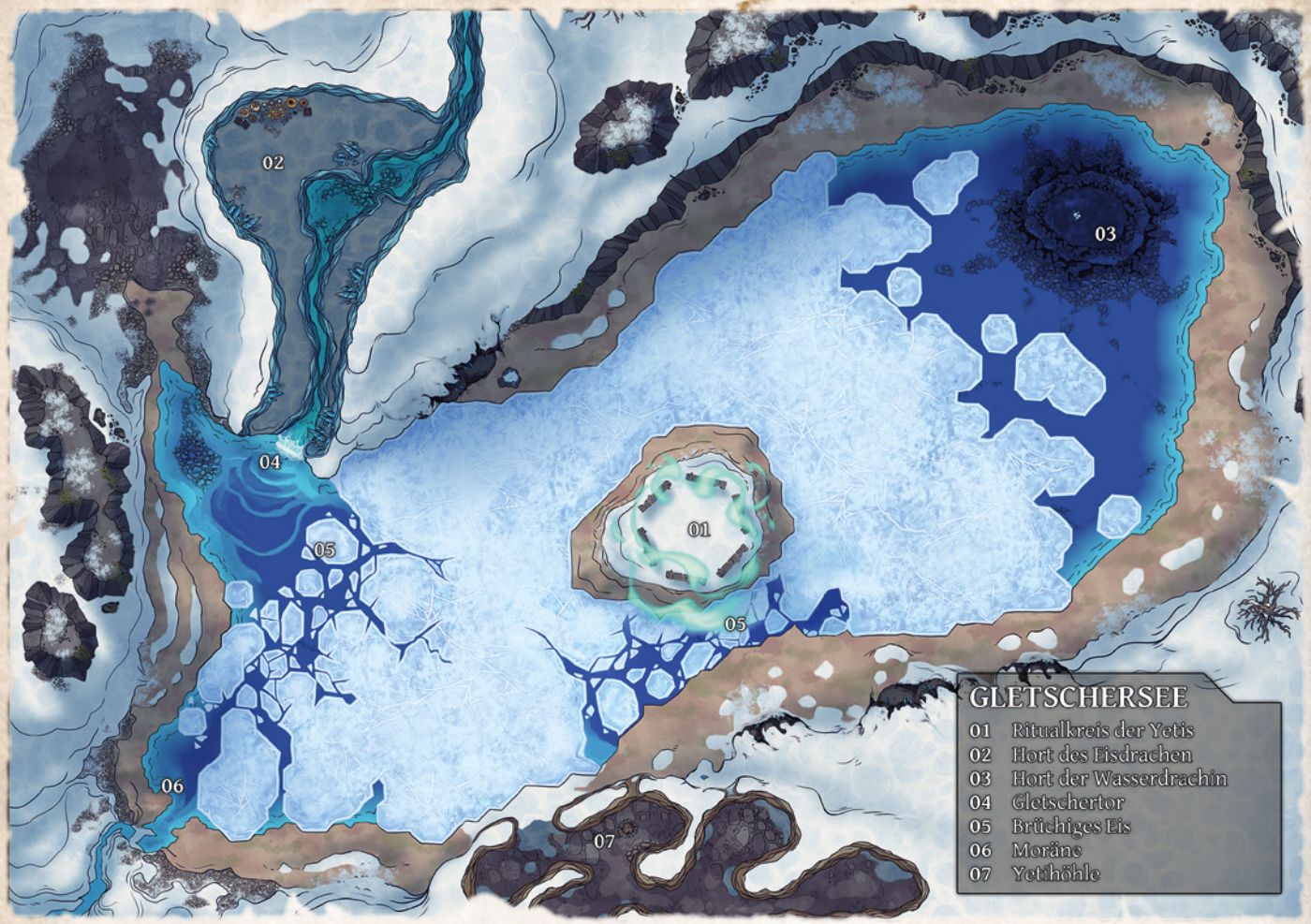
Die Geschichte des Gletschersees

Bereits vor Jahrhunderten erkannten die Zaubersänger des Yeti-Stamms der *Blk*, dass die elementaren Kräfte des Eises wie auch des Wassers an einem Gletschersee in den südlichen Ausläufern der Firnklippen, etwa auf Höhe der Arjolfsspitze, ungewöhnlich stark ausgeprägt waren. Sie gaben dem Gewässer den Namen *Mokk Kkom Mokk* (Yetan: Eis, das fortwährend schmilzt und wieder gefriert) und errichteten auf einem elementaren Nodix einen Ritualplatz, um dort ihrer Elementarzauberei nachzugehen. Die elementare Magie dieses Ortes lockte im Laufe der Zeit sogar zwei elementare Drachen an, die sich hier niederließen. Doch irgendwann wurde der Fluss der Magie schwächer, der Ort verlor an Bedeutung, bis sie schlussendlich komplett versiegte, und die Drachen in eine Art Winterschlaf verfielen.
Durch den Sternenfall hat sich der Verlauf der kontinentalen Kraftlinie, die den Gelehrten als erste von Satinavs Ketten bekannt ist, verschoben und die gesamte Umgebung sprichwörtlich wiedererweckt. Auch die Drachen erwachten aus ihrer Starre. In einem turbulenten Kampf (der stets in einem komplizierten Paarungsritual endet) ringen sie regelmäßig um die Vorherrschaft über den See.

Der Schauplatz

Der See hat eine Länge von ungefähr anderthalb Meilen und an seiner breitesten Stelle eine Ausdehnung von 600 Schritt. Er wird gespeist vom Schmelzwasserabfluss des direkt ans Gewässer angrenzenden Gletschers und verfügt über einen kleinen Abfluss im Südwesten. Die Vegetation ist karg, nur Flechten und Moose gedeihen. Vereinzelt sind um und im See Felsformationen gruppiert.
Auf einer kleinen Insel in der Mitte des Sees liegt der **Ritualkreis der Yetis (01)**. Dabei handelt es sich um sechs gewaltige, sechs Schritt hohe Steinwände, die in einem verzerrten Hexagon angeordnet sind. Vereinzelt finden sich auf ihnen uralte Linien, die eindeutig von fleißigen Händen hineingetrieben wurden. Seit der Verschiebung der Kraftlinie wird dieser Nodix von einem dauerhaften, grün scheinenden Polarlicht erleuchtet.
Der **Hort des Eisdrachen (02)** *Eiszahn* (Werte siehe Seite **66**) liegt tief im Inneren der Gletscherzunge. Folgt man dem Schmelzwasserabfluss für etwa 300 Schritt, öffnet sich eine enorme, 200 Schritt durchmessende Kaverne mit spitzen Eisnadeln. Unter Eiszahns Schätzen befinden sich auffällig viele schwarze Gegenstände.
Am nordöstlichen Ende des Sees liegt in einer Senke am Seeboden unter einem gewaltigen Felsvorsprung der **Hort der Wasserdrachin (03)** *Veedrakhonae* (Werte siehe Seite **76**). Um ihn zu erreichen, ist ein Tauchgang in 12 Schritt Tiefe erforderlich. Ohne Hilfsmittel bedarf es einer Probe auf *Schwimmen (Tauchen)* –5, bei deren Misslingen ein Held 1W6 SP erleidet. Am **Gletschertor (04)** tritt der Schmelzwasserabfluss des Gletschers zu Tage und speist damit den Mokk Kkom Mokk. Die Öffnung ist so groß, dass Eiszahn bequem hindurch gelangt.
Vor dem Gletschertor befindet sich in der kalten Jahreszeit **Brüchiges Eis (05)**. Wenn es betreten wird, knirscht und knackt es bedrohlich. Sobald es punktuell mit mehr als 100 Stein Gewicht belastet wird, droht die Gefahr eines Einbruchs, der aufgrund des eiskalten Wassers und der drohenden Orientierungslosigkeit unter der Eisdecke schnell lebensbedrohlich wird.

Yeti
MU 12 **KL** 8 **IN** 11 **CH** 11
FF 9 **GE** 11 **KO** 16 **KK** 18
LeP 60 **AsP** – **KaP** – **INI** 6+1W6
AW 7 **SK** 1 **ZK** 4 **GS** 8
Waffenlos: **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W6+4
RW mittel
Yeti-Keule*: **AT** 11 **PA** 4 **TP** 2W6+7
RW lang
RS/BE: 2/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Eis- & Schneekundig), Schildspalter (Yeti-Keule), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Yeti-Keule)
Vorteile/Nachteile: Dämmerungssicht I, Kälteresistenz, Richtungssinn / Hitzeempfindlich
Talente: Einschüchtern 11, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 11, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Verbergen 6**, Willenskraft 7
Größenkategorie: groß
Typus: Kulturschaffender, humanoid
Kampfverhalten: Yetis sind meistens friedlich. Fühlt sich ein Yeti bedroht oder wird er angegriffen, setzt er sich mit Schlägen oder einer Keule zur Wehr.
Flucht: Verlust von 25% der LeP
Sonderregeln:
*) *Yeti-Keule:* Die Yeti-Keule kann nur von Wesen mit einer Größenkategorie von *groß* oder *riesig* benutzt werden.
**) *Tarnung:* Durch die Farbe des Fells kann der Yeti sich in entsprechender Umgebung (Eis, Schnee) gut tarnen. Proben auf *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken, Wahrnehmen)*, um ihn zu entdecken, sind dort um –2 erschwert.



Das südwestliche Ende des Sees wird von einer **Moräne (06)** begrenzt. Der Damm besteht aus grobem Kies, Geröll und Sand.

In einer Felsformation südlich der Insel befindet sich die **Yetihöhle (07)**. In mehreren Kavernen lebt hier eine Familie vom Stamm der Blk und beobachtet aus sicherer Entfernung das Treiben am Heiligtum. Die der Insel am nächsten liegende Höhle weist Öffnungen in der Felswand auf, durch die man einen guten Blick auf den Ritualplatz hat. Von den Yetis können die Helden Details zur Geschichte dieses Ortes erfahren und unter Umständen eine Phiole Purpurwasser (QS 2, Unterwasseratmung für 1 Stunde) eintauschen, um damit in Veedrakhonaes Hort hinab zu tauchen.

Ein Drache! Nein, warte, gleich zwei ...!

Sobald deine Helden den Ritualplatz betreten, werden sie vermutlich beginnen, ihn zu untersuchen. Eine magische Analyse liefert die Erkenntnis, dass es sich hierbei um einen elementaren Nodix des Wassers wie auch des Eises handelt. Unvermittelt sind aus dem Gletscher das Bersten von Eis und ein Gurgeln aus der Tiefe des Sees zu vernehmen. Die beiden Drachen erscheinen daraufhin am Steinkreis und beginnen unter viel Getöse mit ihrem Paarungsritual. Dabei sind sie nicht zimperlich, und eventuelle Kollateralschäden durch auftretende Flutwellen, umherfliegende Eisbrocken oder den einen oder anderen Drachenatem scheren sie nicht. Für die Helden kann dies schnell lebensgefährlich werden. Sofern sie ihr Heil nicht in der Flucht suchen, ergibt sich nun die wohl einmalige Gelegenheit, gleich zwei Drachenhorte zu plündern, denn die Drachen nehmen keinerlei Notiz von ihnen.

Nur wenn die Helden sie mit aller Gewalt auf sich aufmerksam machen, ihnen im schlimmsten Fall ihre Beute zeigen, bekommen sie es mit zwei wütenden Drachen zu tun, die darüber hinaus noch die volle Macht der Elemente gegen sie einsetzen werden. Das Paarungsritual dauert insgesamt sechs Stunden.

Eiszahns Hort

- Statue aus Obsidian, die ein aufrechtgehendes Katzenwesen darstellt
- Goldmünzen und Schmuck im Wert von 1.000 Dukaten
- ein thorwalsches Breitschwert mit geschwärzter Klinge
- eine Schatulle voller Bernstein
- mehrere faustgroße Brocken Mindorium
- ein Dreizack der Schwarzen Mahre

Veedrakhonaes Hort

- vergoldete Gallionsfigur einer mittelreichischen Karracke
- eine alte Schiffslaterne
- 5 hühnereigroße Gwen-Petryl-Steine
- eine Truhe thorwalsches Hacksilber
- ein Haufen Goldklümpchen
- eine Truhe mit Aquamarinen, Bergkristallen, Diamanten und Saphiren

Der Mühen Lohn

Für die Erforschung des Gletschersees und die Konfrontation mit den elementaren Drachen haben sich die Helden **12 Abenteuerpunkte** verdient.

Das Wadi el nusibi

»Al'Saher, so glaubt mir doch, möge ER höchstselbst meine Zunge verdorren lassen, wenn ich Euch anlüge! Ich habe Eis mitten in der Wüste gesehen! Eis, o Sahib, auf dem Karawanenweg von Manesh nach Keft. Ihr kennt doch sicher das Tal, wo der Mawdli Hamed ben Hüsseyin lebt, den alle nur 'den Blinden' nennen?«
—gehört auf dem Basar zu Unau, neuzeitlich

Der Schauplatz liegt im Vorland des Manekh Chanebi•, einem Gebirgszug westlich des Cichanebi-Salzsees in der südlichen Khôm. Dünen, Flugsand und Geröllfelder prägen neben zwölf verwitterten Säulen das Gelände. Nur an einer einzigen Quelle gibt es Wasser, das bald wieder im Boden versickert.

Was bisher geschah

Bis vor etwa 3.000 Jahren war das Gebiet der Wüste Khôm ein fruchtbarer Dschungel, beherrscht von Echsenvölkern – doch waren die Echsen nicht die ersten Herren des Landes. Von den Vielbeinigen, die viele Jahrtausende vor ihnen herrschten, blieben mächtige und gefährliche Überreste verborgen und schlafend zurück, aber noch immer lebendig – so auch an diesem Ort. Damit die Vielbeiner nie wieder das Land verheeren könnten, banden die Echsen elementare Wächter des Feuers, des Erzes und des Eises und errichteten zu diesem Zweck ein doppeltes Hexagramm aus mit elementaren Glyphen bedeckten Stelen (denen das Tal seinen Namen „Tal der Stelen" verdankt). Gespeist wurden die Siegel, die die Wächter binden, von einer Kraftlinie.

Nach dem Untergang der Echsen und ihres Reiches, als das Land zur Wüste wurde, verschwand das Wissen um die Natur der Siegel. Die Wüstenstämme mieden die Stelen aus abergläubischer Furcht vor dem Echsischen. Erst vor einigen Jahren suchte ein blinder Mawdli das Tal auf und beschloss, hier als Einsiedler ein Leben im Sinne der 99 Gebote Rastullahs zu führen. Über die elementaren Natur der Siegel weiß er nur wenig. Seit dem Sternenfall hat sich die Kraftlinie verschoben und die von Satinavs Hörnern ohnehin beschädigten Siegel lassen in ihrer Wirkung nach. Die drei Wächter gehen daher zunehmend auf Wanderschaft.

• Das Wadi el nusibi kann frei verortet werden, auch an abgelegenen Orten kann sich ein Mawdli ansiedeln, um Pilgern eine besondere Prüfung des Glaubens aufzuerlegen.

Der Weg der Helden

In das Tal der Stelen gelangen die Helden womöglich …

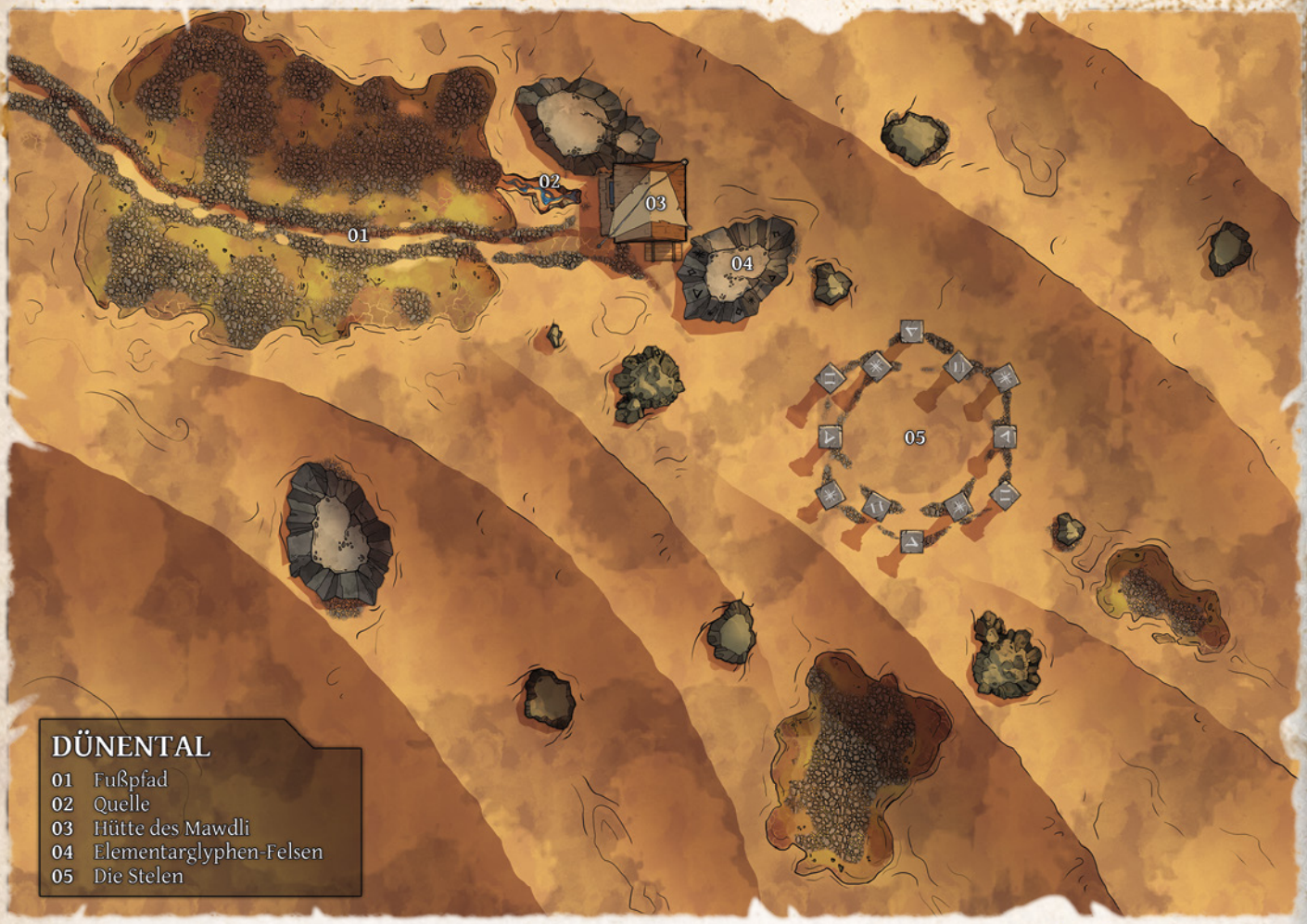
- … als Teil einer Expedition der Zauberschule des Kalifen zu Mherwed, die den Gerüchten über seltsame Glyphen auf alten Stelen nachgehen wollen.
- … um zwischen den hohen Dünen Schutz vor einem Sandsturm suchen.
- … um den Mawdli für ein Rechtsgutachten oder eine Auslegung der 99 Gesetze aufzusuchen.
- … auf der Spur von Gerüchten über die Sichtung einer Flammensäule, von Schnee mitten in der Khôm oder sich selbst bewegender Felsbrocken.

Der Schauplatz

Die Helden betreten das Tal von Westen und folgen einem schmalen **Fußpfad (01)** über ein Geröllfeld. Der Pfad ist gangbar, aber nicht unbedingt ohne Gefahren. Schließlich erreichen Helden die **Quelle (02)** und die kleine Trockenstein-**Hütte des Mawdli (03)**. Gegenüber Novadis ist er sehr höflich und hilfsbereit, gegenüber „Ungläubigen" und Frauen ein wenig zurückhaltender – das Gesetz, sie zu meiden und keine Blicke mit ihnen zu wechseln, stört ihn als Blinden nur wenig. Das Verbot, mit ihnen Worte zu wechseln, legt er so aus, dass es erlaubt ist, sie zu tadeln und zu belehren – und Letzteres ist die Grundlage all seiner Worte. Von den Stelen weiß er zwar, hält sie aber für „übles Echsenwerk" – nicht völlig zu unrecht – und meidet sie. Von den elementaren Wächtern kann er nur indirekt berichten, denn irgendjemand spielt ihm seit einiger Zeit böswillige Streiche. Erst nach einigem Zureden (Probe auf *Überreden* –1) gibt er preis, dass er einige der Zeichen als **Elementarglyphen** auf einem **Felsen (04)** ertastete (mit einer Probe auf *Magiekunde* +1 können die Helden diese selbst entdecken). Hinter dem Felsen erheben sich die Stelen in zwei einander umschließenden **Hexagrammen (05)**, wobei je vier Stelen den Elementen Feuer, Eis und Erz gewidmet sind. Die etwa 3 Schritt im Durchmesser und 8 Schritt in der Höhe messenden Stelen wurden teilweise von einer kleineren Düne begraben, von einigen ist nur noch das oberste Viertel zu erkennen. Sie sind mit Elementarzeichen bedeckt, tragen aber auch echsische Inschriften (Sprache Rssahh auf Stufe II und Schrift Chrmk zum Verstehen notwendig, alternativ passende Zauber oder Liturgien), die auf *vielbeinige Schrecknisse*, *magische Fessel* und *gebundene Wächter* sowie die Elemente Feuer, Eis und Erz hinweisen.

