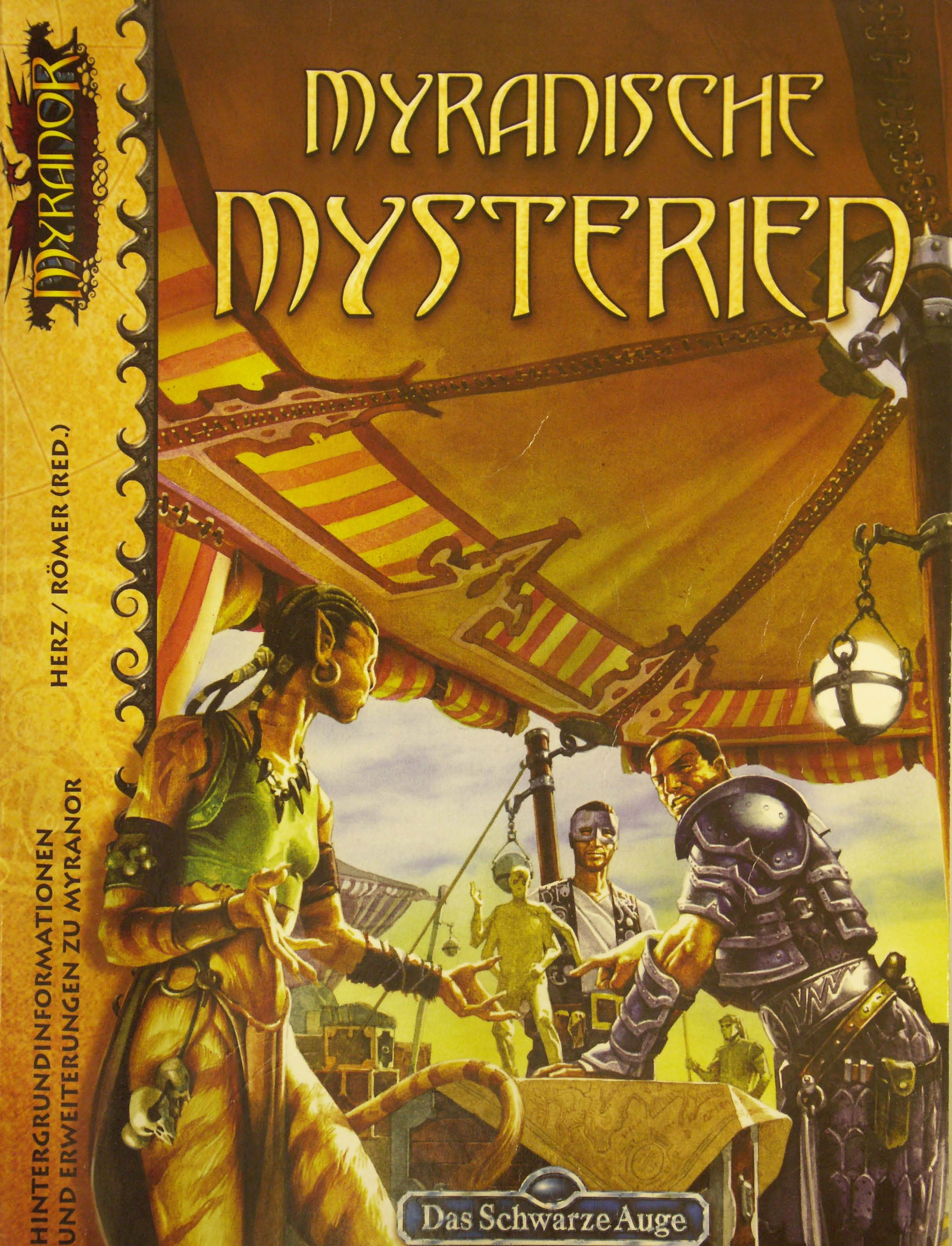
MYRANISCHE MYSTERIEN

HERZ / RÖMER (RED.)

HINTERGRUNDINFORMATIONEN
UND ERWEITERUNGEN ZU MYRANOR

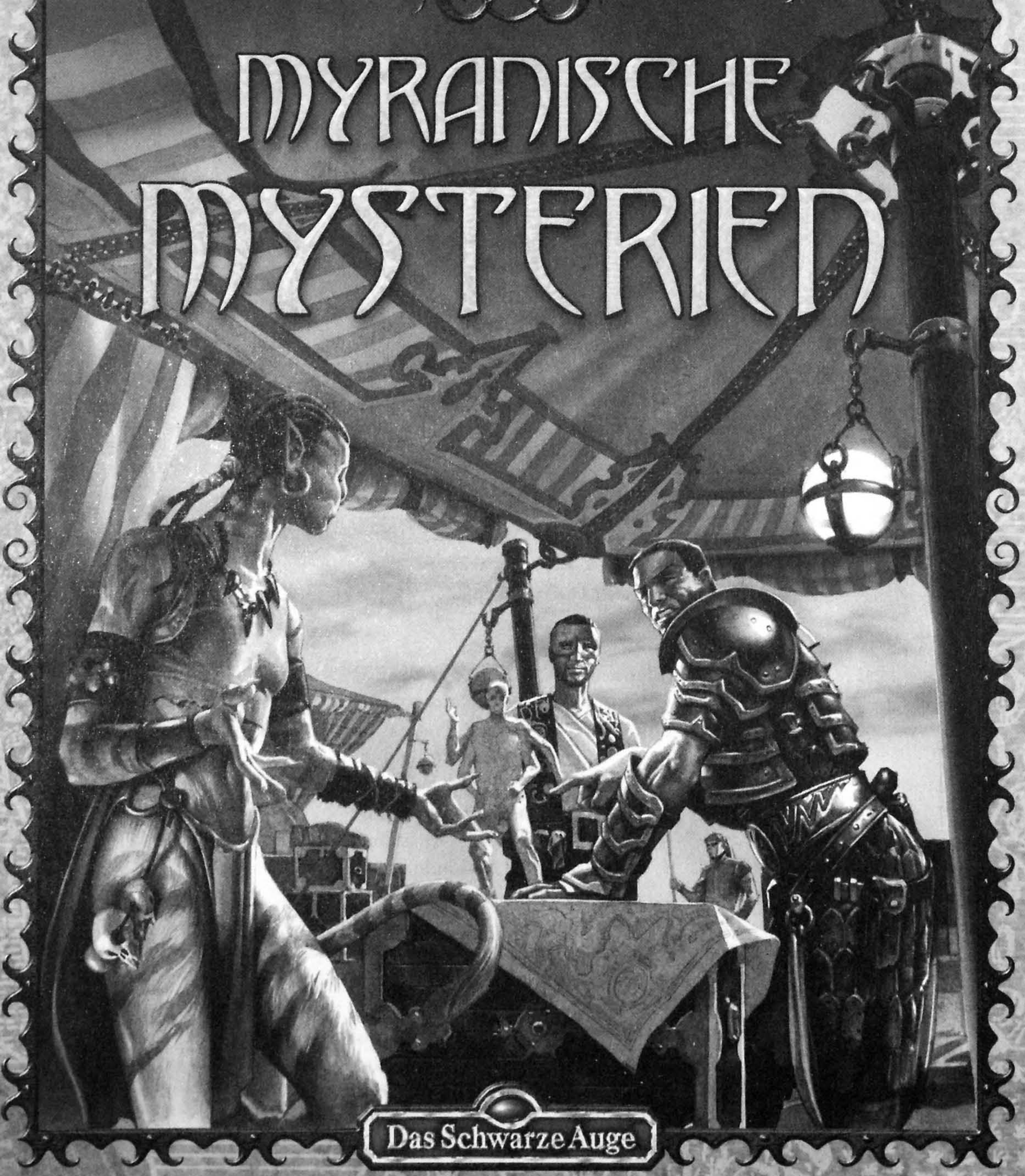


10283

MYRADOR

HINTERGRUNDINFORMATIONEN

MYRANISCHE MYSTERIEN



Das Schwarze Auge

FANTASY PRODUCTIONS

MYRANOR:
MYRANISCHE MYSTERIEN

Umschlagillustration
Zoltán Boros / Agentur Kohlstedt
Umschlaggestaltung
Ralf Berszuck
Innenillustrationen
Caryad
Karten und Pläne
Don-Oliver Matthies

Lektorat
Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Gesamtredaktion
Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz und Herstellung
Fantasy Productions
Belichtung und Lithographie
DTP-Studio Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung
Druckerei Krull, Neuss

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und MYRANOR
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 2001 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

1 2 3 4 5 05 04 03 02 01

Printed in Germany
ISBN 3-89064-283-7

Das Schwarze Auge

Myranische Mysterien

Ein Myranor-Quellenband

von

Thomas Römer und Britta Herz

und

Thomas Finn, Heike Kamaris, Stefan Küppers,
Jörg Raddatz, Gregor Rot, Lars Schiele und Gun-Britt Tödter

mit Beiträgen von

Chris Gosse und Michael Wuttke

Vielen Dank für zusätzliche Fehlersuche und Konsistenzprüfung
an Günther Dambachmair, Dieter Dengel, Christian Mangelsdorf und Andreas Winkler

FANPRO®

Inhalt

Myranische Mysterien 5
Spiel der Kräfte: Von der myranischen Zauberei 6
Spontanzauberei: Der Zaubervorgang 9
Vom Spontanzauber zur Matrix 12
Erlernen von Zauberfertigkeiten und Matrizen ... 13
Quellen und Instruktionen 14
Die Macht der Elemente 14
Die Kräfte der Sterne 17
Die Äußeren Domänen 20
Die optimatische Tradition 26
Die Weihegrade der Magierschaft 27
Die Triopta 28
Der Stab 30
Ausgewählte Optimatenhäuser 31
Das Haus Alantinos 32
Das Haus Illacrion 34
Das Haus Kouramnion 37
Das Haus Partholon 40
Das Haus Phraisopos 42
Das Haus Tharamnos 45
Die Kräfte Era'Sumus und das Haus Icemna 47
Die Macht der Männer Era'Sumus 51
Fremde Seelen – vom Animismus 54
Animismus in Spielwerten 55
Besondere Erfahrungen für Animisten 58
Die Geister der Elemente 59
Die Geister der Sterne 61
Die animistischen Traditionen im einzelnen 64
Die Kunst der Alchimisten 71
Der Zaubervorgang – das alchimistische Ritual . 71
Der Alchimist 75
Besondere Erfahrungen für Alchimisten 75
Alchimistische Rezepte 76
Rituale der Technomantie 78
Technomantische Artefakte 80
Myranor für Spielleiter 84
Leitfaden und Gedankenanregungen 84
Der Krieg am Ghulenwall 87
Anthalia – Zwischen den Fronten 90
Feinde, Verräter und Verbündete 91
Die Agenten Draydalâns im Imperium 92
Xartria Tharamnos: die Wehr im Westen 94
Meisterpersonen 98
Abenteuervorschläge 100
Myranische Legenden 101
... und geheimnisvolle Orte 105
Die Macht des Steins – vom Erbe der Jharra 105
Mondkulte 106
Schlangenzauber 107
Annereton und Ansumya: Vom Totenkult der Neristu 108
Abenteuer und Szenarien 110
Der Brunnen der Zeit 110
Silberne Augen 112
Das Ungeheuer von Vinerata 113
Der Fluch der Schwere 114
Pfade des Geistes: Szenarioideen für Animisten ... 115
Ungeheuerliche Wesenheiten 116
Untote, Phantome und Totengeister 116
Naggarachs daimonische Tollwut – die Rabiare 117
Chimären und Mischwesen 119
Sendboten der Schädeldiener – die Ghule Draydalâns 119
Die Pflanzenwelt Myranors 121
Regelfragen 125
Neue Rassen und Kulturen 131
Ashariel 131
Shinoqi 132
Wilde Shingwa 134
Zu Lande, unter Wasser und in der Luft 135
Der Weg in die Tiefe 135
Alle Wege offen 136
Positionen: Der Kampf in drei Dimensionen ... 137
Ergänzungen zum Fernkampf 138
Myranische Namen 139
Index 142

Myranische Mysterien

Seit Menschengedenken ist das ferne Land im Westen Aventuriens, wo die Straßen mit Gold gepflastert sein sollen und die bizarren Gebäude wie Stein gewordene Träume eines Rauschkrautsüchtigen wirken, Gegenstand aventurischer Märchen und Legenden gewesen. Mit der Box **Myranor – das Güldenland** hatten wir den ersten Schritt getan, um den sagenumwobenen Westkontinent erlebbar zu machen. Eben jener Teil des gigantischen Landes, auf dem zum ersten Mal ein offizieller Erkundungstrupp aus Aventurien myranischen Boden betrat, war Gegenstand dieser Publikation: Denn es war unser Konzept, die Meister und Spielleiter bei der Erkundung des 'Güldenlands' zu begleiten und Stück für Stück – quasi gemeinsam mit den Entdeckern – den Schleier des Unbekannten zu lüpfen.

Als Grundstein zur Beschreibung Myranors haben wir in der ersten Box einen Überblick über Geographie, Geschichte, Rassen, Völker und Kulturen präsentiert. Doch natürlich war es uns im Rahmen dieses Grundwerkes nicht möglich, mehr als einen groben Gesamteindruck zu vermitteln, und aufgrund der Fülle an Informationen, die für ein detailliertes Weltverständnis von Nöten sind, blieben gewiss noch unzählige Fragen offen. Denn auch wenn man weiß, wann Tharpura die Unabhängigkeit erlangte, welche Schuppenfarbe die Rissokaste der Biagha besitzt und wie viele Obulos eine deftige Portion Pulpa kostet – über eben jene Dinge, die den eigentlichen Reiz und die Spannung eines gelungenen Rollenspielabenteuers ausmachen, ist damit noch herzlich wenig gesagt. Oft scheint es nämlich, als wären es nicht die Fakten, die den Weltenlauf bestimmen, sondern das, was hinter dem Offensichtlichen steht: die Mythen, Legenden und Mysterien ...

Gerade in diesem Punkt soll die vorliegende Publikation eine Ergänzung zur Myranor-Box darstellen. Hier wird ein weiterer Einblick in das Kaleidoskop myranischer Geheimnisse geboten, die – je nach Geschmack – als Aufhänger, stilvolle Anekdote oder zentrales Plotelement myranischer Abenteuer dienen können: Stimmt es wirklich, dass vom Allerheiligsten der Tempelruinen der Jharra, im Dschungel vom Makshapuram, Portale zu längst vergessenen Welten führen? Bergen die Legenden und Märchen um den Riesen Myrlumbur, der bis in unsere Tage als Sklave des Thearchen seiner Entfesselung harrt, am Ende gar ein Körnchen Wahrheit? Was hat es mit dem Geisterspeer des Ush Khorr auf sich, den der sagenumwobene Leonirherrscher vom schwarzen Khorrash selbst erhalten haben soll und der, so berichten die Geisterseher, noch heute dem furchtlosesten aller Krieger zum Sieg verhilft?

So lauten nur einige der zahllosen Fragen, die die Völker zwischen Xarxaron und Shindrabar schon seit uralter Zeit beschäftigen – Mysterien, für die schon viele Abenteurer ihr Leben aufs Spiel setzten und nur allzu oft verloren. Doch wer weiß, vielleicht wird es Ihren Helden vergönnt sein, Licht in das Dunkel zu bringen?

Wir hatten von Anfang an betont, dass Myranor eine phantastische Welt ist, eine Welt, in der Magie – in den mannigfaltigsten Ausprägungen – allgegenwärtig ist. Doch auch dieses Thema konnte in der Grundbox nicht mehr als gestreift werden: Denn gerade der Magie ist es zu eigen, dass man sie nur dann verstehen oder gar selbst anwenden kann, wenn man sich auf die ganze Komplexität der Materie einlässt. Hauptaufgabe der vorliegenden Publikation war es darum, die Wirkungsweise myranischer Zauberkunst so umfassend wie möglich zu beschreiben und – ganz konkret – spielbar zu machen. Ganz gleich, ob von der Magie der optimatischen Tradition, der Alchimisten, Technomanten oder der verschiedensten Spielarten der Animisten die Rede ist, ob elementare Quellen angerufen werden, die äußeren Domänen oder die Kraft der Sternengeister: Hier wird nicht nur auf die Lehren und Geheimnisse der unterschiedlichen Zauberschulen eingegangen, sondern in aller Ausführlichkeit auf die myranische Zauberpraxis und deren regeltechnische Umsetzung am Spieltisch.

Doch noch einem anderen Aspekt widmet sich der vorliegenden Band – einer möglichst fundierten, praxisnahen Betreuung des Rollenspiels auf Myranor. Der neue Kontinent ist größer und exotischer als Aventurien, und gleichzeitig bietet unser Konzept seiner Beschreibung mehr Freiheiten, als dies bislang in Aventurien der Fall war, und regt Spieler und Meister in weit größerem Rahmen zur Selbständigkeit an. Hier sind Hilfestellungen von Nöten, um den Reiz der neu eröffneten Welt optimal ausschöpfen zu können und aus den Vorgaben unserer Publikationen ein Maximum an Spielfreude zu ziehen. In diesem Ergänzungsband werden darum nicht nur die am häufigsten gestellten Fragen zu der Box und Spielwelt beantwortet, sondern auch Tipps zum Rollenspiel auf Myranor gegeben. Es wird eine Fülle weiterer Szenarien und Kurzabenteuer, neuer Rassen, weltlicher und übernatürlicher Gegner und Regelerweiterungen (zum Beispiel zur Bewegung in der dritten Dimension, dem Luft- oder Wasserkampf) präsentiert und exemplarisch vorgeführt, wie man die Informationen aus der Box zu einem detaillierten, gebrauchsfertigen Abenteuerschauplatz ausgestalten kann.

Denn auch wenn wir unseren Teil, die Ausarbeitung und Beschreibung der Spielwelt, so umsichtig wie möglich erfüllt haben – zum Leben erweckt wird Myranor erst durch Sie, liebe Spieler und Meister. Erst durch die Abenteuerlust Ihrer Heldengruppe wird das Land zwischen Shindrabar und Xarxaron Gestalt annehmen, erst durch Ihre Phantasie und Begeisterung wird Myranor zu einem Ort, dessen gewaltige Schönheit und düsterste Geheimnisse, dessen Schrecken und blendenden Glanz man nachgerade plastisch erleben kann. Wir freuen uns darauf, mit Ihnen gemeinsam dem neuen Universum Leben einzuhauchen.

Karlsruhe, im Mai 2001
Für die Redaktion,
Britta Herz

Spiel der Kräfte: Von der myranischen Zauberei

Aventurische Quellen behaupten, das Güldenland sei der Kontinent der Beschwörer, und doch scheinen auch ursprüngliche Zauberformeln von dort zu stammen. Eine der Entdeckerinnen Aventuriens soll eine Magierin gewesen sein, heißt es. Im Güldenland werden Götter beschworen wie andernorts Daimonen, sagt man. Offensichtlich ist der Kontinent also reich an Zauberei.

So weit, so gut und richtig. In gewisser Weise, auf die wir hier nicht näher eingehen können und wollen, stellt das Güldenland so etwas wie den derischen Urzustand dar, was die magischen Naturgesetze angeht, wohingegen Aventurien sich in einer von außerhalb der dritten Sphäre verordneten Art 'Ausnahmesituation' befindet, was dazu führt, dass sich die Astralenergie in anderen Mustern anordnet. Gemeinsam ist beiden Kontinenten, dass man zum Zaubern **Astralenergie** benötigt und dass nur wenige Wesen in der Lage sind, diese Energie in ihrem Körper und Geist zu speichern. (Ausnahmen zu beiden Thesen bestätigen die Regel.)

Die Unterschiede sind jedoch auf den ersten Blick gravierender: Aventurische Zauberer (egal, ob Magier, Elfen, Hexen oder Schelme) wenden Spruchzauberei an, was heißt, dass sie durch den eigenen freien Willen die Astralenergie zu bestimmten Mustern vorformen, die dann auf ihre Umwelt oder sie selbst einwirken, während myranisch-optimatische Magier durch ihre Astralenergie fremde Kräfte mit jeweils eigenem Willen rufen und diesen Kräften ihre Astralenergie zur Verfügung stellen, damit sie bestimmte Aufgaben erfüllen, wodurch sich die Astralenergie in Essenz der besagten Wesenheit verwandelt (was aber in seiner Auswirkung das gleiche ist). Diese **optimatische Methode** ist grundsätzlich der aventurischen Beschwörungskunst verwandt, jedoch wesentlich stärker auf die Aufgaben und Ziele der beschworenen Kräfte ausgerichtet als auf die Wesenheiten selbst – speziell, um nicht ständig mit beschworenen Wesen verhandeln, feilschen und streiten zu müssen. Andere Zauberer (die verschiedenen **Animisten**) lassen diese Wesenheiten, die sie als mächtige Persönlichkeiten ansehen, in sich einfahren, um deren Kräfte zu nutzen, während wiederum andere mittels der herabgerufenen Kräfte Substanzen bzw. Artefakte beseelen (**Alchimisten** und **Technomanten**).

Wir wollen uns auf den folgenden Seiten mit den verschiedenen Ausprägungen der myranischen Zauberei beschäftigen, wobei wir nach dieser Einleitung mit den Regeln zur Zauberei der optimatischen Tradition, ihren Häusern, ihren **Spontanzaubern** und **Matrizen** beginnen wollen. Alle hier getroffenen Aussagen haben Vorrang vor den Texten aus dem Heft **Wege nach Myranor**, speziell aus dem Kapitel **Elementare Empathie und kalkuliertes Risiko** (S. 108ff.), die sie ergänzen bzw. ersetzen.

Die Astralenergie

Die 'treibende Kraft' hinter der myranischen Zauberei ist die Astralenergie, die man entweder als elementare Substanz ähnlich Luft oder Feuer annimmt oder sie als eine 'Emanation' der sechsten Sphäre ansieht, die durch die Kräfte Belyabels in die dritte Sphäre kanalisiert wird. Was auch immer genau die Astralenergie ist – sie ist weniger der 'Treibstoff' der Zaubereffekte als vielmehr ein 'Katalysator', der bestimmte Veränderungen – eben die Zauberwirkungen – anstößt und formt.

Myranische Zauberei basiert regeltechnisch also darauf, Astralenergie durch gelungene Zauberproben in Spielwirkung umzusetzen, wozu man wissen muss, wie und ob ein Held an Astralenergie kommt. Hierbei gilt: Die Fähigkeit, eigene Astralenergie zu speichern und zu manipulieren, kann man nur zu Spielbeginn erwerben und zwar regeltechnisch üblicherweise dadurch, dass man eine magische Profession oder den Vorteil *Magische Begabung* (siehe auch Seite 125) erwirbt. Die Start-Astralenergie (AE) beträgt dann

Start-Astralenergie (AE)
= (MU + IN + CH) / 2 (aufgerundet)
+ Modifikator
+ erworbene AsP

● Der *Modifikator* beträgt für 'Vollzauberer' / Magier der verschiedenen Optimatenhäuser (zu denen auch die Erasumische Heilerin gehört) 18 Punkte, für Technomanten, Alchimisten und Animisten, also die sogenannten 'Halbzauberer' jedoch nur 12 AsP. Charaktere mit einer schlummernden *Magischen Begabung* (dem entsprechenden Vorteil) haben nur ihren berechneten Grundwert, jedoch keinen Modifikator nach Profession. Ausgesprochen magische Rassen (von denen wir noch keine vorgestellt haben, aber G'Rolmur und Haëhnyrr wie auch die aventurischen Elfen würden in diese Abteilung fallen) können einen Bonus von maximal 10 Punkten auf ihre Start-AE erhalten.