Die Wächter des Tals

- *Rauchtrinkerin* (Feuerdschinn, siehe Seite **27**) nimmt meist die Gestalt einer jungen Tulamidin aus Flammen an. Sie ist neugierig und vorlaut. Nachts erschreckt sie Reisende und ruft dem Mawdli vermeintlich unsittliche Angebote zu, da sie sich nach Gesellschaft sehnt – dieser sieht darin eine Prüfung seines Glaubens durch einen *ifriit* (tul.: Dämon).
- *Basaltkopf* (Erzdschinn, siehe Seite **26**) nimmt meist die Gestalt eines massigen Mannes mit an Stein gemahnender Haut sowie funkelnden Edelsteinaugen an. Er ist ausgesucht höflich, aber auch sehr willensstark. Er ärgert den Mawdli nur selten, indem er die Steine im Tal versetzt – was dem Blinden größere Schwierigkeiten bereitet, als Basaltkopf ahnt. Gern stellt er sich in Gestalt einer kruden Steinstatue in die Nähe des Karawanenpfads und beobachtet Reisende.
- *Firnstampfer* (Eisdschinn, siehe Seite **25**) ist immer in Gestalt eines Eisklotzes mit einem groben Gesicht



und einem Bart aus Eiszapfen anzutreffen. Von den drei Dschinnen ist er der schweigsamste und hat dauerhaft schlechte Laune. Von Langeweile getrieben kühlt er immer wieder die Teekanne des Mawdlis ab, lässt die Quelle gefrieren oder in der größten Mittagshitze eiskalte Winde aufkommen.

Kein Wächter im elementaren Sinne ist der Mawdli selbst, *Hamed ben Hüsseyin* (34, 1,61 Schritt, lange Nase, schwarzer Vollbart, blind, brillanter Rechtskundler, mag Tee; Rechtskunde 14 (14/14/14), Willenskraft 11 (13/14/14), SK 2). Er hat sich nach einer Vision im Tal niedergelassen, um ungestört über die 99 Gesetze Rastullahs nachsinnen zu können. Von den elementaren Geschehnissen im Tal ahnt er wenig, hat aber das Gefühl, genau hier gebraucht zu werden.

Zurück auf euren Posten!

Gegenüber den Helden halten sich die Dschinne zunächst zurück. Erst wenn die Helden beginnen, die Stelen genauer zu untersuchen, handeln sie. Zunächst werden sie versuchen, die Helden zu verscheuchen oder abzulenken (rumpelnde Felsblöcke hinter ihnen, Rauch hinter einer Düne etc.). Nur wenn die Helden sich weiter mit den Stelen beschäftigen, erscheinen sie auch persönlich.

Das Reden überlassen sie Rauchtrinkerin, mit gelegentlichen Einwürfen von Basaltkopf. Firnstampfer hält sich im Hintergrund und schaut grimmig.

Im Gespräch erfahren die Helden, dass die drei Dschinne vor sehr langer Zeit gebunden wurden, um etwas zu bewachen, das unter diesem Ort schläft. Seit einiger Zeit können sie sich etwas freier bewegen. Seither genießen sie es, ihren langweiligen Posten immer wieder für kurze Zeit verlassen zu können.

Argumenten, ihren Posten künftig nicht mehr zu verlassen, schenken sie kaum Gehör – sie fürchten die andauernde ewige Langeweile. Sie mit Worten wieder auf ihren Posten zu schicken, erfordert viel Verhandlungsgeschick. Die Probe auf *Bekehren & Überzeugen (Diskussionsführung)* gegen ihre *Willenskraft* ist für die Helden zunächst um –3 erschwert. Gute Argumente (sie von der Wichtigkeit ihrer Wache überzeugen, damit die Bewohner der Umgebung ihr Leben in Sicherheit fortführen können oder das Aushandeln eines regelmäßigen Wachwechsels zwischen den Dschinnen) können die Erschwernis senken. Um –2 wird die Probe zusätzlich erschwert, wenn die Helden sie davon überzeugen wollen, den Mawdli künftig nicht mehr zu ärgern.

Gelingt es den Helden nicht, die Dschinne wieder auf ihren Posten zu bewegen oder vernichten sie einen oder gar alle von ihnen im Kampf, könnte der Khôm eines Tages eine vielbeinige Überraschung bevorstehen …

Der Helden Lohn

Gelingt es den Helden die Wache auch künftig zu sichern, erhalten sie **10 Abenteuerpunkte**, sonst nur **5 Abenteuerpunkte**, weil sie immerhin die Ereignisse im Tal aufklären konnten. Gelingt es ihnen zudem, die Dschinne daran zu hindern, den Mawdli weiter zu ärgern, schuldet er ihnen einen Gefallen – etwa ein günstiges Rechtsgutachten oder ein gutes Wort bei den Wüstenstämmen.

Das Tal von Kau-Ta-Rak

»Es ist erhaben. Sie haben nicht übertrieben, als sie davon sprachen, dass das Tal mich prüfen würde. Am Ziel angelangt bin ich eine andere. Alle Opfer scheinen vergessen. Die Menschen waren nicht die ersten hier und werden womöglich nicht die letzten sein. Die elementaren Implikationen sind eindeutig: Humus, Luft und Wasser – waren es einst noch mehr? Allweise Herrin, Antworten führen zu neuen Fragen. Kau-Ta-Rak nennen sie das Tal in der Ewigen Sprache. Ich würde es mit „ewiger Ort des Überwirklichen, das Dinge vernichten kann" übersetzen. Das Tal ist für die Waldmenschen ein Ort der Prüfung. Ich habe geschworen, ihre Regeln zu achten und deswegen werde ich meine Ausführung hier beenden, denn so wie niemand über die Basilius-Prüfung Näheres schreibt, so soll es auch hier sein.«
—Yasemina Cortes-Florios, Siegelbewahrerin des Draconiter Hortes zu Al'Anfa, Travia 1044 BF

Kau-Ta-Rak (Tahaya: überwirklich – ewig/beständig – Dinge, die beinahe etwas vernichten) ermöglicht es an einem beliebigen Ort auf den Waldinseln oder in den Dampfenden Dschungeln Südaventuriens, Elementare Wesen des Humus, der Luft und des Wassers aufzugreifen oder ein Abenteuer um sie zu stricken. Der Schwerpunkt liegt auf der Interaktion mit den Dschinnen und verschiedenen Herausforderungen. Aufgrund der Vergangenheit des Tals kannst du zudem Einiges aus dem Geschichtskapitel einfließen lassen und deinen Spielern zugänglich machen.

Die Bedeutung des Tals

Das Tal liegt am Kreuzungspunkt drei lokaler Kraftlinien, die eine Affinität zu den Elementen aufweisen. Dies führt zu einer Stärkung und Präsenz von entsprechenden Elementaren, ein Umstand, den sich bereits die Echsen zur Hochzeit ihrer Kultur zu nutzen machten. Sie errichteten eine Kultstätte für Pyrdacor. Heute dient es den Waldmenschen als Ort der Prüfung, der Zwiesprache mit den Elementen und Ritualort. Vom lokalen Stamm wird das Tal geschützt, doch steht es allen Stämmen offen. Entscheidend ist, sich seiner würdig zu erweisen.

Der Weg ins Tal

Die Motivation, Kau-Ta-Rak aufzusuchen, kann sehr unterschiedlich sein. Hier einige Anregungen:

- Die Helden müssen sich aufgrund einer anderen Herausforderung des Stammes würdig erweisen.
- Auf der Flucht vor den Gefahren des Dschungels oder Menschenjägern oder als Schiffbrüchige verirren sich die Helden dorthin.
- Alte Quellen künden von einem echsischen Kultzentrum, das gefunden und erforscht werden soll.
- Eine alte Schatzkarte berichtet von einem Tal mit einem goldenen Drachen, der geborgen werden soll.

Der Weg durchs Tal

Das Tal erstreckt sich über 2 Meilen. Begrenzt wird es an seinen Rändern von steilen Felswänden, die 30 Schritt und mehr aufragen. Weder Pflanzen noch Fels bieten Hilfe beim Klettern, fast scheint es, als wolle das Tal diesen Zugang verwehren. Will es dennoch jemand wagen, bedarf es einer Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* –5. Bei Misslingen erleidet der Held Sturzschaden aus einer Höhe von 1W6+3 Schritt. Je nach gewählter Stelle müssen sich Kletterer zudem mit den elementaren Bewohnern des Tals auseinandersetzen. Hinzu kommen die Wachen des lokalen Stammes, die das das Tal beobachten.

Den Zugang markieren zwei Pfähle, zwischen denen ein **Bach (01)** mit sehr klarem Wasser das Tal verlässt. Die schlichten Pfähle verdeutlichen jedem Kundigen, dass dieser Ort nicht unbefugt betreten werden darf (Probe auf *Rechtskunde (passend zur Verortung)*). Direkt dahinter schließt im **vorderen Talkessel (02)** ein sehr dicht bewachsener Dschungel an. Hier wächst, gedeiht und vergeht das Leben in seiner Vielfalt. Pflanzen aller Altersstufen und aus unterschiedlichen Regionen der Dampfenden Dschungel und Waldinseln wachsen nebeneinander. Zahlreiche, vor allem kleine, Dschungeltiere sind zu hören. Dies ist das Reich von *Hacan*. Der Dschinn des Humus (siehe Seite **29**) erscheint als humanoides Wesen, das aus Lianen besteht und ist der Hüter dieser Region. Mit ihm leben hier zahlreiche Elementare Geister und Diener. Er liebt es, Pflanzen aus Samen, oft Geschenke von Waldmenschen aus entfernten Regionen, von klein an aufzuziehen und achtet penibel darauf, ob Fremde die Pflanzen und Tiere respektieren. Er prüft Neuankömmlinge aus Entfernung und lässt Wege zuwachsen, Bäume ihre Position verändern oder führt sie zu einem kranken Tier. Dabei beobachtet er, ob das Element Humus respektiert wird und Lösungen im Wachsen und Vergehen gesucht werden oder Frevler gar mit Feuer oder erzenem Schwert vorrücken. Nur wer sich als würdig erwiesen hat, darf passieren.

Steht man Hacan gegenüber, zeigt er eine fast schon erzene Ruhe, wenn er auffordert, „dem Wachsen zu lauschen" oder ausgiebig Fragen zur Natur der Heimat der Helden stellt. Stellt man sich gegen ihn, setzt er die Pflanzen gegen Eindringlinge ein.

Hinter dem Talkessel stürzen zwei **Wasserfälle (03)** drei und vier Schritt in die Tiefe. Zwischen ihnen liegt ein Plateau. Es bedarf jeweils einer Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* –1, um die nassen Passagen zu überwinden, ein Misslingen bedeutet 1W3 SP für den Helden. In den Steilwänden links und rechts dräuen ab einer Höhe von gut 4 Schritt über dem Boden unzählige kleinere und größere Öffnungen im Fels, nämlich Vogelhöhlen **(04)**. Hier leben hunderte Papageien verschiedenster Arten und Farben, die sich beständig unterhalten und Besucher neugierig beäugen. Einige der Vögel sind elementare Wesen der Luft. Mit ihnen fliegt die Dschinni der Luft (siehe Seite **30**) *Nihilaria* mit großer Freude im gesamten Tal um die Wette oder singt mit ihnen. Ihr Unterleib läuft in einem Luftwirbel aus, der durchscheinende Oberkörper sieht aus wie der einer Waldmenschenfrau. Sie ist verspielt, liebt Herausforderungen, hasst eintönige Gespräche und schätzt Humor und

Sprunghaftigkeit an Fremden. Bringt man sie gegen sich auf, kann sie die gesamte Passage mit Winden, Illusionen und den Vögeln zu einer schmerzhaften Tortur machen, die in tödlichen Stürzen enden kann.

Hinter den Wasserfällen liegt die höchste Ebene des Tals. Die Dschungelvegetation erscheint fast schon licht. Eine verwitterte und mit Lianen und Buschwerk überwachsene, dreistufige **Stufenpyramide (05)** fällt sofort ins Auge. Wird sie näher untersucht, sind Reliefs zu erkennen. Die ersten beiden Ebenen zeigen Echsenwesen bei der Verehrung Pyrdacors. Dazwischen finden sich Darstellungen der sechs Elemente. Die Reliefs und insbesondere die elementaren Symbole sind zum Teil mit ihnen affinen Edelsteinen verziert, von denen einige fehlen. Die oberste Stufe ist allein mit Darstellungen des Alten Drachen als Herr aller Elemente verziert, ausgemalt mit goldener Farbe, die nach all den Jahrhunderten immer noch kraftvoll ist. Auf allen Stufen sind stark verwitterte Zeichen in *Chuchas* auszumachen. Dank der Darstellungen können hier Hinweise auf die Geschichte dieses Ortes und die Verehrung Pyrdacors gefunden werden. Hierfür ist Sprachstufe II des *Rssahh* und Kenntnis der Schrift erforderlich. Etwas versetzt auf der anderen Seite des Baches liegt ein **Ritualplatz (06)**. Verschieden große Natursteine bilden einen sechseckigen Platz, auf dem irritierenderweise nichts wächst. Eine magische Analyse offenbart, dass dieser Ort für elementare Anrufungen von Humus, Luft und Wasser besonders geeignet ist (*magische Analyse* mit 2 QS oder mehr). Diese sind hier erleichtert (+1). Ein **See (07)** am Ende des Tals, der durch einen Wasserfall gespeist wird, ist die Quelle des Baches. Hier residiert der Dschinn des Wassers (siehe Seite **31**) *Purato*, der als alterloses Gesicht im See oder einem der Wasserfälle erscheint. Er spricht würdevoll und hasst es, unterbrochen zu werden. Mit Besuchenden misst er sich gern im musikalischen Wettstreit, wobei er singt und eine melodische Begleitung zu schätzen weiß (*Musizieren* oder *Singen (Choral)* jeweils –1).

Was am Ende bleibt

Abhängig von dem, was die Helden hierher führte, sind verschiedene Belohnungen möglich. Nachfolgend findest du einige Anregungen:

- Die Helden haben das Wohlwollen des Stammes errungen.
- Von dem der drei Elemente, welches einem Helden besonders nahe liegt, erhält dieser ein passendes kleines Artefakt, seltene Kräuter, Federn oder Edelsteine.
- Die Hinterlassenschaften der Echsen können studiert und hieraus neue Erkenntnisse oder Hinweise auf andere Orte gefunden werden.
- Der Stamm oder die Dschinne lehren den Helden Zauber oder Fähigkeiten.
- Der Stamm schenkt den Helden als Dank einige wertvolle Gegenstände, die in die verortete Region passen.

Der Helden Lohn

Für das Bewältigen der einzelnen Herausforderungen des Humus, der Luft und des Wassers haben die Helden sich je **5 Abenteuerpunkte** verdient. Für die Erforschung der echsischen Hinterlassenschaften können die Helden weitere **5 Abenteuerpunkte** erhalten.

Ulldabash – Der verdorbene Hain

»Immer wieder brechen solche Kreaturen aus dem Hain, zerstören Äcker oder bedrohen Händler. Selbst wenn wir sie erschlagen, kommen weitere. Irgendetwas dort erschafft oder ruft diese Bestien. Sie bedrohen unser Weitenfeld, die Bauern auf den Feldern und Hirten im Wald. Schlimmer noch, immer wieder gehen Jugendliche als Mutprobe in den Wald und manche kehren nie zurück! So gestern auch meine Nichte Editha. Das Mädchen ist gerade 15 und noch nicht zurück ...«
—Ingberta Küfner, Dorfälteste des Weilers Weitenfeld, nahe dem Hain gelegen, neuzeitlich

Im Hain *Ulldabash* (tul.: unheimliches Gehölz) kannst du ein Abenteuer um die im Band vorgestellten Kreaturen der Unelemente stricken. Je nach Lage und gewünschtem Aufhänger kann der Hain sich unterscheiden darstellen.

Das Verderben des Hains

Einst war der Hain ein ganz normaler Teil eines gesunden Waldes, der sich durch die unheilige Präsenz in seinem Zentrum nach und nach in eine verdorbene Region verwandelt hat. Da die Perversion vom Zentrum ausgeht, ist sie umso schwächer, je weiter die Helden noch davon entfernt sind und nimmt zu, je weiter sie in den Wald vordringen.

Die Lage des Hains

Der Hain kann an verschiedenen Stellen in Aventurien verortet werden, einige Anregungen erhältst du hier mit einem Vorschlag für die Quelle der Verseuchung im Zentrum:

- **Schwarz-Tobrien:** Zentrum: Arkhobal oder Magierturm; zusätzliche Gegner: Werwölfe
- **Nahe Yol-Ghurmak:** Zentrum: Kristallader, die aus der Stadt kommend das Umland verdirbt; Besonderes: hier nur Unerz, Unfeuer, Unluft, Unhumus
- **Befreites Tobrien /Yalaiad:** Zentrum: Arkhobal, Magierturm, verdorbenes Artefakt oder gebundener Ushgaral
- **Maraskan:** Zentrum: Kristallartefakt der Skrechu; zusätzliche Gegner: Chimären
- **Dämonenbrache:** Zentrum: Rest der Fliegenden Festung, Magierturm, Arkhobal oder Ushgaral
- **Totenmoor (oder weitere Sümpfe und Moore):** Zentrum: Unheiligtum, Magierturm oder Kultistenplatz (frisch); zusätzliche Gegner: Moorleichen
- **Albernia/Zyklopeninseln:** Zentrum: verdorbener Feenmenhir; zusätzliche Gegner: wahnsinnige/aggressive Feenwesen

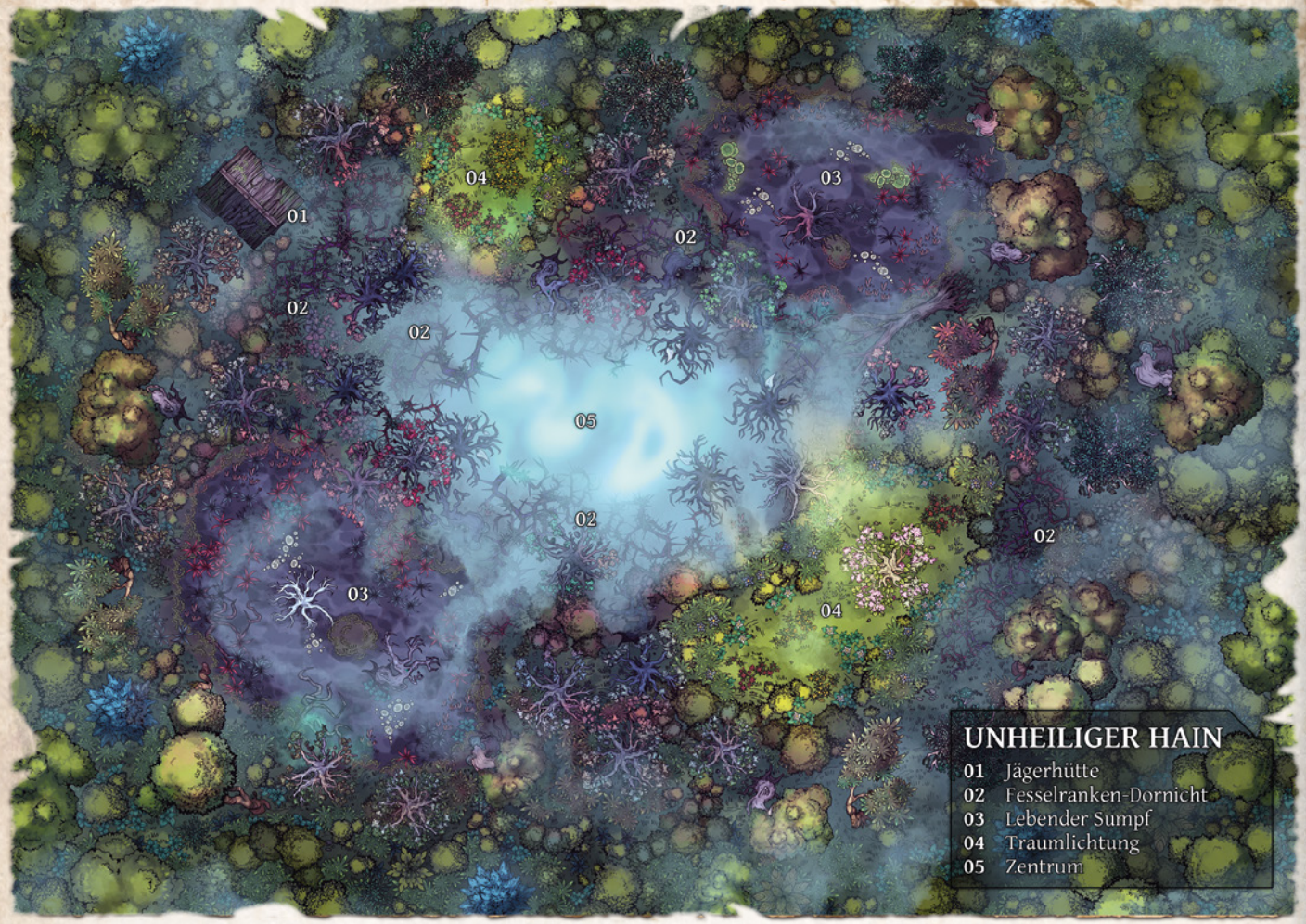
Warum gehe ich da rein?