EINIGE KERNBEGRIFFE MYRANISCHER ZAUBEREI

Adepta, m.: Adeptus, Mz.: Adeptae, -i: rechtlich selbständige Zauberin der *optimatischen Tradition*; eine Rangstufe, unterteilt in A. minora, A. maiora und A. exempta, wobei letztere Rangstufe eigene *Eleven* ausbilden darf.

Alchimie: eine Praxis der *Anrufungszauberei*, bei der elementare oder daimonische Kräfte in Mixturen gebunden werden, die dann bei Verbrauch ihre Wirkung zeigen; auch für die 'weltliche' Alchimie (ohne AE-Einsatz) verwendet.

Alchymische Transformation: ein besonderes Ritual in der *Alchimie*, das den Alchimisten zusätzliche Kräfte (AE) zugänglich macht.

Animismus: eine verbreitete Praxis der *Anrufungszauberei*, bei der der Zauberer Kräfte in sich selbst hinabruft, um damit an sich oder durch Handkontakt Wirkungen zu erzielen.

Anrufungsmagie: eine zusammenfassende Bezeichnung für die magischen Praktiken der *Alchimie*, des *Animismus* und der *Technomantie*; Gegensatz: Magie der *optimatischen Tradition*.

Anrufungsprobe: die Probe, die ein Zauberer ablegen muss, um eine bestimmte *Essenzform* zu rufen und für ihren kontrollierten Einsatz bereitzuhalten; siehe auch *Kontrollprobe*.

Archomaga, -us: auch: Arcomaga oder Erzmagierin; höchste Rangstufe einer Zauberin in der *optimatischen Tradition*.

Astralenergie: Abk. **AE**; eine auf Dere existente Energieform, die zum Wirken von Zauberei benötigt wird; zaubermächtige Wesen sind in der Lage, Astralenergie zu speichern.

Astralpunkt: Abk. **AsP**; die Einheit der *Astralenergie*.

Austreiben: die *Kontrollprobe* in der Zauberei der *Animisten*, die dazu dient, den eingefahrenen Geist wieder zurückzusenden.

Äußere Domäne: eine *Quelle* der Essenz, die in der Siebten Sphäre lokalisiert wird.

Äußere Kraft: eine Essenzart, die auf dem Chaos der siebten oder äußeren Sphäre beruht.

Avatar: in der *animistischen* Tradition die mächtigste Manifestation eines Elementaren oder Stellaren.

BaLoa: der *Animisten-Stand* bei den verschiedenen Völkern der Amaunir.

Bashide: *Animist* oder *Animistin* der Abishai.

Crater: rituelles Mischgefäß der *Alchimisten*.

Daimon: ein Bewohner der *Äußeren Domänen*, der von Daimonologen gerufen werden kann, um bestimmte Dienste zu erfüllen.

Daimonische Kraft: siehe *Äußere Kraft*.

Daimonologe: ein Zauberer der optimatischen Tradition, der sich auf die Verwendung äußerer Kräfte spezialisiert hat.

Domäne: aus der Sphärologie stammender Begriff, der gleichbedeutend mit *Quelle* verwendet wird.

Elementar: ein Wesen, das die Kräfte eines der sieben Elemente repräsentiert; kann mittels der entsprechenden Zauber beschworen werden.

Elementare Kraft: eine Essenzart, die aus einer der sieben Elemente resultiert und von dieser geprägt ist.

Eleve, -in: Lehrling der magischen Kunst in der optimatischen Tradition; noch nicht rechtsfähig.

Essenz: auch: Essenzform; *Astralenergie*, die als einer bestimmten *Quelle* zugehörig und von einem eigenen Willen besselt gesehen wird.

Essenzstufe: siehe Kraftstufe.

Fetisch: Ritualgegenstand der *Animisten*; einer bestimmten *Domäne* zugeordnet.

Geist: in den *animistischen* Traditionen die niederste Manifestation eines *Elementaren* oder *Stellaren*.

Genius: in den *animistischen* Traditionen eine Manifestation eines *Elementaren* oder *Stellaren* von mittlerer Machtfülle.

Hilfsfertigkeit: 'weltliches' Talent, auf das *Ritualhelfer* eines *Animisten* eine Probe ablegen, um den Animisten bei der *Anrufungsprobe* zu unterstützen

Influxion: die ausschließlich von *Technomanten* verwendete *Instruktion*, die eine Zauberwirkung in den gewünschten Gegenstand einfahren lässt.

Initiationsqueste: eine besondere Form der *Inspiration*, die dem *Animisten* zusätzliche Kräfte (AE) zugänglich macht.

Inspiration: die ausschließlich von *Animisten* verwendete *Instruktion*, die einen Geist, Genius oder Avatar in den Animisten einfahren lässt.

Inspirationsfertigkeit: ein 'weltliches' Talent, auf das eine Probe abgelegt wird, um die Konzentration eines Animisten für die *Anrufungsprobe* zu fokussieren.

Instruktion: ein 'Befehl', der der *Essenz* gegeben wird, um einen bestimmten 'Auftrag' zu erfüllen; die geplante Wirkung eines Zaubers oder auch: eine Abbildungsvorschrift, wie die Muster der gerufenen Essenz in die Wirkungsmuster des Zaubers umzuwandeln sind.

Kontrollprobe: die Probe, die ein Zauberer ablegen muss, um eine durch die Anrufungsprobe herbeigerufene und vorgeformte Essenzform in der Realität zur Wirkung zu bringen, also der eigentlichen Prozess des 'handwerklichen' Zauberwirkens.

Kraftstufe: eine gewisse *Essenzmenge*, wobei man annimmt, dass es bestimmte Klassen von Wirkungen gibt; neben Quelle und Instruktion die dritte (magische) Komponente eines myranischen Zaubers.

Lev'ar: ein männlicher Zauberer des Hauses Icemna, der der elementaristischen Linie folgt.

Magier: nicht ganz korrekte Bezeichnung für einen Zauberer der *optimatischen Tradition*.

Maga, m.: Magus, Mz. Magae, Magi: hohe Rangstufe einer Zauberin der *optimatischen Tradition*, untergliedert in die Rangstufen M. minora, M. maiora und M. exempta.

Matrix: Mz. **Matrices, Matrizen**; eine detaillierte Vorschrift zum Wirken eines bestimmten Zaubers in der optimatischen Tradition; durch die Formalisierung eingeschränkt, aber leichter zu wirken als ein *Spontanzauber*.

Optimatenhaus: ein angeblich auf einen der Alten zurückgehende 'Blutlinie' des imperialen Adels; fast durchgängig mit einer bestimmten Methodik der Zauberei verbunden.

Optimatische Tradition: die Art der Zauberei, die mittels *Quelle*, *Instruktion* und *Essenzstufe* entweder *Spontanzauber* oder Zauberei vermittels *Matrizen* betreibt; eng mit der Ausbildungsmethode und Rangstruktur der Optimatenhäuser verbunden.

Paraphernalia: Verbrauchsmaterialien bei einem magischen Ritual.

Quelle: der Ursprung der vom Zauberer gerufenen Kraft; entweder eine *daimonische* oder äußere Q., eine *stellare* Q. oder eine *elementare* Q.; eine Gegenüberstellung einiger verbreiteter Bezeichnungen für die unterschiedlichen Quellen finden Sie auf Seite 141.

Ritualhelfer: siehe *Hilfsfertigkeit*.

Ritualplatz: speziell vorbereiteter Platz, an dem das *Inspirationsritual* der *Animisten* erleichtert ist.

Shanwada: *Animist* oder *Animistin* der Shingwa.

Sherkumar: der *Animisten*-Stand der Dralqabar.

Shurrhokach: bei den Pardir zu findender Typus des *Animisten*.

Spontanzauber: ein Zauber, der ohne überlieferte Formel rein aus dem Wollen des Zauberers heraus gewirkt, also quasi auf der Stelle improvisiert wird; Gegensatz: *Matrix*.

Stellar: ein (angenommenes) Wesen, das für eine bestimmte Geistes- oder moralische Grundhaltung steht; kann mittel der entsprechenden Zauber beschworen werden; benötigt einen Trägerkörper.

Stellare Kraft: eine einer bestimmten geistigen oder moralischen Disposition zugeordnete Kraft oder Essenz.

Su'Arka: der *Zauberstab* einer *Zauberpriesterin* des Hauses Icemna.

Su'Run: ein Ritualdolch, der in der Tradition des Hauses Icemna Verwendung findet und der mit Zaubern belegt werden kann, die den *Triopta-Ritualen* der übrigen optimatischen Magier ähneln.

Su'Talun: ritueller Speer, der von den männlichen Zauberern der elementaristischen Tradition des Hauses Icemna als *Zauberstab* genutzt wird.

Sublimation: die ausschließlich von den *Alchimisten* verwendete *Instruktion* zur Beseelung einer Substanz.

Synergia: auch Chymische Hochzeit, das Ritual der *Alchimisten*.

Technomantie: eine Praxis der *Anrufungszauberei*, bei der mittels der Instruktion *Influxion* elementare oder daimonische Kräfte in Artefakte oder Apparaturen gebunden werden, die dann entweder als Zauberspeicher oder im Zusammenspiel als magische Gerätschaften wirken.

Triopta: Drei-Augen-Maske der optimatischen Magier; Ritualgegenstand und Standeszeichen.

Triopta-Ritual: ein besonderes Ritual der *Optimaten*, das diesen zusätzliche Kräfte (AE) zugänglich macht.

Xarchash: *Animistinnen* der Mhoranash-Leonir.

Zauberpriesterin: Zauberin des Hauses Icemna, bei der das Erlernen der *optimatischen Tradition* nur eine 'Zwischenstation' vor einer folgenden Priesterinnenweihe darstellt.

Zauberstab: Ritualgegenstand und Standeszeichen der optimatischen Magier.

● Einzelne Charaktere können noch zusätzliche Start-AE als Vorteil (*Astralmacht*) bis zu einem Maximum von CH/2 AsP erwerben.

Im weiteren Verlauf des Spiels steigt die verfügbare AE eines Helden dadurch an, dass seine Eigenschaften besser werden, und dadurch, dass er durch langwierige Rituale zusätzliche AsP zu seinem Grundvorrat hinzu'kaufen' kann. Außerdem kennen die einzelnen Professionen noch eigene, geheime Rituale, durch die dem Zauberer größere Mengen an Astralenergie zufließen: Die Triopta-Rituale der Optimaten, die Initiationsquesten der Animisten oder die Alchymische Transformation sind Beispiele für solche Methoden. (Trotz allem kann es passieren, dass für größere magische Manipulationen die AE nicht ausreicht, was myranische Zauberer entweder durch gemeinsame Rituale, kraftspeichernde Tränke und Artefakte oder den Einsatz von Lebensenergie wettmachen.)
Die durch Zaubern verbrauchte Astralenergie kann täglich durch Ausruhen und Schlaf zurückgewonnen werden: Pro Ruhephase (sechs Stunden ununterbrochenen Schlafes, maximal jedoch zwei Ruhephasen pro Tag) regeneriert ein Zauberer 1W6 AsP; wenn ihm danach eine IN-Probe gelingt, sogar 1W+1 AsP. Entsprechende Vor- und Nachteile (*Astrale Regeneration / Astraler Block*; zu handhaben wie *Schnelle Heilung / Schlechte Regeneration*; siehe auch S. 129) können die Regeneration modifizieren, ebenso wie äußere Umstände (schlechter Schlaf durch Ungeziefer, Kälte etc.)

Struktur der myranischen Magie

Grundsätzlich sind alle myranischen Zauber, wie sie von den optimatischen Magiern verwendet werden, 'Anrufungen' übernatürlicher Wesenheiten, seien es die Naturkräfte der Elemente, die Geistes- und Gefühlskräfte der Stellare oder die Chaoskräfte der Daimonen. Diese Anrufungen sind jedoch keine Beschwörungen in dem Sinne, dass man einen Elementar/Stellar/Daimon *in persona* herabruft, um diesem dann konkrete Befehle zu erteilen (was es durchaus auch gibt), sondern eher Anrufungen 'Elementarer Essenz', 'Daimonischer Kräfte' o.ä., die von vornherein mit einem bestimmten Zweck – der geplanten Wirkung der Zauberei – beschworen werden.
Gemeint sind also Wirkungen der Art: "Ich rufe sechs Einheiten belhalharische Essenz, um meinen Gegner in Schmerzen krepieren zu lassen!" oder "Essenz des Humus, fahre in großem Umfang in diesen Körper und mache ihn heil."
Dabei hat sich über die Jahrtausende ergeben, dass es nur eine begrenzte Anzahl möglicher **Quellen** der Essenz (13 daimonische, 9 stellare und 6 elementare Domänen sowie einige ungeklärte Grenzbereiche) und auch nur eine begrenzte Anzahl – grob zwei Dutzend – möglicher Auswirkungen oder Befehle an die gerufenen Kräfte (wie *Manipuliere mittels ..., Füge Schaden zu durch ..., Konzentriere die Essenz von ...*) gibt, die sogenannten **Instruktionen**. Zudem scheinen die übernatürlichen Mächte nur in bestimmten Abstufungen der Kraft (nach den meisten Auffassungen deren fünf) aufzutreten, was auch bestimmte Abstufungen der benötigten Astralenergie mit sich bringt. Die grundsätzliche Wirkung eines Zaubers ist also durch die drei Werte Quelle, Instruktion und Kraft(stufe) gegeben – und da es sich bei der beschworenen Essenz ja grundsätzlich um Wesenheiten handelt, ist jede dieser Dreierkombinationen (die sich auch hervorragend durch spezielle Glyphen, Ideogramme, Runen symbolisieren lassen ...) quasi ein 'Wesen' für sich. Die meisten dieser Wesen manifestieren sich aber nicht als unabhängige Entitäten, es sei denn, beim Zaubervorgang läuft etwas wirklich schief ...
Das oben Gesagte heißt, dass ein optimatischer Zauberer sich beim Erlernen seiner Zauberei auf Domänen und Instruktionen konzentrieren kann, also grob gerechnet nur vier Dutzend Zauberfertigkeiten (zwei Dutzend Domänen plus zwei Dutzend Instruktionen) erlernen muss, um fast sechshundert Zauberwirkungen (zwei Dutzend *mal* zwei Dutzend) hervorzubringen, die dann noch in fünf Stufen gestaffelt sind (es sind eigentlich mehr; am Besten nimmt man diese fünf Stufen als 'Wirkungsklassen' an).
Dazu kommt, dass sich eine Instruktion durchaus vielseitig interpretieren lässt, während es anderseits auch Überschneidungen zwischen verschiedenen Instruktionen gibt. Außerdem hat ein Optimat entweder die inneren oder die äußeren Domänen zur Verfügung, weswegen die schlussendliche Zahl der Zauberwirkungen sehr variabel ist – theoretische Überlegungen des Hauses Tharamnos haben zu einer Zahl von immerhin 3741 möglichen unterschiedlichen Zauberwirkungen geführt ...
Allerdings hat sich gezeigt, dass solche Improvisations- bzw. Spontanzauberei mit den verschiedenen Kombinationen zwar möglich, aber technisch ausgesprochen schwierig ist, weswegen man bestimmte Kombinationen im Lauf der Jahrhunderte 'formalisiert' und je nach Vorliebe des Optimatenhauses oder religiöser Ausrichtung mit entsprechenden Ritualen umgeben hat, so dass diese formalisierten Wirkungen, die sogenannten **Matrizen**, deutlich leichter von der Hand gehen (und über die Hintertür quasi eine Art Spruchzauberei einführen ...).
Grundsätzlich gelten diese Aussagen auch für **Animisten**, die die Kräfte in sich hinabrufen, für **Alchimisten**, die die Kräfte in eine Substanz oder Mischung fahren lassen, und die **Technomanten**, die mit den Kräften Objekte oder Apparaturen beseelen. Diese drei Gruppen von Zauberern greifen auf die gleichen Quellen zurück, und ihre Zauberproben sind denen der optimatischen Zauberer insofern ähnlich, als dass sie ebenfalls eine Anrufungs- und eine Kontroll-Probe benötigen. Sie kennen und verwenden aber jeweils nur eine einzige Instruktion, nämlich die jeweils ihnen eigene (und in dieser Form auch nicht von Optimaten zu erlernende) Variante der Beseelung.
Mehr zu den Zaubern der einzelnen Optimatenhäusern finden Sie auf den Seiten 31ff., mehr zum Zauberwirken der Animisten auf 54ff., zu dem der Alchimisten auf 71ff. und Anmerkungen zu den Artefakten der Technomanten auf Seite 78ff.

Äußere und Innere Mächte

Ein myranischer Magier der optimatischen Tradition (und auch ein ein Animist, nicht jedoch ein Alchimist oder Technomant) muss sich entscheiden, ob er seine Kraft aus den Äußeren Domänen *oder* aus den Inneren zieht – beides scheint sich auszuschließen, obwohl es heißt, dass den Alten diese Art der 'Universellen Kraftquellen' durchaus bekannt gewesen sei. Man munkelt, dass die erfahrensten Mitglieder der Häuser Aphirdanos und Tharamnos dazu in der Lage wären, oder aber jeder, dessen Drittes Auge sich geöffnet habe.
Da dies aber deutlich im Rahmen der Spekulation liegt, müssen wir hier festhalten: Ein Spieler-Magier hat *entweder* Zugriff auf daimonische (äußere) Mächte *oder* auf elementare/stellare (innere) Kräfte.
Unter Berücksichtigung dessen, was auf Seite 29 über das Verhältnis zu den elementaren und daimonischen Mächten gesagt wird und in Anbetracht der jeweiligen Vorlieben und Abneigungen der Optimatenhäuser (siehe S. 31ff.), steht es einem Magier aber frei, sich für eine der beiden Ausrichtungen zu entscheiden.
Spieler-Animisten können sich nicht für daimonische Inspiration entscheiden, Technomanten und Alchimisten dagegen können sowohl innere als auch äußere Mächte in ihre Werke einfließen lassen.

Spontanzauberei: Der Zaubervorgang

Regeltechnisch werden bei der Durchführung eines myranischen Zaubers zwei Proben gewürfelt: eine **Anrufungs-** und eine **Kontrollprobe**, die jeweils nach den Regeln für Talentproben (also drei einzelne Proben auf verschiedene Eigenschaften mit einem möglichen Ausgleich durch den Talentwert) gewürfelt werden. Die Anrufungsprobe dient dazu, die gewünschte Essenz, Kraft oder Macht zum Magier zu rufen, sie zu konzentrieren, sie durch den Magier zu kanalisieren und für ihre Aufgabe vorzuformen. Die Kontrollprobe bringt die Essenz dann im Diesseits zur Wirkung.
Grundsätzlich gibt es also nur sechs verschiedene Proben, die ein myranischer Zauberer zur Ausübung seines Handwerks wirken muss, nämlich drei Proben zum Herabrufen der Kraft aus den verschiedenen Quellen und drei Proben, um diese drei unterschiedlichen Kräfte zu kontrollieren:

Rufe Elementar (MU/KL/CH)	*Kontrolliere Elementar* (MU/KL/KL)
Rufe Stellar (MU/IN/CH)	*Kontrolliere Stellar* (MU/KL/IN)
Rufe Daimon (MU/MU/CH)	*Kontrolliere Daimon* (MU/MU/KL)

Wie oben erwähnt, muss der Magier zuerst die Anrufungsprobe, dann die Kontrollprobe ablegen. Wichtig bei beiden Proben sind seine Werte in der *Quelle*, aus der die gerufene Essenz stammt, und in der *Instruktion*, was mit der Essenz geschehen soll. Mehr zu den unterschiedlichen Quellen und Instruktionen finden Sie auf den Seiten 14ff.
Beide Proben können vom Spielleiter durch situationsabhängige Modifikatoren (im Rahmen von ca. 7 Punkten) erschwert oder (seltener) erleichtert werden.
Der Zaubervorgang dauert so lange wie vom Magier gewünscht, was durch einen Modifikator bei der Komplexität eingerechnet wird.

DIE ANRUFUNGSPROBE

- ist erschwert um die Komplexität des Zaubers (von 1 bis etwa 40, meist um 15; siehe Tabelle A),
- und ist erschwert entsprechend der herabgerufenen Essenzmenge (von 7 bis 35; siehe Tabelle B). In beiden Fällen gilt, dass natürlich auch Abstufungen der Probenzuschläge möglich sind; Details hierzu entscheidet der Spielleiter.
- ist modifiziert je nach geistiger Nähe des Zauberers zur Domäne, aus der die gewünschte Wirkung stammt (von –3 bis +7, meist um 0; dies hängt u.a. von den erlernten Domänen, vor allem aber dem Vorleben und den Taten des Zauberers ab),
- ist erleichtert um die ZF-Punkte, die der Magier in der entsprechenden Domäne besitzt, und um die Hälfte der ZF-Punkte (abgerundet), die er in der gewünschten Instruktion aufweist.

Tabelle A: Komplexität eines Zaubers (Faustformel)

Zur Berechnung der Komplexität werden die entsprechenden Werte für die sechs unten genannten 'Formalkomponenten' eines Zaubers aufaddiert:
Reichweite (Punkte): selbst **(0)**; Berührung **(1)**; bis 1 Schritt, was mit dem Zauberstab berührt werden kann **(2)**; bis 7 Schritt **(3)**; bis 49 Schritt **(6)**; bis Sichtweite **(12)**. Für die Punkte zählt die Reichweite des Effekts – eine Matrix, die nur auf den Zauberer selbst wirkt, ihn aber bis in 49 Schritt Entfernung alle potentiellen Feinde sehen lässt, schlägt mit 6 Punkten zu Buche; zwischen 7 und 49 Schritt und zwischen 49 Schritt und Sichtweite können die Punkte natürlich gestaffelt werden: 4 Punkte bis 14, 5 Punkte bis 28 etc.
Zielobjekt (Punkte): selbst **(1)**; Einzelobjekt/-person **(2)**; mehrere (bis zu einem Dutzend) Objekte/Personen, die beieinander stehen müssen, ein einzelner Raum oder eine bewegliche Zone um den Zauberer herum, die nicht größer ist als 5 Ellen Radius ist **(3)**; Zone von maximal 49 Schritt Durchmesser, wobei nur das vom (direkten) Effekt betroffen ist, was der Zauberer auch sieht **(4)**, Bereich; größere Zone ohne Beschränkung auf direkte Sicht, maximale Fläche etwa 100x100 Schritt **(8)**; Region, alles, was über einen Bereich hinausgeht **(16+)**. Auch hier gilt, dass Staffelungen möglich sind und auch hier zählt die Ausdehnung des Effekts: Wenn man einen Feuerstrahl bis zum Horizont werfen kann, dieser dort nur eine Person verletzen kann, ist dies für 2 Punkte gut.
Zauberdauer: Tagesritual **(0)**; Langes Ritual von ca. 6 Stunden Dauer **(1)**; Ritual von ca. 1 Stunde Dauer **(2)**; Kurzritual von 1 bis 3 Spielrunden Dauer **(3)**; Unvorbereitet, 'Durchatmen-Konzentrieren-Zaubern'; bis 5 Kampfrunden Dauer **(6)**, Spontan und 'aus dem Handgelenk', 1 KR Dauer **(12)**. Auch hier kann wieder gestaffelt werden, so dass ein Kurzritual von nur 1 SR Dauer eher 4 Punkte Erschwernis einbringt, ein Zauber von 2 KR Dauer 10 Punkte.
Wirkungsdauer: bis 3 Kampfrunden **(0)**, bis 20 Kampfrunden **(1)**, bis 1 Spielrunde **(2)**, bis eine Stunde **(3)**, bis ein Tag **(4)**, bis eine None **(5)**, bis ein Oktal **(6)**, bis ein Jahr **(7)**, augenblicklich **(8)**, permanent **(9)**. *Augenblicklich* bedeutet, dass der Zauber seine Wirkung entfaltet, die selbst aber wieder den natürlichen Prozessen unterworfen ist und sich nicht mit Gegenzaubern aufheben lässt – speziell Heil- und Schadenszauber fallen in diese Kategorie; *permanent* bedeutet, dass die Zauberwirkung anhält, als solche mit entsprechenden Mitteln zu bemerken und mit entsprechenden Gegenzaubern wieder aufzuheben ist.
Komponenten: Üblicherweise wird jeder Zauber ausgeführt (und wir gehen bei den regeltechnischen Beschreibungen der Zauber davon aus, wenn nichts anderes gesagt wird), indem man die richtige Formel rezitiert und die richtigen Gesten vollführt; Verzicht auf Gesten erschwert einen Spontanzauber um 7 Punkte, Verzicht auf die verbale Komponente um ebenfalls 7 Punkte.
Struktur: Für sehr komplexe Zauber (wie gezielte Verwandlungen von Einzelorganen in lebenden Wesen, Suggestionen eines komplexen Sachverhalts, bewegte multisensorische Illusionen hoher Realitätsdichte) können nochmals bis zu 7 Punkte zur Komplexität addiert werden. Für extrem einfache Zauber (ungezieltes Verströmen einer bestimmten Essenz in die Umgebung, einfachste Kampfzauber) können bis zu 3 Punkte von der Komplexität abgezogen werden. Diese Modifikatoren sind Meisterentscheid.