Auch erfahrene Helden benötigen einen Grund, um sich durch einen tödlichen, verseuchten Hain zu kämpfen. Hier einige Anregungen dafür:

- Jemand soll aus dem Hain gerettet werden.
- Der Hain soll befriedet werden. Dazu muss das Zentrum erforscht und unschädlich gemacht werden.
- Etwas soll aus dem Zentrum geborgen oder dorthin gebracht werden.
- Ein flüchtiger Paktierer soll gefasst und der Obrigkeit übergeben werden.

Der Weg durch den Hain

Ulldabash liegt in einem gesunden Wald und beginnt schleichend, sodass die Helden zu Beginn nur an leichten Veränderungen bemerken können, dass sie überhaupt den äußeren Bereich betreten haben. Hier werden die Bäume knorriger, weisen eine dunklere, von dünnen schwarzen Adern durchzogene Rinde auf, einige Blätter sind siebenzähnig. Dies ist nicht bedrohlich, mag aber beunruhigend sein, wenn die Helden es bemerken, vor allem naturverbundene Charaktere wie Elfen. Wer sich im Wald kaum auskennt, mag diese Zeichen übersehen.
In diesem Bereich steht die verlassene **Jägerhütte (01)**. Der Mann wurde zu einem der ersten Opfer des Waldes und seiner Kreaturen. Die windschiefe Holzhütte war nie gut gezimmert und verfällt seit dem Tod des Jägers zusehends. Im einzigen Raum ist nichts von Wert zu holen, unter der Decke hängen einige getrocknete Kräuter der Region, die durch den verdorbenen Einfluss zusätzlich zu ihrer regulären Wirkung dämonische Einflüsterungen auslösen. Wenn du willst, kann der Jäger als Skelett oder Untoter ein zusätzlicher Gegner bei der Hütte sein.
Dringt die Gruppe tiefer in den Wald ein, zeigt sich die Pervertierung immer deutlicher. Hier ist die Veränderung der Bäume deutlich zu sehen, die meisten Pflanzen haben Dornen, Äste scheinen nach den Helden zu greifen. Es beginnt nach Schwefel und Verwesung zu riechen und die normalen Geräusche eines Waldes bleiben aus. Gelegentlich können die Helden ein Huschen oder eine Bewegung im Augenwinkel wahrnehmen, die Ursache jedoch nicht ausmachen. Dies können unelementare Kreaturen wie sich bewegende Bäume oder verdorbene Tiere sein. In diesem Bereich können die ersten Unhumus-Kreaturen auftreten und sich der Gruppe entgegenstellen.
Hier gibt es in mehreren Bereichen ein **Fesselranken-Dornicht (02)**. Die Ranken dieses verwachsenen Dickichts greifen nach Lebewesen und versuchen diese mit ihren Dornen festzuhalten. Diese pervertierten Pflanzen ernähren sich vom Blut ihrer Opfer und werden häufig von Dschinnen oder Geistern des Unhumus (siehe Seiten **52** und **60**) bewohnt. Dieses Dornicht kannst du einsetzen, um Wege für deine Spieler zu blockieren und sie zu Umwegen zu zwingen.
Ebenfalls ein Hindernis ist der **Lebende Sumpf (03)**, der aus verkrüppelten, schwarzen Baumskeletten mit roten Adern, trügerischem Boden mit lebendem Sumpfgras und wandelnden Sumpflöchern besteht. So kann ein Weg, der vor 10 Minuten noch sicher war, plötzlich ins Verderben führen. In diesem Bereich treten Unelementargeister und Dschinne von Unwasser oder Unhumus (siehe Seiten **54**, **60** und **63**) auf. Hier kannst du die Helden über *Wildnisleben* und *Körperbeherrschung* fordern, um den Weg zu finden und schadlos zurückzulegen (bei Misslingen 1W3+1 SP) oder sie mit *Orientierung* den Bereich umgehen lassen.



Die **Traumlichtungen (04)** erscheinen auf den ersten Blick idyllisch. Hier gibt es kein Dornicht, keine Bäume und scheinbar keine Kreaturen, die den Helden gefährlich werden. Dafür ist das sattgrüne Gras von bunten Blumen durchzogen, die in allen möglichen Farben einladen, zu rasten. Wer die Lichtung betritt und den Blütenstaub einatmet, erleidet pro 5 Minuten 1 Stufe *Verwirrung*, die sich in Halluzinationen äußert und dem Helden sowohl Angenehmes wie Bedrohliches vorgaukeln kann, sodass ein Angriff der hier häufigen Unluftwesen (siehe Seite **52** und **62**) zwischen den Trugbildern überraschend und unerwartet kommt.

Hat die Gruppe diese Bereiche passiert, nähert sie sich dem Zentrum von *Ulldabash*, was durch stärkere Pervertierung deutlich wird. Hier wandeln belebte Bäume langsam umher, Wurzeln stellen den Helden ein Bein oder versuchen Gestürzte zu umklammern, Äste schlagen nach Lebewesen, Bäume können sich durch Unfeuerkreaturen (siehe Seite **50** und **59**) entzünden und einige verbliebene Tiere wie Eichhörnchen sind ebenfalls dämonisch pervertiert und können die Helden mit gezielten Kehlenbissen oder dem Eindringen unter Rüstungen lästig bis gefährlich werden.

Im **Zentrum (05)** des Hains ist schließlich alles durch unelementare Kreaturen belebt, vom Fels über Bäume bis hin zum Boden. Welche Unelemente hier auftreten, kannst du passend zum Ort bestimmen und an die Kampfstärke deiner Gruppe anpassen. Als zentrale Herausforderung bieten sich Dämonen (z. B. Ushgaral (siehe Seite **48**), Arkhobal oder Ulchuchu), Schwarzmagier bzw. Paktierer oder verdorbene Artefakte an.

Als Magier kannst du hier ♟ *Xerwan von Mendena* (45, 1,78, hager, einäugig, Brandnarben, kurzer Magierstab, Magier der Vorhalle des Sieges, nutzt den Hain als sicheren Rückzugsort; Sphärenkunde 16 (16/16/14), Willenskraft 12 (13/14/12), Fulminictus 13 (16/14/12), SK 2) oder ♟ *Quadlinya von Yol-Ghurmak* (38, 1,92, korpulent, fettige, braune Locken, Zähne aus Hölleneisen (Dämonenmal), Magierin der Heptagonakademie, will die Region in ein Reich Agrimoths verwandeln, um als Hölleneisenkreatur uneingeschränkt zu herrschen und unsterblich zu werden; Willenskraft 8 (12/13/11), Archofaxius 14 (12/14/11), SK 1) verwenden.

Was am Ende bleibt

Je nachdem, von wem die Helden den Auftrag erhielten, können sie verschiedene Belohnungen erhalten. Hier findest du einige Anregungen:

- Gold oder Edelsteine
- ein Artefakt vom Auftraggeber (bspw. einem Druiden, einer Hexe oder Fee
- Belobigung einer Gilde, eines Barons, Grafen oder einer Kirche
- Entlohnung in Höhe eines Kopfgeldes, falls ein Schurke gefasst oder getötet wurde

Der Helden Lohn

Für das Retten einer Person, eines Gegenstandes oder von Informationen aus dem unheimlichen Hain haben die Helden sich je **10 Abenteuerpunkte** verdient. Haben sie zusätzlich die Ursache der Verseuchung beseitigt, erhalten sie je **5 Abenteuerpunkte** zusätzlich.

BESCHWÖRUNG VON ELEMENTAREN

Ausführliche Regeln zum Beschwören von Elementarwesen findest du im **Regelwerk** ab Seite **262**.

Wesensfähigkeiten

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.

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 verliehen werden. Die eingesetzten QS können dann nicht mehr für Verbesserungen eingesetzt werden. Nicht alle Wesensfähigkeiten können allen Arten von Wesen verliehen werden.

Angriff mit Substanz

Der Golemid 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 Golemids 5/10/20/50/80 Schritt, wird auf Waffenlos gewürfelt und verursacht +5/+4/+3/+2/+1 zusätzliche TP. Um dem Wurfangriff zu entgehen, ist eine um –5/–4/–3/–2/–1 erschwerte Probe auf AW nötig. Der Angriff kann nur verwendet werden, wenn der Golem seine volle Substanz besitzt. Der durch *Angriff mit Substanz* verursachte LeP-Verlust am Golemid kann durch um zusätzlich –1 erschwerte Reparaturproben (siehe **Aventurisches Animatorium** Seite **136**) rückgängig gemacht werden, sofern eine ausreichende Menge Reparaturmaterial verwendet wird.
Wesen: Golemiden, Golems
Kosten: –1 QS
Voraussetzung: kann nur für feste Golemiden gewählt werden

Ausweichen in den Limbus

Das Wesen kann mittels 1 freien Aktion in den Limbus ausweichen. Sein VW erhöht sich auf 19. Es taucht am Ende der KR bei einem seiner Gegner in maximal 13 Schritt Entfernung vom Ort des Verschwindens wieder auf. Es gilt zu Beginn der neuen KR seinem Gegner gegenüber als in *Vorteilhafter Position* (siehe **Regelwerk** Seite **238**). Die *Vorteilhafte Position* endet am Ende der KR. Es kann sich auch dafür entscheiden, an einem Ort, der bis zu 50 Meilen entfernt liegt, wiederaufzutauchen. Diese Fähigkeit kann pro 24 Stunden dreimal eingesetzt werden.
Wesen: Dämonen, Elementare
Kosten: –3 QS

Belebte Gliedmaßen

Abgetrennte Gliedmaßen des (humanoiden) Wesens kämpfen eigenständig weiter. Als Faustregel trennt ein Schaden von 15 SP ein Körperteil eines Golemiden ab.
Wesen: Golemiden, Golems
Kosten: –1 QS

Angriffe von Belebten Gliedmaßen
Die AT einer Belebten Gliedmaße sollte etwa 4 Punkte weniger als der Ursprungskörper aufweisen, keine SFs einsetzen können und die TP sinken um –2. Die Gliedmaße sollte etwa 10 bis 20 % der LeP des ursprünglichen Körpers besitzen.

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: alle
Kosten: –1 QS

Präsenz

Wenn das Wesen getötet wird und seinen letzten LeP verliert, taucht es nach 1W6+1 Tagen wieder dort auf, wo es vernichtet wurde. Falls es noch Dienste für den Beschwörer hat, gingen diese während der Abwesenheit des Wesens nicht verloren. Die LeP (und ggf. die AsP) des Wesens sind bei seiner Rückkehr wieder halb voll (oder haben im Fall von AsP den gleichen Wert wie bei der Vernichtung, sofern dieser höher lag).
Wesen: Dämonen, Elementare
Kosten: –4 QS

Regeneration I-II

Das Wesen regeneriert am Ende jeder KR 1W6 LeP pro Stufe der Fähigkeit.
Wesen: alle
Kosten: –2 QS bei Stufe I, –4 QS bei Stufe II

Resistenz gegen göttliches Wirken

Liturgien sind gegen das Wesen um –2 erschwert.
Wesen: alle
Kosten: –2 QS

Scharfe Krallen I-II

Das Wesen verfügt über sehr scharfe Krallen oder krallenartige Hände. Jede Stufe der Fähigkeit kann 2 Punkte RS bei einem Gegner ignorieren, sofern dieser RS nicht aus übernatürlichen Quellen stammt.
Wesen: alle
Kosten: –1 QS pro Stufe

Schreckgestalt I-III

Das Wesen verfügt über die Fähigkeit, ggf. *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: alle
Kosten: –1 QS pro Stufe

Selbstreparatur I-II

Das Wesen regeneriert pro KR 1W6 LeP pro Stufe der Fähigkeit.
Wesen: Golemiden, Golems
Kosten: –2 QS bei Stufe I, –4 QS bei Stufe II

Tarnung

Das Wesen ist in der Lage, sich so gut zu tarnen, dass es eine Erleichterung von +2 auf Proben auf *Verbergen* erhält.
Wesen: alle
Kosten: –1 QS

Verbindung zum Beschwörer/Erschaffer

Das Wesen teilt alle seine Sinneseindrücke mit dem Beschwörer oder Erschaffer. Dieser kann z. B. sehen und riechen, was das Wesen sieht und riecht. Den Einsatz dieser Verbindung kann der Beschwörer oder Erschaffer jederzeit mit 1 freien Aktion willentlich herbeiführen und wieder beenden.
Wesen: alle
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 (maximal jedoch so viel, wie die maximalen LeP des Wesens betrugen). 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: Dämonen, Elementare, Golemiden, Golems, Untote
Kosten: –2 QS

Zusätzliche Aktionen

Das Wesen bekommt 1 zusätzliche Aktion, die es für einen Angriff benutzen kann.
Wesen: alle
Kosten: –3 QS

Kontrolle mehrerer Elementare

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.

Ein Erschaffer muss einen Großteil seiner Konzentration aufwenden, um einen Elementar oder andere beschworene Wesen zu kontrollieren. Sollte ein Erschaffer eine bestimmte Anzahl von Wesen gleichzeitig kontrollieren müssen, so erschwert dies alle seine Proben auf Zauber. Es gilt Folgendes:

- Für jeden Elementar nach dem ersten, den ein Beschwörer kontrollieren muss, erhält er eine Erschwernis von –1 pro Elementar für Zauberproben. Bei zwei Elementaren also eine Erschwernis von –1, bei drei Elementaren eine Erschwernis von –2 usw.
- Zusätzlich zu oben genannter Erschwernis erhält er eine Erschwernis von –1 pro Dschinn und eine Erschwernis von –2 pro Elementarem Meister, wobei der jeweils mächtigste kontrollierte Elementar außer Acht gelassen wird.
- Möchte der Beschwörer die Erschwernisse nicht mehr tragen, kann er Elementare aus seinen Diensten entlassen. Ein Wurf auf 1W20 entscheidet, wie der entlassene Elementar anschließend handelt: 1-10: Er kehrt in seine Sphäre zurück; 11-17: Er greift den Beschwörer an; 18-20: Er wird zu einem freien Elementar.

Rudelbeschwörungen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.

Einige Elementare werden von ihren Beschwörern gern in größerer Anzahl gerufen. Es ist möglich, bei einem einzigen Ritual gleich mehr als nur einen Elementar der gleichen Art zu beschwören. Allerdings gelten dafür einige besondere Regeln.

- Der Zauberer benötigt zum Beschwören die Sonderfertigkeit *Rudelbeschwörung* für Elementare.
- Es können immer nur Elementare des gleichen Elements im Rudel beschworen werden.
- Die Probe einer Rudelbeschwörung ist um –2/–4/–6/ usw. für 2/3/4/ usw. beschworene Elementare erschwert.

- Die Kosten für die Beschwörung berechnen sich aus den Kosten der mehrfachen Anwendung des Rituals, sodass es oftmals notwendig ist, einen Beschwörerzirkel zu nutzen oder große Mengen von Astralenergie zur Verfügung zu haben.

Beschwörerzirkel

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.

Elementare zu beschwören ist eine anstrengende und kräftezehrende Tätigkeit. Deshalb sind viele Beschwörer sich des Vorteils eines Beschwörerzirkels bewusst. Mit einem Beschwörerzirkel kann man die astralen Kosten zur Beschwörung von Elementaren aufteilen.

- Einer der Beschwörer muss der Hauptbeschwörer sein. Er ist derjenige, der die Probe für das Beschwören des Elementars ablegt. Nur seine Eigenschaftswerte und sein FW kommen dabei zum Einsatz.
- Der Hauptbeschwörer benötigt die magische Sonderfertigkeit *Zirkelmeister (Elementare)* (siehe Seite **157**).
- Der Hauptbeschwörer kann bis zu 7 Zauberer der gleichen Tradition bei dem Ritual mitwirken lassen. Die AsP-Kosten verteilen sich gleichmäßig auf die Zirkelmitglieder, wenn sie gemeinsam das Ritual vollführen. Lassen sich die AsP-Kosten nicht gleichmäßig aufteilen, muss der Hauptbeschwörer den Überschuss der Kosten tragen.
- Jeder Zauberer, der das Ritual nicht beherrscht, erschwert die Probe des Hauptbeschwörers um –1.

Gestaltsmodifikation von Elementaren

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.

Elementare verfügen üblicherweise nicht über eine klar definierte körperliche Gestalt in der 3. Sphäre, sondern können sehr unterschiedlich aussehen. Die Vorstellungen des Beschwörers beeinflussen dabei häufig die Gestalt des Elementars. Elementargeister nehmen gern die Form eines Tieres an, Dschinne erscheinen meist als humanoide Gestalt, Elementare Meister zeigen sich in der Regel eher als Naturgewalt oder in amorpher Form. Für alle Arten von Elementaren sind jedoch auch ganz andere Erscheinungsformen möglich.
Ein Beschwörer kann dies dem Zufall überlassen (und damit der Meisterin) oder bei seiner Invokation festlegen, dass er eine Gestaltänderung anstrebt. Hierbei gilt es, zwei unterschiedliche Modifikationen zu beachten.
Gestaltmodifikationen, die keine regeltechnischen Auswirkungen haben, sind immer möglich, wenn der Beschwörer mindestens 2 QS bei der Beschwörung erzielt hat. Es kostet den Beschwörer keine QS, die Gestalt anzupassen.
Gestaltmodifikationen, die regeltechnische Auswirkungen haben, sollten über die Regeln für *Wesensfähigkeiten* angewandt werden (siehe Seite **134**). Zusätzliche Gliedmaßen könnten z. B. über die Fähigkeit *Zusätzliche Aktionen* abgedeckt werden.

Wahrnehmung von Elementaren

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.

Elementare verfügen über eine magische Sicht wie Dämonen oder Untote und brauchen keine Augen, um wahrzunehmen. Deshalb beeinträchtigen Dunkelheit und ggf. andere Sichtmodifikatoren sie nicht.

Kontrollübernahme von Elementaren

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.

Zauberer und Schamanen können versuchen, freie Elementare oder solche, die unter der Kontrolle eines anderen Zauberers oder Schamanen stehen, zu übernehmen. Dazu muss ihnen eine Vergleichsprobe auf *Willenskraft* gegen die *Willenskraft* des freien Elementars bzw. des Beschwörers gelingen, die für den „Angreifer“ um die halbe SK (aufgerundet) des Elementars sowie um weitere –1 für Elementargeister, –3 für Dschinne oder –5 für Elementare Meister erschwert ist.
Der Elementar darf sich zu Beginn des Übernehmens maximal 8 Schritt entfernt befinden. Das Übernehmen dauert 7–QS KR. Gelingt die Probe, wurde der Elementar übernommen. Er erfüllt noch so viele Dienste, wie der bisherige Beschwörer übrig hatte –1 (mindestens aber 1 Dienst). Misslingt die Probe, wendet sich der Elementar 24 Stunden lang gegen den Zauberer, der versucht hat, die Kontrolle zu übernehmen. Dies kann je nach Elementar bedeuten, dass dieser den Zauberer angreift oder Zauber und andere Kräfte einsetzt. Der Elementar unterbricht dies nur, wenn sein Beschwörer ihm einen anderen Befehl erteilt und einen Dienst aufwendet.

Bindung von Elementaren

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.

Elementare lassen sich an eine Person oder an einen Gegenstand binden (die Bindung an eine Person ist keine „Besessenheit“, sondern nur eine Verankerung, damit der Elementar in der 3. Sphäre verweilen kann). Der Vorteil eines gebundenen Elementars ist, dass Dienste nicht mehr durch verstreichende Zeit verloren gehen und der Elementar anderen Personen, nicht nur dem Beschwörer, Dienste erfüllt.
Für die Bindung eines Elementars ist die magische Sonderfertigkeit *Bindung (Elementare)* notwendig (siehe Seite **157**).

- Einen Elementar an eine Person oder einen Gegenstand zu binden, erfordert nach der Beschwörung eine Probe auf *Willenskraft*, die bei Elementargeistern um die einfache, bei Dschinnen und Elementaren Meistern um die doppelte Anrufungsschwierigkeit erschwert ist.
- Gelingt die Bindung, kann die Person, an die der Elementar gebunden wurde, bzw. jeder, der den Gegenstand berührt, an den der Elementar gebunden ist, Dienste verlangen. Es stehen so viele Dienste zur Verfügung, wie dem Beschwörer des Elementars

bei der Beschwörung zugestanden wurden. Der Elementar zählt nicht länger als von seinem Beschwörer kontrolliert.
- Dienste verfallen nicht mehr nach einer bestimmten Zeit, sondern erst, wenn sie ausgeführt wurden.
- Misslingt die Probe, muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-6: Der Elementar zieht sich in seine Sphäre zurück; 7-12: Der Elementar greift den Beschwörer an; 13-20: Der Elementar wird zu einem freien Elementar.

Freie Elementare

Unter bestimmten Umständen kann ein Elementar seine Freiheit erlangen (Sternenkonstellation, Patzer des Beschwörers). In diesem Fall verbleibt er auf Dere und geht seinen eigenen Zielen nach. Er kehrt erst wieder in die 2. Sphäre zurück, wenn er gebannt oder vernichtet wurde.

Sprachfähigkeiten von Elementaren

Dschinne und Elementare Meister sind in der Lage, zu sprechen. Sie tun dies gewöhnlich in einer universellen Sprache, die sich so anhört wie die jeweilige Muttersprache der Zuhörer.

Auffällig ist, dass Elementare untereinander, oder wenn sie nicht wünschen, dass jeder versteht, was sie sagen, eine Sprache verwenden, deren Gesetzmäßigkeiten und Vokabeln sich jedem Versuch durch aventurische Gelehrte, sie zu verstehen, zu erlernen oder auch nur zu beschreiben, stets entzogen haben.

Beratung & Arbeit

Elementare können nicht nur zum Kampf, sondern auch für andere Dienste herangezogen werden. Werden sie beispielsweise beschworen, um den Zauberer zu einem Thema zu beraten, einen Gegenstand herzustellen oder ein Bauwerk zu errichten, kommen Talente zum Tragen, die nicht in ihren Wertekästen enthalten sind.

Elementargeister weisen typischerweise einen FW von 5 in nicht eigens aufgeführten Talenten auf. Dschinne verfügen standardmäßig über einen FW von 10, Elementare Meister über einen FW von 16. In Abhängigkeit ihres Elements können nach Meisterentscheid einzelne Talente einen zusätzlichen Malus oder Bonus von –2 bis +2 FW erhalten. Beachte hierzu die Beschreibung der Elemente und ihrer Zuordnungen am Anfang dieses Buches.

Beschwörung von Unelementaren

Unelementare sind Elementare, die aus dämonisch korrumpierten Formen der sechs Elemente bestehen, den sogenannten Unelementen. Wie die „reinen“ Elementare können sie in der 3. Sphäre spontan an Orten entstehen, wo große Mengen ihres Unelements vorhanden sind. Allerdings lassen sie sich nicht direkt über ein Ritual oder eine Zeremonie beschwören.

Es gibt zwei Möglichkeiten, einen Unelementar herbeizurufen und ihm Dienste abzuverlangen:

- Bestimmte Dämonen können „reine“ Elementare korrumpieren und in einen Elementar des jeweiligen Unelements umwandeln. Der bekannteste solche Dämon ist der Ushgaral (siehe Seite **48**) aus der Domäne Widharcal, der Geister und Dschinne der Unluft, des Unhumus, des Unfeuers und des Unerzes schaffen kann. Nach ihrer Umwandlung behalten beschworene Elementare ihre Dienste gegenüber ihrem Beschwörer bei, freie Elementare werden zu freien Unelementaren.
- Mit bestimmten dämonischen Paktgeschenken lassen sich Unelementare aus der 7. Sphäre herbeirufen. Die Regeln zu Dämonenpakten und Paktgeschenken findest du in **Aventurische Magie III** ab Seite **70**.

Die Tradition (Elementare) als Sonderfertigkeit

- Elementare müssen zum Zaubern weder eine Geste ausführen noch eine Formel aufsagen.
- Nur Elementare können diese Tradition erlernen. Ebenso können Elementare keine weiteren Traditionen erlernen.
- Wenn Elementare Zauber modifizieren, erleiden sie keine Erschwernisse.
- Elementare können keine Zauber erlernen, mit denen sie Wesenheiten herbeirufen können.
- Die Zauber von Elementaren haben meist harmonische, elementare Nebeneffekte, beispielsweise mag die Luft um ein Luftelementar flimmern oder ein Eiselementar strahlt beim Zaubern Kälte aus.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Zauberer muss ein Elementar sein

AP-Wert: 250 Abenteuerpunkte

Herrschaft über Unelementare I-II

Manche Erzdämonen verleihen ihren Paktierern die Fähigkeit, Unelementare herbeizurufen und zu kontrollieren.

Wirkung: Der Paktierer kann einen Unelementar aus der Domäne seines Paktherrn beschwören. Er muss dazu keine Probe ablegen, die Beschwörung gelingt immer. Bei Stufe I des Paktgeschenkes kann der Paktierer einen Unelement-Geist rufen, bei Stufe II einen Unelement-Dschinn. Der Unelementar erscheint nach 5–KdV/2 Aktionen/Minuten (Stufe I/II).

Der Beschwörer hat KdV Dienste zur Verfügung. Nachdem der Unelementar vernichtet wurde oder alle Dienste verbraucht wurden und er sich wieder in die 7. Sphäre zurückzieht, kann der Paktierer die Fähigkeit für 13–KdV Tage nicht mehr einsetzen. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht permanente Stufen *Dämonische Auszehrung*, solange der Unelementar in der 3. Sphäre verweilt (bei Stufe I/II: 2/4 Stufen).

Verbreitung: Agrimoth (Unerz, Unfeuer, Unhumus, Unluft), Charpytoroth (Unwasser), Nagrach (Uneis)

Kreis: Stufe I/II: 1/3

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte pro Stufe

ERSCHAFFUNG VON GOLEMIDEN

Golemiden werden mit dem Ritual STAUB WANDLE erschaffen. Sie gelten als Monstrositäten, genauso wie Chimären, Untote und Golems, wir verwenden an dieser Stelle aber zumeist den spezifischen Begriff Golemiden. Die Erschaffung läuft in drei Phasen ab:

1. Die Vorbereitung
Die Vorbereitung zur Erschaffung beginnt mit den Vorbereitungen des nötigen Rituals. Bei Golemiden legt der Zauberer meistens einen Kreis, ein Sechseck oder ein Hexagramm aus Kreide, Farbe oder Edelsteinstaub an, stellt Kerzen auf und legt das Rohmaterial hinein.

2. Das Wirken der Formel
Die eigentliche Erschaffung wird durch das Wirken des entsprechenden Rituals durchgeführt. Die Fertigkeitsprobe wird zusätzlich um die Erschaffungsschwierigkeit des Golemiden erschwert. Die Erschaffungsschwierigkeit ist eine Maßgabe dafür, wie schwer ein Golemid zu erschaffen ist. Weitere Modifikatoren sind bei der allgemeinen Beschreibung von Ritualen zu finden. Die Modifikatoren sind kumulativ.

3a. Das Gelingen der Probe
Wenn die Probe gelingt, war das Ritual erfolgreich und der Golemid wird erschaffen. Er weist automatisch einen Loyalitätswert von 12 auf. Dies ist ein Maß dafür, wie gut der Erschaffer sein Geschöpf kontrollieren kann. Der Zauberer kann die QS einer gelungenen Probe dazu benutzen, die *Loyalität* seiner Schöpfung zu erhöhen oder deren Fähigkeiten zu verbessern. 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. Mögliche Wesensfähigkeiten sind ab Seite **134** zu finden.

Nach Meisterentscheid lassen sich viele der Sonder- und Fokusregeln für Golems aus dem **Aventurischen Animatorium** auch für Golemiden einsetzen. Dabei kannst du dich an den Beschreibungen ab Seite **78** orientieren.

Verbesserungen im Detail

Art	Modifikator
Attributsverbesserung	+2 auf alle körperlichen Eigenschaften
Offensive Verbesserung	+2 AT, +2 TP
Defensive Verbesserung	+2 PA, +2 RS
Höhere Lebensenergie	+10 LeP
Schnelligkeitsverbesserung	+2 GS, +2 AW
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.

3b. Das Misslingen der Probe
Wenn das Ritual misslingt, dann kostet es den Zauberer, wie bei jedem Zauber, die Hälfte der AsP.

Loyalität

Ist ein Golemid erschaffen worden, verfügt er gegenüber seinem Erschaffer über einen Loyalitätswert. *Loyalität* ist ein Talent des Golemiden mit Steigerungsfaktor B und wird auf MU/IN/CH geprobt. Der Grundwert beträgt 12, dazu wird QS x 2 addiert. Dabei dürfen nur QS verwendet werden, die nicht für die Verbesserungen des Golemiden genutzt wurden. Der FW in *Loyalität* kann später nur durch Patzer, Kritische Erfolge oder nach Meisterentscheid verändert werden (siehe unten). Eine Probe auf *Loyalität* ist immer notwendig, wenn der Golemid einen Auftrag ausführen soll, und kann wie jede Fertigkeitsprobe modifiziert sein (z. B. will der Golemid lieber faul im warmen Sand liegen als jemanden anzugreifen). Eine misslungene Probe auf *Loyalität* bedeutet bei Golemiden, dass sie den Auftrag nicht ausführen und die Spielleiterin mit 1W6 auf die Tabelle *Misslungene Loyalitätsprobe* würfeln muss.
Bei einem Kritischen Erfolg oder Patzer steigt bzw. sinkt die Loyalität um 1W3+1 Punkte (bis zu einem Minimum von 0 und einem Maximum von 20). Das Maximum des Loyalitätswertes beträgt 20. Golemiden gehorchen nur ihren Erschaffern. Stirbt der Erschaffer, sind sie frei in ihrem Willen. Es ist möglich, die Kontrolle über einen Golemiden nach den gleichen Regeln wie bei Golems an jemand anderen abzugeben oder sie zu teilen (siehe **Aventurisches Animatorium** Seite **135**).

Misslungene Loyalitätsprobe	
1W6	**Ergebnis**
1-4	Der Golemid verweigert den Auftrag.
5	Der Golemid greift den Erschaffer 1W6 KR lang an.
6	Der Golemid greift einen Unbeteiligten 1W6 KR lang an oder verweigert den Auftrag, wenn es keinen Unbeteiligten in der Nähe gibt.

Aufträge für Golemiden

Arbeit
Der Golemid 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 Golemid beendet seine aktuelle Tätigkeit oder seinen Auftrag.

Fähigkeit benutzen
Der Golemid verwendet eine seiner Fähigkeiten oder einen von ihm beherrschten Zauber.

Folge mir!
Der Golemid folgt dem Erschaffer, nähert sich ihm jedoch nicht näher als 1 Schritt. Er bleibt stehen, wenn er diesen Abstand erreicht hat und folgt ihm weiter, wenn der Abstand sich wieder vergrößert.

Kampf
Der Golemid 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, wird der Golemid sich verteidigen. Der Golemid bewegt sich dabei nicht mehr als 100 Schritt vom Ort des Kampfes weg, es sei denn, der Erschaffer befiehlt dies (was eine weitere Loyalitätsprobe erfordert).

Spionage
Der Golemid verfolgt und beobachtet ein vom Erschaffer gewähltes Ziel. Nach einer vom Erschaffer festgelegten Zeit kehrt er zu ihm zurück. Eventuell erweist sich die Verständigung zwischen Golemid und Erschaffer als schwierig, sodass dieser Auftrag nur bei bestimmten Wesen Sinn ergibt.

Suche
Der Golemid 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 fliegendes Wesen kann einen Bereich von 2 Rechtmeilen in etwa 1 Stunde absuchen.

Wache
Der Golemid bewacht ein Objekt oder eine Person. Wird das Objekt von Unbefugten angefasst oder die Person angegriffen, schützt der Golemid sein Ziel mit den ihm zur Verfügung stehenden Mitteln.

Warte!
Der Golemid bleibt dort, wo er gerade ist, und verharrt regungslos.

ANHANG

Archetypen & Professionen

Der heldenhafte Elementarist

Die folgenden Professionspakete für Elementaristen sind für Helden mit dem Erfahrungsgrad *erfahren* bzw. *kompetent* oder *meisterlich* konzipiert. Es muss jeweils das vollständige Paket gewählt werden. Modifikationen der Professionspakete sind wie gewöhnlich nach den Grundregeln des Regelwerks möglich.

Der archetypische Elementarist

Das Aventurische Elementarium stellt eine Vielzahl von Elementaristen vor, die du mithilfe der folgenden Werte als Zufallsbegegnung oder Schlüsselfigur in deinen Abenteuern auftreten lassen kannst. Um sich Meister der Elementarmagie nennen zu können, muss man bereits Einiges an praktischer Erfahrung erlangt haben. So seien drei Fertigkeitsprofile von je einem *kompetenten*, *meisterlichen* und *brillanten* Elementaristen vorgestellt.

Falls du diese Professionen bei der Heldenerschaffung benutzt, achte darauf, dass die Kombination von Kulturpaketen mit diesen Professionen einige Fertigkeitswerte möglicherweise auf Werte von 13+ steigern. Fertigkeitswerte ab 13 kosten pro Punkt mehr AP. Bei einer einfachen Addition der AP-Kosten von Kulturpaketen und diesen Professionen können also zu niedrige AP-Kosten entstehen. Sollten bei der Heldengenerierung also Fertigkeitswerte über 12 herauskommen, müssen die Kosten neu berechnet werden. Am einfachsten ist es dabei, entweder nur die Kosten des Kulturpaketes neu zu berechnen oder das Kulturpaket lediglich als Orientierung oder Vorschlag zu benutzen, in welchen Talenten ein Held noch ein paar weitere Punkte bekommen sollte, wenn er aus einer bestimmten Kultur stammt. Zudem musst du darauf achten, dass die Obergrenzen der FW nach Erfahrungsgrad nicht überschritten werden.

Elementarist (erfahren/kompetent/meisterlich)

Professionspaket

AP-Wert: 380/480/680 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP) / zusätzlich MU 15 / zusätzlich MU 16
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes / Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Rudelbeschwörung I (Elementare), Bindung des Stabes / Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Rudelbeschwörung I+II (Elementare), Zirkelmeister (Elementare), Bindung des Stabes
Kampftechniken: Dolche 10/12/12, Raufen 8/8/8, Stangenwaffen 8/10/10
Talente:
Körper: Selbstbeherrschung 8/8/10, Sinnesschärfe 3/3/6
Gesellschaft: Etikette 2/3/8, Willenskraft 9/10/12
Natur: –
Wissen: Geschichtswissen 8/8/12, Götter & Kulte 4/4/10, Magiekunde 8/12/12, Rechnen 5/5/10, Rechtskunde 5/5/10, Sagen & Legenden 5/5/10, Sphärenkunde 8/10/12, Sternkunde 8/12/12
Handwerk: Alchimie 7/8/11, Malen & Zeichnen 8/8/10
Zauber: Elementarling; Dschinnenruf –*/10/14, (Element-)faxius 10/11/14, (Element-)leib 5/7/9, (Element-)wand 8/9/10, Elementarer Diener 10/12/12, Manifesto 10/11/12, Hexagramma 8/10/14
Empfohlene Vorteile: Krankheitsresistenz, Zeitgefühl
Empfohlene Nachteile: (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Neugier)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch
*) Der erfahrene Elementarist verfügt noch über ein AP-Guthaben von 7 AP, die er für die Aktivierung des DSCHINNENRUF und die Steigerung des ELEMENTARER DIENER von 10 auf 12 aufspart.

Elementarist
MU 14 **KL** 14 **IN** 14 **CH** 14
FF 11 **GE** 11 **KO** 12 **KK** 10
LeP 29 **AsP** 34 **KaP** – **INI** 12+1W6
AW 5 **SK** 2 **ZK** 1 **GS** 8
Waffenlos: AT 10 **PA** 5 **TP** 1W6 **RW** kurz
Dolch: AT 10 **PA** 5 **TP** 1W6+1 **RW** kurz
Magierstab, lang (2H): AT 11 **PA** 8 **TP** 1W6+2 **RW** lang
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Tradition (Gildenmagier)
Vorteile/Nachteile: Zauberer / Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Neugier)
Talente: Einschüchtern 3, Heilkunde Wunden 4, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 0, Magiekunde 10, Menschenkenntnis 5, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 4, Sphärenkunde 10, Sternkunde 10, Überreden 4, Verbergen 3, Willenskraft 7
Zauber: Elementarling; Dschinnenruf 8, (Element-)faxius 10, (Element-)form 10, (Element-)wand 10, Elementarer Diener 12, Hexagramma 10, Manifesto 10
Anzahl: 1, 2 oder 1W6+2 (Beschwörerzirkel)
Größenkategorie: mittel
Typus: Kulturschaffender, humanoid
Beute: je nach Elementarist, Zufallsfund an Hilfsmitteln

Kampfverhalten: Elementaristen lassen ihre Elementare für sich kämpfen. Ihre Strategie besteht darin, aus der Ferne Befehle zu erteilen und unterstützend einzugreifen.
Flucht: Ein Elementarist, der in seinem Labor angegriffen wird, flieht erst, wenn seine LeP unter 25 % sinken. Außerhalb seines Domizils sinken seine Siegchancen rapide, sodass er seine Elementare vorschicken wird und flieht, sobald seine LeP unter 75 % sinken.
Meisterlich: MU 15 statt 14, KL 15 statt 14; AsP 38 statt 34, INI 13 statt 12; Magierstab AT 12 / PA 9; Magiekunde 12 statt 10, Selbstbeherrschung 8 statt 6, Sinnesschärfe 7 statt 4, Sphärenkunde 12 statt 10, Sternkunde 12 statt 10, Willenskraft 9 statt 7; Dschinnenruf 10, (Element-)faxius 12, (Element-)form 10, (Element-)wand 11, Elementarer Diener 12, Hexagramma 12, Manifesto 10
Brillant: MU 16 statt 14, KL 16 statt 14; AsP 44 statt 34, INI 13 statt 12; Magierstab AT 14 / PA 11; Magiekunde 14 statt 10, Selbstbeherrschung 10 statt 6, Sinnesschärfe 9 statt 4, Sphärenkunde 14 statt 10, Sternkunde 14 statt 10, Willenskraft 12 statt 7; Dschinnenruf 13, (Element-)faxius 14, (Element-)form 10, (Element-)wand 13, Elementarer Diener 14, Hexagramma 12, Manifesto 10

Meister der Elemente

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Zauber.

In Aventurien gibt es einige Zauberer, die Spezialisten der Elementarmagie sind, z. B. die Gildenmagier aus Drakonia, die Geoden und einige Druiden. Da jedoch nicht alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar* in allen Traditionen vorliegen, müssen einige dieser Elementarzauberer passende Sprüche als Fremdzauber wirken. Du kannst dies jedoch ändern, indem du die folgende Fokusregel benutzt und ihnen zugestehst, dass Zauber ihres bevorzugten Elements wie Zauber ihrer eigenen Tradition behandelt werden. Dieser Vorteil ist mit einigen zusätzlichen AP-Kosten verbunden.
Ein Held kann Zauber mit dem Merkmal *Elementar* auswählen, die zu den bevorzugten Elementen seiner Ausbildungsstätte gehören. Manche Ausbildungsstätten erlauben, mehrere Elemente zu wählen, andere nur eines. Der Held kann diese Regeln für alle Zauber des bevorzugten Elements einsetzen, sobald er den Zauber aktiviert hat. Diese Zauber werden wie Zauber der eigenen Tradition behandelt. Allerdings kostet jeder dieser Zauber zusätzliche AP bei der Aktivierung. Ein A-Zauber kostet 2 AP, ein B-Zauber 4 AP, ein C-Zauber 6 AP und ein D-Zauber 8 AP. Die Regel muss nicht angewandt werden, wenn der Held die AP-Kosten sparen will, allerdings kann die Entscheidung darüber nur bei der Aktivierung fallen. Später kann ein solcher Zauber nicht mehr mit diesem Vorteil versehen werden.