Tabelle B: Essenzstufen/Kraftstufen

1 bis 7 AsP	+7
8 bis 21 AsP	+14
22 bis 42 AsP	+21
43 bis 70 AsP	+28
71+ AsP	+35

Tabelle C: Verwandtschaften Stellarer Effekte mit der angerufenen Domäne (Zuschläge auf die Kontrollprobe)

	Balburri	Ashabel	Belcar	Bel-Shuga	Balath.	Xetobal	Undhabal	Baalian	Baal-Urgol	Belyabel
Manipuliere (die stellare Kraft)	+6	+6	+7	+5	+6	+8	+5	+7	+12	+9
Finde (die stellare Kraft)	+4	+3	+5	+4	+5	+8	+5	+6	+6	+6
Verhülle (die stellare Kraft)	+5	+7	+6	+6	+6	+8	+5	+6	+9	+9
Untersuche (die stellare Kraft)	+4	+6	+6	+8	+6	+9	+5	+7	+12	+9
Verstärke (die stellare Kraft)	+3	+5	+6	+4	+5	+6	+5	+5	+3	+8
Schwäche (die stellare Kraft)	+3	+3	+2	+2	+4	+5	+3	+3	+9	+4
Banne (die stellare Kraft)	+21	+21	+18	+15	+15	+21	+18	+18	+24	+15
Kommuniziere (mittels der s.K.)	+5	+6	+8	+9	+7	+9	+7	+8	+12	+9
Beseele (mit der stellaren Kraft)	+4	+6	+7	+5	+6	+7	+6	+6	+4	+9
Unterdrücke (die stellare Kraft)	+7	+7	+5	+5	+8	+9	+7	+6	+12	+7
Treibe (die stellare Kraft) aus	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3

DIE KONTROLLPROBE

- ist erschwert um die *Verwandtschaft* des Effekts mit der Ausrichtung der Domäne (etwa von 0 bis 40; wobei letzterer Zuschlag wirklich nur entsteht, wenn man versucht, vermittels Kraft aus Carafais Domäne zu heilen ...); Angaben hierzu finden Sie bei den einzelnen Beschreibungen der Instruktionen auf den Seiten 14ff. und in den Tabellen C, D und E auf dieser und der gegenüberliegenden Seite;
- ist erschwert um den eventuellen *Widerstand* des Ziels (üblicherweise die MR eines Opfers, aber auch z.B. eine gegensätzliche elementare Ausrichtung von Zauber und Ziel oder die Menge gespeicherter permanenter AE in einem Artefakt) und
- ist erschwert entsprechend der herabgerufenen *Essenzmenge* (von 7 bis 35, siehe Tabelle B; üblicherweise 7 oder 14).
- ist erleichtert um die ZF-Punkte, die der Magier in der entsprechenden Instruktion besitzt, und um die Hälfte der ZF-Punkte (abgerundet), die er in der zugehörigen Domäne aufweist.

Wie bestimme ich die benötigte Essenzmenge?

Die wichtigste Frage, die man sich als Spieler eines Magiers, vor allem aber als Meister stellen muss, ist: Wie viele AsP – und damit verbunden: welche Essenzstufe, also welcher Zuschlag – sind nötig, um den gewünschten Effekt zuwege zu bringen?

Diese Frage ist in der Tat nicht leicht zu beantworten, weswegen wir Ihnen nur als Tipp geben können, sich entweder an den Beispiel-Matrizen zu orientieren, die wir bei den einzelnen Optimatenhäusern vorgestellt haben (Achtung! Matrizen sind stets etwas 'preiswerter' als Spontanzauber), oder sich an der Wirkung und den Kosten aventurischer Zauber zu orientieren, wie sie im **Codex Cantiones**, der Sammlung aventurischer Zaubersprüche, aufgeführt sind.

Welches die bestimmenden Faktoren für den AE-Einsatz sind, ist von Instruktion zu Instruktion verschieden und bei diesen aufgeführt. Grobe Anhaltspunkte für eigene Improvisation sind folgende Beispiele:

- Um einem Lebewesen einen Punkt Schaden zuzufügen, ist üblicherweise auch ein Astralpunkt vonnöten.
- Um eine Eigenschaft für eine Stunde um einen Punkt anzuheben, sind 4 AsP nötig.
- Um ein Lebewesen für ca. 1 Stunde vollständig (von der Form oder der Substanz her) zu verwandeln, sind ca. 12 AsP nötig.
- Um eine Person geistig leicht zu beeinflussen (z.B. ihr Wohlgefühl einzugeben), ist ca. 1 AsP pro Spielrunde (5 Min.) nötig; eine tiefergehende Beeinflussung, vor allem das Eingeben und Verändern von konkreten Gedanken, kostet mindestens das Anderthalbfache.
- Einen Daimon zu rufen, kostet 9 AsP pro Essenzstufe; einen Elementar zu rufen, 8 AsP pro Essenzstufe (wobei alle bekannten Elementare von den Essenzstufen 2, 3 und 4 sind).
- Formalia: Es verbilligt einen Zauber üblicherweise ein wenig, wenn man sich beim Zaubern Zeit lässt. Wird ein Zauber anstatt auf ein Ziel gleichzeitig auf mehrere, dicht beieinander stehende angewendet, ist er pro einzelnem Ziel billiger. Hohe Reichweite und lange Wirkungsdauer verteuern einen Zauber meist erheblich.

Gescheiterte Zauberproben

Bei zwei, teilweise erheblich erschwerten Proben kann es schon einmal geschehen, dass der Magier beim Ordnen der magischen Muster danebengreift. Dann ruft er entweder überhaupt keinen Effekt hervor, weil keine Essenz der gewünschten Quelle greifbar ist (Scheitern der Anrufungsprobe), oder mit der herabgerufenen Essenz lassen sich keine oder nur unkontrolliert Effekte bewirken (Scheitern der

Tabelle D: Verwandtschaften Elementarer Effekte mit der angerufenen Domäne (Zuschläge auf die Kontrollprobe)

	Feuer	Wasser	Erz	Luft	Humus	Eis	Kraft
Rufe (Elementar)	+5	+5	+5	+5	+5	+5	NA
Binde (Elementar)	+7	+6	+4	+8	+6	+5	NA
Verstreue (Elementar)	+6	+6	+6	+6	+6	+6	NA
Erschaffe (elementare Substanz)	+6	+9	+15	+3	+9	+12	+24
Kontrolliere (elem. Substanz / elem. Kraft)	+5	+4	+9	+3	+7	+7	+15
Transformiere (elem. Substanz zu anderer)	+12	+12	+12	+12	+12	+12	+24
Forme (elementare Substanz)	+8	+7	+6	+9	+5	+4	+15
Veredle (elementare Substanz)	+10	+6	+12	+4	+10	+8	+18
Mindere (elementare Substanz)	+10	+7	+8	+6	+9	+8	+15
Schade (mittels elementarer Kraft)	+3	+6	+5	+8	+7	+4	+12
Stelle wieder her (mittels elementarer Kraft)	+18	+12	+10	+16	+12	+16	+27
Heile (mittels elementarer Kraft)	+12	+8	+10	+14	+6	+16	+18
Finde (elementare Substanz)	+12	+8	+4	+10	+8	+6	+18
Verhülle (elementare Substanz)	+12	+6	+10	+4	+8	+14	+21
Untersuche (elementare Substanz)	+12	+8	+6	+10	+8	+10	+18
Konzentriere (elementare Substanz)	+6	+4	+12	+8	+6	+10	+18
Verdünne (elementare Substanz)	+6	+4	+12	+8	+6	+10	+18
Banne (elementare Substanz)	+16	+6	+12	+14	+8	+10	+24
Kommuniziere (mittels elementarer Kraft)	+16	+8	+12	+6	+10	+14	+18
Bewege (mittels elementarer Kraft)	+12	+8	+16	+6	+10	+12	+24
Fixiere (mittels elementarer Kraft)	+14	+12	+6	+16	+8	+8	+24
Beseele (mit elementarer Kraft)	+6	+6	+8	+5	+6	+7	+16
Treibe (elementare Kraft) aus	+6	+6	+8	+4	+6	+6	+16

Tabelle E: Verwandtschaften Daimonischer Effekte mit der angerufenen Domäne (Zuschläge auf die Kontrollprobe)

	Tyakaar	Carafai	Galkuzul	Thesephai	Avastada	Dya'khol	Iryabaar	Naggarach	Khalyanar	Xolovar	Mishkarya	Aggari	Darcalya
Rufe (Daimon)	+3	+3	+6	+6	+3	+6	+9	+3	+9	+3	+3	+3	+6
Binde (Daimon)	+9	+9	+9	+15	+3	+3	+9	+6	+12	+6	+6	+6	+9
Vertreibe (Daimon)	+12	+9	+12	+6	+15	+15	+12	+12	+15	+9	+9	+12	+9
Vernichte (Daimon)	+12	+15	+15	+12	+18	+18	+21	+12	+21	+12	+12	+18	+12
Befehle (Daimon)	+6*	+3*	+3*	+9*	+3*	+3*	+9*	+3*	+9*	+6*	+3*	+3*	+3*
Finde (Daimon)	+12	+3	+6	+9	+9	+6	+15	+6	+9	+9	+6	+6	+6
Verhülle (Daimon/äK**)	+6	+9	+6	+3	+3	+9	+/-0	+6	+3	+3	+3	+6	+6
Erspüre (äK**)	+15	+6	+9	+12	+12	+9	+18	+9	+12	+12	+9	+9	+9
Kontrolliere (äK**)	+3	+6	+3	+6	+/-0	+3	+9	+3	+12	+3	+3	+3	+6
Daimonisiere (mittels äK**)	+3	+15	+6	+/–0	+15	+15	+12	+9	+3	+15	+12	+9	+15
Forme (mittels äK**)	+12	NA	+6	+18	NA	NA	+21	+9	+3	NA	NA	+9	NA
Veredle (mittels äK**)	+21	NA	+18	+15	NA	NA	+42	+12	+15	NA	NA	+21	NA
Mindere (mittels äK**)	+12	NA	+3	+6	NA	NA	+18	+9	+6	NA	NA	+15	NA
Zerstöre (mit äK**)	+/–0	+3	+6	+6	+9	+6	+9	+6	+6	+9	+9	+3	+6
Stelle wieder her (mit äK**)	+12	+15	+12	+12	+9	+15	+9	+9	+9	+6	+12	+/–0	+6
Töte (mit äK**)	+3	+/–0	+6	+6	+3	+3	+6	+3	+9	+6	+6	+6	+9
Heile (mit äK**)	+24	+36	+18	+18	+15	+36	+24	+18	+9	+24	+12	+24	+12
Untersuche (äK**/Daimon)	+12	+9	+6	+15	+3	+6	+18	+3	+9	+6	+6	+3	+6
Banne (äK**)	+9	+12	+9	+15	+15	+15	+18	+9	+12	+15	+9	+9	+12
Kommuniziere (mit äK**)	+15	+18	+12	+9	+15	+15	+9	+15	+18	+15	+15	+15	+12
Bewege (mittels äK**)	+12	+15	+9	+3	+24	+21	+18	+18	+18	+12	+18	+12	+15
Fixiere (mittels äK**)	+9	+15	+18	+24	+3	+6	+15	+6	+12	+12	+15	+6	+12
Beseele (mit äK**)	+6	+3	+12	+9	+3	+9	+18	+6	+18	+6	+6	+12	+6
Unterdrücke (die äK**)	+9	+12	+12	+12	+15	+9	+21	+6	+18	+3	+9	+12	+3
Treibe (die äK**) aus	+9	+9	+9	+6	+12	+12	+15	+9	+15	+9	+9	+9	+9

*) die grundsätzliche Probenerschwernis je nach Domäne; dazu kommt noch der Zuschlag für den speziellen Befehl; bestimmte Befehle sind dabei überhaupt nicht möglich.

**) äK = äußere oder daimonische Kraft; die der Äußeren Domäne zugeordnete Wirkung

Kontrollprobe). Die folgenden Auswirkungen gelten für gescheiterte Proben im Umgang mit *Inneren Mächten*; bei Daimonen sieht die Sache ganz anders aus (siehge Seite 25) ...

Ein **Scheitern der Anrufungsprobe** hat üblicherweise keine negativen Folgen außer derjenigen, dass der Magier ein Drittel der investierten AsP (abgerundet) entrichten muss, obwohl nichts außer einer kurzfristigen Verwirrung geschieht (ein Wiederholungsversuch desselben Zaubers wäre um 5 Punkte erschwert).

Misslingt die Anrufungsprobe jedoch spektakulär (indem zwei Zwanziger bei der Probe fallen), so hat der Zauberer offensichtlich eine Essenz gerufen, die er nicht haben wollte, und fast immer ist diese Essenz deutlich mit eigenem Willen und schlechter Laune beseelt. Der Magier hat nun entweder die Möglichkeit, die 'verdorbene' Essenz doch noch zu verwenden, indem er sie 'im Handumdrehen' modifiziert, was jedoch die folgende Kontrollprobe um 3W6 Punkte erschwert, oder er kann sich entscheiden, die Essenz zurückzuschikken, was eine Wiederholung der Anrufungsprobe, ebenfalls erschwert um 3W6 Punkte, bedeutet.

Misslingt diese 'Vertreibungsprobe', so wird der Magier von der unerwünschten Essenz besessen – der Spielleiter entscheidet, ob sich einfach nur eine Zauberwirkung aus der entsprechenden Domäne gegen den Magier kehrt, ob er die geplante Wirkung, jedoch aus einer anderen Domäne, am eigenen Leib erleiden muss oder ob er von einer elementaren, stellaren oder daimonischen Wesenheit kurzfristig kontrolliert wird.

Ganz gleich, wie eine spektakulär gescheiterte Anrufungsprobe nun genau ausgeht – in jedem Fall zahlt der Magier die vollen, von ihm eingesetzten AsP.

Scheitert die Kontrollprobe, so bedeutet dies, dass der Zauberer die gerufenen Kräfte nicht unter Kontrolle gebracht hat und dass in den meisten Fällen die Essenz wirkungslos verpufft; der Magier muss trotzdem zwei Drittel (abgerundet) der geplanten AsP aufwenden.

Scheitert die Kontrollprobe bei dem misslungenen Versuch, verdorbene Essenz (s.o.) spontan unter Kontrolle zu bringen, oder scheitert die Kontrollprobe spektakulär (mit zwei gewürfelten Zwanzigern), so tritt zwar die gewünschte Wirkung ein, jedoch nicht dort, wo sie geplant war, in einem zu starken oder zu schwachen Maße, verunreinigt mit einer anderen Quelle oder Instruktion oder dergleichen mehr. Was jedoch genau geschieht, muss der Spielleiter anhand der tatsächlichen Gegebenheiten entscheiden. Egal, wie eine solcherart gescheiterte Kontrollprobe nun genau ausgeht, zahlt der Magier die vollen, von ihm eingesetzten AsP.

Eine Ausnahme zu oben Gesagtem bilden die äußeren oder *daimonischen Kräfte*, bei denen schon das normale Scheitern der Anrufungs-Probe gefährliche Folgen nach sich ziehen kann (und demzufolge erst recht das spektakuläre Scheitern dieser Probe und das Scheitern und spektakuläre Scheitern der Kontrollprobe); näheres dazu auf Seite 24f. Fallen bei einer der beiden Proben drei Zwanziger, so ist die Probe natürlich ebenfalls spektakulär gescheitert, jedoch meist mit wirklich bösen Folgen für den Magier (dem eventuell noch eine letzte Möglichkeit zusteht, das Übelste abzuwenden) – was jedoch genau geschieht, liegt in der Hand des Spielleiters.

Vom Spontanzauber zur Matrix

Wie man sieht, sind die Aufschläge auf die Beschwörungen recht hoch, und da die beschworenen Essenzen misslungene Proben 'persönlich' nehmen – schließlich handelt es sich im innersten Kern um Wesenheiten –, was speziell bei Daimonen deutlich negative Effekte nach sich ziehen kann, machen die formalisierten Matrizen, in die Jahrtausende von Erfahrung eingehen, einen deutlichen Sinn – grundsätzlich nämlich den, diese Zuschläge zu vermindern. Diese Sammlung von Matrizen ist allerdings – wie im Imperium üblich – Geheimwissen der Magiergilden bzw. der Optimatenhäuser und damit nur in eingeschränkter Form (also nach Willen des Spielleiters) zu erlernen.

Regeltechnisch entsteht eine Matrix,

- indem die Probenzuschläge für Komplexität und Essenzmenge addiert und durch X geteilt werden (dabei echt runden), um den *Zuschlag für die Anrufungsprobe* zu bestimmen.
- indem die Probenzuschläge für Verwandtschaft und Essenzmenge aufaddiert und durch X geteilt werden (dabei echt runden), um den *Zuschlag für die Kontrollprobe* zu bestimmen.
- indem die Probenzuschläge für Essenzmenge, Komplexität und Verwandtschaft zusammengezählt, durch X geteilt und aufgerundet werden, um die *Lernschwierigkeit der Matrix* zu bestimmen.
- indem von der eingesetzten Astralenergie 10% abgezogen werden und das Ergebnis auf den nächsten ganzen Wert aufgerundet wird, um die AsP-Kosten der Matrix zu bestimmen.

Der Divisor **X** hängt davon ab, wie gut dem Zauberer, der die Matrix erschaffen hat, diese Umsetzung eines Spontaneffekts in eine Formel gelungen ist. Er liegt zwischen 2 und 5, wobei ersteres einem Zufallstreffer entspricht, während die meisten Matrizen wohl mit einem Divisor 3, einige etwas bekanntere mit X = 4 berechnet werden. Wir gehen bei den hier präsentierten traditionellen Matrizen der verschiedenen Optimatenhäuser davon aus, dass die Kenntnis von Spezialisten und mehrere Jahrhunderte Zeit für Verbesserungen zu einem Wert von X = 5 geführt haben. (Anmerkung: Die grundsätzliche, spieltechnische Methode, aus einem Spontanzauber eine Matrix zu entwickeln, besteht darin, sowohl die Probe für den Spontanzauber als auch eine folgende *Magiekunde (Zauberwerkstatt)*-Probe mehrmals hintereinander erfolgreich abzulegen, also den Zauber zu wirken und seine Auswirkungen auf den Zaubernden selbst und auf die Umwelt genau zu studieren. Bei all diesen Proben können übriggebliebene Punkte angesammelt werden, deren Summe dann den Divisor X bestimmt.)

An einer Matrix kann übrigens nicht weiter herumexperimentiert werden; soll z.B. die Wirkungsdauer verändert werden, so muss wieder vom Spontanzauber ausgehend eine neue Matrix erstellt werden. Wenn eine Matrix eine verbale Komponente oder Gesten erfordert, dann funktioniert sie auch nur mit diesen Komponenten.

Zaubern mit Matrizen: Der Zaubervorgang

Wenn der Zauberer eine Matrix für den gewünschten Zaubereffekt kennt, kann er sie sich einfach ins Gedächtnis rufen, was keinen zusätzlichen Zeitaufwand erfordert.

Auch in diesem Fall sind zwei Proben – die bekannten Anrufungs- und Kontroll-Proben – nötig, jedoch mit den berechneten niedrigeren Zuschlägen. Die Modifikationen für die geistige Nähe des Magiers zur entsprechenden Domäne (bei der Anrufungsprobe) bzw. für die Magieresistenz des Zielobjekts bei der Kontrollprobe bleiben jedoch in vollem Umfang erhalten. Auch die Erleichterungen bei beiden Proben, die sich aus der ZF des Magiers in der benötigten Instruktion und Quelle ergeben, sind gleich geblieben. Zauberdauer, Wirkungsdauer, Reichweite und Art des Zielobjekts bleiben gegenüber dem Spontanzauber unverändert.

Erlernen von Zauberfertigkeiten und Matrizen

Zu Spielbeginn haben Magier – also optimatische Zauberer – nur Kenntnis von recht wenigen Quellen und Instruktionen und auch meist nur eine Handvoll Matrizen zur Verfügung, weswegen sich ihr Augenmerk auf Erweiterung ihres Horizonts richten sollte – zumal es für ihre Questen zur Erlangung höherer Grade auch unabdingbar ist, dass sie, je nach Haus, in verschiedenen Disziplinen brillieren.
Grundsätzlich lassen sich Zauberfertigkeiten – also die Kenntnisse in den verschiedenen Domänen und den unterschiedlichen Instruktionen – wie Talente erlernen, wobei der Wichtungsfaktor **x5** zugrunde gelegt wird, der jedoch je nach Optimatenhaus noch variieren kann, da sich die einzelnen Häuser teilweise stark spezialisiert haben. Die Steigerungskosten-Tabelle (SKT) finden Sie auf Seite 127. Auch zu Spielbeginn (wenn Sie für Ihren frischgebackenen Charakter noch Punkte auf seine Fertigkeiten verteilen können) können die Werte für Domänen und Instruktionen verbessert werden, wobei auch hier der Wichtungsfaktor **x5** gilt.
Als Spielleiter sollten Sie das Steigern der verschiedenen Zauberfertigkeiten auf jeden Fall an Besuche bei einem Lehrmeister, das Auffinden alter magischer Schriften, eine ausgespielte Besessenheit oder den *wirklich* erfolgreichen Einsatz bestimmter Domänen und Instruktionen koppeln und keinesfalls zulassen, dass die Zauberer ihre Zauberfertigkeiten 'einfach so' steigern.
Zudem sei angemerkt, daß auch weltliche Fähigkeiten erlernt sein wollen: Gerade Magiekunde (mit den entsprechenden Spezialisierungen und alte Sprachen und Schriften bedürfen der Pflege, da zum Erlernen bestimmter Zauber solche weltlichen Talente Schwellen sein können.

Aktivierung neuer Quellen

Wenn ein Zauberer in einer Domäne nicht einmal die Grundkenntnisse besitzt, fällt es ihm umso schwerer, diese zu erwerben, je mehr andere Gebiete gleicher Art er sich bereits zu Eigen gemacht hat. Dazu nimmt er die Zahl der ihm bereits bekannten Quellen mit sich selbst mal und multipliziert dieses Ergebnis dann mit 3 für elementare, mit 2 für stellare und 1 für daimonische Domänen.

Beispiel: Ein Magier, der sich bereits mit Erz, Humus, Feuer und Luft auskennt, muss zur Aktivierung der Domäne Wasser also 48 AP aufwenden (4x4x3), will er dann noch seine Kenntnis auf Eis ausweiten, kostet es ihn 75 AP (5x5x3). Seine Kenntnisse der Domänen Undhabal und Bel-Shuga spielen hierbei keine Rolle.

Um eine neue Quelle zu aktivieren bzw. die Kenntnis einer bestimmten Domäne zu erlangen, kann unter Umständen ein einschneidendes Erlebnis im Abenteuer ausreichen; üblich ist jedoch das Erlernen bei einem Lehrmeister. Diese Regelung hat Vorrang vor jener, die bei der Aktivierung von Talenten angewendet wird.

Aktivierung neuer Instruktionen

Eine unbekannte Instruktion kann nur bei einem Lehrmeister oder aus einer materiellen Quelle (einer Spruchrolle, einem entsprechend beschrifteten Objekt) erlernt werden. Zur Aktivierung gelten die AP-Kosten wie auch für Talente (siehe die Anmerkungen zur SKT auf den Seiten 126/127).

Erlernen von Matrizen

Die Kosten zum Erlernen einer bestimmten Matrix ergeben sich aus ihrer Lernschwierigkeit (siehe oben) und dem Wichtungsfaktor x1; sie sind nur einmal aufzuwenden, da eine Matrix ja nicht gesteigert werden kann. Demzufolge wird eine Matrix auch nicht 'aktiviert', sondern zu besagtem Festbetrag erlernt.

Beispiel: Eine Matrix mit Lernschwierigkeit 12 würde also 16 AP erfordern; siehe Spalte x1 in der Steigerungskostentabelle, ***WnM 12*** *oder in diesem Band auf Seite 127.*

(Eigentlich ist die Angabe eines Wichtungsfaktors unnötig und man kann die Werte aus der Spalte **x1** der Steigerungskostentabelle abdrukken, aber es mag Fälle geben, in denen eine Matrix einem Zauberer so unbekannt ist, dass sie trotz geringerer Komplexität der Formel nur zu den doppelten oder gar noch höheren Kosten zu erlernen ist.)
Matrizen sind in jedem Fall Objekte (Zauberbücher, Spruchrollen, Kunstwerke), die man besitzen und erbeuten, aber auch wieder verlieren kann; man kann sie nicht aus dem Gedächtnis einer anderen Person herauslesen. Wenn man die Matrix einmal gelernt hat, benötigt man die materielle Grundlage zwar nur noch selten (um die Kenntnis aufzufrischen, die sonst langsam verloren geht), aber es mag durchaus Effekte geben, bei denen sie einen zusätzlichen Nutzen bringen. Um aus solch einem Objekt einen Nutzen zu ziehen, muss der Magier es auch verstehen, wozu eine Probe auf *Magiekunde* (Spezialisierung Zauberpraxis erlaubt) nötig ist, die um die Lernschwierigkeit der Matrix erschwert ist. Ein Lehrmeister, der die Matrix selbst beherrscht und in der zugehörigen Domäne und Instruktion mindestens einen Wert von je 7 aufweist, kann eine *Lehren*-Probe ablegen, deren übrigbehaltene Punkte dem Schüler bei der *Magiekunde*-Probe zugute kommen.
Die AP-Kosten sind erst dann zu zahlen, wenn die Lernprobe gelungen ist; die Lernzeit sollten Sie als Meister flexibel handhaben: Es gibt einfache Matrizen, die quasi auf einen Blick erlernt werden können, während andere mehrere Wochen, wenn nicht Monate an Lernaufwand benötigen.

Reaktivierung verlorener permanenter AsP

Üblicherweise kann ein myranischer Charakter ja neue Astralenergie über die seiner Profession zugeordneten Rituale (siehe Seiten 29, 58 und 76) erhalten oder indem er sie sich durch anstrengende Meditationen selbst zugänglich macht (siehe Seite 130), wobei er für letztere Methode so viele Abenteuerpunkte zahlen muss, wie in der SKT in der Spalte **x10** angegeben; d.h., für den zwölften Astralpunkt, den er sich auf diese Weise erwirbt, muss er 160 AP aufwenden.
Da aber bisweilen Zauber und Rituale den Einsatz permanenter AsP erfordern, kann diese Methode sehr schnell sehr AP-intensiv werden. Daher gilt für die *Rück*gewinnung verlorener permanenter Astralpunkte bis auf bisherigen Grundwert, dass für jeden dieser Punkte im Rahmen einer meditativen Versenkung von einer None Dauer eine feste Summe von 50 AP aufgewendet werden muss.
Diese Regelung gilt für Zauberer aller Traditionen.

Quellen und Instruktionen

Die Quellen der Kraft, die 'Ursprünge der Form' der optimatischen Zauberei sind die Domänen, die grundsätzlichen Bereiche, aus denen die Zauberei stammt: die zwölf bis sechzehn *Äußeren Domänen*, die den 'Äußeren Herrschern', den 'Meistern der Siebten Sphäre', also mächtigen Daimonen zugeordnet werden; die acht (bisweilen zehn) *Stellaren Domänen* und die je nach Vorstellung sechs oder sieben *Elementaren Domänen*. All diesen Domänen ist ein spezifischer Satz von Befehlen zugeordnet, mit denen die Kräfte dieser Domäne in eine bestimmte Form gebracht bzw. zu den gewünschten Aktionen eingesetzt werden, die sogenannten *Instruktionen*. Wir wollen hier Quellen und Instruktionen jeweils zusammen betrachten, wobei wir mit den Elementen beginnen wollen. Bei den angegebenen Kosten schlagen Sie bitte auch noch einmal auf S. 10 nach, wo wir noch einige Erklärungen zu diesem Thema liefern und uns auch grundsätzlich dem Zaubervorgang widmen.

Die Macht der Elemente

Die weitaus verbreitetste (weil risikoärmste und auch am leichtesten zu erlernende) Form der myranischen Zauberei ist die der Beschwörung elementarer Kräfte, wobei es sich hierbei auch, wie eingangs erwähnt, in der Tat um gewisse Mengen einer Kraft handelt, die, gekoppelt mit einer 'Aufgabe', die die Kraft erfüllen soll, den Kern der Zauberhandlung bildet.

Die sieben Domänen

Nach der Klassifizierung myranischer Philosophen und Elementaristen gelten Feuer, Wasser, Erz, Luft, Humus, Eis und Kraft als die klassischen Elemente, und auch nur jene Elemente finden in der Elementarbeschwörung, der Technomantie und speziell der Alchimie Verwendung.

Die wichtigste Unterscheidung zu den anderen Quellen der Essenz ist die, dass die Elemente in der Dritten Sphäre beheimatet sind, also dort, wo sich (meist) auch der Zauberer befindet, der sie nutzt – Stellare dagegen gelten als mit der sechsten Sphäre verbunden (auch, wenn sie in der Dritten heimisch sind), während Daimonen und äußere Kräfte in der siebten Sphäre beheimatet sind. (Spekulationen, ob es Kräfte der ersten oder zweiten Sphäre gibt, die sich vermittels Quelle und Instruktion zu Zauberwirkungen formen lassen, müssen hier ebenso unbeantwortet bleiben wie Fragen nach der genaueren Natur jener Kräfte, die die vierte Sphäre bewohnen, wie wohl es genügend Spekulationen um die Kräfte der Zeit und der primären Materie wie auch um Totengeister verschiedenster Art gibt.)

Wir wollen uns hier mit den sieben Elementen der Überlieferung befassen. Die Elemente, ihre Eigenschaften und die Prinzipien, für die sie stehen (auch primäre und sekundäre Eigenschaften genannt), sind im einzelnen:

● **Feuer:** Das Feuer steht nicht nur für das Herd- oder Lagerfeuer, sondern ist die Essenz von Wärme (primäre Eigenschaft) und Licht, von gewaltsamer Veränderung und Vernichtung. Kein Wunder also, dass dem Feuer viele Arten destruktiver Magie zugeordnet werden, aber auch der schöpferisch-brennende Geist und der aktive, nach außen drängende Wille werden von vielen als dem Feuer zugehörig angesehen.

● **Wasser:** Im Wasser finden nicht nur Tiefe und Unergründlichkeit ihre Repräsentation, sondern vor allem die Veränderbarkeit und die Kraft der langsamen, aber stetigen Veränderung (primäre Eigenschaften). Unergründlicher Geist (aber auch Melancholie und Wahnsinn) werden ebenso mit dem Wasser assoziiert wie Wandelbarkeit, Beweglichkeit und Eleganz, Verwandlungs- und Veränderungszauberei. Die Macht des Wassers ist natürlich be-

INSTRUKTIONSANALOGIEN

Auf den folgenden Seiten werden Sie bei den drei Quellen-Arten der Zauberei die verschiedensten Instruktionen finden und sich fragen, warum wir von 'etwa zwei Dutzend' Instruktionen reden, wo es doch in der Summe deutlich mehr sind. Die Lösung ist einfach, denn Instruktionen sind per definitionem von der verwendeten Essenz unabhängige Vorschriften, wie die verwendete Kraft zu manipulieren sei.

Das heißt, dass dieselbe 'Abbildungsvorschrift' auf unterschiedliche Quellen angewendet werden kann, und damit reduziert sich die Zahl der zu erlernenden Instruktionen für einen 'universalistisch' gesinnten Magier optimatischer Tradition auf etwa zwei Dutzend ...

● *Rufe Elementar*, *Binde Elementar* und *Verstreue Elementar*, *Erschaffe Elementare Substanz*, *Transformiere Elemente*, *Schade Mittels Elementarer Kraft*, *Konzentriere Elementare Substanz* und *Verdünne Elementare Substanz* sind exklusive Instruktionen für Elementaristen.

● *Rufe Daimon*, *Binde Daimon*, *Befehle Daimon*, *Vertreibe Daimon* und *Vernichte Daimon*, *Erspüre Äußere Kraft*, *Daimonisiere Mittels Äußerer Kraft*, *Zerstöre Mittels Äußerer Kraft* und *Töte Mittels Äußerer Kraft* sind exklusive Instruktionen für Daimonologen.

● *Kontrolliere* ist für elementare und daimonische Kräfte die gleiche Instruktion, ebenso wie die stellare Instruktion *Manipuliere*.

● *Forme* ist für elementare und daimonische Kräfte die gleiche Instruktion.

● *Veredle Elementare Substanz*, *Veredle Mittels Äußerer Kraft* und *Verstärke Stellare Kraft* sind die gleichen Instruktionen, auch wenn sie sich in ihrer Wirkung teilweise deutlich voneinander unterscheiden.

● *Mindere Elementare Substanz*, *Mindere Mittels Äußerer Kraft* und *Schwäche Stellare Kraft* sind die gleichen Instruktionen, auch wenn sie sich in ihrer Wirkung teilweise deutlich voneinander unterscheiden.

● *Stelle wieder her* ist für elementare und daimonische Kräfte die gleiche Instruktion.

● *Heile* ist für elementare und daimonische Kräfte die gleiche Instruktion.

● *Finde* ist für elementare, stellare und daimonische Kräfte die gleiche Instruktion.

● *Verhülle* ist für elementare, stellare und daimonische Kräfte die gleiche Instruktion.

● *Untersuche* ist für elementare, stellare und daimonische Kräfte die gleiche Instruktion.

● *Banne* ist für elementare, stellare und daimonische Kräfte die gleiche Instruktion, auch wenn sie sich in ihrer Wirkung teilweise deutlich voneinander unterscheiden.

● *Kommuniziere* ist für elementare, stellare und daimonische Kräfte die gleiche Instruktion, auch wenn sie sich in ihrer Wirkung teilweise deutlich voneinander unterscheiden.

● *Bewege* ist für elementare und daimonische Kräfte die gleiche Instruktion.

● *Fixiere* ist für elementare und daimonische Kräfte die gleiche Instruktion.

● *Beseele* ist für elementare, stellare und daimonische Kräfte die gleiche Instruktion.

● *Unterdrücke* ist für stellare und daimonische Kräfte die gleiche Instruktion.

● *Treibe* aus ist für elementare, stellare und daimonische Kräfte die gleiche Instruktion.

sonders groß in den Ozeanen, aber auch in jedem Bach, Tümpel oder jeder Quelle zu finden. Auch Regen und Nebel (wobei letzterer bisweilen auch als eine Mischung aus den Elementen Luft und Wasser angesehen wird) gelten üblicherweise als Manifestationen des Wassers.

● **Fels, Erz:** Dies ist das Reich der unbelebten Materie. Felsen, Sand, Erze und Metalle, aber auch Salze, Edelsteine oder einfacher Staub zählen zu den elementaren Manifestationen von Fels. Schwere (als primäre Eigenschaft), Beständigkeit und Festigkeit sind die Eigenschaften des Erzes, im übertragenen Sinne auch Starrsinn oder Willenskraft, Unbeugsamkeit und Stärke.

● **Luft, Wind:** Dies ist nicht nur die Luft, die wir atmen, es sind auch Faulgase aus einem Sumpf oder Alchimistenlabor und – vor allem – die bewegte Luft, der Wind, vom lauen Lüftchen bis hin zum Wirbelsturm. Demzufolge sind mit der Luft auch solche Eigenschaften wie Bewegung (primäres Attribut), Flüchtigkeit, aber auch Hellseherei und Verständigungszauberei verbunden.

● **Humus, Erde:** Hier findet sich alle belebte Materie wieder – vom lebensspendenden Humus, der Grundlage allen lebenden Seins, über Käfer und Würmer, Kräuter und Bäume bis hin zu den großen Tieren und den kulturschaffenden Rassen. Aber auch alle Dinge, die einst aus dem lebenden Humus entstanden sind, zählen noch zu den Manifestationen dieses Elements: Holz und Leder, Knochen und welkes Laub. Kein Wunder also, dass die wichtigste Eigenschaft des Humus das Leben in all seinen Formen ist, dass ihm Lebenskraft und heilende Zauberei zugeordnet sind, ja, dass viele gar nicht vom Humus als Element sprechen, sondern schlicht vom Leben (und für die Amaunir ist *Kuar*, *Leben* ohnehin eine weitere Bedeutung von *Fleisch*).

● **Eis, Schnee:** Die Macht des Eises und der Kälte scheint begrenzt, doch manifestiert sie sich nicht nur im ewigen Eis, sondern auch in jeder Schneeflokke, ja, sogar in jeder Kälte (primäre Eigenschaft), jeder niedrigen Temperatur, nach der Meinung einiger gar in der Dunkelheit, nach Meinung anderer im 'kühl analysierenden Geist'. Vor allem aber gilt Eis als das Element der Vergänglichkeit und Vernichtung, der Unveränderbarkeit des Todes, ja bisweilen des Todes schlechthin.

● **Kraft:** Das siebte Element ist schwer fassbar, fehlt ihm doch der 'Kristallisationspunkt', den die anderen Elemente in ihren Zitadellen haben. Es steht für die astrale Kraft, die Astralenergie, aber auch die Veränderungen, die nur mittels Zauberei bewirkt werden können, und bisweilen ordnet man ihm auch den denkenden Geist schlechthin zu. In vielen Erklärungen zur Natur dieses Elements finden sich Parallelen zu den stellaren Kräften Belyabels, und in der Tat scheinen etliche Wirkungen ähnlich zu sein. Interessant ist, dass es keine der Kraft zugeordneten 'Kraftstufen' gibt, sondern praktisch jeder Kraftaufwand nach Belieben des Zauberers gewählt werden kann. Es gibt nur wenige Magier, die sich mit dem siebten Element befasst haben, weswegen es schwierig ist, die entsprechende Zauberfertigkeit zu erlernen.
Im Gegensatz zu den beseelten Formen der anderen sechs Elemente wurde noch niemals ein Geist, Genius oder gar Avatar der Kraft beobachtet, und es ist auch keine Formel bekannt, mit der sich eine entsprechende Wesenheit rufen ließe.

Die Elementaren Instruktionen

Der myranische Elementarismus hat mit seinen Beziehungen der Elemente untereinander und zum Zauberer eine große Anzahl von Instruktionen hervorgebracht, von den wir die wichtigsten hier kurz aufführen und etwas näher erläutern wollen.

● **Rufe (beseelte Form des Elements) / Binde (beseelte Form des Elements) / Verstreue (beseelte Form des Elements):** Die Instruktion *Rufe* beschwört eine separat handelnde Wesenheit, also einen der unten genannten Elementare: Geist (16 AsP), Genius (32 AsP) oder Avatar (40 AsP) (*Rufe Genius des Erzes*, *Rufe Geist des Eises*); dieses Wesen ist in der Lage, dem Beschwörer einen Wunsch zu erfüllen, und kann dafür maximal einen Tag in seiner gerufenen Existenz verbleiben. Um den Elementar länger 'in Form zu halten', ist die Instruktion *Binde* nötig, die das (mit separater Instruktion gerufene) Wesen für einen Mond fixiert, was einen Aufwand von 2W, 4W bzw. 6W AsP kostet; für die doppelte Schwierigkeit und verdoppelten AsP-Einsatz sogar für ein Jahr und einen Tag. *Verstreue* lässt ein Elementarwesen wieder in seine Bestandteile zerfallen, wobei die Instruktion für gebundene Wesen um 6 Punkte erschwert ist; der Essenz-Einsatz ist der gleiche wie bei der Beschwörung des Wesens.

● **Erschaffe (das Element):** Eine passende elementare Substanz (deren Menge abhängig ist von der aufgewendeten AE) wird aus dem Nichts erschaffen (*Erschaffe Flammenteppich*, *Erschaffe Humuswand*); dies gilt als eine der sehr komplizierten Instruktionen; keine der so geschaffenen Substanzen hält länger als bis zum nächsten Sonnenaufgang (die meisten wesentlich kürzer; ebenfalls abhängig von der aufgewendeten AE), ein Binde-Prozess ist nicht bekannt.

● **Kontrolliere (das Element):** Eine bereits vorhandene Ansammlung eines Elements wird zu Aktionen veranlasst, die im Rahmen seiner Möglichkeiten liegen. Darunter fallen Wellenbewegungen, um ein Schiff anzutreiben (*Kontrolliere Wasser*), das Überspringen einer Flamme auf eine benachbarte brennbare Substanz oder das Konzentrieren eines Feuers auf ein ganz bestimmtes Objekt (*Kontrolliere Feuer*), die Bewegung von Luft in Wind- oder gar Sturmböen (*Kontrolliere Luft*), das Erblühenlassen von Pflanzen außerhalb der Zeit (*Kontrolliere Humus*). Die eingesetzte AE legt fest, welche Menge des Elements über welchen Zeitraum beeinflusst werden kann.

● **Transformiere (das Element zu einem anderen Element):** verwandelt das Zielobjekt (bestehend aus Element A) in ein genauso geformtes Objekt bestehend aus Element B. Ob dieses Objekt in der neuen Substanz Bestand hat, hängt von den natürlichen Eigenschaften von Element B ab. Die eingesetzte Essenzmenge bestimmt, wie viel Material transformiert werden kann.

● **Forme (das Element):** Eine bereits vorhandene Ansammlung eines Elements wird in ihrer äußeren Form geändert, ohne dass sich die innere Struktur ändert; auf diese Art lassen sich Kunstwerke aus Erz, Eis oder Fleisch formen, während es bei Luft, Feuer und Wasser zwar durchaus möglich, aber wenig sinngebend ist, da die neuen Formen sich sofort wieder auflösen. Die eingesetzte Essenzmenge bestimmt, wie viel Material geformt werden kann.

● **Veredle (das Element) / Mindere (das Element):** Eine vorhandene elementare Ansammlung wird in Richtung der edelsten Ausformung des Mediums transformiert (oder umgekehrt): Staub zu Gold und Gold zu Staub, Giftgas zu Atemluft; Wasser zu Wein, aber auch belanglose Flechten zu essbarem Gemüse. Die Mindere-Instruktion verändert in die entgegengesetzte Richtung. Die Veredelung bzw. Minderung ist dauerhaft; die eingesetzte Essenzmenge bestimmt, wie viel Material verwandelt werden kann.

● **Schade (mit Hilfe des Elements) / Stelle wieder her (mit Hilfe des Elements):** Diese Instruktion fügt einem Objekt Schaden durch massive elementare Einwirkung zu bzw. hebt Schaden an einem Objekt auf. Die eingesetzte Essenzmenge bestimmt, wie stark der Schaden ist, der angerichtet bzw. repariert wird. Handelt es sich beim Zielobjekt um ein Lebewesen, so nennt man die Instruktionen Schade bzw. Heile, sie sind jedoch ansonsten in ihrer Wirkung identisch mit den vorgenannten.

● **Finde (das Element) / Verhülle (das Element):** dient dem Aufspüren unspezifizierter Mengen einer vorhandenen elementaren Substanz oder eines bestimmten Musters: *Finde Wasser in der Wüste*, *Finde eine bestimmte Person*, *Finde Gold in taubem Gestein*. Umgekehrt kann das entsprechende Element auch gegen Entdeckung geschützt werden, was mitunter in seinen Auswirkungen einem Illusionszauber entsprechen kann. *Verhülle Humus* könnte gleichermaßen ein Zauber sein, der das Ziel für Suchende uninteressant macht, wie auch einer, der das Aussehen einer Person ändert.

● **Untersuche (das Element):** Die innere Struktur des Mediums wird analysiert, sei es, um Krankheiten zu finden oder eine eventuelle chimärische Abkunft eines Wesens zu bestimmen (*Untersuche Humus*), Materialfehler in einer Klinge aufzudecken (*Untersuche Erz*) oder magische Muster zu analysieren (*Untersuche Kraft*). Je nach Entfernung, bisweilen auch nach Menge der zu untersuchenden Substanz, nicht aber nach Komplexität der untersuchten Muster bestimmt sich der Einsatz der AE.

● **Konzentriere (das Element) / Verdünne (das Element):** Diese Instruktion sammelt dünn verteilte elementare Substanz in einem Medium und konzentriert sie an einem Fleck, z.B. *Sammle Morgentau in einem Becher*, *Sedimentiere Schmutz im Wasser*, *Konzentriere Astral-*

energie der Umgebung in mir, *Konzentriere alle Metallgegenstände an einem Fleck*, auch: *Konzentriere Humus in bestimmten Mustern* (Steigerung körperlicher Eigenschaften), *Konzentriere Heilkraft* ... Die benötigte Essenz hängt von der Menge des Mediums ab, in dem die konzentrierte Substanz verteilt ist oder verteilt werden soll.