Weitere Informationen zu den Ausbildungsstätten findest du in **Aventurische Magie III**.

Elemente nach Ausbildungsstätten

Ausbildungsstätte	wählbare Elemente für Zauber
Agrimeton	Feuer
Drakonia	alle (eines muss als bevorzugtes Element gewählt werden)
Geoden	alle (eines muss als bevorzugtes Element gewählt werden, Diener der Erdmutter wählen kein Eis)
Halib abu'l Ketab	Feuer
Konzilsdruiden	alle (eines muss als bevorzugtes Element gewählt werden)
Mherwed	Erz, Feuer, Luft
Olport	Eis, Luft, Wasser
Rashdul	alle (eines muss als bevorzugtes Element gewählt werden, Eis sehr selten)
Vadif Sal Karim	Erz, Luft

Meister der Sechse

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Zauber.

Ein Held kann sich bei der Heldenerschaffung dazu entscheiden, dass er einem Element besonders zugetan ist. Zauber und magische Handlungen, die im Zusammenhang mit diesem Element stehen, erhalten eine Erleichterung von +1. Für alle neutralen Elemente sind sie hingegen um –1 erschwert, für das gegensätzliche Element sogar um –3.

Sahib al'Sitta

Es gibt Meisterzauberer, die sich dem Elementarismus verschrieben haben und alle Elemente gemeistert haben.

Regel: Diese Sonderfertigkeit kann die Erschwernisse neutraler und des gegensätzlichen Elements bei der Fokusregel *Meister der Sechse* abbauen. Jedes Mal wenn der Held die AP für die SF ausgibt, kann er eine Erschwernis in einem Element um 1 Punkt abbauen. Dabei kann er keine Erleichterung erzielen, maximal ist ein Modifikator von +/–0 pro neutralem oder gegensätzlichem Element erreichbar. Die Erschwernis des gegensätzlichen Elements kann niemals kleiner sein als die höchste Erschwernis bei einem neutralen Element.

Voraussetzungen: Leiteigenschaft 15

AP-Kosten: 15 Abenteuerpunkte pro Abbau einer Erschwernis von 1 Punkt

Ahnenblut

In Aventurien gibt es Wesen, die in sich das Erbe ihrer Spezies und eines anderen, übernatürlichen Wesens vereinen. Dschinnengeborene sind Nachkommen von Menschen, Elfen oder Halbelfen auf der einen Seite und Dschinnen auf der anderen. Einige von ihnen verfügen dank dieses Erbes über besondere Fähigkeiten. Auch ihr Äußeres spiegelt oft – aber nicht immer – einen Teil ihres elementaren Erbes wider.

Das Ahnenblut kann über Generationen hinweg erhalten bleiben. Manchmal überspringt das Erbe auch einige Generationen, sodass man innerhalb mancher Familie den Ursprung der übernatürlichen Fähigkeiten nicht mehr genau bestimmen kann oder sogar überhaupt nicht darum weiß.

Dschinnengeborene und Feenblütige kommen nur sehr selten vor. Es gibt deutlich weniger von ihnen als Zauberer oder Elfen, und ihr solltet in der Gruppe absprechen, ob ihr sie im Spiel zulassen wollt. Wenn sich mehr als ein Feenblütiger oder Dschinnengeborener in einer Heldengruppe befindet, ist dies für aventurische Verhältnisse eine ungewöhnliche Häufung von Exoten. Besonders selten sind Verbindungen aus Elementarwesen des Eises, da Sterbliche aus elemtartheoretischer Sicht hauptsächlich aus Humus bestehen, dem Gegenelement zu Eis. Üblicherweise entstehen Ahnenblütige ausschließlich aus Verbindungen zwischen Menschen, Elfen oder Halbelfen mit einem Dschinn oder einer Fee. Allerdings kannst du festlegen, dass es auch bei anderen Spezies Ahnenblütige gibt, wie z. B. bei Zwergen, Orks oder Goblins. Solche Ahnenblütige wären jedoch noch seltener als jene aus den bereits genannten Verbindungen.

Ahnenblütige können auch den Vorteil *Zauberer* aufweisen und eine Tradition erlernen. Allerdings muss ein Ahnenblütiger nicht zwangsweise ein Zauberer sein.

Ahnenblut-Vorteile

Dschinnenblut (Eisdschinn)

Die Abstammung von einem Eiselementar sorgt dafür, dass Kälte einem kaum mehr etwas anhaben kann.

Regel: Der Held kann weist gegen Kälte 2 Stufen Kälteschutz auf (siehe **Regelwerk** Seite **346**) und erleidet bei Zustandsstufen *Paralyse*, die durch Kälte entstehen (z. B. auch bei Zaubern und Liturgien), 1 Stufe weniger (bei 1 Stufe *Paralyse* erleidet er keine Stufe, bei 2 Stufen nur 1 Stufe usw.).

Voraussetzungen: kein anderer Ahnenblut-Vorteil

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Dschinnenblut (Erzdschinn)

Wer von einem Erzdschinn abstammen soll, dem sagt man eine Haut hart wie Stein nach. Dies mag zwar übertrieben sein, doch stimmt es, dass eine Klinge einen Erz-Dschinnengeborenen deutlich schwerer verletzen kann als einen gewöhnlichen Sterblichen.

Regel: Der Held weist einen natürlichen RS von 1 auf. Dieser kann mit dem RS von Rüstungen kombiniert werden, aber nur bis zu einem Wert von insgesamt RS 4.
Voraussetzungen: kein anderer Ahnenblut-Vorteil
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Dschinnenblut (Feuerdschinn)

Ein Held, der von einem Feuerdschinn abstammt, verbrennt sich viel seltener und Feuer macht ihm weniger aus. Allerdings sagt man diesen Dschinnengeborenen auch nach, dass sie nicht gut schwimmen können.
Regel: Der Held kann TP durch Feuer und Hitze halbieren. Proben auf *Schwimmen* sind für ihn um –1 erschwert.
Voraussetzungen: kein anderer Ahnenblut-Vorteil
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Dschinnenblut (Humusdschinn)

Durch wen die Kraft eines Humusdschinns fließt, der ist in der Lage, das Wachstum von Pflanzen zu beschleunigen.
Regel: Der Held kann eine Pflanze durch Berührung innerhalb von 4 Aktion bis zu ihrer vollständigen Größe wachsen lassen (also vom Samen bis zu ihrer natürlichen Maximalgröße). Er erleidet dadurch 1 Stufe *Betäubung*.
Voraussetzungen: kein anderer Ahnenblut-Vorteil
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Dschinnenblut (Luftdschinn)

Wer von einem Luftdschinn abstammt, bewegt sich schnell und grazil, allerdings ist er auch rastlos und schläft nicht gern in Kammern oder überdachter Umgebung.
Regel: Der Held verfügt über +1 GS und +2 INI. Dafür erhält er keine zusätzlichen Boni auf Regeneration, wenn er in Höhlen oder Zimmern nächtig.
Voraussetzungen: kein anderer Ahnenblut-Vorteil
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Dschinnenblut (Rosendschinn)

Ein Held mit Rosendschinnenblut schläft auf Erdboden besonders gut. Dafür ist seine Haut so zart, dass Klingenwaffen ihm schweren Schaden zufügen. Oft weisen Dschinnengeborene, die von Rosendschinnen abstammen, einen grünlichen Hautschimmer auf oder riechen nach Rosen.
Regel: Wenn ein Held mit diesem Vorteil während einer Regenerationsphase auf Erdboden schläft, regeneriert er +2 LeP. Er darf dabei leichte Kleidung tragen (keine Kleidung oder Rüstung mit RS) oder eine Decke benutzen. Seine Haut ist allerdings sehr empfindlich gegenüber Klingenwaffen. Alle Waffen, die eine Klinge aufweisen (Schwerter, Äxte, Speere etc.), richten bei ihm +1 TP an.
Voraussetzungen: kein anderer Ahnenblut-Vorteil
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Dschinnenblut (Wasserdschinn)

Helden, die von Wasserdschinnen abstammen, verfügen über eine natürliche Begabung für das Schwimmen. Allerdings meiden sie die Nähe zu Feuer.
Regel: Durch Feuer erleidet der Held +2 TP. Dafür sind alle seine Proben auf *Schwimmen* um +1 erleichtert und er kann doppelt so lange die Luft anhalten wie ein Held ohne diesen Vorteil.
Voraussetzungen: kein anderer Ahnenblut-Vorteil
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Dschinnengeborene-Vorteile

Betörender Duft

Der Geruch von Blumen ist für viele Kulturschaffende sehr angenehm und manchmal gar betörend. Einige Dschinnengeborene mit Rosendschinnen als Vorfahren verfügen über die Fähigkeit, den Geruch von Jasmin, Lavendel oder anderen Blumen zu verströmen.
Regel: Der Held riecht immer nach einer bestimmten wohlriechenden Blumenart. Er kann nie unter dem Status *Übler Geruch* leiden und erhält bei Proben auf *Betören* einen Bonus von +1 auf CH, wenn sein Gegenüber den Blütengeruch mag (ansonsten kann die Probe auch um –1 erschwert sein).
Voraussetzungen: Vorteil Dschinnenblut (Rosendschinn)
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Eiskalte Berührung

Der Dschinnenblütige ist in der Lage, bei einer Berührung einen Gegner mit einer Eisschicht zu überziehen, die ihn für kurze Zeit lähmt.
Regel: Der Held kann bei Angriffen mit *Raufen* statt TP 1 Stufe *Paralyse* verursachen. Der Schaden ist kumulativ, maximal lassen sich so aber nur 2 Stufen gegen ein Ziel erzeugen. Der Held benötigt dafür 1 freie Aktion, die Wirkung hält 10 KR lang, danach erleidet er 1 Stufe *Betäubung*.
Voraussetzungen: Vorteil Dschinnenblut (Eisdschinn)
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Elementare Verteidigung

Durch elementare Manifestation und schnelle Bewegungen können einige Dschinnengeborene besser Angriffen ausweichen, indem sie ihre Gegner verwirren.
Regel: Der Held kann sich schnell bewegen oder mit elementaren Ablenkungen seinen Gegner verwirren, sodass er einen Bonus von +2 auf AW erhält. Er muss dafür 1 freie Aktion einsetzen, die Wirkung hält 10 KR und danach erleidet er selbst 1 Stufe *Verwirrung*.
Voraussetzungen: Vorteil Dschinnenblut (Eisdschinn, Erzdschinn, Feuerdschinn, Humusdschinn, Luftdschinn oder Wasserdschinn)
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Flammenhand

Durch die Macht des Elements Feuer kann ein Held, der Feuerdschinnenblut in den Adern hat, seine Hände mit Flammen überziehen und so seine Gegner im waffenlosen Kampf stärker verletzen.

Regel: Der Held lässt Feuer um seine Hände erscheinen, was ihm bei Angriffen mit *Raufen* +2 TP gewährt. Er benötigt dafür 1 freie Aktion, die Wirkung hält 10 KR lang, danach erleidet er 1 Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: Vorteil Dschinnenblut (Feuerdschinn)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Muttererde

Rosendschinne sind an einen Rosenbusch gebunden. Ihre sterblichen Nachfahren sind frei von dieser Last und genießen den Vorteil, dass sie sich schneller vor vielen schlechten Einflüssen befreien können, solange sie auf Erdboden wandeln.

Regel: Solange sich der Held barfuß auf Erde bewegt, dauert es nur halb so lang, 1 Stufe *Betäubung*, *Furcht*, *Paralyse* oder *Verwirrung* abzubauen wie üblich. Sollte er zwischenzeitlich den Erdboden verlassen, so dauert der Abbau der Stufe wieder so lang wie üblich. Die verkürzte Zeit für den Abbau gilt nach dem erneuten Betreten von Erdboden dann erst wieder für die nächste Zustandsstufe der Zustände.

Voraussetzungen: Vorteil Dschinnenblut (Rosendschinn)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Rankenfessel

Mit dieser Fähigkeit können Dschinnengeborene des Humus Fesselranken aus dem Boden sprießen lassen, um ihren Gegner zu behindern.

Regel: Ein Gegner in maximal 8 Schritt Entfernung wird von Ranken festgehalten und erhält den Status *Fixiert*. Er kann sich jeweils 1 freie Aktion nutzen, um eine Probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* –2 abzulegen, um sich zu befreien. Der Gegner darf maximal die Größenkategorie *groß* aufweisen und muss sich auf Erdboden befinden. Der Held erleidet beim Einsatz dieser Fähigkeit 1 Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: Vorteil Dschinnenblut (Humusdschinn)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Unumstößlich

Durch diese Fähigkeit ist der Held nicht mehr umzuwerfen und so mit dem Boden verwurzelt wie ein Berg.

Regel: Der Held kann nicht mehr den Status *Liegend* erleiden, es sei denn, er möchte es.

Voraussetzungen: Vorteil Dschinnenblut (Erzdschinn)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Wasserheilung

Einige Dschinnengeborene, die mit dem Wasser verbunden sind, können durch das Element andere Wesen heilen, indem sie ihm etwas zu trinken geben.

Regel: Der Held kann einmal alle 24 Stunden einem anderen Lebewesen Wasser zu trinken geben und dem Lebewesen dabei 1W6 LeP zurückgeben.

Voraussetzungen: Vorteil Dschinnenblut (Wasserdschinn)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Wegwehen

Durch die Kraft der Luft kann ein Held einen Gegner wegwehen und von den Füßen holen.

Regel: Durch einen Luftstoß kann der Held in bis zu 8 Schritt Entfernung ein Lebewesen der Größenkategorie *mittel* oder kleiner dazu zwingen, eine Probe auf *Körperbeherrschung* –2 ablegen zu müssen. Bei Misslingen erleidet es den Status *Liegend* und wird 1W6 Schritt weiter fortgeweht. Die Fähigkeit erfordert 1 Aktion und der Held erleidet danach 1 Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: Vorteil Dschinnenblut (Luftdschinn)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Elementarpakte

Ein Pakt ist ein Bündnis zwischen einem Sterblichen und einer mächtigen Wesenheit, beispielsweise einem Dämon oder einem Elementarwesen. Ein solcher Bund bringt einem Sterblichen viele Vorteile, allerdings bedeutet dies auch, dass er dem Wesen verpflichtet ist.

Paktschluss

Sterbliche können nur mit einer einzigen Wesenheit einen Pakt eingehen und diesen auch nicht ohne weiteres brechen. Will ein Sterblicher ein Elementarwesen überzeugen, einen Pakt mit ihm einzugehen, sind verschiedene Bedingungen zu erfüllen (siehe folgende Liste). Grundlegend muss der Elementar einverstanden sein und beide, Elementar und Sterblicher, müssen sich in unmittelbarer Nähe zueinander befinden, also in Sicht- und Sprechreichweite.
Elementare bieten niemals von sich aus Pakte an, die Verhandlungen dazu müssen stets vom Sterblichen initiiert werden.
Ein Held kann mit dem Elementarwesen im Laufe der Zeit mehrmals in Kontakt treten, um den Pakt zu stärken und dadurch mehr Paktgeschenke zu erwerben. Dies ist in der Regel an einen Beweis seiner Loyalität oder einen erfolgreich abgeschlossenen Auftrag gekoppelt. Elementarpakte können maximal eine Stufe von III aufweisen.
Der Pakt mit einem Elementaren Meister ist immer mit dem Nachteil *Verpflichtung (Elementarer Meister)* verbunden, den der Held nach Paktschluss erhält und der pro Stärkung des Bündnisses um 1 Stufe zunimmt. Diese Verpflichtung geht meist mit einer Aufgabe einher oder ist ein Treueschwur gegenüber dem Elementar.

- *Der Pakt mit Elementargeistern:* Mit Elementargeistern kann ein Sterblicher keinen Pakt eingehen, da sie dafür nicht ausreichend Individualität aufweisen.
- *Der Pakt mit Dschinnen:* Um mit einem Dschinn einen Pakt einzugehen, müssen der Held und der Dschinn ein mündliches Versprechen ablegen, sich gegenseitig beizustehen. Außerdem muss der Held eine Probe auf *Überreden* bestehen, die um –2 erschwert ist. Misslingt die Probe, so beschließt der Dschinn, keinen Pakt mit dem Helden einzugehen.
- *Der Pakt mit Elementaren Meistern:* Um mit einem Elementaren Meister einen Pakt einzugehen, muss der Held neben dem Versprechen auch eine Probe auf *Überreden* –4 bestehen. Bei einer misslungenen Probe kommt es zu keinem Paktschluss. Hat der Held bereits einen Pakt mit einem Dschinn des gleichen Elements geschlossen, ist die Probe nur um –3 erschwert. Durch den Paktschluss endet der alte Pakt mit dem Dschinn dann automatisch und ohne negative Konsequenzen für den Helden.

Paktdauer und Paktende

Der Pakt mit einem Elementarwesen kann unterschiedlich lange andauern. Es gibt Elementare, die einen solchen Bund bis zum Ableben ihres sterblichen Verbündeten schließen, aber auch eine zeitliche Begrenzung ist möglich, die Tage, Wochen oder Jahre umfassen kann. Im Fall einer Erblinie mag ein Elementarpakt sogar mehrere Generationen andauern und so über Jahrhunderte Bestand haben. Beispielhafte Zeitintervalle sind mystische Zahlen wie 1, 2, 3, 6, 18 oder 36. Nach diesem festgelegten Zeitraum endet der Bund automatisch, so er nicht erneuert wird.
Alle Paktgeschenke gehen bei Paktende verloren. Für erworbene Paktgeschenke (und ggf. die Sonderfertigkeit *Elementarrettung*) bekommt der Held die entrichteten AP-Kosten wieder gutgeschrieben.

- Sterbliche können auch versuchen, einen geschlossenen Pakt selbst zu beenden. Hierzu ist eine bestandene Sammelprobe auf *Willenskraft*, 1 Woche, 5 Versuche erforderlich. Üblicherweise sind Elementare wenig erbaut über solche Eigenmächtigkeiten.
- Auch ein Ende des Pakts durch einen neuen Paktschluss mit einem höherrangigen Elementar des gleichen Elements kommt infrage. In diesem Fall ist der Dschinn des älteren Paktes auch nicht verärgert, es sei denn, die Probe für den neuen Paktschluss misslingt (Meisterentscheid).
- Ein Elementar kann einen Sterblichen jederzeit aus seinem Pakt entlassen, wird dies jedoch in der Regel nicht ohne triftigen Grund tun.
- Der Versuch eines Sterblichen, mit einem anderen Wesen (z. B. einem Feenwesen oder Dämon) oder dem Elementarwesen eines anderen Elements einen Pakt zu schließen, sorgt immer für das Ende eines alten Paktes – und für einen verärgerten Elementar.

Vorteile eines Paktschlusses
Elementare und Menschen schließen einen Pakt üblicherweise, um dadurch gegenseitige Vorteile zu erhalten. Elementare profitieren durch das Bündnis, da Sterbliche so auf Dere ihre Ziele vorantreiben und ihre Interessen wahren. Für Menschen hat der Pakt mit dem Elementar den Vorteil, dass sie dadurch die Hilfe dieser Wesen erhalten oder sogar besondere Fähigkeiten verliehen bekommen.

- *Der Pakt mit Dschinnen*: Ein Dschinn kann einem Helden mit seinen Kräften oder seiner Magie beistehen. Auch besondere Leistungen sind möglich, so kann der Dschinn dem Helden z. B. einen magischen Gegenstand schenken, den er nutzen kann.
- *Der Pakt mit Elementaren Meistern:* Elementare Meister stellen einem Helden neben den bereits erwähnen Hilfen auch Paktgeschenke zur Verfügung. Ist ein Held einen Bund mit einem Elementaren Meister eingegangen, kann dessen Spieler für AP Paktgeschenke kaufen. Pro Elementarpaktstufe darf er 1 Paktgeschenk erwerben. Der Held kann zusätzlich eine neue Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit einsetzen, um sich von dem Elementar aus einer lebensbedrohlichen Situation erretten zu lassen. Die Sonderfertigkeit muss zuvor jedoch ebenfalls mittels AP aktiviert werden.