● **Banne (das Element):** Das Zielobjekt kann Schaden aus der entsprechenden Quelle ignorieren bzw. momentane Einwirkungen des Mediums fallen von ihm ab, was sowohl als Schutzzauber wie auch als antimagische Aufhebung eines anderen Effekts verwendet werden kann. Die Essenzmenge bestimmt, wie groß der ignorierbare Anteil des Schadens ist, wie lange der Schutz andauert und wie groß das geschützte Objekt sein kann.

● **Kommuniziere (mit Hilfe des Elements):** Es ist möglich, durch große Mengen eines Elements und über große Entfernungen Gedanken, Bilder oder Geräusche zu übertragen, wobei die Schwierigkeit natürlich mit der Entfernung steigt, und Geräusche natürlich einfacher zu übertragen sind als Gedanken ... Der AE-Aufwand hängt ebenfalls deutlich von der Entfernung ab.

● **Bewege (mit Hilfe des Elements) / Fixiere (mit Hilfe des Elements):** Mit dieser Instruktion versetzt man meist ein Element selbst in Bewegung, um mit diesem Element zu reisen. Dass es einfacher ist, sich mit Luft zu bewegen und mit Erz ein Objekt zu fixieren, versteht sich von selbst (und in beiden genannten Fällen mag eine Beseelung (s.u.) eine weitere Möglichkeit sein). Die Kosten bestimmen sich zum einen über die zurückgelegte Entfernung, zum andeen über das bewegte oder fixierte Gewicht.

Verwandtschaft Elementarer Effekte mit der angerufenen Domäne

	Feuer	Wasser	Erz	Luft	Humus	Eis	Kraft
Rufe	+5	+5	+5	+5	+5	+5	NA
Binde	+7	+6	+4	+8	+6	+5	NA
Verstreue	+6	+6	+6	+6	+6	+6	NA
Erschaffe	+6	+9	+15	+3	+9	+12	+24
Kontrolliere	+5	+4	+9	+3	+7	+7	+15
Transformiere	+12	+12	+12	+12	+12	+12	+24
Forme	+8	+7	+6	+9	+5	+4	+15
Veredle	+10	+6	+12	+4	+10	+8	+18
Mindere	+10	+7	+8	+6	+9	+8	+15
Schade	+3	+6	+5	+8	+7	+4	+12
Stelle wieder her	+18	+12	+10	+16	+12	+16	+27
Heile	+12	+8	+10	+14	+6	+16	+18
Finde	+12	+8	+4	+10	+8	+6	+18
Verhülle	+12	+6	+10	+4	+8	+14	+21
Untersuche	+12	+8	+6	+10	+8	+10	+18
Konzentriere	+6	+4	+12	+8	+6	+10	+18
Verdünne	+6	+4	+12	+8	+6	+10	+18
Banne	+16	+6	+12	+14	+8	+10	+24
Kommuniziere	+16	+8	+12	+6	+10	+14	+18
Bewege	+12	+8	+16	+6	+10	+12	+24
Fixiere	+14	+12	+6	+16	+8	+8	+24
Beseele	+6	+6	+8	+5	+6	+7	+16
Treibe	+6	+6	+8	+4	+6	+6	+16

● **Beseele (mit dem Element) / Treibe (das Element) aus:** Erhöht den elementaren Anteil des Mediums im Zielobjekt, ohne dessen innere Struktur zu verändern: Luft macht leichter oder durchsichtig, Erz macht schwerer oder fest oder unbeweglich, Feuer macht heißer oder leuchtend, Eis macht kälter, Wasser macht beweglicher, Kraft beseelt ein Objekt mit Pseudogeist (Golems) oder ist der Erschaffung von Artefakten dienlich; die Austreibung bewirkt das entsprechende Gegenteil. Der AE-Aufwand ist von der Masse des verzauberten Objekts abhängig.

Die oben aufgeführten Instruktionen – und ihre Verwandtschaft zur jeweiligen Domäne – bestimmen auch, um wie viele Punkte die Kontrollprobe (siehe S. 10) erschwert wird; eine Übersicht können Sie der obigen Tabelle entnehmen, wobei die angegebenen Zahlen nur Richtwerte für eine 'durchschnittliche' Instruktion sind und (nach Meisterentscheid) für besonders einfache oder komplexe Instruktionen um bis zu +/– 20 % variieren können:

Einige Anmerkungen zu Kräften und Schwächen des Elementarismus

Man kann einen bestimmten Zaubereffekt durchaus auf mehrere verschiedene Arten erreichen: Ein Rüstungsschutz-Zauber kann durch Veränderung der menschlichen Haut in die eines Blutbüffels geschehen (*Verändere Humus*; hat die Begrenzung auf RS 3), durch die Verhärtung der Haut vermittels Beseelung eines Humuskörpers mit Erz (*Erz, fahre ein!*; hoher RS, dafür sinkende Beweglichkeit) oder durch Schadensvermeidung aus einer bestimmten Quelle (*Banne Erz*, um Treffer mit Eisenwaffen abzuschwächen – einen Holzspeer, eine Mandrassenkralle oder einen Feuerball interessiert diese Variante jedoch wenig ...)

Durch die mangelnde Zugänglichkeit des siebten Elements sind etliche 'metamagische' Techniken, vor allem aber Analysen magischer Muster sehr schwierig. Es heißt, dass vor allem die Häuser Aphirdanos und Tharamnos Zugang zu dieser Domäne (die mal als Element Kraft und mal als Stellar Belyabel angesehen wird) haben.

Die kosmologischen Gegebenheiten im Limbus 'über' Myranor machen Limbusanrufungen und Limbusreisen sehr schwierig; zumindest hat man sich seit mehreren tausend Jahren nicht mehr um entsprechende Techniken gekümmert.

Beherrschungen und Gedankenlesen: Im Gegensatz zu dem, was verschiedene elementaristische Theorien und Denkschulen behaupten, gibt es keine Beziehungen der Elemente zu den Eigenschaften der Lebewesen, zu Farben oder zu den Wandelsternen (die ja eigene Beziehungen zu derischen Kräften haben), sondern nur die primären und sekundären Auswirkungen (siehe oben), was bedeutet, dass mittels Elementarzauberei keine Kontrolle über den Geist möglich ist, weswegen speziell Beherrschungs-, aber auch In-den-Geist-seh-Zauberei entweder über stellare oder daimonische Kräfte vollführt werden muss. (Speziell das Haus Phraisopos behauptet jedoch, dass fast alle diese Wirkungen auch durch eine 'Veränderung des Fleisches' hervorgerufen werden könnten, und es scheint, als hätten sie mit einigen Techniken Erfolg gehabt ...)

Von den Elementarwesen

Mitunter können die Geister der Elemente auch von sich aus Gestalt annehmen, um ihren Willen zu äußern und eigene Vorhaben zu verfolgen, und dann ist in den myranischen Magielehren von 'Elementaren Geistern' *(Spiritui)* die Rede, oder aber von 'Höheren Elementaren' oder *Genii*, denen die sogenannten 'Elementarmeister' oder *Avatare* übergeordnet sind. Üblicherweise erscheinen sie jedoch nicht ungerufen, sondern manifestieren sich entweder als Folge einer entsprechenden Instruktion (s.o.) oder fahren auf dessen Wunsch in einen Animisten ein.

VON DEN PALÄSTEN DER ELEMENTE

Diese Überlieferung ist so bekannt und farbenfroh, dass wir sie Ihnen nicht vorenthalten wollen:

Der **Palast des Wassers** soll nach allgemeiner Überzeugung tief auf dem Grund des Thalassion liegen – das bestätigen angeblich selbst die uralten Mären der Risso.

Auch dem **Palast des Humus** wird ein fester Ort zugeordnet: Er soll im fernen Westen irgendwo im Urwald liegen, jenseits von Draydalân. Viele Menschen vermuten ihn in einem gewaltigen Baum, manche BaLoa im Leibe einer mächtigen Kreatur. Es gilt in Myranor als allseits bekannte Wahrheit (und ist daher möglicherweise falsch), dass nur ein unbeugsames Reich von unberührt gebärenden Frauen, deren jede Kriegerin und Mutter ist, zwischen den lebenssaugenden Dienern des Schädelgottes und dem Quell allen Lebens steht.

Der **Palast des Erzes** liegt, wie sollte man daran zweifeln, tief unter dem einen Gebirge verborgen, das seinen Namen verdient wie kein zweites auf Dere: dem 'Rückgrat der Welt', und zwar konkret unter Chrysirs Pfeiler, dem mächtigsten Teil jener Gebirgskette.

Der Gott der Winde tobt und stürmt seit Ewigkeiten um diese Gipfel und kann doch die Zitadelle aus Metall und Edelstein nicht erschüttern. Nur Lokalpatrioten nennen andere Gebirge, in denen sich seltene Erze manifestieren, so die Optrilithberge Xarxarons oder die erzreichen Gipfel Tharpuras.

Der **Palast des Feuers** liegt, wenig überraschend, nach verbreiteter Meinung auf einem bislang unbekannten, flammenspeienden Berg in den Weiten der Narkramar. Doch die feuergeborenen Dralquabar, die als Experten gelten müssten, schweigen zu dieser Legende.

Der **Palast der Luft** wird oft als fliegende Stadt beschrieben, die noch weitaus größer als jede Stadt der Vinshina ist und stets mit den Winden wandert. Hinter vielen Berichten über diese glorreiche Residenz mögen sich jedoch lediglich Erinnerungen an die Pracht und Herrlichkeit von Antar-Myralaar, der fliegenden Thearchenresidenz des Ersten Imperiums, verbergen.

Der **Palast des Eises** ist ein furchterregender Platz – so wird es in den Legenden beschrieben: wunderschön anzusehen, aber eisig kalt und bar jeden Lebens. Hier ist alles Stillstand und Kälte, und die klare, von allem Fleischlichen gelöste Logik seiner festgefrorenen Bewohner stellt die einzige Form der Bewegung dar. Früher wurde der Palast im hohen Norden gesucht, doch nie gefunden – heute vermutet man ihn im Eis des südlichsten Meralis oder jenseits von Dere, direkt unterhalb vom Stern *Ká*.

Der **Palast der Kraft** schließlich ist wohl ebenfalls außerhalb von Myranor zu suchen; und nicht wenige folgen der amaunische Überlieferung und lokalisieren ihn auf dem Mond. Eher als Kuriosum sei erwähnt, dass uralte bansumitische Sagen ihn auf einem Tafelberg in ihrer alten Heimat jenseits des Thalassion vermuten.

Die Elementaren **Geister** sind körperlich kaum abgrenzbar, sie erscheinen als kleine Manifestationen ihres Elementes: ein Feuergeist als Flämmchen, ein Geist des Eises als Schneeflocke usw. ... Sie können durchaus zu einer Feuersbrunst oder einem Hagelsturm werden, doch offenkundig nehmen sie niemals menschliche, amaunische oder ähnliche Gestalt an.

Sie zeigen keinen Verstand wie beseelte Wesen, und es ist sehr umstritten, ob sie überhaupt so etwas wie eine Persönlichkeit haben oder ob ihr Verhalten nicht einfach dem ihres Elementes entspricht. Ein Elementarer Geist ist immun gegen alle Zauberei außer jener, welche die Kräfte des entgegengesetzten Elementes benutzt. Er kann sich nicht weiter als 1 Meile vom Ort seines ersten Erscheinens entfernen (es sei denn, er ist in einen Trägerkörper eingefahren). Seine Kraft entspricht einfach der seines Elementes, und er tut selten etwas, das nicht auch einer mittelgroßen Menge seines Elements von Natur aus möglich wäre, allenfalls bewirkt er es schneller und zielstrebiger. Ein 'Angriff' solcher Elementargeister richtet Schaden an wie ein Wasserguss, ein Steinwurf, Fackelschlag etc.. Im Spiel sollte man sie wie gut geübte Tiere einschätzen.

Die **Genien** hingegen sind eindeutig Wesen mit eigenem Charakter. Ein Militärmagier der Myriaden nannte sie einmal die 'Offiziere des Elementes', während die Geister die Masse der einfachen, gesichtslosen Soldaten darstellt. Genien nehmen meist eine humanoide Gestalt an, oft mit einem elementaren Wirbel anstelle des Unterleibes. Ihre Kräfte sind denkwürdig: Sie entsprechen denen eines erfahrenen Elementarmagiers im Magisterrang. Elementare Genien können sich ungestört durch ihr Element bewegen, es verformen, bestimmte Aspekte des Elements herbeirufen oder aufspüren und damit angreifen: Ihr Angriff richtet 3W6 TP an und kann nur durch eine Ausweichen-Probe +6 abgewehrt werden. Genien sind wie sehr kluge Menschen, wenn auch mit ungewöhnlich starrer Motivation, zu bewerten.

Wenn die Genien die Offiziere sind, dann sind die **Avatare** die Strategui; direkte und unmittelbare Vertreter des obersten Herrschers, die mit seiner Stimme sprechen und ihre Leute in seinem Sinne befehligen. Sie erscheinen nur, wenn das ganze Element, materiell wie symbolisch, betroffen ist. Ihre Gestalt ist manchmal humanoid, stets jedoch ein Konglomerat aus verschiedenen Aspekten des Elementes: Ein Avatar des Eises mag aus Schnee, Gletschereis, fließendem Hagel und Frostwolken bestehen, ein Erz-Avatar aus Diamanten, Kieseln, Gold und Metallsplittern. Im Spiel sollte man sie wie Halbgötter betrachten. Ihr Zorn ist gewaltig und ihre Kräfte denen der mächtigsten Daimonen ebenbürtig.

Über ihnen sind seinen schließlich noch die eigentlichen, gottgleichen **Herrscher der Elemente** genannt, die eher philosophische Konzepte als bekannte Wesenheiten sind. Viele glauben, dass sie in einer eigenen Sphäre residieren, in der die Elemente ihren Urgrund haben. Doch es gibt auch die uralte Lehre, dass entweder sie oder ihre diesseitigen Stellvertreter, die Avatare, in prächtigen Palästen residieren (siehe dazu die Legende oben) und über die Genien und Geister der ganzen Welt regieren.

Eine weitere Theorie, die die Elementare mit den Kraftstufen harmonisieren will, postuliert die Existenz von elementaren Erscheinungen (den sog. *Formae*) von noch geringerer Macht als die 'gemeinen' Geister, aber diese spielen hier keine weitere Rolle.

Die Kräfte der Sterne

Die zweite wichtige Quelle der myranischen Zauberkunst ist die Beschwörung der 'Sternenkräfte' oder Stellare, die von den einen als 'elementare geistige Dispositionen' angesehen werden, von den anderen als Kräfte der Wandelsterne höchstselbst, während wiederum andere sie als aus den Wechselwirkungen zwischen den Planeten und der dritten Sphäre hervorgehende Energien ansehen. Wichtige Beschränkungen (oder neutraler: Randbedingungen) der stellaren Invokation sind, dass stellare Kräfte nur und ausschließlich auf Lebewesen wirken und dass es keine selbständigen 'Stellargeister' gibt.

Wir präsentieren im Folgenden die verbreitete Sichtweise der Stellaromantie; einige weitere Betrachtungen finden Sie im Kapitel **Fremde Seelen – vom Animismus** auf Seite 54.

Die Stellaren Domänen

Das Schicksal aller beseelten Wesen steht in den Sternen geschrieben – oder spiegeln sie nur Vergangenes und Gegenwärtiges wider? Da es so scheint, als sei es eine kosmologische

Gesetzmäßigkeit, dass bestimmte Sternkonstellationen sich auf Lebewesen auswirken (vor allem bei ihrer Geburt und bei schicksalsträchtigen Entscheidungen) und unter den Sternen die Wandelsterne wohl die einflussreichsten sind, nimmt es nicht Wunder, dass man just jenen Wandelsternen Handlungskraft auch auf Dere zuspricht. Hiermit sind vor allem Einflüsse gemeint, die den Geist oder das Schicksal eines Menschen oder Amaunir lenken, und die von unterschiedlich Stärke sind. Daher ist die Klassifikation der stellaren Macht in verschiedene Domänen ein seit altersher der myranischen Zauberei bekanntes Prinzip.

Die Kräfte, die man aus der Quelle der Stellaren Domänen ziehen kann, lassen sich nur auf den Leib, die Tätigkeiten und Gedanken lebender Wesen richten – Steine und Flüsse bleiben davon genauso unberührt wie Daimonen oder Untote. (Die Handlungen der durch stellare Kräfte gestärkten Lebewesen können jedoch sehr wohl Unbelebtes oder Jenseitiges beeinflussen ...)

Die Stellaren Domänen folgen in ihrer Bezeichnung der Terminologie der tesumurrischen Mysterien (in denen die Planeten gottgleich verehrt werden, was bei ihrer Anwendung in der Zauberei bei den wenigsten optimatischen Magiern der Fall ist):

● **Balburri**, dessen Zeichen der Hellste der Planeten ist, steht für die Glückseligkeit und Zufriedenheit (aus sich heraus oder nach getanem Werk), für Harmonie unter den Lebewesen, für friedfertige und gutmütige Charaktere. Nach den Sympathiesymmetrien des Storophanes gilt Balburri auch als Herrscher über die Eigenschaft des Charisma.

● Die gelb-weißen Strahlen **Ashabels** lenken Herrscher und Sieger, Horanthes und Athleten, so wie die Macht des Planeten für Erfolg, glanz- und kraftvolles Auftreten und eine ansprechende Physis steht. Bisweilen werden ashabelische Kräfte der Gewandtheit zugeordnet.

● Das helle rötliche Licht **Belcars** scheint auf den Anfang, auf Neuerungen, vor allem auf Werkstükke und Artefakte, aber auch auf Erneuerungen und Umwälzungen im Geiste und der Gesellschaft, auf das Aufbrechen konservativer Werte, den Mut zum Neuanfang, die schöpferische Fingerfertigkeit und die (geplante) Zukunft im allgemeinen.

● **Bel-Shuga** ist ein großer, blutroter Planet, unter dessen Einfluss Streit und Kampf stehen, der die Wege der Unbeherrschten und Gewalttätigen lenkt, der direkte Aktionen gegenüber langfristiger Planung begünstigt und auch allgemein die rohe Körperkraft symbolisiert.

● Die Kräfte **Balathandis'**, eines kleinen bläulichen Planeten, scheinen im Gegenteil dazu zu steter Vorsicht und nochmaliger Überlegung anzuleiten, den Geist und das Gedächtnis zu schärfen und so zu Klugheit (und sogar Weisheit) zu führen.

● Die schnelle Bahnbewegung und das schwache weiße Licht **Xetobals** leuchten für die Freiheit, für Spontaneität, für die Unversehrtheit (der Seele), für das Leben in der Gegenwart, aber auch für Unüberlegtheit und Unbesonnenheit, weswegen ihm häufig der Mut zugeordnet wird.

● Der große **Undhabal** mit seinem bleichen Licht verkündet den Tod, das Ende und den Abschluss von Bemühungen, aber auch Vollkommenheit, Verantwortungsbewusstsein, Konservatismus und den Sinn für die Vergangenheit. Diese Beharrungsfähigkeit gilt in einigen Theorien auch als Zeichen von Konstitution.

● **Baalians** düstere Strahlen symbolisieren das tierische und menschliche Leben in seiner immer gierigen Form, den Drang nach den Ur-Befriedigungen, die doch nur flüchtig erfüllt sein können und dem Scheitern sterblicher Bemühungen. Baalian ist daneben aber auch stark negativ mit Begriffen wie Pessimismus, Gemütsschwankungen, ja, Geisteskrankheiten bis hin zur Selbstzerstörung belegt. Nach Storophanes steht Baalian auch für die Intuition.

● **Baal-Urgol**, der 'Schwarze Planet', dessen chaotische Bahn zwischen den Sphären für Finsternisse und Bahnaberrationen der anderen Planeten verantwortlich sein soll, den man aber nie direkt erblicken kann, steht für Wahnsinn und Chaos, weder schöpferisch noch zerstörend, sondern einfach nur chaotisch.

● **Belyabel** schließlich nimmt eine Sonderstellung ein, denn diese Kraft stammt nicht aus einem kleinen Wandelstern, sondern aus dem immer präsenten Mond. Hier ist auch die Beziehung zu den Madamythen, zu den Alten, die sich als Volk der Mada verstanden, und zur Astralkraft noch eng und jedem, der Kräfte aus Belyabels Domäne ruft, wohl bekannt. Hier ist es auch, wo sich die Stellaren Domänen mit denen der Elemente verbinden, denn belyabelische Mächte können genauso gut auch als Ausprägungen der Kraft, des siebten Elements verstanden werden. Wichtig ist hier jedoch, dass Belyabel für geformte Muster, nicht jedoch für 'rohe' Kraft steht, ein *Kommuniziere mittels Belyabel* also bedeuten kann, Zaubertalente zu übertragen und so gemeinsam zu zaubern, nicht aber, sich gegenseitig AE zuzuschieben.

Die Kunst der Stellaren Instruktionen

Da es kein 'Stellares Medium' gibt, das verändert werden kann und man nur auf den Geist (selten auch auf den Körper) als Träger einwirken kann, ist die Zahl der vernünftig verwendbaren Instruktionen begrenzt: Eigentlich sind *Manipulation* (vulgo: Beherrschungszauberei) und *Beseelung* (was beim Magier selbst von leichter Eigenschafts- und Talentsteigerung bis hin zu kompletter, freiwilliger Besessenheit reichen kann und bei anderen die 'stellaren Eigenschaften' unterdrücken soll) die wirklich universell verwendbaren Instruktionen. Weitere Hinweise, was stellare Kräfte bewirken können, finden Sie im Kapitel **Fremde Seelen** ab S. 54.

Die bekannten Matrizen wie auch die bei der Improvisation auftretenden Effekte scheinen wie die elementaren und daimonischen Auswirkungen auch) in fünf verschiedenen Kraft-Stufen oder -Klassen aufzutreten. Da alle Instruktionen Lebewesen betreffen, muss bei den entsprechenden Spontanzaubern oder Matrizen fast immer die Magieresistenz des Zielwesens bedacht werden.

● **Manipuliere (die stellare Kraft):** Mittels dieser Instruktion können im Zielwesen vorhandene stellare Dispositionen (bestimmte Eigenschaften, Geisteshaltungen, Fähigkeiten und Motivationen) so verändert werden, dass ein vom Magier gewünschter Effekt entsteht, der meist die Form einer Beherrschungszauberei annimmt: *Manipuliere Undhabal*, um beim Ziel Schwermut und Lebensunlust aufkommen zu lassen (was gleichzeitig MU und CH senkt) oder *Manipuliere Ashabel*, um einem Opfer einen bestimmten Befehl zu geben. Die benötigte Essenz hängt primär von der Dauer der Änderung und von der Zahl der Betroffenen ab.

● **Finde (die stellare Kraft) / Verhülle (die stellare Kraft):** dient dem Aufspüren eines bestimmten geistigen Musters wie z.B. dem Aufspüren besonderer Aggressivität (*Finde Kampfeslust*) oder gar der Entdeckung einer besonders prägnanten Geisteshaltung in einer Gruppe von Wesen, um z.B. eine 'Eignungsprüfung' durchzuführen (*Finde Schaffenskraft*). Mit der Verhülle-Instruktion dagegen könnten die feindlichen Absichten eines Meuchlers oder die Zauberfertigkeiten eines Optimaten getarnt sein. Die benötigte AE bestimmt sich größtenteils aus der Reichweite des Zaubers.