Elementarrettung I-III

Elementare Meister können ihren verbündeten Sterblichen beistehen, sollte ein Schützling dem sicheren Tod ins Auge sehen.
Regel: Der Elementar rettet den Helden aus einer lebensgefährlichen Situation. Bei einem Elementarpakt der Stufe I kostet dies 3 Schips, bei Stufe II 2 Schips, und bei Stufe III 1 Schip.
Voraussetzungen: Elementarpakt der entsprechenden Stufe
AP-Wert: 3/6/9 Abenteuerpunkte

Paktgeschenke

Jeder Elementare Meister kann einem Sterblichen, mit dem er einen Pakt eingegangen ist, Paktgeschenke anbieten, die regeltechnische Sonderfertigkeiten sind. Ein Held muss die entsprechenden Voraussetzungen erfüllen und sein Spieler die AP aufwenden, um das Geschenk zu erhalten. Je nach Element des Paktpartners stehen dem Helden unterschiedliche Paktgeschenke zur Verfügung, und für jedes Paktgeschenk ist eine bestimmte Elementarpaktstufe notwendig. Wenn nichts anderes angegeben ist, kostet der Einsatz eines Paktgeschenks den Helden 1 Aktion.

Elementare Härte

Regel: Proben auf *Selbstbeherrschung* sind für den Helden um +1 erleichtert und der Held bekommt einen natürlichen RS von +1. Die Wirkung hält 10 Minuten an. Danach erleidet der Held 1 Stufe *Betäubung*.
Voraussetzung: Element Erz, Elementarpakt Stufe I
AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Elementare Tarnung

Regel: Der Anwender wird innerhalb des Geländes des Elements für andere Kulturschaffende so gut wie unsichtbar, solange er nicht mit ihnen interagiert. Vergleichsproben auf *Sinnesschärfe*, um ihn zu entdecken, sind zusätzlich um –3 erschwert. Der Einsatz dieser Wirkung hält 6 Stunden an. Danach erleidet der Held 1 Stufe *Betäubung*.
Voraussetzung: Elemente Eis oder Humus, Elementarpakt Stufe I
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Feuersturm

Regel: Der Anwender kann innerhalb von 1 Aktion einen Flammenstrahl aus seinen Händen verschießen, der 16 Schritt weit reicht und 2W6+12 TP anrichtet. Der Angriff gilt als Fernkampfangriff und man kann gegen ihn ausweichen oder eine Schilde-PA ablegen. Der Anwender erleidet danach 1 Stufe *Betäubung*.
Voraussetzung: Element Feuer, Elementarpakt Stufe I
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Flugfähigkeit

Regel: Der Held kann sich mit GS frei durch die Luft bewegen. Er kann diese Bewegung 5 Minuten aufrechterhalten und erleidet am Ende 1 Stufe *Betäubung*.
Voraussetzung: Element Luft, Elementarpakt Stufe III
AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Geschwind

Regel: Die GS des Anwender sind um +2 erhöht, seine INI um +4. Nach 1 Stunde endet die Wirkung und er erhält 1 Stufe *Betäubung*.
Voraussetzung: Element Luft Elementarpakt Stufe I
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Immunität gegen elementaren Schaden

Regel: Der Held erleidet durch sein Element keinen Schaden. Dies gilt sowohl für die physischen Auswirkungen durch z. B. Brände, Steinschläge als auch für Kampfzauber usw.
Voraussetzung: alle Elemente bis auf Humus und Wasser, Elementarpakt Stufe I
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Kiemen des Barschs

Regel: Der Held kann unter Wasser unbegrenzt atmen, ganz so, als ob er über Kiemen verfügen würde. Der Einsatz dieser Wirkung hält 1 Stunde an. Danach erleidet der Held 1 Stufe *Betäubung*. Seine Atmung an der Luft ist davon unbeeinflusst.
Voraussetzung: Element Wasser, Elementarpakt Stufe II
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Kraft des Lebens

Regel: Der Anwender kann mit 1 Aktion 1W6 LeP regenerieren. Maximal kann er diese Fähigkeit dreimal alle 24 Stunden einsetzen. Für jeden Einsatz erhält er 1 Stufe *Betäubung*.
Voraussetzung: Element Humus oder Wasser, Elementarpakt Stufe I
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Lodernde Flammensäulen

Regel: Der Anwender kann innerhalb von 1 Aktion bis zu 4 Flammensäulen innerhalb von 16 Schritt erschaffen, die 2W6+15 TP zufügen. Diesem Angriff kann man nur mit einer Ausweichenprobe –2 entgehen. Der Anwender erleidet danach 1 Stufe *Betäubung*.
Voraussetzung: Element Feuer, Elementarpakt Stufe III
AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Macht der Pflanzen

Regel: Eine Person, die über diese Bündnisgabe verfügt, kann sich auf Pflanzen einstimmen und sich für einige Zeit deren Kräfte aneignen. Die Person muss dazu die Pflanze 10 KR lang berühren und sich konzentrieren. Während dieser Zeit kann sie keine anderen Handlungen ausführen. Am Ende der 10 KR ist die Kraft der Pflanze in die Person übergegangen. Je nach Pflanzenart hat dies unterschiedliche Effekte. Während der Wirkungsdauer kann der Held nur eine einzige Pflanzenkraft erlangen. Über die genaue Wirkung der Pflanze kann die Spielleiterin entscheiden. Der Einsatz dieser Wirkung hält 6 Stunden an. Danach erleidet der Held 1 Stufe *Betäubung*.
Voraussetzung: Element Humus, Elementarpakt Stufe III
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Beispielhafte Pflanzenkräfte	
Baum	+1 RS (kombinierbar mit anderem RS bis zu einem Maximum von RS 4), –2 GS, –2 INI
Heilpflanze	+5 LeP (bis zum Ende der Wirkung auch über das Maximum hinaus)
Giftpflanze	+1 SP bei Raufen-AT, die SP verursacht haben, Immunität gegen entsprechende Giftpflanze
Busch	+2 FP bei gelungener Probe auf *Verbergen* im Wald

Macht wider Dämonen

Regel: Der Anwender richtet bei allen Angriffen gegen Dämonen und Unelementare, die aus dem verzerrten Element bestehen, mit dem er einen Pakt geschlossen hat, +4 TP an.
Voraussetzung: alle Elemente, Elementarpakt Stufe II
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Ruf des Waldes

Regel: Alle im Wald lebenden Tiere greifen den Helden nicht an, sondern verhalten sich ihm gegenüber friedlich. Greift der Held das Tier an oder versucht ihm irgendwie zu schaden, endet die Wirkung sofort. Der Einsatz dieser Wirkung hält 6 Stunden lang an. Danach erleidet der Held 1 Stufe *Betäubung*.
Voraussetzung: Element Humus, Elementarpakt Stufe II
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Verformung des Elements

Regel: Der Anwender kann bis zu 500 Stein Material des Elements durch eine Berührung innerhalb von 10 Aktionen beliebig verformen. Danach verbleibt die neue Form des Elements dauerhaft, kann aber durch Umwelteinflüsse weiterhin verändert werden. Der Anwender erleidet danach 1 Stufe *Betäubung*.
Voraussetzung: Element Eis, Erz und Wasser, Elementarpakt Stufe III
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Weg durch den Fluss

Regel: Der Anwender dieses Paktgeschenks kann eine Zone direkt um sich erschaffen, in der das Wasser eines Bachs oder Flusses verdrängt wird, sodass er durch diesen auf dem Grund des fließenden Gewässers laufen kann, ohne nass zu werden. Seine Kleidung und mitgeführte Ausrüstung wird ebenfalls geschützt, aber die Wirkung reicht nicht aus, um Reittiere oder andere Personen zu schützen. Einzige Ausnahme sind hier Vertrautentiere, die in direktem Körperkontakt mit dem Helden stehen. Die Wirkung endet, sobald er das Wasser verlässt, bewusstlos wird oder einschläft. Danach erleidet der Held 1 Stufe *Verwirrung*.
Voraussetzung: Element Wasser, Elementarpakt Stufe I
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Neue Zaubertricks

Elementarling

Maximal 1 Schritt vom Magier entfernt erscheint eine elementare Gestalt, die an ein 20 Halbfinger großes Wesen aus Feuer, Luft oder einem anderen Element erinnert. Dieser Elementarling verbleibt bis zum Ende der Wirkungsdauer beim Magier und macht nichts weiter, als andere Personen freundlich anzustarren und gelegentlich zu kichern. Der Elementarling kann keine Objekte beschädigen, ein Feuerelementarling z. B. nichts verbrennen.
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Minute
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Anmerkung: Gildenmagier (Rashdul)

Feuerspiel

Der Zauberer wird von einigen tanzenden Flämmchen umgeben, die um ihn kreisen. Sobald sie berührt werden oder auf feste Materie treffen, verschwinden sie, ohne etwas zu entzünden.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 30 Sekunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Elementar
Anmerkung: Gildenmagier (Halib abu'l Ketab)

Flammenhaar

Das Haar des Zauberers beginnt zu brennen. Die Flammen können weder etwas entzünden noch sind sie heiß und die Haare werden auch nicht verzehrt.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 30 Sekunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Dämonisch
Anmerkung: Gildenmagier (Agrimeton)

Kleiner Fliegender Teppich

Durch die Berührung kann ein Teppich von bis zu 30 x 40 Halbfinger zum Leben erweckt werden. Der Teppich fliegt bis zum Ende der Wirkungsdauer um den Magier und macht nichts weiter, als andere Personen durch seine schiere Existenz zu beeindrucken. Weder greift er jemanden an, noch kann er etwas transportieren. Versucht jemand, etwas auf ihm abzustellen, endet der Trick augenblicklich. Der kleine fliegende Teppich folgt dem Magier mit einer GS von 4.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Anmerkung: Gildenmagier (Mherwed)

Sandfigur

Eine Handvoll Sand beginnt sich zu einer ca. 10 Halbfinger großen Figur zu formen, die nach dem Willen des Zauberers kleine Tricks zur Unterhaltung aufführt. Die Sandfigur muss in einem Radius von 10 Halbfingern verbleiben.
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Minute
Zielkategorie: Objekte (Sand)
Merkmal: Elementar
Anmerkung: Gildenmagier (Vadif sal Karim)

Siegel der Elemente

Der Magier kann ein sichtbares Siegel der Elemente an einem Objekt anbringen. Das Siegel ist ein Hexagramm mit allen sechs Elementen von maximal der Größe eines menschlichen Kopfes. Das Siegel leuchtet alle 10 Sekunden kurz auf. Das Leuchten des Siegels reicht nicht aus, um Sichtmodifikatoren zu beheben, aber es kann in der Ferne wahrgenommen werden. Eine besondere Funktion, außer beeindruckend auszusehen, hat das Siegel nicht.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 6 Stunden
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Elementar
Anmerkung: Gildenmagier (Drakonia)

Wind im Haar

Der Zauberer wird von Wind umspielt, was dazu führt, dass seine Kleidung und sein Haar während der Wirkungsdauer ständig in Bewegung sind.

Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Elementar
Anmerkung: Gildenmagier (Olport)

Neue Zaubersprüche

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 durchgeführt wird. Einige Zaubererweiterungen bauen aufeinander auf und müssen in der richtigen Reihenfolge erworben werden.

Hexalogien
Im Folgenden sind viele einander ähnliche Zaubersprüche und Rituale, die in verschiedenen elementaren Ausprägungen existieren, zusammengefasst. Jede dieser Varianten muss als eigenständiger Zauber erlernt und gesteigert werden. Auch Zaubererweiterungen müssen für jede Variante separat erlernt werden. Die verschiedenen elementaren Ausprägungen können sich in ihrer genauen Wirkung, in ihrer Wirkungsdauer, in den bei der Probe herangezogenen Eigenschaften und in ihrem Steigerungsfaktor unterscheiden, was bei den jeweiligen Zaubern entsprechend vermerkt ist.
In dieser Tabelle sind die regeltechnischen Namen der jeweiligen Varianten zusammengefasst:

Zauber	Eis	Erz	Feuer	Humus	Luft	Wasser
(Element-)faxius	Frigifaxius	Archofaxius	Ignifaxius	Humofaxius	Orcanofaxius	Aquafaxius
(Element-)form	Gletscherform	Felsenform	Brandform	Pflanzenform	Wirbelform	Wogenform
(Element-)lauf	Firnlauf	Wüstenlauf	Glutlauf	Wipfellauf	Himmelslauf	Wellenlauf
(Element-)leib	Frostleib	Basaltleib	Drachenleib	Eichenleib	Federleib	Brandungsleib
(Element-)sphaero	Frigisphaero	Archosphaero	Ignisphaero	Humosphaero	Orcanosphaero	Aquasphaero
(Element-) verwandlung	Klarheit des Eises	Erhabenheit des Marmors	Reinheit der Lohe	Weisheit der Bäume	Freiheit der Wolken	Ergebenheit der Wogen
(Element-)wand	Eiswand	Steinwand	Flammenwand	Dornenwand	Sturmwand	Wellenwand

(Element-)faxius

Ein Strahl des Elements wird aus den Fingern des Zauberers abgeschossen.
Probe: MU/KL/CH
Wirkung: Aus den Fingern des Zaubernden schießt ein Strahl des gewählten Elements, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das Treffen ist in der Zauberdauer inbegriffen. Das getroffene Ziel erleidet 2W6+(QS x 2) TP Schaden. Der Elementarstrahl trifft automatisch, wenn das Ziel sich nicht verteidigt, ansonsten zählt er als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend mit einer *Schilde*-PA verteidigt werden, auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft.
Ein Ziel mit der Größenkategorie *mittel* oder kleiner erhält zudem bei 1-3 auf 1W6 einen Zusatzeffekt, je nach Element. Wesen mit der Größenkategorie *groß* erleiden nur bei 1-2 auf 1W6 den Zusatzeffekt. *Riesige* Wesen sind von dem Effekt nicht betroffen (Ausnahme: Feuer).

- *Eis:* 1 Stufe *Paralyse* für 5 Minuten
- *Erz:* 1 Stufe *Belastung* für 5 Minuten
- *Feuer:* Status *Brennend* (auf kleiner Fläche); die Größenkategorie hat keinen Einfluss auf den Zusatzeffekt, auch *große* und *riesige* Wesen sind bei 1-3 auf 1W6 betroffen
- *Humus:* Status *Fixiert* für 5 KR, 1 Aktion und eine gelungene Probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* erschwert um –QS/2, um vorzeitig freizukommen
- *Luft:* um QS/2 Schritt zurückgeworfen (nur bis zur Größenkategorie *mittel*) und Status *Liegend*
- *Wasser:* 1 Stufe *Betäubung* für 5 Minuten

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: alle
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden (nur Erz, Humus, Luft, Wasser), Geoden (alle außer Eis), Gildenmagier (alle), Kristallomanten (nur Eis, Erz, Humus, Wasser)
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Intensiver Strahl* (FW 8, 3 AP): Gegen Ziele der Größenkategorie *mittel* oder kleiner tritt der Zusatzeffekt automatisch auf. *Große* Wesen erleiden ihn bei 1-4 auf 1W6. Bei *riesigen* Wesen tritt er weiterhin nicht auf. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP. Bei der Feuer-Variante sind auch *große* und *riesige* Ziele automatisch vom Zusatzeffekt betroffen.
- *Windender Strahl* (FW 12, 6 AP): Das Ziel kann schlechter ausweichen. Das Ausweichen ist zusätzlich um –2 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Die AsP-Kosten des Zaubers verdoppeln sich.

(Element-)lauf

Der Spruch erlaubt es, sich behände über oder durch das gewählte Element zu bewegen.

Probe: MU/KL/GE

Wirkung: Dem Zauberer ist eine problemlose Überquerung von Oberflächen des Elements möglich. Seine GS wird durch die Beschaffenheit des Untergrunds nicht vermindert, zudem wird er weder einsinken noch einbrechen, stolpern oder ausrutschen.

- Die *Feuer-* und *Eis*-Varianten des Zaubers verhindern, dass der Verzauberte bei Kontakt mit dem jeweiligen Element Schaden aufgrund von Hitze bzw. Kälte natürlichen Ursprungs erleidet.
- Die *Humus*-Variante dieses Zaubers erlaubt die Überquerung von Sumpfgebieten oder dem Blätterdach eines Waldes.
- Die *Luft*-Variante dieses Zaubers erlaubt zwar nicht das Fliegen, aber beispielsweise das waagerechte Überqueren eines Abgrunds.
- Die *Erz*-Variante erlaubt es, Sand- und Geröllflächen mit einer Neigung von bis zu 45 Grad problemlos zu überqueren.
- Die *Wasser*-Variante des Zaubers verhindert kein willentliches Eintauchen, ebenso führt ein Sturz aus mindestens 1 Schritt Höhe auf eine Wasseroberfläche automatisch dazu, dass sie durchbrochen wird. Mit Einsatz 1 freien Aktion kann der Zauberer anschließend wieder an die Oberfläche gelangen und auf dem Wasser stehen.

Zauberdauer: 16 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Elfen (alle)
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS x 30 Minuten.
- *Kette* (FW 12, 4 AP): Alle Personen, die per Menschenkette innerhalb von 2 Schritt mit dem Zauberer verbunden sind, sind ebenfalls von der Wirkung des Zaubers betroffen.
- *Durch das Element* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu QS/2 Schritt durch eine Wand des Elements gehen, selbst wenn sie magisch ist. In der Luft-Variante kann sich der Zauberer zudem mit einem Steigungsgrad von bis zu 45° bewegen anstatt nur waagerecht.

(Element-)leib

Dieser Spruch schützt den Körper des Zauberers mit der Kraft des gewählten Elements vor Schaden.

Probe: MU/KL/GE (Feuer, Eis), MU/KL/KK (Humus, Erz), MU/IN/GE (Luft, Wasser)

Wirkung: Die Haut des Zauberers überzieht sich mit einer Schicht des gewählten Elements, die ihm einen zusätzlichen Rüstungsschutz und zusätzliche Boni verleiht. Die genaue Wirkung hängt vom jeweiligen Element ab. Sollte der Zauber Immunität gegen einen Zustand oder Status verleihen, der vor Einsetzen der Wirkung bereits besteht, endet der Zustand oder Status.