● **Untersuche (die stellare Kraft):** Hiermit können Geisteshaltungen und Grundstimmungen des Zielwesens untersucht werden, wobei es keine Kombination gibt, die die Gesamtheit des Geistes untersucht: Mit *Untersuche Kampfeslust* kann erforscht werden, ob ein Lebewesen dem Untersuchenden feindlich gesonnen ist und weshalb, nicht jedoch, wie es mit seinem grundsätzlichen Verhältnis zur Harmonie bestellt ist. Die benötigte Essenz richtet sich nach der Entfernung zum Zielwesen, ein wenig auch noch nach der Dauer, während der man die Erkenntnisse über den Geist des Zielwesens erhält.

● **Verstärke (die stellare Kraft) / Schwäche (die stellare Kraft):** Diese Instruktion, die gleichzeitig quasi ein *Veredle/Mindere* wie auch ein *Konzentriere/Verdünne* ist, bewirkt, dass sich bestimmte, bereits im Zielwesen vorhandene Emotionen und Geisteszustände entweder steigern (*Verstärke Schaffenskraft*) oder abschwächen (*Schwäche Wahnsinn*), was in den meisten Fällen mit einer leichten Veränderung der Eigenschaftswerte einhergeht. Die Kosten bestimmen sich aus der Dauer und Stärke der Verände-

rung.

● **Banne (die stellare Kraft):** Diese extrem komplizierte Instruktion führt dazu, dass Wesen, die die gebannte Kraft (bzw. deren Ausprägung) in sich tragen, eine vom Magier bestimmte Zone nicht betreten können – *Banne Kampfeslust* wäre eine typische Instruktion, um Verhandlungsorte zu verzaubern. Die benötigte AE ist von der Größe der Bannzone und der Dauer des Bannes abhängig.

● **Kommuniziere (mit Hilfe der stellaren Kraft):** Diese Instruktion erlaubt in der Tat begrenzte Formen von 'Stimmungsübertragung' (einer im 'Sender' bereits vorhanden Stimmung) und 'emotionale Flächeneffekte' wie die gleichzeitige Kampfeslust einer Kirene oder die Beruhigung eines angsterfüllten Patienten über größere Entfernung hinweg. Was hiermit nicht funktioniert, ist die Übertragung konkreter Gedanken oder komplexer Denkstrukturen. Die bestimmende Größe zur Errechnung der benötigten AE ist natürlich die Entfernung, weniger jedoch, wie viele Zielwesen betroffen sein sollen.

● **Beseele (mit der stellaren Kraft) / Unterdrükke (die stellare Kraft) / Treibe (die stellare Kraft) aus:** Diese Instruktion ruft für einen festgelegten Zeitraum bestimmte Geisteszustände hervor (*Beseele mit Harmonie*), vermindert zeitweilig natürlich vorhandene stellare Dispositionen (*Unterdrücke Kampfeslust*) oder vertreibt in das Zielwesen hineingerufene Stellarkräfte (*Treibe Genius der Herrschaft aus*). Hier sind die Stärke und die Dauer des Effektes die bestimmenden Faktoren für die benötigte Astralenergie.

Die oben aufgeführten Instruktionen – und ihre Verwandtschaft zur jeweiligen Domäne – bestimmen auch, um wie viele Punkte die Kontrollprobe (siehe S. 10) erschwert wird; eine Übersicht können Sie der folgenden Tabelle entnehmen, wobei die angegebenen Zahlen nur Richtwerte für eine 'durchschnittliche' Instruktion sind und (nach Meisterentscheid) für besonders einfache oder komplexe Instruktionen um bis zu +/– 20 % variieren können:

Verwandtschaften Stellarer Effekte mit der angerufenen Domäne (Zuschläge auf die Kontrollprobe)

	Balburri	Ashabel	Belcar	Bel-Shuga	Balathandis	Xetobal	Undhabal	Baalian	Baal-Urgol	Belyabel
Manipuliere (die stellare Kraft)	+6	+6	+7	+5	+6	+8	+5	+7	+12	+9
Finde (die stellare Kraft)	+4	+3	+5	+4	+5	+8	+5	+6	+6	+6
Verhülle (die stellare Kraft)	+5	+7	+6	+6	+6	+8	+5	+6	+9	+9
Untersuche (die stellare Kraft)	+4	+6	+6	+8	+6	+9	+5	+7	+12	+9
Verstärke (die stellare Kraft)	+3	+5	+6	+4	+5	+6	+5	+5	+3	+8
Schwäche (die stellare Kraft)	+3	+3	+2	+2	+4	+5	+3	+3	+9	+4
Banne (die stellare Kraft)	+21	+21	+18	+15	+15	+21	+18	+18	+24	+15
Kommuniziere (mittels der s.K.)	+5	+6	+8	+9	+7	+9	+7	+8	+12	+9
Beseele (mit der stellaren Kraft)	+4	+6	+7	+5	+6	+7	+6	+6	+4	+9
Unterdrücke (die stellare Kraft)	+7	+7	+5	+5	+8	+9	+7	+6	+12	+7
Treibe (die stellare Kraft) aus	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3

DAS GEHEIMNIS DER STERNENGEISTER – DIE STELLARE

Noch rätselhafter als die Welt der Elementare ist die der Stellare, was vor allem daran liegt, dass man die Elemente um sich herum beobachten kann, während die Sterne unerreichbar fern scheinen, selbst wenn ihre Kraft das Leben der Sterblichen und das Weltgeschehen zu prägen versteht. Dass sich die Wirkung der Sterne fast ausschließlich auf den Bereich der geistigen und emotionalen Regungen erstreckt statt auf greifbare Materie, macht das Beobachten und Beschreiben in exakten Begriffen nicht gerade einfacher.

Nur weniges gibt es über die Wandelsterne zu sagen, das eindeutig festzustehen scheint: Eigentlich alle Religionen und Philosophien sind sich einig, dass es eine eigene Region weit oberhalb des Derenrundes gibt, in der die Sterne ihre Bahn ziehen, die von vielen mit der sechsten oder 'astralen' Sphäre gleichgesetzt wird. Hier hat nach allgemeiner Überzeugung auch die Astralkraft ihren Ursprung, und daher sind die Sterne und die Magie auf das Engste miteinander verknüpft: So steht das Wort 'Myr' für einen Stern, aber auch für das zauberkräftige Schwarze Auge der Optimaten, und im Volksmund heißt es, wenn Sternschnuppen niedergehen, dass neue Optimaten gezeugt würden.

Anders als die meisten Menschen, die den Mond als Abbild der Pforte zum Totenreich sehen, zählen die BaLoa der Amaunir (und auch viele andere Animisten) auch den Mond zu den Wandelsternen und nennen ihn den Quell oder Brennpunkt aller Magie.

Nicht einmal die genaue Natur der Wandelsterne ist bekannt: Viele glauben, sie seien feststoffliche Körper, die jeder für sich aus einem einzigartigen Material bestehen, das ebenso aus sich heraus leuchtet wie das tharpurische Illuminium, manche Arten des xarxarischen Optriliths oder das angeblich göttergegebene Eternium.

Diese Materialien sollen jedem Stern (den sich die Philosophen so groß denken wie einen unvorstellbar hohen Berg) seine besondere Farbe und Leuchtkraft geben, und obgleich sie keinen Beweis dafür haben, spekulieren manche Alchimisten ausgiebig darüber, was wohl die jeweiligen Kräfte einer solchen Belcar- und Balathandis-Substanz wäre. Dass manche ihre Vermutungen aufgeschrieben haben, als wären es eigene Beobachtungen, verwirrt viele Leute noch weiter, aber letzten Endes muss man feststellen, dass noch von keinem Myraner zweifelsfrei bewiesen werden konnte, dass er je die winzigste Menge einer solchen stellaren Substanz besaß. Daher ist die Behauptung, diese leuchtende, kristalline Substanz diene als Brennglas, das die Astralkräfte an einem Ort bündelt und Stellare entstehen lässt, wie vieles andere als Hypothese anzusehen.

Eine andere Vermutung besagt, dass die Wandelsterne große Feuer seien, die ihre Bahn durch die Sternensphäre ziehen und dabei die Astralkraft so in Bewegung versetzen, dass sich in ihrer Spur astrale Wirbel bilden. Mancher dieser Wirbel sollen sich nun verdichten, bis ein Stellar entsteht, dessen Wesen geprägt ist vom philosophischen Gehalt des Sternes, der ihn hat entstehen lassen.

Die wohl märchenhafteste Behauptung ist schließlich jene, dass die Wandelsterne eigene Welten seien, die in fast allem dem Derenrund entsprächen, aber jeweils von einer einzelnen Gottheit regiert würden. Die Stellare seien daher nicht mehr als die zaubermächtigen Bewohner jener Welten, und deren astrale Seelen seien es letztlich, die beschworen werden.

Sicher ist nur, dass die Stellaren Mächte, ganz gleich, wie sie genau entstanden sind, Wesen von magischer Natur sind, die der Astralen Kraft entspringen. Sie sind keine Geschöpfe göttlicher Art, selbst wenn die sumurrische (und oft auch bansumitische) Tradition die Wandelsterne selbst als den Sitz von Göttern betrachtet – dass sich die stellaren Mächte anders als Götter mittels Zauberei rufen, beobachten und verändern lassen, zeigt, dass man sie beweisen kann und nicht an sie glauben muss.

Allgemein akzeptiert ist auch die amaunische Unterscheidung von Geistern, Genien und Avataren der Sterne, denn deren Unterschiede an Macht lassen sich schon durch die verschiedenen Kräfte zeigen, die sie den Animisten verleihen. Einige Wissenschaftler vermuten, dass es noch zwei weitere Essenzstufen dieser 'individuellen Ausprägung' der Stellarkraft gibt, aber dies bleibt, wie so vieles andere zu diesem Thema, bloße Spekulation.

Zwei Tatsachen machen die Beobachtung

der 'Stellarwesen' doch sehr schwierig, wenn nicht gar unmöglich: Stellare als Geschöpfe der Emotionen und Ideen haben keine natürliche Substanz, in der sie Gestalt annehmen können; sie benötigen ein fühlendes, besser noch denkendes Lebewesen, um auf Dere präsent zu sein; nur durch ein sterbliches Geschöpf können sie agieren. Während die Animisten darin geübt sind, die Kontrolle über sich selbst zu behalten und nur die Kräfte eines Stellars zu nutzen, werden andere Wesen, in die man die stellare Kraft hinabruft, oft für gewisse Zeit ganz übernommen und zu regelrechten 'Sklaven ihrer Gefühle'.

Dass ein Stellar von sich aus erscheint und von jemandem Besitz ergreift, ist extrem selten – und eigentlich am besten mit der Theorie zu erklären, dass es sich bei Stellaren mitnichten um Wesenheiten von den Sternen handelt, sondern um 'verdichtete Emotionen, manifestiert und geformt durch die Astralkraft', wie eine optimatische Denkrichtung und auch einige Animisten sehen. (In diesem Fall ist verständlich, dass sich ein Undhabal-Genius natürlich am ehesten an einer Begräbnisstätte wie den Katakomben von Sidor Corabis manifestiert ...) Einige weitere Anmerkungen zu dieser Theorie finden Sie im Kapitel Fremde Seelen – Vom Animismus auf Seite 54ff.

In diesem Fall 'wählt der Stellar' meist einen Gastkörper, dessen Regungen an die Natur des Stellaren angepasst sind – also einen Krieger (oder eine knurrende Kampfbestie aus der Arena, durch die der Geist sogar sprechen kann) für einen Geist des Bel-Shuga usf.

Die Äußeren Domänen und die Kunst der Daimonenbeschwörung

Die Mächte und Essenzen der Äußeren Domänen sind teilweise den Einflussbereichen von Stellaren entgegengesetzt, teilweise als Gegenstück zu elementaren Kräften anzusehen. Ihr Wirken ist stets chaotisch 'befleckt', wenn man nicht peinlich genau alle Randbedingungen beachtet, weswegen in der myranischen Daimonologie fast ausschließlich sauber recherchierte Matrizen zum Einsatz kommen und ad-hoc-Daimonologie auf (die Versuche von) Austreibungen, Bannungen und Vernichtungen beschränkt bleibt.

Daneben ist es ebenfalls – wie in Aventurien – möglich, Daimonen *in corpore zu invocieren* (eine Instruktion), was man aber ungern tut, da speziell diese Ausformungen für ihre Rücksichtslosigkeit und Unkontrollierbarkeit bekannt sind. Nichtsdestotrotz sind diese Wesen natürlich variabler einsetzbar als die einmal festgelegten Matrizen ...

Im Gegensatz zur aventurischen Beschwörerei sind sich myranische Daimonologen durchaus der Kräfte bewusst, mit denen sie hantieren: Sie wissen, dass 'schludrige' Invokationen das Sphärengefüge beschädigen können, sie wissen, dass die Daimonen aus der Ursubstanz des Chaos bestehen und dieses Chaos derische Materie (namentlich lebende) 'verseuchen' kann – und sie haben Methoden gefunden, diese Risiken zu minimieren, Methoden allerdings, die vom Beschwörer ein enormes Maß an Selbstdisziplin, vor allem aber an peinlich korrekter Vorbereitung erfordern.

Optimaten, die sich mit Daimonologie befassen (und sich daher auch mit Mathematik beschäftigen müssen), gelten darum meist als ausgesprochen 'trocken' und 'magistral' ...

Die äußeren Domänen

Die bekanntesten äußeren Domänen finden Sie im folgenden aufgeführt, jedoch sind in uralten früh-imperialen Quellen noch mindestens drei weitere namentlich erwähnt worden; das Wissen um diese Domänen ist jedoch angeblich mit dem Haus Melarythor untergegangen – so zumindest werden die Häuser Aphirdanos und Tharamnos nicht müde, zu erklären ...

Interessant ist in diesem Zusammenhang, dass es bestimmte Invokationsriten in verschiedenen Domänen gibt, die sich in Struktur und Ziel sehr ähnlich sind und die suggerieren, es habe einst mindestens eine weitere Domäne gegeben, der insektoide Wesen und Geisteshaltungen zugeordnet waren ... oder aber noch heute sind.

Zu den Bezeichnungen: Bisweilen verwenden wir hier die 'personalisierenden' Anreden der Domänen, die suggerieren, es gäbe eine oberste Wesenheit dieser Domänen. Dies ist aber nach myranisch-optimatischer Auffassung nicht der Fall, weswegen die korrekte und auch häufiger verwendete Lesart die Domänen als 'Länder' und deren Bewohner demzufolge als 'Völker' anspricht.

TYAKAAR

Tyakaar steht für Rache, Folter und Meuchelmord, kurzum, für die Verdrehung und Verzerrung der Gerechtigkeit. Dass seine Kräfte nachweislich zur effektiven Verfolgung aller Diener des Namenlosen oder Vielgesichtigen taugen, hat Tyakaar in den Augen mancher Optimaten zum fast göttergleichen Prinzip der kosmischen, über- und unmenschlichen Vergeltung gemacht. Seine Kräfte des verderbten Feuers werden genutzt, um Objekte und Wesen zu entflammen und verbrennen zu lassen, die von wahrem Feuer nicht verzehrt würden.

Gefahren und Risiken: Zu den größten Risiken des Umganges mit der Kraft dieser Domäne gehört es, dass der Magier bald nur noch in Begriffen von erlittenen Schmähungen und der dafür angemessenen Rache denkt und sein Jähzorn schier ins Unermessliche steigt. Konzepte wie Fürsorge und Verzeihen entgleiten seinem Geist völlig, und er wird gleichsam zu einem Rachedaimon – ein Schicksal, dass ihm angeblich nach dem Tode in Tyakaars Domäne auch buchstäblich droht ...

Zugehörige Daimonen: Wesen aus Tyakaars Domäne (u.a. *Nimamach*, *Eschtot*, *Asthai*, *Askarat* und *Iryadsaal*) werden als Verfolger und Meuchler, als Vollstrecker der Rache oder als Kämpfer gegen den Namenlosen gerufen; einige von ihnen sind auch in der Lage, widernatürliches Feuer zu entzünden.

CARAFAI

Carafais Kräfte werden angerufen, wenn ein Beschwörer jemanden möglichst blutig, grausam, effektiv und endgültig töten will (und das alles möglichst auf einmal). Daher stammen aus dieser Domäne eine Reihe kampforientierter Matrizen, die – profan gesprochen – eher einer aventurischen Ochsenherde als einem Skalpell ähneln. Ruft man die Kräfte in sich selbst oder Verbündete herab, so kann man damit die Kampffähigkeiten in ungeahnte Höhen steigern, ja sogar das berührungslose Töten auf Entfernung ist hiermit möglich.

Gefahren und Risiken: Wer sich zu eng mit Carafai einlässt, neigt ebenfalls zum Jähzorn, aber auch zu fiebrigen Erkrankungen. Es mag vorkommen, dass er unwillentlich Freunde und Kampfgefährten verletzt und dass er bei Wunden, die er selbst erleidet oder anrichtet, stets mit größerem Blutverlust rechnen muss. Zornesadern auf der Stirn und blutunterlaufene Augen sind daher für Optimaten, die sich dieser Kraft verschrieben haben, nichts Ungewöhnliches.

Zugehörige Daimonen: Die angerufenen Wesenheiten sind der obigen Beschreibung entsprechend fast ausschließlich Kämpfer verschiedener Stärken (und mit unterschiedlichen Vorlieben darin, wie sie ihre Opfer töten) – für komplexere Aktionen wie Verfolgen oder Wache fehlt ihnen die Geduld. Die bekanntesten von ihnen sind *Daggo*, *Lanbhaar*, *Zant*, *Shruuf* und *An-Domrai*.

GALKUZUL

Galkuzul repräsentiert das daimonisch verderbte Wasser, steht aber auch für Meeresungeheuer und Wasserleichen. Seine Kräfte werden vor allem genutzt, um das Meer und seine Schrecken zu beherrschen, um zerstörerische Wogen und Fluten hervorzurufen, die Konsistenz von Wasser zu verändern oder die unten genannten Kreaturen herbeizuzitieren, doch soll es auch möglich sein, andere Elemente durch Galkuzuls Kraft zerfließen zu lassen und dadurch zu zerstören.

Gefahren und Risiken: Es wird gesagt, dass gerade das frühere Optimaten-Haus der Charybalis zahlreiche Magier hatte, die in der Nutzung der Galkuzul-Kräfte brillierten, und es hält sich das hartnäckige Gerücht, dass manche der Wunder der verrufenen Charyptakirche in Wirklichkeit mit der Daimonenkraft aus der Domäne Galkuzuls gewirkt würden. Zu den Gefahren dieser Kraft gehört ebenso eine Verformung des Körpers wie die des Geistes: Landlebewesen scheinen sich in Fischkreaturen mit haarlosen, geschuppten Hautstellen, später einer durchgängig geschuppten Haut, Schwimmhäuten und Kiemen zu entwickeln, bis sie nur noch im Wasser leben können. Doch das ist längst nicht das Ende, denn es gibt Berichte, dass etwa der letzte Patriarch der Charybalis nicht einmal mehr eine rissohafte Kreatur in einem Wasserbecken war, sondern zum einem nur vage humanoiden, halbflüssigen *Schleim* in einem verzierten Kübel geworden war ...

Zugehörige Daimonen: In Galkuzuls Gefolge finden sich Meeresschrecken der verschiedensten Art, die entweder Schiffe oder Wasserlebewesen angreifen, untermeerische Druck- oder mächtige Oberflächenwellen erzeugen, sich als zähes Algengeflecht oder giftige Quallen manifestieren: *Sundhur*, *Ulchu'hu*, *Gorronar*, *Ionaho* und *Ru'Huranga* etc.

THESEPHAI

Thesephai steht für ständige Bewegung und Ruhelosigkeit, Hader und Zwist und auch die Herrschaft über das Element Luft, und in all diesen Funktionen werden die Kräfte der Domäne angerufen: sei es, um die eigene Geschwindigkeit zu erhöhen und 'unmögliche' Bewegungen zu ermöglichen, sei es, um einen Gegner zum Zittern, ein Objekt zum zerstörerischen Vibrieren zu bringen, sei es, um Luft zu giftigem Gas oder schrecklichem Sturm zu formen (die Verlangsamung der Luft und deren Verwandlung in zähes Gel obliegen Avastada), oder schließlich, um Zwietracht und Zweifel im Herzen des Gegners zu säen.

Gefahren und Risiken: Risiken einer zu engen Beziehung zu Thesephai sind das Verfallen in unkontrollierte Hektik und Streitsucht, der Verlust nächtlicher Ruhe (und damit Regeneration), Dauerzittern und Verlust der Fingerfertigkeit und schließlich der Zerfall in viele, wimmelnde, insektoide Einzelwesen.

Zugehörige Daimonen: Als 'thesephayische' Wesen sieht man den zwar langsamen, aber stets in Bewegung befindlichen und übernatürlich starken *Darai* an, den wahnwitzig schnellen *Diphar*, die fliegende Schlange *Caragil*, den Zwietracht säenden *Jalasaril* und den 'Herrn der Giftigen Winde' *Bal'Arayanar*.

AVASTADA

Die Kräfte Avastadas scheinen das genaue Gegenteil der vorgenannten Domäne zu sein, denn sie zeichnet sich explizit durch körperliche wie geistige Bewegungslosigkeit und Unbeweglichkeit, durch Trägheit und Langeweile aus. Damit häufig assoziiert werden feiste Schlangen und Spinnen in ihrem Netz. Avastada wird angerufen, wenn man Bewegungen hemmen oder aufgeregte Gegner 'beruhigen' will, vor allem auch, wenn man deren Gedankengänge mit lähmender Langsamkeit belegen möchte, um sie z.B. am Zaubern zu hindern oder in Schlaf zu versetzen.

Gefahren und Risiken: Welche Gefahr von dieser Domäne ausgeht, ist ebenfalls klar: Der Magier, der übermäßigen Umgang mit diesen Kräften pflegt, wird dies nicht lange tun, denn Lustlosigkeit und Langeweile lähmen bald sein ganzes Tun, einhergehend mit Trägheit, Nichtstun und langsamer Verfettung. Es gibt eine Schreckgeschichte über einen Avastada-Sklaven aus dem Hause Illacrion, der schlussendlich am Gewicht seiner eigenen Wangen erstickte ...

Zugehörige Daimonen: Es sind nur wenige Diener Avastadas bekannt, denn jede einzelne Aktion würden ja Aktivität verlangen ... So kennt man nur den langsamen (dafür jedoch unerbittlichen) Überbringer *Suulonar*, den 'Greifer' oder 'Festhalter' *Passuth* und einige wenige andere.

DYA'KHOL

Dya'Khol steht für die daimonische Seite des Todes: Stoffliche wie auch ätherische Untote, Geister und ruhelose Seelen werden mit ihm assoziiert, und wenn auch längst nicht jeder dieser Geister durch einen daimonischen Akt entstanden ist, scheint doch die Kraft der Domäne die Beeinflussung dieser Wesenheiten sehr zu erleichtern, und ebenso die des menschlichen Geistes mittels Alpträumen und Todesängsten – ja, die Ältesten des Hauses Onachos sollen gar mit einem Wort den Tod bringen können ...

Ebenso (und durchaus häufig und gerechtfertigt) wird Dya'Khol mit unbestatteten Leichen in Verbindung gebracht, und mit dieser Kraft soll man Kadaver als gehorsame Diener erheben können.

Gefahren und Risiken: Magier, die sich zu exzessiv der Kräfte der Dya'Khol bedienen, nehmen einen leichenhaftes Aussehen an, und schließlich beginnen ihre Leiber zu Lebzeiten zu verfallen und irgendwann werden sie selbst unweigerlich zu Untoten.

Zugehörige Daimonen: *Bracui*, *Navazai*, *Morcanes*, *Aketun* und *Nirr'Havanes* sind einige der bekanntesten Wesen aus der Domäne Dya'Khol, die mit Ausnahme des schattengestaltigen Aketu allesamt nicht nur fleisch-, sondern auch ansichtslos sind, sondern stattdessen lebende oder untote Körper bewohnen, wobei sie ihren Opfern stets nicht nur das Leben, sondern auch die Essenz, das Secarian, aus dem Körper zu ziehen versuchen.

IRYABAAR

Iryabaar steht für eine ganze Reihe von daimonischen Effekten, die aber allesamt um Magie und Wissen, Wahn und Illusion kreisen: So wird die Kraft dieser Domäne mit Trugbildern von beweglichen Gesichtern bis hin zu unwirklichen Landschaften verbunden, aber auch mit der Gewährung von Geheimwissen und dem dadurch entstehenden Irrsinn, der an der Schwelle zum Genie steht. In diesem Sinne steht Iryabaar auch für die Traumreiche und deren Beeinflussung, und so wundert es nicht, dass diese Domäne auch bei visionär veranlagten Optimatenhäusern sehr beliebt ist.

Die Kraft Iryabaars wird genutzt, um plötzliche 'Geistesblitze' und neuartige Erkenntnisse zu erlangen, aber auch, um Illusionen und Täuschungen zu erschaffen, die mehr auf den Geist als auf das Auge wirken und daher kaum zu durchschauen sind.

Gefahren und Risiken: Philosophisch wird auch die daimonisch beeinflusste Astralkraft mit Iryabaar assoziiert, doch ist nichts über die konkrete Verbreitung oder Nutzung dieser Energie bekannt – allerdings sind sich alle Magier einig, dass ein Sterblicher, der mit einer solchen Kraft zaubert, schnell dem Wahnsinn anheim fällt, sodass die Gefahren des Umganges mit dieser Kraft zugleich die subtilsten und schrecklichsten sind, denn der Betroffene selbst merkt in der Regel gar nicht, dass seine Ideen verrückt und seine 'neuen Erkenntnisse' aberwitzig sind.

Zugehörige Daimonen: Iryabaarische Daimonen sind reich an Zahl und Funktion: *Gotongi* und *Karunga*, *Balvec*, *Nishkath*, *Xamanoth* und *Quitslinga* werden einige von ihnen genannt; Verwirrung und Besessenheit bringen sie den Feinden, Wissen und Astralmacht dem Beschwörer.

NAGGARACH

Naggarach steht vor allem für die zerstörerischen Kräfte der Wildnis: Sein Einfluss wird verbunden mit wilden Tieren natürlichen Ursprungs wie auch Monstrositäten unbekannter Herkunft, mit Blutrausch und Tollwut bei beseelten und seelenlosen Lebewesen und dem Fluch der Rabiaren (siehe Seite 117f.). Daher wird Naggarachs Kraft vor allem genutzt, um Wesen tierhafter zu machen und das Bestialische in ihnen zu wecken, aber auch, um solche tierischen Verhaltensweisen in Pflanzen hervorzurufen. Auch die daimonisch veränderten Erscheinungsformen des Eises werden mit dieser Domäne assoziiert. Prinzipiell kann man diese Kräfte ebenso nutzen wie jene des elementaren Eises, doch sind sie auch für unnatürliche Effekte geeignet und immer von lebensfeindlicher, zerstörerischer Wirkung.

Gefahren und Risiken: Wenn die Überlieferungen wahr sind, dann ist die Verwandlung zum Rabiaren die nahe liegende 'Strafe' (auch) derjenigen, die sich beim Zaubern zu eng mit den Kräften des Naggarach eingelassen haben: Sie selbst verlieren all ihre Disziplin und Beherrschung, und ihr Körper wird zu dem einer blutgierigen Bestie, bei der sich Phasen der eiskalten, gefühllosen Planung mit Anfällen abwechseln, in denen die Kreatur nur noch töten und zerfleischen will.

Zugehörige Daimonen: Aus der Domäne Naggarach sind an Wesenheiten *Uchdar*, *Karmanat*, *Yashentam*, *Uszurel* und *Hybarash* bekannt – Wesen, die in ihrer Wildheit den Ausgeburten Carafais in nichts nachstehen, dabei aber über einen ausgesprochenen Jagdtrieb verfügen ...

KHALYANAR

Khalyanar nennt man die Kraft des daimonischen Un-Humus, also dem Gegenpart jener Macht, die die Amaunir als Lebenskraft oder Fleisch bezeichnen. Mit ihrer Hilfe wird das Fleisch in einer Weise zur Verformung gezwungen, wie es der Elementaren Chimärologie unmöglich wäre – mit Khalyanars Kraft lassen sich die unterschiedlichsten Tiere und Pflanzen zusammenschmelzen und zu neuen, abscheulichen Ungeheuern formen oder aber Golems aus Fleisch formen. Khalyanar steht auch für die ursprüngliche Form des Chaos' (zumindest im Bereich des Lebenden), und daher kennt man einige Matrizen, die in der Lage sind, Fleisch oder Haut oder Knochen (oder alles zusammen) zu einem widerwärtigen Brei zerfließen zu lassen – der sich seiner Existenz immer noch schmerzlich bewusst ist.

Gefahren und Risiken: Doch das Chaos, das in dieser Domäne besonders stark strömt, lässt die so geschaffenen Chimären gegen ihre gesamte Umwelt und die eigenen Existenz rebellieren – friedliche Nutztiere kann man so nicht erzeugen. Auch um die eigenen Gestalt zu verändern und scheinbare Jugend zu erlangen, soll diese Domäne nützlich sein, doch niemand kann ihre Kräfte nutzen, ohne an Seele und Leib scheußliche Missbildungen zu erwerben, die sich kaum verbergen lassen: ein Horn auf der Stirn, ölig in allen Farben schillernde Haut, der Fuß eines Chrattac ... Diese Veränderungen treten nicht etwa regelmäßig oder symmetrisch auf, sodass das Opfer versuchen könnte, sich als Mitglied einer unbekannten Spezies auszugeben, sondern sind ganz offensichtlich daimonischen Ursprungs. Nicht nur die Chimärologen, sondern auch ein jeder andere, der sich der Kräfte Khalyanaars bedient, muss befürchten, über kurz oder lang solche Male zu erwerben.

Zugehörige Daimonen: Es sind nur wenige beschworene und beschwörbare Wesenheiten aus dieser Domäne bekannt (so der nur aus Mäulern und Tentakeln bestehende *Atuum* oder der nicht-förmige, alles assimilierende *Ugrabaan*), aber man kennt etliche diesseitige Wesen, die mit den Kräften Khalyanars 'infiziert' worden sind.

XOLOVAR

steht vor allem für geistige Merkmale – für Geiz und Habsucht, selten einmal für die Objekte dieser Gier: edle und magische Metalle, Kristalle und Edelsteine. Diese Kräfte soll man insbesondere dann gut lenken können, wenn man sich materielle Vorteile sichern will. Mit dieser Kraft veränderte Kristalllinsen sollen als Foki dienen und den eigenen Willen bündeln können, wenn man etwas voller Habgier begehrt oder anderen schaden will, aber auch, wenn man durch Mauern spähen oder Schätze eines Gegners vernichten möchte.

Gefahren und Risiken: Die Gefahren des Umganges mit Xolovars Kraft betreffen wohl ebenso wie bei Tyakaar mehr die Seele als den Körper: Auch hier läuft der Magier Gefahr, langsam jegliches Mitgefühl einzubüßen und zu einem seelenlosen und von Geiz und Habsucht zerfressenen Wesen zu werden. Dass dem Betroffenen hingegen schmerzende Edelsteinsplitter im Leib keimen, sich seine Augen in Glaslinsen und schließlich sein Herz in einen Diamanten verwanden sollen, kann wohl als reines Märchen abgetan werden.

Zugehörige Daimonen: Als xolovarische Wesenheiten sind die plündernden *Uttravai*, die Wächter *Bel'Khidmal* und *Baal'Kabul*, der Goldmacher *Norunbal* und der 'Steuereintreiber' *Acuum* in den Schriften zu finden. (Wie etliche Namen zeigen, waren viele dieser Wesen bereits den Te'Sumurrern bekannt.)

MISHKARYA

Die Domäne Mishkarya wird gemeinhin mit Fäulnis, Parasiten und Krankheiten assoziiert. In einer weniger eng gesteckten Zuordnung sind damit eigentlich alle Verrottungsprozesse verbunden, die gleichzeitig etwas Neues schaffen.

Interessanterweise werden der Domäne auch alle Arten von Säuren (primär solche, die organisches Material angreifen) sowie etliche Insektenwesen (vornehmlich in ihrer Form als Parasiten) zugeordnet. Wer also schlagartige Verrottung von Lebensmitteln herbeiführen oder

Heuschrecken an einen bestimmten Ort locken möchte, wer einen Feind mit Krankheit schlagen oder mittels eines Säurestrahls eine Tür verätzen will, der ist mit den Mächten Mishkaryas gut beraten.
Gefahren und Risiken: Das Entstehen einer neuen Form aus der Verrottung ist auch die Gefahr, die dem Magier droht, wenn er sich zu sehr mit Mishkaryas Kräften eingelassen hat – *Mishkaryas Umarmung*, eine Krankheit, die das Opfer langsam in einen Daimon verwandelt.
Zugehörige Daimonen: Wesen aus dieser Domäne sind die körperlosen *Hektabeli*, die *Erz-Säure Sordhul* oder die maden-, käfer- und asselähnlichen *Dugolum*, *Talluc* und *Brukakla*. Dass sie allesamt scheußliche Krankheiten übertragen, versteht sich von selbst.

AGGARI
Aggari herrscht über die Domäne des verderbten Erzes, vor allem aber über daimonische Maschinerien und verfluchte Handwerkskunst (und in letzterem Rahm schreibt man ihm auch die Beherrschung anderer elementarer Kräfte zu). Seine Mächte kann man zur 'Verbesserung' von Arcanomechanik nutzen, so dass diese schier Unmögliches vollbringt, doch der Preis ist der rapide geistige Verfall beim Mechanopathen und eine Tendenz der Maschinerien selbst, den eigenen Schöpfer und Benutzer zu töten. Einzelne Kräfte Aggaris dagegen sind in der Lage, lokale Erdbewegungen zu kontrollieren, Stein und Stahl zu härten oder verrotten zu lassen, Fels nach Belieben zu formen und dergleichen mehr.
Gefahren und Risiken: Zu den häufigsten Schwierigkeiten aber gehört es, dass sich durch Aggaris Kraft im und am Körper des Magiers Hautveränderungen, zusätzliche Gliedmaßen und Auswüchse aus daimonisch verzerrtem Erz einstellen. Dass solche Veränderungen überaus schmerzhaft und zudem entstellend sind, muss nicht extra betont werden.
Zugehörige Daimonen: Wesenheiten aus der Aggari-Domäne werden entweder beschworen, um Arcanomechaniken zu beseelen (weil sie, trotz eigenen Willens, eine bessere Kontrolle über das Artefakt ermöglichen) oder Golems zu beleben. Erscheinen sie in unabhängiger Form, sind es meist Statuen-ähnliche Wesen mit enormer Macht über das Element Erz. Bekannt sind *Aggarbal*, *Gesnai*, *Yakurbaal*, *Tusqamac* und *Amrifas*.

DARCALYA
Darcalya steht für die dekadente Seite der Zivilisation, für Genusssucht, Drogenexzesse und Vergewaltigung. Ihre Kraft wird selten invoziert, allenfalls, um extreme Räusche und Lustträume zu verursachen – bei einem Feind ebenso wie bei sich selbst –, um die Wirkung von Rauschmitteln zu potenzieren oder den menschlichen (amaunischen ...) Sinnen Widerwärtiges 'aufzupolieren'. Zudem ist vorsichtig dosierte darcalyanische Kraft ein auf vielen Feiern und Orgien bestimmter Häuser beliebtes Stimulans.
Gefahren und Risiken: Die Kräfte dieser Domäne sind jedoch diejenigen, die am ehesten die mentale Disziplin des Magiers untergraben und ihn zu einem Sklaven seiner eigenen Begierden machen, zumal unter dem Einfluss ihrer Energien die Empfindsamkeit rapide schwindet und man schnell immer gröbere Reize braucht, um etwas zu spüren. Mit den Kräften Darcalyas arbeiten zu müssen, beschämt viele Magier auf das Höchste, widerstrebt es doch dem alten optimatischen Ideal der Selbstkontrolle (das jedoch schon lange nicht mehr bei allen Häusern vertreten ist).
Zugehörige Daimonen: Zu den darcalyanischen Wesenheiten zählt man *Succubi* und *Incubi* verschiedener Art, gestaltwandelnde *Larane*, besessen machende *Burakes* und fleischformende *Manakimen*.

Die Daimonischen Instruktionen

Zwar seltener als der Elementarismus, aber nicht so sehr eingeschränkt wie die stellaren Techniken, zeigt sich die myranische Daimonologie als vielfältige, anwendbare Wissenschaft.
Die grundsätzlichen Instruktionen ähneln teilweise denjenigen, die in der Elementarmagie üblich sind, teilweise auch denen der aventurischen Beschwörungskunst mit solchen Instruktionen wie *Suche und Vernichte*. Mit den Instruktionen, die sich um Äußere Wesen drehen, wollen wir hier auch beginnen:

● **Rufe (Bewohner der Äußeren Domäne) / Binde (Bewohner der Äußeren Domäne) / Vertreibe (Bewohner der Äußeren Domäne) / Vernichte (Bewohner der Äußeren Domäne):** Die primäre dieser Invokations-Instruktionen beschwört eine daimonische Wesenheit aus der Gewünschten Domäne, abhängig von der eingesetzten Kraft (es scheint hier ebenfalls fünf Stufen der Macht zu geben, wie es fünf Schritte der herabgerufenen Essenz gibt). Der gerufenen Wesenheit können dann 1W3 Befehle (siehe unten) erteilt werden, die nur noch zusätzlichen AsP-Aufwand, aber keine zusätzliche Probe erfordern; sie verbleibt einen Tag in der Dritten Sphäre. Mit *Binde* wird eine bereits gerufene außersphärische Wesenheit fester ans Diesseits gebunden (sie bleibt einen Mond lang, bei nochmaliger Anwendung ein Jahr; übrigbehaltene Punkte aus der Binde-Kontrollprobe erschweren das Vertreiben), so dass man ihr auch längerfristig wirkende Befehle geben kann. *Vetreibe* scheucht ein außersphärisches Wesen dorthin zurück, wo es hergekommen ist, während *Vernichte* die diesseitige wie jenseitige Substanz angreift und den Daimon in seine Bestandteile auflöst.
Bei fast allen diesen Instruktionen ist es üblich, mit Matrizen anstatt Spontanzauberei zu arbeiten, da speziell die gerufenen Wesenheiten nicht für ihre Toleranz gegenüber kleineren Fehlzaubereien bekannt sind ...
● **Befehle (Bewohner der Äußeren Domäne):** Mit dieser Instruktion lassen sich einmal gerufene Wesen aus der Nichtsphäre zu bestimmten Taten veranlassen. Theoretisch ist es zwar möglich, jegliches Wesen zu jeglicher Aktion anzustiften, aber die Komplexität der Aufträge hat im täglichen Gebrauch eine deutliche Grenze; zudem lassen sich nicht alle Daimonen zu denselben Handlungen heranziehen. Typische Befehle an einen Daimon sind im folgenden aufgeführt:
◆ *Verbreite Macht der Domäne:* Hiermit ist gemeint, dass ein Feuerdaimon aus Tyakaars Domäne ein Feuer entzündet, ein Balvec Zwietracht sät, ein Amrifas Erdbeben verursacht, Hektabeli Pestilenz bei einer oder mehreren Personen auslösen usw.
◆ *Nutze Eigenschaft:* Der Daimon setzt eine seiner Eigenschaften für den Beschwörer ein, meist seine übernatürliche Körperkraft, bisweilen aber auch die Fähigkeit zur Spurensuche oder ähnliches.
◆ *Übertrage Eigenschaft:* Der Daimon überträgt eine seiner Eigenschaften kurzfristig auf den Beschwörer, wobei er die Hälfte seiner Punkte in dieser einen Eigenschaft vergeben kann.
◆ *Wache:* Der Daimon bleibt bei einem unbewegten Objekt oder an einem Ort und greift jeden (mit Ausnahme des Beschwörers oder allen von diesem genannten Wesen) an, der versucht, das Objekt zu berühren oder den Ort zu betreten.
◆ *Bekämpfe:* Der Daimon greift ein Wesen oder eine Gruppe von Wesen nach Wahl des Beschwörers an; die Ziele müssen zum Zeitpunkt der Befehlserteilung für Beschwörer und Daimon sichtbar sein.
◆ *Botschaft:* Der Daimon überbringt eine Botschaft, die der Beschwörer ihm eingeflüstert hat, an eine Person oder an einen bestimmten Ort. Findet der Daimon die Person oder den Ort nicht, so sucht er die allernächste Umgebung des Ziels ab, wartet ein wenig und betrachtet den Befehl dann als erledigt.
◆ *Suche und ...:* Der Daimon sucht ein bestimmtes Wesen anhand seiner 'astralen Fährte' und führt dann einen Folgeauftrag (aus dieser Liste) nach Wahl des Beschwörers aus.
◆ *Besessenheit:* Der Daimon fährt in ein anderes Wesen (sehr selten und schwierig: ein Objekt) ein und kontrolliert es im Sinn seiner Domäne, wobei der Beschwörer wenig Einflussmöglichkeiten hat.
◆ *Alptraum:* Der (nichtkörperliche) Daimon fährt in ein Wesen ein und verursacht diesem Alpträume (und damit mindestens den Verlust der nächtlichen Regeneration).
◆ *Erschrecke/Verwirre:* Der Daimon trübt die Sinne eines oder mehrerer Opfer oder

jagt ihnen Angst ein – all dies durch seine schiere Existenz, seinen Anblick und einige Bewegungen.

◆ *Transport:* Der Daimon trägt den Beschwörer oder ein von ihm bezeichnetes Objekt oder eine Person an einen Ort nach Wahl des Beschwörers; reist dieser mit, so kann er den Kurs jederzeit für 1 AsP ändern oder für ebenfalls 1 AsP das Wesen zwischenlanden, eine Zeit lang kreisen oder die Flughöhe verändern lassen.

◆ *Schutz:* Ähnlich wie *Wache*, nur dass ein bewegliches Objekt – meist ein Lebewesen, in der Regel der Zauberer selbst – geschützt wird. Dazu setzt der Daimon auch vorzugsweise seine Parade-Fähigkeiten ein.

Die AsP-Kosten sind hierbei sowohl von der Macht des Daimons, der die Befehle ausführen soll, als auch von der Dauer des Dienstes, teilweise auch von der Stärke des Effekts und der Reichweite der Wirkung abhängig. Auch bei dieser Instruktion ist es üblich, mit Matrizen zu arbeiten, da es sich um ein hinreichend gefährliches Metier handelt.

● **Finde (Wesen aus der Domäne) / Verhülle (Wesen aus der Domäne) / Erspüre (Kraft der Äußeren Domäne):** Mit der Instruktion *Finde* können ein oder mehrere Daimonen aus der entsprechenden Domäne erspürt, mit *Verhülle* ihr Aufspüren – sowohl mit weltlichen wie auch mit astralen Sinnen – erschwert werden (*Finde Wesen des Aggari*, *Verhülle Shruuf*). Mit der Instruktion *Finde* können nicht aufgespürt werden: Paktierer der Äußeren Macht und durch die Kraft der entsprechenden Domäne verzauberte Wesen oder Objekte; für diese Zwecke ist die Instruktion *Erspüre* gedacht (*Erspüre Trugbild*, *Erspüre Khalyanar-Paktierer*). Die Tarnung eines daimonischen Zaubereffekts (z.B. *Verhülle Ansteckungsgefahr*) geschieht jedoch ebenfalls mit der *Verhülle*-Instruktion.

● **Kontrolliere (vorhandene daimonische Kraft):** Eine bereits vorhandene Ansammlung daimonischen Un-Elements oder ein daimonischer Zustand können mit dieser Instruktion zu Aktionen veranlasst werden, die im Rahmen ihrer Möglichkeiten liegen: ERTRÄNKE! (*Kontrolliere Unwasser*) und TOBE! (*Kontrolliere Carafaischen Blutrausch*) mögen hier als Beispiele dienen. Die Menge der kontrollierten Substanz oder Kraft sowie die Entfernung, über die kontrolliert wird, bestimmen die Menge der benötigten AE.

● **Daimonisiere (das Element mittels äußerer Kraft):** Hierdurch verwandelt sich eine bestimmte Menge möglichst reiner, derischer Elementarsubstanz in ihr außersphärisches Gegenstück, ein Erz-Klumpen also in einen solchen aus Un-Erz usw.. Die Zielobjekte müssen materieller Natur sein, dürfen also nicht ausschließlich den Geist eines Lebewesens betreffen. Die Menge der daimonisierten Substanz bestimmt die Menge der benötigten AE.

Forme (Objekt mittels daimonischer Kraft): Eine bestimmte Menge eines diesseitigen Elements wird hiermit durch die Kraft des jenseitigen Un-Elements in eine andere Form gezwungen, was umso leichter funktioniert, je reiner das diesseitige Element ist. Die innere Struktur des verformten Objekts bleibt unverändert. Die Menge der verformten Substanz bestimmt die benötigte AE.

● **Veredle (Element mittels daimonischer Kraft) / Mindere (Element mittels daimonischer Kraft):** Eine vorhandene elementare Ansammlung wird mittels des Einflusses des jenseitigen Un-Elements in Richtung der edelsten Ausformung des Mediums transformiert oder umgekehrt (siehe auch die entsprechende elementare Instruktion). Dass die Minderung um vieles leichter geht, versteht sich von selbst. Die Menge der veränderten Substanz bestimmt die Menge der benötigten AE.

● **Zerstöre (mit daimonischer Kraft) / Stelle wieder her (mit daimonischer Kraft) / Töte (mit daimon. Kraft) / Heile (mit daimonischer Kraft):** Diese Instruktionen fügen einem Wesen (Töte) oder Objekt (Zerstöre) Schaden durch massive daimonische Einwirkung zu bzw. heben Schaden an einem Objekt (Stelle wieder her) oder Lebewesen (Heile) auf – diese Unterteilung ist, speziell wegen der unterschiedlichen Assoziationen der Äußeren Domänen ausgesprochen wichtig. Wo Carafai der Töter *par excellence* ist, beherrscht er die Zerstörung unbelebten Materials nur unvollkommen, die Heilung von Lebewesen aber quasi überhaupt nicht. Aggari dagegen versteht sich gleichermaßen gut auf die Zerstörung wie Wiederherstellung unbelebter Objekt, ist dagegen für Lebewesen ungeeignet, usw.. Das Ausmaß der Zerstörung bzw. Heilung legt fest, welche Menge AE für den Zauber benötigt werden; üblich ist 1 AsP für einen SP/LeP.