- *Eis*: zusätzlicher RS 1, Immunität gegen Status *Brennend* und Zustand *Paralyse*
- *Erz*: zusätzlicher RS 2, Immunität gegen Status *Liegend*
- *Feuer*: zusätzlicher RS 1, Immunität gegen Zustand *Schmerz*
- *Humus*: zusätzlicher RS 1, Immunität gegen Status *Liegend* und Zustand *Paralyse*
- *Luft*: kein zusätzlicher RS, Immunität gegen Zustände *Betäubung*, *Paralyse* und *Verwirrung*
- *Wasser*: zusätzlicher RS 1, Immunität gegen Status *Brennend* und Zustand *Betäubung*

Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden (Erz), Elfen (alle)
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *(Element-)schutz* (FW 8, 2 AP): Angriffe durch das gewählte Element, auch natürlichen Ursprungs, richten nur halbe TP an.
- *Elementarschutz* (FW 12, 4 AP): Nahkampfangriffe durch Elementare des gewählten Elements richten nur halbe TP an. Voraussetzung: Zaubererweiterung *(Element-)schutz*
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

(Element-)sphaero

In der Hand des Zaubernden entsteht ein Ball des Elements, der mit großer Geschwindigkeit zu seinem Ziel fliegt und dort explodiert.
Probe: MU/KL/KO
Wirkung:
Aus den Händen des Zaubernden schießt ein Ball des gewählten Elements, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das Treffen des Balls ist in der Zauberdauer inbegriffen. Der Ball explodiert, wenn er sein Ziel oder auf ein großes, festes Hindernis trifft (z. B. eine Wand oder einen Schild). Verlässt der Ball die Reichweite, ohne ein Ziel zu treffen, löst er sich auf. Auch die Gefährten des Zauberers können von dem Ball getroffen werden, wenn er explodiert.
Der Radius der Explosion beträgt 5 Schritt. Der Schaden im Zentrum der Explosion beträgt 2W6+(QS x 3) TP und wirkt auch gegen leblose Objekte als Strukturschaden. Pro Schritt Entfernung von diesem Bereich verringert sich der Schaden um 3 TP.
Der Ball 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 sich das Ziel 1 Schritt weit vom Zentrum der Explosion wegbewegt. Gegnern steht nach dieser Bewegung kein Passierschlag gegen den verteidigenden Helden zu.
Alle getroffenen Ziele der Größenkategorie *mittel* oder kleiner erleiden außerdem bei 1-3 auf 1W6 einen Zusatzeffekt, je nach Element. Wesen mit der Größenkategorie *groß* erleiden nur bei 1-2 auf W6 den Zusatzeffekt. *Riesige* Wesen sind von dem Effekt nicht betroffen (Ausnahme: Feuer).
- *Eis:* 1 Stufe *Paralyse* für 5 Minuten
- *Erz:* 1 Stufe *Belastung* für 5 Minuten
- *Feuer:* Status *Brennend* (auf kleiner Fläche); die Größenkategorie hat keinen Einfluss auf den Zusatzeffekt, auch *große* und *riesige* Wesen sind bei 1-3 auf 1W6 betroffen
- *Humus:* Status *Fixiert* für 5 KR, 1 Aktion und eine gelungene Probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* erschwert um –QS/2, um vorzeitig freizukommen
- *Luft:* um QS/2 Schritt vom Zentrum der Explosion aus weggeschleudert und Status *Liegend*
- *Wasser:* 1 Stufe *Betäubung* für 5 Minuten

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden (alle außer Eis), Geoden (alle außer Eis), Gildenmagier (alle), Kristallomanten (nur Eis, Erz, Humus, Wasser)
Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:
- *Intensive Explosion* (FW 8, 4 AP): Gegen Ziele der Größenkategorie *mittel* oder kleiner tritt der Zusatzeffekt automatisch auf. *Große* Wesen erleiden ihn bei 1-4 auf 1W6. Bei *riesigen* Wesen tritt er weiterhin nicht auf (Ausnahme: Feuer). Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP. Bei der Feuer-Variante sind auch *große* und *riesige* Ziele automatisch vom Zusatzeffekt betroffen.
- *Schneller Ball* (FW 12, 8 AP): Die Ziele können schlechter ausweichen. Das Probe auf *Körperbeherrschung* ist zusätzlich um –1 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Großer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Radius beträgt 10 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

(Element-)wand

Der Zauber erschafft eine Wand aus dem gewählten Element.
Probe: MU/KL/CH
Wirkung: Der Spruch erschafft eine Wand, die aus dem gewählten Element besteht. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt auf festem Grund und 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, da sich entstehende Lücken auf der Stelle schließen.
Die Über- oder Durchquerung der Wand erfordert eine um –QS erschwerte Probe auf ein Talent, das vom Element abhängt (siehe unten). Dabei verursacht jeder gelungene wie misslungene Versuch Schaden und zusätzlich bei 1-3 auf 1W6 einen Zusatzeffekt. *Große* Wesen sind nach Meisterentscheid ebenso von den Effekten betroffen, *riesige* Wesen können die Wände in der Regel ohne Schwierigkeiten übersteigen oder durchqueren.
- *Feuer: Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* –QS, 1W6+QS SP pro Versuch, Status *Brennend* (auf kleiner Fläche)
- *Eis: Klettern (Eisklettern)* –QS, 1W6 TP pro Versuch, evtl. 1 Stufe *Paralyse*
- *Erz: Klettern* –QS, 1W6+QS TP pro Versuch, kein Zusatzeffekt
- *Humus: Klettern (Baumklettern)* –QS, 1W3 TP pro Versuch, evtl. Status *Fixiert*, dann 1 Aktion und eine gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* erschwert um –QS/2, um freizukommen
- *Luft: Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* –QS, 1W6 TP pro Versuch, evtl. Status *Liegend*
- *Wasser: Schwimmen (Tauchen)* erschwert um –QS, 1W6 TP pro Versuch, 1 Stufe *Betäubung*

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 30 KR
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden (nur Erz, Humus, Luft, Wasser), Geoden (nur Erz, Humus, Luft, Wasser), Gildenmagier (nur Eis, Erz, Feuer, Wasser)
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 Zaubernden herum. Die Höhe beträgt 3 Schritt, der Radius QS Schritt.
- *Deckel* (FW 16, 6 AP): Die Wand verläuft wie bei der Zaubererweiterung *Zylinder*, nur dass dieser nach oben hin geschlossen ist. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zylinder*

Aeolito

Der Aeolito erzeugt einen Windstoß, der einen Gegner umzuwehen vermag und ihn durch herumfliegende Objekte und die pure Kraft des Windes verletzt.
Probe: KL/CH/KO (modifiziert um ZK)
Wirkung: Der Zauber erschafft einen stürmischen Wind, der beim Ziel 1W6 + QS TP und den Status *Liegend* verursacht. Es wird zusätzlich QS/2 Schritt zurückgeworfen. Rüstungen schützen nicht vor diesem Zauber, übernatürlicher RS hingegen schon. Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch. Der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.
Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Elementar
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Zielkategorie Objekt* (FW 8, 2 AP): Der Zauber ist auch gegen Objekte einsetzbar. Sie erleiden Strukturschaden, erhalten aber nicht den Status *Liegend*. Objekte mit bis zu 100 Stein Gewicht werden bei hohen QS aber sehr wohl weggedrückt oder umgestoßen.
- *Weites Zurückwerfen* (FW 12, 4 AP): Die Distanz beim Zurückwerfen wird verdreifacht.
- *Erz-Zerstörer* (FW 16, 6 AP): Gegen Ziele des Elements Erz können die TP verdoppelt werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

Corpofrigo

Der Corpofrigo erzeugt ein Herabsinken der Körpertemperatur des Opfers und verursacht dadurch erheblichen Schaden und steife Muskeln.
Probe: KL/CH/KO (modifiziert um ZK)
Wirkung: Der Zauber erzeugt beim Ziel 1W6 + QS TP und QS/2 Stufen *Paralyse*. Rüstungen schützen nicht vor diesem Zauber, übernatürlicher RS hingegen schon. Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch, der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.
Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Gildenmagier, Kristallomanten
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Zielkategorie Objekt* (FW 8, 2 AP): Der Zauber ist auch gegen Objekte mit bis zu 100 Stein einsetzbar. Sie erleiden keinen Schaden, aber gegen sie gerichteter Strukturschaden wird verdreifacht. Sie erleiden keine Zustandsstufen *Paralyse*.
- *Fixiert* (FW 12, 4 AP): Das Ziel erleidet bis zum Ende der nächsten KR den Status *Fixiert*.
- *Humus-Zerstörer* (FW 16, 6 AP): Gegen Ziele des Elements Humus können die TP verdoppelt werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

Incendio

Der Incendio entzündet ein Lebewesen.
Probe: KL/CH/KO (modifiziert um ZK)
Wirkung: Der Zauber erzeugt beim Ziel 1W6 + QS TP und den Status *Brennend* auf kleiner Fläche. Rüstungen schützen nicht vor diesem Zauber, übernatürlicher RS hingegen schon. Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch, der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.
Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Borbaradianer, Gildenmagier, Kristallomanten, 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.
- *Schmerzhafte Flammen* (FW 12, 4 AP): Der Zauber richtet zusätzlich 1 Stufe *Schmerz* an, bis das Feuer gelöscht ist.
- *Wasser-Zerstörer* (FW 16, 6 AP): Gegen Ziele des Elements Wasser können die TP verdoppelt werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

Invinculo

Der Invinculo erlaubt es dem Zauberer, ein Ziel magisch zu fesseln, um es an der Flucht oder am Kampf zu hindern.
Probe: KL/CH/KO (modifiziert um ZK)
Wirkung: Der Zauber erzeugt beim Ziel 1W6 + QS TP und den Status *Fixiert* für 5 KR. Mit Aufwendung von 1 Aktion und einer erfolgreichen Probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* erschwert um –QS/2 kann es vorzeitig freikommen. Rüstungen schützen nicht vor diesem Zauber, übernatürlicher RS hingegen schon. Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch, der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.
Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: 5 KR (oder bis sich das Opfer befreit hat)
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Geoden
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Zielkategorie Objekt* (FW 8, 2 AP): Der Zauber ist auch gegen Objekte einsetzbar. Sie erleiden Strukturschaden statt TP, erhalten aber nicht den Status *Fixiert*.
- *Festhalten* (FW 12, 4 AP): Die Probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* ist um –1 zusätzlich erschwert.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 10 KR.

Manifesto

Der Zauberspruch ruft eine kleine Menge eines Elements herbei. Unter Zauberern gilt dies als Übungszauber für Elementaristen, die den Zauberspruch meistern müssen, um Elementarwesen herbeirufen zu können.
Probe: MU/KL/CH
Wirkung: Es manifestiert sich eine Handvoll eines bestimmten Elements nach Wahl des Zaubernden. Es handelt sich um einfache Manifestationen wie eine kleine Flamme, einen Kieselstein oder ein Stück Eis. Elementaristen erlernen diesen Zauberspruch früh in ihrer Ausbildung, um die Grundzüge der Herbeirufung zu erlernen, ohne Elementare zu belästigen (Insgesamt erscheint etwa eine Menge von 0,05 l pro QS).
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekt
Merkmal: Elementar
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:
- *Größere Menge* (FW 8, 1 AP): Die Menge des Elements steigt auf 0,1 l pro QS.
- *Noch größere Menge* (FW 12, 2 AP): Die Menge des Elements steigt auf 0,2 l pro QS. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größere Menge.*
- *Noch viel größere Menge* (FW 16, 3 AP): Die Menge des Elements steigt auf 0,4 l pro QS. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Noch größere Menge.*

Zorn der Elemente

Dieser Zauber verwandelt ein beliebiges Element in eine Flut, die über den Gegner hereinbricht.
Probe: MU/KL/CH
Wirkung: Der Zauberer ergreift eine Handvoll des Elements, das er seinem Gegner entgegenschleudern will (z. B. einen Stein, eine Eichel, einen Schneeball, eine MANIFESTO- Flamme, Quellwasser oder eben Luft). Der Gegner kann den Angriff mit einer *Schilde*-PA abwehren oder ihm ausweichen. Misslingt die Verteidigung, so erleidet der Gegner 1W6+4 TP. Außerdem muss dem Gegner eine Probe auf *Körperbeherrschung* erschwert um –QS/2 gelingen, sonst erleidet er den Status *Liegend*.
Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: alle
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden, Geoden
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Schweres Ausweichen* (FW 8, 2 AP): Die Probe auf Ausweichen ist zusätzlich um –2 erschwert.
- *Harter Aufprall* (FW 12, 4 AP): Der Schaden erhöht sich auf 1W6+6 TP.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Die AsP-Kosten des Zaubers verdoppeln sich.

Neue Rituale

Das Erlernen der Herbeirufungen
Für das Erlernen des Rituals ELEMENTARER DIENER ist ein FW von 10 im Manifesto notwendig, für DSCHINNENRUF ein FW von 12 in ELEMENTARER DIENER, für MEISTER DER ELEMENTE ein FW von 14 in DSCHINNNERUF.

(Element-)form

Das Ritual ermöglicht es dem Zauberer, das gewählte Element nach Belieben zu formen.
Probe: KL/FF/KK
Wirkung: Innerhalb eines Radius von QS Schritt vermag der Zauberer während der Wirkungsdauer, das gewählte Element zu verformen, solange es nicht Teil eines Wesens ist (etwa bei einem Dschinn). Auf diesem Wege können beispielsweise Monumente und Barrieren erschaffen oder bestehende Konstruktionen eingerissen werden. Der Prozess geht dabei nur langsam vonstatten. Soll das Element in eine bestimmte Richtung geformt werden, dauert dies 1 KR pro Schritt Fortbewegung. Am Ende der Wirkungsdauer ist das Verformte wieder den normalen Gesetzen der Natur ausgeliefert.
Zauberdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 32 AsP (Erz), 16 AsP (alle außer Erz)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden (nur Wasser), Elfen (alle), Gildenmagier (nur Wasser), Kristallomanten (Erz, Humus, Wasser)
Steigerungsfaktor: B (Feuer, Luft, Wasser), C (Eis, Humus), D (Erz)

Zaubererweiterungen:
- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 2-4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- *Größerer Radius* (FW 12, 4-8 AP): Der Radius beträgt QS x 2 Schritt.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 6-12 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*

(Element-)verwandlung

Das Ritual erlaubt es dem Anwender, sich selbst in das gewählte Element zu verwandeln, um das Element auf spirituelle Weise aus erster Hand zu erfahren.
Probe: MU/IN/KO
Wirkung: Der Zauberer verwandelt sich in das gewählte Element. Während der Wirkungsdauer ist er zu keinen körperlichen oder geistigen Handlungen fähig und behält keine Erinnerung an die Zeit der Verwandlung zurück. Dafür sind sämtliche körperlichen Prozesse ausgesetzt, er benötigt also weder Nahrung noch Atemluft, unterliegt nicht der Wirkung von Giften und Krankheiten und ist keinerlei Alterung ausgesetzt. Durch die *Eis-*, *Erz-* oder *Humus*-Variante dieses Rituals verwandelte Körper können wie eine gewöhnliche Statue des betreffenden Materials beschädigt und zerstört werden, was sich bei einer Rückverwandlung in entsprechenden Verletzungen und Verstümmelungen äußert. Durch die *Luft-* oder *Wasser*-Variante des Rituals verwandelte Körper sind nicht zu zerstören, da sie sich auf eine unzusammenhängende Masse verteilen. Deren Teile ziehen sich zwar gegenseitig an, werden also nicht durch Strömungen oder Wind auseinandergezogen, können aber auch ohne Nachteile vorübergehend voneinander getrennt werden. Selbst ein Verdampfen, Einfrieren oder Kondensieren fügt dem Verwandelten keinen Schaden zu. Liegt eine solche Trennung jedoch zum Zeitpunkt der Rückverwandlung vor, fehlt dem Zauberer ein entsprechend großer Teil seines Körpers. Nach Meisterentscheid kann dies zum sofortigen Tod führen.
Ein durch die *Feuer*-Variante des Rituals verwandelter Körper benötigt keinerlei Brennmaterial oder Luft, um nicht zu erlöschen, und kann nicht durch Luftzüge gelöscht werden, sehr wohl jedoch mittels Wasser, Sand oder ähnlichen Materialien, was zum Tod des Verwandelten führt.
Während der Wirkungsdauer hat das Ziel einen Status, der vom gewählten Element abhängt und regeltechnisch stets wie der Status *Versteinert* funktioniert (siehe Seite **155**).
- *Feuer:* Status *Feuerförmig*
- *Eis:* Status *Vereist*
- *Erz:* Status *Versteinert*
- *Humus:* Status *Baumartig*
- *Luft:* Status *Gasförmig*
- *Wasser:* Status *Verflüssigt*

Ritualdauer: 30 Minuten
AsP-Kosten: 32 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 Wochen
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden (Humus), Elfen (alle außer Erz), Geoden (Erz, Humus), Gildenmagier (Erz), Hexen (Erz, Humus)
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:
- *Reichweite Berührung* (FW 8, 3 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP. Gegen unfreiwillige Ziele wirkt deren SK als Erschwernis.
- *Bewusstsein* (FW 12, 6 AP): Der Verwandelte behält sein Bewusstsein und kann sogar mit allen Sinnen wahrnehmen.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 Monate.

Neuer Status: Versteinert
Der Status *Versteinert* bedeutet, dass sich der Held in eine Steinstatue verwandelt hat. Dieser Status ist permanent, es sei denn, bei der Ursache der Versteinerung ist eine Dauer angegeben. Ansonsten kann der Held nur durch Magie oder göttliches Wirken von diesem Status befreit werden. Ob man durch eine Versteinerung sofort stirbt oder es noch eine Chance auf eine Rückverwandlung gibt, ist bei der jeweiligen Ursache angegeben.
Während der Versteinerung ist der Held nicht in der Lage, sich zu bewegen, auch sein Geist ist in der Regel inaktiv, und er kann mit seinen Sinnesorganen nichts wahrnehmen. Sollte er von dem Status befreit werden, so kann er sich an nichts während seiner Zeit als Statue erinnern. Der Held altert als Steinstatue nicht und auch die Auswirkungen von Giften und Krankheiten werden ausgesetzt. Die Statue kann aber beschädigt werden, und bei einer Rückverwandlung wird der Schaden auch auf den fleischlichen Körper übertragen. Abgebrochene Steinfinger äußern sich als abgetrennte Finger, Kratzer an der Statue übertragen sich als Schnittwunden usw. Der dadurch entstandene Schaden ist von der Meisterin zu bemessen.
Auf ähnliche Weise wirken die Status *Baumartig*, *Feuerförmig*, *Gasförmig*, *Vereist* und *Verflüssigt*, die jeweils durch Verwandlung in ein anderes Element hervorgerufen werden.

Dschinnenruf

Mit diesem Ritual wird ein mächtiger Dschinn herbeigerufen.
Probe: MU/CH/KO
Wirkung: Ein Dschinn des gewünschten Elements erscheint. Er steht unter der Kontrolle des Zauberers. Höhere QS können zur Verbesserung des Wesens eingesetzt werden oder verleihen zusätzliche Dienste.
Ritualdauer: 8 Stunden
AsP-Kosten: 32 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Elementare
Merkmal: Sphären
Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:
- *Mehr Dienste* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer kann 2 zusätzliche Dienste von dem Wesen verlangen.
- *Längerer Dienst* (FW 12, 6 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst.
- *Mächtiges Wesen* (FW 16, 9 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Beschwören gegeben werden.

Elementarer Diener

Mit diesem Ritual wird ein Elementargeist herbeigerufen.
Probe: MU/CH/KO
Wirkung: Ein Elementargeist des gewünschten Elements erscheint. Er steht unter der Kontrolle des Zauberers. Höhere QS können zur Verbesserung des Wesens eingesetzt werden oder verleihen zusätzliche Dienste.
Ritualdauer: 30 Minuten
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Elementare
Merkmal: Sphären
Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier, Kristallomanten
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Mehr Dienste* (FW 8, 2 AP): Der Zauberer kann 2 zusätzliche Dienste von dem Wesen verlangen.
- *Längerer Dienst* (FW 12, 4 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst.
- *Mächtiges Wesen* (FW 16, 6 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Beschwören gegeben werden.

Meister der Elemente

Mit diesem Ritual wird ein Elementarer Meister herbeigerufen.
Probe: MU/CH/KO
Wirkung: Ein Elementarer Meister des gewünschten Elements erscheint. Er steht unter der Kontrolle des Zauberers. Höhere QS können zur Verbesserung des Wesens eingesetzt werden oder verleihen zusätzliche Dienste.
Ritualdauer: 16 Stunden
AsP-Kosten: 64 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Elementare
Merkmal: Sphären
Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:
- *Mehr Dienste* (FW 8, 2 AP): Der Zauberer kann 2 zusätzliche Dienste von dem Wesen verlangen.
- *Längerer Dienst* (FW 12, 4 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst.
- *Mächtiges Wesen* (FW 16, 6 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Beschwören gegeben werden.

Staub wandle

Mittels dieses Rituals ist es möglich, elementare Golemiden zu erschaffen. Bei diesen Kreaturen handelt es sich um die elementare Version eines Golems.
Probe: MU/KL/CH
Wirkung: Der Zauber erweckt einen Golemiden. Die Ritualprobe ist um die Erschaffungsschwierigkeit des Golemiden erschwert. Details zur Erschaffung von Golemiden finden sich ab Seite **138**.
Ritualdauer: 8 Stunden
AsP-Kosten: 4/8/16/32/64 AsP für die Größenkategorie winzig/klein/mittel/groß/riesig, 1/2/4/8/16 AsP permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: QS Wochen
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Elementar
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.

Neue Zeremonien

Liturgieerweiterungen
Wer in einer Liturgie einen bestimmten FW erreicht hat, kann mittels AP eine Liturgieerweiterung erlernen. Diese Erweiterung verändert die bestehende Liturgie und muss vor dem Einsatz der Liturgie angekündigt werden, die ansonsten ganz regulär durchgeführt wird. Einige Liturgieerweiterungen bauen aufeinander auf und müssen in der richtigen Reihenfolge erworben werden.

Hexalogien
Im Folgenden sind die sechs unterschiedlichen Zeremonien zur Beschwörung von Elementaren zusammengefasst. Jede dieser Varianten muss als eigenständige Liturgie erlernt und gesteigert werden, auch Liturgieerweiterungen müssen für jede Variante getrennt erlernt werden.
Regeltechnisch tragen die einzelnen Zeremonien folgende Namen:
- *Eis:* Diener der Kälte
- *Erz:* Diener des Erzes
- *Feuer:* Diener der Flammen
- *Humus:* Diener der Erde
- *Luft:* Diener der Wolken
- *Wasser:* Diener der Wellen

Diener des (Elements)

Manche Schamanen und einige wenige Geweihte haben gelernt, wie man Elementare aus der 2. Sphäre rufen kann, die ihnen anschließend zu Diensten sind.
Probe: MU/IN/CH (erschwert um Anrufungsschwierigkeit)
Wirkung: Der Schamane kann einen Elementargeist des gewählten Elements rufen, der ihm zu Diensten ist. Regeltechnisch funktioniert dies genau wie die magische Beschwörung von Elementaren.
Zeremoniedauer: 5 Minuten
KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Elementare
Verbreitung: Angrosch (Erz, Feuer), Ferkinaschamanen (Eis, Erz, Luft), Fjarningerschamanen (Eis, Erz, Feuer), Gjalskerschamanen (Humus, Luft, Wasser), Tahayaschamanen (Humus, Luft, Wasser), Nivesenschamanen (Eis, Luft, Feuer), Trollzackerschamanen (Erz, Luft, Wasser)
Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:
- *Zusätzlicher Dienst* (FW 8, 3 AP): Das Wesen erfüllt 1 zusätzlichen Dienst.
- *Höherer Elementar* (FW 12, 6 AP): Es kann auch ein Dschinn des gewählten Elements gerufen werden. Die Zeremoniedauer beträgt 2 Stunden, die Kosten steigen auf 16 KaP.
- *Mächtiger Elementar* (FW 16, 9 AP): Es kann auch ein Elementarer Meister des gewählten Elements gerufen werden. Die Zeremoniedauer beträgt 8 Stunden, die Kosten steigen auf 32 KaP.

Neue magische Sonderfertigkeiten

Bindung (Elementare)

Nur die mächtigsten Elementaristen können Elementare an die 3. Sphäre binden.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Zauberer Elementare binden (siehe Seite **136**). Die Sonderfertigkeit muss für jede Stufe von Elementaren einzeln erlernt werden, bauen jedoch nicht aufeinander auf.

Voraussetzungen: passendes Beschwörungsritual des Wesens FW 12

AP-Wert: Elementargeister/Dschinne/Elementare Meister: 10/20/40 Abenteuerpunkte

Golemidenbauer

Zum Bauen fortgeschrittener Golemiden muss ein Erschaffer sich Kenntnisse aneignen, die über das gewöhnliche Maß eines Zauberers, der sich für den Golemidenbau interessiert, hinausgehen.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit ist der Zauberer in der Lage, Golemiden der Komplexität *einfach* und *komplex* zu erschaffen. Für Golemiden der Komplexität *komplex* benötigt er zudem ein entsprechendes Berufsgeheimnis.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Zauber STAUB WANDLE

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Rudelbeschwörung I-III (Elementare)

Einige auf die Beschwörung von Elementarwesen spezialisierte Zauberer können leichter bei einem Ritual gleich mehrere Elementarwesen der gleichen Art rufen.

Regel: Bei Stufe I/II/III kann der Zauberer Elementargeister/Dschinne/Elementare Meister im Rudel beschwören.

Voraussetzungen: Stufe I: MU 15; Stufe II: MU 16, SF *Rudelbeschwörung I*; Stufe III: MU 17, SF *Rudelbeschwörung II*

AP-Wert: Stufe I/II/III: 15/20/25 Abenteuerpunkte

Wahrer Name (spezieller Elementar)

Der Held hat die Kenntnis des Wahren Namens eines Elementars.

Regel: Wer die Kenntnis des Wahren Namens eines Elementarwesens besitzt, für den sind Proben auf Fertigkeiten, um dieses zu beschwören oder zu bannen, um +1 erleichtert. Die Kenntnis des Wahren Namens modifiziert jedoch nicht die Anrufungsschwierigkeit des Elementars. Für jede Elementarart muss diese Sonderfertigkeit extra erlernt werden.

Voraussetzungen: passendes Ritual FW 8

AP-Wert: Elementargeister/Dschinne/Elementare Meister: 10/20/30 Abenteuerpunkte

Zirkelmeister (Elementare)

Nicht jeder Beschwörer hat genug Kraft, um mächtige Rituale durchzuführen und viele Elementare gleichzeitig zu rufen. Durch diese Sonderfertigkeit kann er zusammen mit anderen Zirkelmitgliedern die Invokation von Elementaren vornehmen.

Regel: Der Held kann Elementare durch einen Beschwörerzirkel herbeirufen.

Voraussetzungen: passendes Ritual FW 10

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Körperkraft schwacher Wesen

Einige Wesen sind so schwach, dass ihr KK-Wert völlig unbedeutend im Vergleich zu dem menschlichen Bereich der Stärke ist (z. B. Insekten, Skorpione, kleine Feen). Dennoch haben solche Wesen auch einen KK-Wert, um untereinander Vergleiche ziehen und entsprechende Proben ablegen zu können. Um den KK-Wert mit größeren und stärkeren Wesen zu vergleichen, kannst du die untenstehende Tabelle nutzen. Sollte beim KK-Wert eines Wesens ein „k“ (k wie klein) angegeben sein, kennzeichnet dies die Körperkraft schwacher Wesen. Dies bedeutet auch, dass einige Talente, insbesondere *Kraftakt*, keinen Vergleich mit größeren Wesen durchstehen. Der FW in *Kraftakt* stellt nur einen Vergleich für die kleinen Wesen untereinander dar. Ein winziger Skorpion wird also nie stärker sein als ein Mensch.

Körperkraft kleiner/menschengroßer Wesen	
Kleines Wesen	**Mensch**
0	0
3	1
6	2
9	3
12	4
15	5

Elementare Abenteuer

Flammendes Verlangen: Ein Dorf im ländlichen Mhanadistan wird vom Wüten eines Feuerdschinns terrorisiert. Die Helden erhalten den Auftrag, sich dieses Problems anzunehmen, finden allerdings bald heraus, dass es sich bei dem Wesen um den Geliebten eines mittlerweile verstorbenen Zauberers aus der Region handelt. Der vor Trauer halb wahnsinnige Dschinn ist an die 3. Sphäre gebunden und verschafft sich mit flammenden Ausbrüchen Luft, könnte aber auch von einer neuen Aufgabe überzeugt werden.

Wettkampf der Elementaristen: An der Rashduler Pentagramm-Akademie steht anlässlich eines Symposions von Nachwuchselementaristen ein großer, öffentlichkeitswirksamer Wettkampf um die spektakulärste Beschwörung an. Können die Helden eine gewinnbringende Wette platzieren oder steigen sie gar selbst mit in den Ring? Und was hat es mit dem mysteriösen, maskierten Schwarzmagier auf sich, von dem manche munkeln, dass seine Meisterschaft mit dem Element Feuer eher auf dämonisches Wirken zurückzuführen sei?

Sturmesbrausen: An der von Deichen geschützten Küste Nostrias spielt sich mit jedem Wechsel von der Ebbe zur Flut ein Kampf elementarer Gewalten ab: Ein gutes Dutzend Wasserelementare stürmt gegen die wuchtigen Deiche an, die von einer ähnlichen Anzahl Humusgeister energisch verteidigt werden. Die Gegend mit ihren reichen Fischgründen wird daher von den Nostriern mit großem Bedauern gemieden. Ursächlich entstand der ewige Streit bei einem katastrophal gescheiterten Ritual aus der Frühzeit der menschlichen Besiedelung, durch das die Küste urbar gemacht werden sollte. Zwar ließe sich dieser Zauber zu Ende führen, doch die Ritualstätte liegt seit langem unter den gewaltigen Deichen begraben.

Aufstieg zur Macht: Die Helden begegnen einem überglücklichen Magier, der ein Stück über dem Boden schwebt und stets von einer angenehmen Brise umspielt wird. Selbstzufrieden und bereitwillig erklärt er, dass auf einem nahegelegenen Berg nichts geringeres als ein Meister der Lüfte zu finden sei, der willensstarken Sterblichen um Austausch gegen interessante Geschichten gerne eine Kostprobe seiner Macht biete. Falls die Helden ihm glauben, könnten sie versucht sein, ebenfalls den gefährlichen Aufstieg zu wagen. Doch handelt es sich bei den Behauptungen des Magiers um die Wahrheit? Oder wurde er vielleicht selbst getäuscht und droht, kaum dass er aus der Sichtweite der Helden ist, für immer davonzufliegen?

Sturm und Drang: Der Hesindegeweihte Hexander Ponziani von Kuslik spürt auf den Olportsteinen alten Relikten aus der Zeit der Hjaldinger nach, die vor mehr als zweieinhalb Jahrtausenden in Aventurien landeten – nicht ahnend, dass die Artefakte, die er dabei sammelt, uralte Runen tragen. Unbedacht wird ihre magische Wirkung ausgelöst, und bald schon ballen sich schier endlos erscheinende Wolkenmassen über der Ausgrabungsstätte zusammen. Als wären tagelange Wolkenbrüche und unaufhörliche Sturmböen nicht genug, folgen Geister und Dschinne des Unwassers im Umkreis von 100 Meilen dem Ruf der Runen und streben auf das Lager des wagemutigen Entdeckers zu …

Störende Mindergeister: Ein Ort in den sittenstrengen Nordmarken bereitet sich gerade auf ein wichtiges Fest zu Ehren Praios' vor, als das Dorfleben zunehmend von zahlreichen Mindergeistern lahmgelegt wird: Blubberbolde werfen Matsch auf die schönen weißen Roben des Geweihten, Flammenwusel machen jede Feuerstelle zur Gefahrenzone und Stürmchen fegen den edlen Damen die Festtagshüte vom Kopf. Verantwortlich dafür ist ein Druide, der auf diese Weise Rache für die Zerstörung seines Ritualplatzes durch die Praioskirche nimmt, wobei er einen Teil der Einwohner auf seiner Seite hat.

Hat jemand Lust auf Eis? Der *Palast der Sinnesfreuden* in Khunchom möchte seinen betuchten Gästen neben Akrobaten, Gauklern und Illusionisten eine neue Attraktion bieten: Eiselementare, die als Kellner Getränke kühl halten und alle Blicke auf sich ziehen sollen. An der Drachenei-Akademie hält man das für keine gute Idee und möchte das Vorhaben nicht unterstützen, daher suchen die Inhaber stattdessen tapfere Helden, die ihnen das nötige Eis für die Beschwörungen beschaffen. Nur woher soll man es mitten in der Gluthitze der Tulamidenlande nehmen?

Wider dem Schwarzen Eis: Nahe der kleinen Ortschaft Elvurund im Hohen Norden hat sich trotz der Niederlage der Heptarchin Glorana ein Gebiet aus Schwarzem Eis gehalten, das sich sogar langsam ausbreitet und von den Pelzjägern wohlweislich gemieden wird. Verantwortlich dafür ist ein Dschinn des Uneises, *Kälteflüsterer*. Der geschickte Manipulator gibt sich gerne als ein wohlmeinender Eisdschinn aus, der das Schwarze Eis bewacht und einzugrenzen versucht. In dieser Gestalt heuert er gerne Helden an, die mit ihrer Arbeit unwissentlich zur Ausweitung von Kälteflüsterers Machtbereich beitragen sollen.

Geduldsspiel: Der geschäftstüchtige zwergische Schatzsucher Bramosch Sohn des Borgrax hat Gerüchte über eine sich bewegende Felsformation im Raschtulswall gehört und vermutet dahinter das Wirken eines Drachen des Erzes. Von diesem Wesen erhofft er sich Informationen über die Lage vielversprechender Erzadern oder gar verborgener Schätze des Gebirges. Er heuert Helden an, um das Wesen ausfindig zu machen und in Verhandlungen zu treten. Doch selbst wenn es gelingt, tief in den Bergen den Drachen aufzuspüren, bleibt das Problem, das Gespräche mit einer erzenen Kreatur sich über Monate hinziehen können …

Elementarist gegen Elementarist: Im reichen Al'Anfa haben sich zwei tulamidische Magier niedergelassen: Tulef aus Fasar und Wadjef aus Rashdul haben beide die junge Kunst des Golemidenbaus kennengelernt und versuchen, deren Erzeugnisse gewinnbringend an die Grandenhäuser zu verkaufen. Der Konkurrenzkampf ist hart und beide brauchen ständig Hilfe: So erwartet einer der beiden dringend eine Lieferung reinsten Sandes aus der Mitte der Khôm, die aus irgendwelchen Gründen ausbleibt. Auch vor Sabotage schrecken die Magier nicht zurück: Beispielsweise könnte Tulef die Helden beauftragen, das elementare Gletscherwasser, mit dem Wadjef seine Gischtgolemiden erschaffen will, durch eine verdorbene Plörre aus den Sümpfen von Selem zu ersetzen.

Moosig im Abgang: In den Wäldern um Moosgrund in Weiden ist es plötzlich nicht mehr sicher: Die Bäume selbst sollen sich erhoben haben und niemanden mehr in ihrer Mitte dulden, so erzählen es die entsetzten Holzfäller. In Wahrheit sind es Elementargeister des Humus, die gegen den Menschen aufbegehren, nachdem Azzitaya Schwarzlohe versucht hat, die Saat daimonider Bäume in dem Wäldchen auszubringen. Dabei traf sie auf den Humusdschinn *Borkenwacht*, der von der Hexe Gwynna mit dem Schutz des Moosgrunder Tann beauftragt wurde. Borkenwacht hat in Azzitaya, die als Drakoniterin gekleidet war, erst zu spät eine Feindin des Waldes erkannt und schlägt nun umso heftiger gegen alle Humanoide zurück.

Für Ruhm und Ehre: Im Thasch, so heißt es, verbirgt sich noch so manch ein schreckliches Ungetüm für den Klingen und Lanzen wahrer Helden. Hier geht Arn Askrasson, der selbsternannte „stärkste Mann der Welt", Gerüchten über einen Drachen nach, den er erschlagen möchte, um sich fortan auch mit dem Titel eines Drachentöters schmücken zu können. Natürlich ist eine solche zu groß geratene Echse aber nicht im Alleingang zu töten, und so sucht er nach ebenso waghalsigen wie kampfstarken Mitstreitern! Allerdings ahnt er nicht, dass er sich nicht etwa einem Horndrachen, sondern einem ausgewachsenen – und äußerst übellaunigen – Feuerdrachen stellen wird.

DAS KONZIL DER ELEMENTE ZU DRAKONIA

Zweites Obergeschoss (ZO)

ZO01 Fakultät der Luft
ZO02 Sphärenobservatorium
ZO03 Hort des Fecandor
ZO04 Die ewigen Gärten

Erstes Obergeschoss (EO)

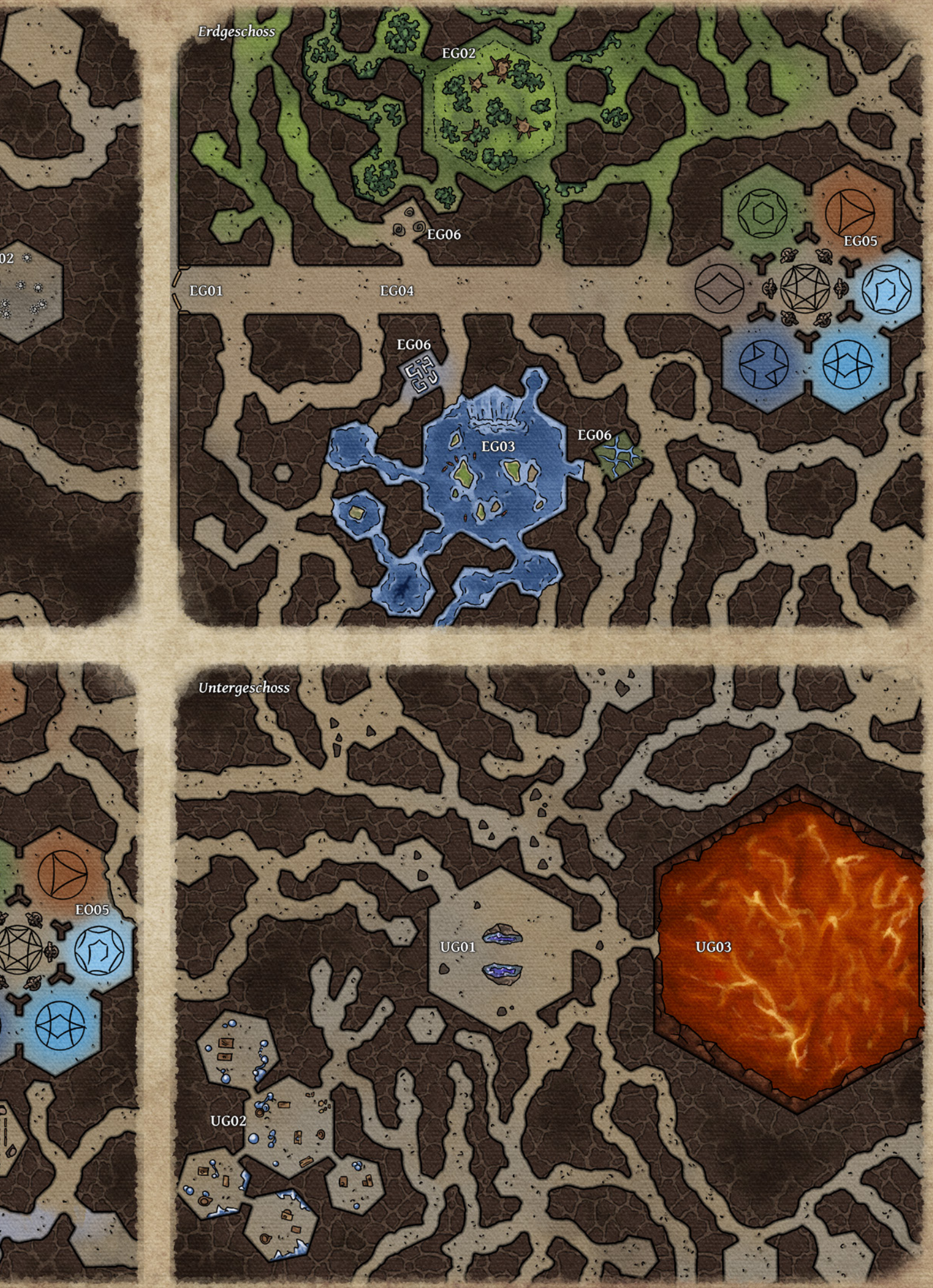
EO01 Tor des Lichtvogels
EO02 Fakultät des Feuers
EO03 Fakultät des Eises
EO04 Hauptgang
EO05 Halle der Elemente
EO06 Die ewigen Gärten

Erdgeschoss (EG)

EG01 Tor des Lichtvogels
EG02 Fakultät des Humus
EG03 Fakultät des Wassers
EG04 Hauptgang
EG05 Halle der Elemente
EG06 Die ewigen Gärten

Untergeschoss (UG)

UG01 Fakultät des Erzes
UG02 Hallen der H'Czyme
UG03 Halle des Bundes


Erdgeschoss
EG02
EG06
EG05
EG01
EG04
EG06
EG03
EG06
Untergeschoss
EO05
UG01
UG03
UG02

Das Schwarze Auge

AVENTURIEN

AVENTURISCHES ELEMENTARIUM

Stolze Feuerdschinne, verspielte Geister der Luft, ehrfurchtgebietende Meister des Erzes – wundersame Wesen wissen die aventurischen Kundigen der Elementarmagie zu beschwören und zu kontrollieren. Ihre Anwender entstammen unterschiedlichen Kulturen und Traditionen: Während in der entlegenen Festung Drakonia am Konzil der Elemente Gildenmagier und Druiden in Eintracht ihren Forschungen nachgehen, hüten die Former der Elfen und die zwergischen Geoden uraltes Wissen über Deres sechs Elemente, das sie nicht leichtfertig mit Außenstehenden teilen.

Das **Aventurische Elementarium** stellt mehr als 30 Wesenheiten vor, darunter elementare Geister, Dschinne und Meister, aber auch Unelementare und Verdorbene, ihre dämonisch korrumpierten Varianten. Elementare Drachen werden ebenso beschrieben wie verschiedene Arten von Golemiden, den elementaren Alternativen zu den dämonisch beseelten Golems.
Der Band enthält außerdem detaillierte Regeln zur Beschwörung und Kontrolle elementarer Wesenheiten für Spielercharaktere und Meisterpersonen. Er gewährt Einblick in die bewegte Historie des Elementarismus im Laufe der Jahrtausende und stellt die bedeutendsten Elementaristen im zeitgenössischen Aventurien vor. Mit sechs abwechslungsreichen Abenteuerschauplätzen lassen sich die Inhalte des Buches schnell und unkompliziert in die eigene Spielrunde einbauen.

EMPFOHLEN FÜR
1 SPIELLEITER UND
3–6 SPIELER
AB 14 JAHREN

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de
US25288PDF