● **Untersuche (Präsenz der Äußeren Domäne):** Ein Zaubereffekt, der auf einer Äußeren Domäne beruht, kann hiermit genauer untersucht werden; vor allem *Untersuche dyakholische Besessenheit* oder *Untersuche Mishkaryas Walten* sind auch bei Nicht-Daimonologen anerkannte Kombinationen – und ein daimonologischer Arcanomechaniker kommt um vielfache *Untersuche*-Matrizen ebenfalls nicht herum. Die Kosten berechnen sich fast nur nach der Entfernung, über die hinweg untersucht werden soll.

● **Banne (daimonische Kraft):** Das Zielobjekt kann Schaden aus der entsprechenden Äußeren Domäne ignorieren, egal, ob es sich um Schaden durch eine entsprechende Matrix oder einen Bewohner der entsprechenden Domäne handelt. Diese Instruktion kann auch flächenwirkend zur Errichtung von Bannsiegeln und Schutzkreisen verwendet werden. Größe und Dauer der Bannzone bzw. der Schutzwirkung sind die bestimmenden Faktoren für die benötigte Essenzmenge.

● **Kommuniziere (mit Hilfe der äußeren Macht):** Mittels dieser Instruktion ist es möglich, über große Entfernungen oder an eine große Anzahl von Lebewesen Gedanken, Bilder oder Geräusche zu übertragen, wobei es leichter ist, Mitteilungen an solche Wesen zu übertragen, die der entsprechenden Domäne nahestehen. Die Entfernung, die überbrückt werden soll, sowie die Anzahl der an der Verständigung beteiligten Wesen bestimmt, wie viel AE benötigt wird.

● **Bewege (mittels daimonischer Kraft) / Fixiere (mittels daimonischer Kraft):** Mit dieser Instruktion werden die Kräfte der Domäne eingesetzt, um sich selbst oder andere schnell und wider die Natur zu bewegen oder an einem Ort zu verankern. Dass es einfacher ist, vermittels Thesephai zu bewegen und mittels Avastada ein Objekt zu fixieren, versteht sich von selbst. Die benötigte AE hängt von der bewegten/fixierten Masse und der zurückzulegenden Entfernung bzw. der 'Haltekraft' ab.

● **Beseele (mit der daimonischen Kraft) / Unterdrücke (die daimonische Kraft) / Treibe (die daimonische Kraft) aus:** erhöht den Anteil des daimonischen Mediums – meist einer mit der Domäne verbundenen Geisteshaltung – im Zielobjekt: Beseele mit Rache, Beseele mit Blutdurst, Beseele mit Geiz etc.. Beseelung mit un-elementaren Wirkungen wird meist nur zur Vorbereitung größerer Rituale oder zur Bekämpfung elementarer Kräfte verwendet; andere Beseelungen finden in der Arcanomechanik (insbesondere Thesephai-Avastada-Kopplungen) oder der Heilkunst (*Unterdrücke mishkarysche Kräfte*) Anwendung oder werden ähnlich verwandt wie ein *Banne Element*. Die Beseelungswirkung (wie auch die Unterdrückung der jenseitigen Kraft) ist von meist kurzer Dauer. Die Austreibung dagegen wirkt permanent, ist jedoch bei 'natürlich gewachsenen' Geisteszuständen (etwa einer im Laufe des Lebens erworbenen krankhaften Habgier) ungemein kompliziert. Andere, plötzlich auftretende 'daimonische Beseeltheiten' sind häufig Besessenheiten, die mit *Vertreibe* kuriert werden müssen.

Die benötigte AE hängt von der Dauer der Beseelung oder der Unterdrückung bzw. der Menge der auszutreibenden daimonischen Essenz ab.

Die o.g. Instruktionen – und ihre Verwandtschaft zur jeweiligen Domäne – bestimmen auch, um wie viele Punkte die Kontrollprobe (siehe S. 25) erschwert wird; eine Übersicht können Sie der Tabelle auf der folgenden Seite entnehmen, wobei die angegebenen Zahlen nur Richtwerte für eine 'durchschnittliche' Instruktion sind und (nach Meisterentscheid) für besonders einfache oder besonders komplexe Instruktionen um bis zu +/– 20 % variieren können.

Risiken der Daimonenbeschwörung

Jeder Gebrauch von daimonischer Kraft bringt das Risiko mit sich, durch diese Energien von außerhalb der 'natürlichen Welt' seinen eigenen Geist und Körper zu schädigen. Jedes Mal, wenn ein Magier auf eine der Äußeren Domänen zurückgreift, muss er sich daher besonders durch die peinlich genaue Wahl des geeigneten Zeitpunkts, durch Schutzzeichen und Bannkreise, die korrekte Zusammenstellung von Paraphernalia und dergleichen schützen.

Zu diesem Zweck würfelt der Beschwörer eine Probe auf *Rechnen* (was primär bestimmt, ob die Bannkreise, Paraphernalia, Intonationen etc. zum Zeitpunkt passen), nach Meistermaßgabe erschwert um bis zu 7 Punkte für besonders komplexe Instruktionen bzw. launenhafte Do-

mänen, und kann je ein Drittel (abgerundet) der übrigbehaltenen Punkte auf die folgende Anrufungs- und Kontrollprobe (siehe Seite 9 bzw. 10) verteilen und ein weiteres Drittel abgerundet für die Abmilderung eines Patzers (s.u.) übrigbehalten. Bei der Verwendung von Matrizen kann er jeweils ein Viertel (abgerundet) der übrigbehaltenen Punkte für genanten Proben einsetzen.
Diese *Rechnen*-Probe verlängert zwar das Wirken eines Zaubers (um 7 KR bei Improvisationen, um 2 KR bei der Verwendung von Matrizen), macht ihn jedoch deutlich sicherer. Scheitern nämlich Anrufungs- *oder* Kontrollprobe, muss der Magier mit einem W20 würfeln und erleidet die entsprechenden Auswirkungen gemäß der untenstehenden Tabelle:
Ein Patzer bei einer der Proben addiert 5 Punkte zum Resultat seines Würfelwurfs, für besonders chaotische Domänen oder prekäre Situationen kommen nach Meisterentscheid nochmals bis zu 3 Punkten dazu, jeder Punkt, den der Zauberer bereits in 'Merkmal der Domäne' (siehe untenstehende Tabelle) für die entsprechende Domäne besitzt, zählt ebenfalls zum Würfelwurf hinzu; die übrigbehaltenen Punkte aus der *Rechnen*-Probe (s.o.) können vom Wurf abgezogen werden.

Tabelle E: Verwandtschaften Daimonischer Effekte mit der angerufenen Domäne (Zuschläge auf die Kontrollprobe)

	Tyakaar	Carafai	Galkuzul	Thesephai	Avastada	Dya'khol	Iryabaar	Naggarach	Khalyanar	Xolovar	Mishkarya	Aggari	Darcalya
Rufe (Daimon)	+3	+3	+6	+6	+3	+6	+9	+3	+9	+3	+3	+3	+6
Binde (Daimon)	+9	+9	+9	+15	+3	+3	+9	+6	+12	+6	+6	+6	+9
Vertreibe (Daimon)	+12	+9	+12	+6	+15	+15	+12	+12	+15	+9	+9	+12	+9
Vernichte (Daimon)	+12	+15	+15	+12	+18	+18	+21	+12	+21	+12	+12	+18	+12
Befehle (Daimon)	+6*	+3*	+3*	+9*	+3*	+3*	+9*	+3*	+9*	+6*	+3*	+3*	+3*
Finde (Daimon)	+12	+3	+6	+9	+9	+6	+15	+6	+9	+9	+6	+6	+6
Verhülle (Daimon/äK**)	+6	+9	+6	+3	+3	+9	+/-0	+6	+3	+3	+3	+6	+6
Erspüre (äK**)	+15	+6	+9	+12	+12	+9	+18	+9	+12	+12	+9	+9	+9
Kontrolliere (äK**)	+3	+6	+3	+6	+/-0	+3	+9	+3	+12	+3	+3	+3	+6
Daimonisiere (mittels äK**)	+3	+15	+6	+/–0	+15	+15	+12	+9	+3	+15	+12	+9	+15
Forme (mittels äK**)	+12	NA	+6	+18	NA	NA	+21	+9	+3	NA	NA	+9	NA
Veredle (mittels äK**)	+21	NA	+18	+15	NA	NA	+42	+12	+15	NA	NA	+21	NA
Mindere (mittels äK**)	+12	NA	+3	+6	NA	NA	+18	+9	+6	NA	NA	+15	NA
Zerstöre (mit äK**)	+/–0	+3	+6	+6	+9	+6	+9	+6	+6	+9	+9	+3	+6
Stelle wieder her (mit äK**)	+12	+15	+12	+12	+9	+15	+9	+9	+9	+6	+12	+/–0	+6
Töte (mit äK**)	+3	+/–0	+6	+6	+3	+3	+6	+3	+9	+6	+6	+6	+9
Heile (mit äK**)	+24	+36	+18	+18	+15	+36	+24	+18	+9	+24	+12	+24	+12
Untersuche (äK**/Daimon)	+12	+9	+6	+15	+3	+6	+18	+3	+9	+6	+6	+3	+6
Banne (äK**)	+9	+12	+9	+15	+15	+15	+18	+9	+12	+15	+9	+9	+12
Kommuniziere (mit äK**)	+15	+18	+12	+9	+15	+15	+9	+15	+18	+15	+15	+15	+12
Bewege (mittels äK**)	+12	+15	+9	+3	+24	+21	+18	+18	+18	+12	+18	+12	+15
Fixiere (mittels äK**)	+9	+15	+18	+24	+3	+6	+15	+6	+12	+12	+15	+6	+12
Beseele (mit äK**)	+6	+3	+12	+9	+3	+9	+18	+6	+18	+6	+6	+12	+6
Unterdrücke (die äK**)	+9	+12	+12	+12	+15	+9	+21	+6	+18	+3	+9	+12	+3
Treibe (die äK**) aus	+9	+9	+9	+6	+12	+12	+15	+9	+15	+9	+9	+9	+9

*) die grundsätzliche Probenerschwernis je nach Domäne; dazu kommt noch der Zuschlag für den speziellen Befehl; bestimmte Befehle sind dabei überhaupt nicht möglich.
**) äK = äußere oder daimonische Kraft; die der Äußeren Domäne zugeordnete Wirkung

AUSWIRKUNGEN GESCHEITERTER DAIMONENBESCHWÖRUNGEN (W20)

1–10: *Nichts geschieht*; Glück für den Beschwörer.
11–15: *Merkmal der Domäne*; der Beschwörer erleidet eine der bei den einzelnen Domänen (unter Gefahren und Risiken) genannten Auswirkungen (für die man bei exzessivem Gebrauch eine Skala von 1 bis 10 anlegen sollte; korrekt heißt die Auswirkung hier also: erhält einen Punkt weitere Domänenmerkmale).
16–19: *Merkmal der Domäne*; jedoch ist die Auswirkung zusätzlich so schmerzhaft, dass der Magier einen Schaden in Höhe von 1W6 LeP und 2W6 AuP erleidet.
20–21: *Widernatürlich*; der Magier wird zuerst von Tieren gemieden (Stufe 1), bei Wiederholung offen gefürchtet (Stufe 2) und, tritt dieses Ereignis ein drittes Mal ein, in Zukunft von Tieren bedingungslos attackiert (Stufe 3).
22–23: *Entstellung*; das *Aussehen* des Magier sinkt auf der Skala herausragend – gut aussehend – durchschnittlich – unansehnlich – widerwärtig (WnM 69) um eine Stufe. Ist er bereits widerwärtig, kommt ein weiterer 3-Punkte-Malus auf die bei 'widerwärtig' genannten Talentproben hinzu.
24–25: *Abstumpfung*; der Charakter wird mental und emotional unempfindlicher für alles, was um ihn herum vorgeht. Alle Talentproben, in denn IN vorkommt, werden um (im Wiederholungsfall weitere) 3 Punkte erschwert; alle IN-Proben, die der Wahrnehmung dienen, um 1 Punkt. Er verliert gegebenenfalls den Vorteil *Soziale Anpassungsfähigkeit* und ähnliche Boni.
26–27: *Dunkles Wesen*; der Magier erwirbt den Nachteil *Lichtscheu* (**WnM** 71) oder, falls er diesen bereits besitzt, den Nachteil *Lichtempfindlich* oder gegebenenfalls weitere 3 Maluspunkte auf Talentproben, und einen Maluspunkt auf alle Eigenschaftsproben bei Sonnenlicht.
28–29: Der Magier erwirbt den Nachteil *Eingeschränkter Tastsinn* (**WnM** 70) oder, wenn er diesen schon besitzt, *Fühllos*. Liegt dieser schon vor, werten Sie das Ergebnis als 30.
30: *Kräfteschwund*; der Zauberer verliert permanent 1 LeP und 1 AuP.
31: *Auszehrung*; der Magier erwirbt den Nachteil *Kränklich* (**WnM** 71) und verliert permanent einen Punkt Konstitution. LE, AU und MR müssen neu berechnet werden. Er verliert gegebenenfalls den Vorteil *Zäher Hund*.
32: Der Zauberer muss W6 mal auf dieser Tabelle würfeln
33+: Die Kraft der Domäne ergreift vollständig Besitz vom Zauberer; spätestens beim nächsten Sonnenaufgang verlässt der neue Daimon die dritte Sphäre.

Die optimatische Tradition

Unbegrenzte Zauberfähigkeit – im Gegensatz zu den vergleichsweise recht häufigen eingeschränkten Zauberfertigkeiten der Animisten, Alchimisten und Technomanten – ist bei weitem nicht jedem gegeben, ja, sogar in Myranor wohl seltener als in Aventurien. Sie wird im Imperium als 'Geschenk des Alten Blutes' angesehen, was gleichzeitig heißt, dass erkannte Zauberkraft einen Menschen für die Mitgliedschaft in einem der Optimatenhäuser und damit für entsprechende (weltliche) Posten qualifiziert, auch wenn die eigentlichen magischen Fähigkeiten eher gering oder noch in Ausbildung befindlich sind. Einerseits ist dies die Möglichkeit, auch 'vom Rattenfänger zum Thearchen' aufzusteigen, wenn bei einem Kind eines Sklaven oder Freien die Gabe der Alten bemerkt und dieses von einem der Optimatenhäuser adoptiert wird; andererseits reicht heutzutage bereits die *potentia*, die Möglichkeit also, die Gabe weiterzugeben – vulgo: die Abstammung von einem Zauberkundigen –, um in einem Optimatenhaus eine angesehene weltliche Stellung zu erreichen.

Einige Fragen zu den Optimatenhäusern

Ist jeder Magier ein Optimat?
Prinzipiell ja. Egal, aus welchen Verhältnissen ein Zauberkundiger stammt, wird er – wenn er entdeckt wird – mit Ablegen seiner Prüfung zum Adeptus auch in die Reihen eines Optimatenhauses aufgenommen. Wenn der Adeptus jedoch einem verfemten, rebellischen oder obskuren (weil außer-imperialen) Haus angehört, ist er im rechtlichen Sinne kein Optimat.

Ist jeder Optimat ein Magier?
Mitnichten. Wie oben erklärt, reicht in den meisten Häusern die nachgewiesene Abstammung von einem Magier oder einer Magierin, um zumindest in den unteren Rängen eines Optimatenhauses (und damit in der imperialen Verwaltung) Karriere zu machen und ein Leben in Wohlstand führen zu können – und solche Nachweise zu fälschen oder zu erschwindeln, ist zwar schwierig, aber durchaus möglich. Die Tatsache, dass alle Optimaten ohne Ansehen der Zauberkraft (oder gar des geöffneten Schwarzen Auges) bei offiziellen Anlässen eine Triopta tragen, macht diese Verwirrung nur noch größer. Erklärte Ausnahme ist das Haus Tharamnos, das in der Tat nur geprüfte, aktive Zauberer in seine Reihen aufnimmt, deren 'unbegabte' Nachkommen jedoch (zwar mit standesgemäßen Mitteln ausgestattet) in die Ränge der Freien oder Honoraten und in andere Berufe 'abgeschoben' werden.

Wie hat man sich eine Adoption vorzustellen?
Die meisten Optimatenhäuser unterhalten eine kleine Truppe spezieller *inquisitores*, die nicht nur magische Vergehen (speziell von Hausmitgliedern) überwachen und verfolgen sollen, sondern auch gezielt nach außergewöhnlichen Phänomenen Ausschau halten, die auf nicht dokumentierte magische Aktivität, den Einfluss nichtkörperlicher Wesen, unkontrollierte Artefakte etc. zurückgehen.
Wann immer die *inquisitores* von seltsamen Erscheinungen in der Nähe von Kindern erfahren, setzen sie meist alle Hebel in Bewegung, um das Kind für ihr Haus zu gewinnen oder zu verhindern, dass ein anderes Haus es bekommt. Dazu kann das Kind schlimmstenfalls entführt werden, üblicher ist jedoch, dass man es den Eltern (die ein solches Schicksal ihres Sprösslings meist als glückliche Fügung sehen) abkauft, entweder dadurch, dass man deren Stand verbessert oder durch eine feste Summe (im Rahmen einiger Dutzend Aureal). Auf jeden Fall werden auch die Eltern getestet, ob sie nicht ein zumindest verborgenes magisches Potential tragen.
Nichtanzeige einer magischen Aktivität bei einem Kind ist übrigens ein Staatsverbrechen, das schwere Strafen nach sich ziehen kann (aber nichtsdestotrotz bisweilen verübt wird, denn das Imperium ist groß und der Thearch weit entfernt).
Magisch begabte Kinder von Völkern, die dem Imperium verfeindet sind, wurden üblicherweise geraubt, weswegen übrigens auch sowohl (biologischer) Rassismus als auch Inzucht-Probleme bei den meisten Optimatenhäusern unbekannt sind. In den letzten Jahrzehnten hat das Imperium jedoch fast nur noch Verteidigungskriege geführt ...

Sind die Mitglieder eines Hauses auch immer besonders geeignet für die Vorlieben eines Hauses?
Nicht zwangsläufig, jedoch stellt sich dies im Laufe der Elevenzeit schnell heraus, ebenso wie die Tatsache, ob ein Kind zum Vollmagier oder nur zu 'suboptimatischen' Manipulationen begabt ist. Diese Eleven werden üblicherweise zwischen den Häusern getauscht und/oder gehandelt, wobei es selten ist, dass ein Eleve mehr als einmal das Haus wechseln muss.

Muss man als Magier treu zum Thearchen und zum Imperium stehen?
Im Prinzip ja, aber da der Thearch dem Hause Aphirdanos angehört, das diese Würde ja auch nicht seit Anbeginn der Zeiten innehat, ist diese Treue der Häuser untereinander natürlich relativ ... Zum Imperium als der Institution, die ein Mindestmaß an Zivilisation und Ordnung garantiert, stehen allerdings fast alle Magier – es gibt zwar renegate und verfemte Häuser, jedoch sind Vertreter dieser Linien innerhalb des Imperiums so selten wie einzelne 'Abweichler' der regulären Häuser. Wohlgemerkt: 'Selten' bedeutet nicht, dass es sie gar nicht gibt – und es ist natürlich auch möglich, wenn auch noch seltener, dass diese Renegaten Schüler ausbilden.
Bei einem Renegaten gelernt zu haben (und damit aufzufallen), führt entweder zu 'intensiver Betreuung' und anschließender Aufnahme in die Reihen eines wohlwollenden Hauses oder aber, wenn sich der Geist des Renegaten als der Betreuung resistent, der Körper und das astrale Potential aber als geeignet erweist, zur *reductio ad inseminatorum*. Sich offen gegen die Würde des Thearchen, die konstitutionelle Magokratie oder das Imperium als staatliche Institution auszusprechen, ist jedoch ein Staatsverbrechen, das mit *negatio* oder *negatio absoluta* bestraft wird.

Hat jeder Optimat ein drittes Auge?
Hat jeder Magier ein drittes Auge?
Keinesfalls. *Ea'Myr*, der Stern der Alten, das geöffnete Dritte oder auch Schwarze Auge ist unter den heutigen Optimaten eine Seltenheit, die von großer magischer Macht zeugt. Das geöffnete Dritte Auge ist sogar so selten, dass über seine Fähigkeiten ebenso sehr nur Spekulatio-

nen existieren wie über die Zahl derjenigen, die das Auge tragen – nicht einmal von den Erzmagiern (s.u.) kann man es mit Bestimmtheit sagen. (Nein, niemand bezweifelt öffentlich, dass der Thearch natürlich den Stern der Alten trägt, auch wenn er erst fünfzehn Jahre alt ist ...)

Die *Anlage* zum Dritten Auge haben wiederum alle magiebegabten Menschen, einige magiebegabte Nichtmenschen und sogar etliche nicht magisch begabte Mitglieder der Optimatenhäuser.
Ob und wann es sich jedoch entwickelt, steht für jeden Einzelnen in den Sternen ...

Die Weihegrade der Magierschaft

Es gibt im Imperium keine Art von Zaubererschulen oder Akademien, sondern nur jeweils ein persönliches Lehrverhältnis eines Lehrmeisters (Mentors) zu seinem Lehrling – meist in der Tat nur zu einem, wobei ein anerkannter Meister natürlich stets einem Optimatenhaus angehört oder nahesteht und damit bestimmte Vorlieben bei den Quellen und den Instruktionen sowie ein jeweils 'haustypisches' Repertoire an Matrizen hat.
Ein optimatischer Zauberer ist seinem Lehrmeister ein Leben lang verpflichtet, und viele der Lehrabschnitte enden mit einer Queste, in deren Rahmen der angehende Magier für seinen Meister Artefakte oder Wissen beschaffen oder sich besonderen, speziell für diesen Lehrabschnitt gedachten Gefahren stellen muss. Die im folgenden, bei der Beschreibung der optimatischen Häuser, präsentierten Zauberer – Eleven im letzten Lehrjahr – stehen genau vor solch einer Queste, um schließlich *Adeptus* zu werden, vollgültiger Zauberer mit dem magischen Recht, die Stabzauber seines Hauses auf seinen Stab zu legen, und dem weltlichen Recht, die Triopta zu tragen.

Eleve

Die Eleven sind die Schüler der optimatischen Magie. Sie dienen, etwa ab dem Alter von acht Jahren, meist einem erfahrenen Adepten und lernen bei ihm Lesen, Schreiben, Rechnen und Geschichte, Hausputz und Besorgungen, aber auch Zaubergesten und Meditationen, lange ehe sie die erste Magie beigebracht bekommen. Auch athletische Übungen und Naturwissenschaften gehören bisweilen zum Lernpensum, wobei es gerade hier von Haus zu Haus erhebliche Unterschiede geben kann.
Eleven sind noch ohne alle Rechte innerhalb des Hauses, und ihr Lehrmeister ist für sie verantwortlich. Wenn er sie für geeignet hält (meist nach einer Lehrzeit von acht bis zehn Jahren), kann er sie zur Prüfung anmelden, bei deren Bestehen sie die Weihe zum Adepten, ihre Triopta und ihren Magierstab erhalten. Ebenso wird für sie auch ein Siegelring geschaffen, der ihr Stimmrecht verkörpert, doch erhalten sie ihn nicht ausgehändigt – er verbleibt vorerst in der Verfügungsgewalt ihres Lehrmeisters, der ihn nach eigenem Gutdünken zur Stimmabgabe verwenden kann.
(Ein Spielermagier hat seine 'theoretischen' Prüfungen bereits abgelegt und befindet sich auf der Queste, um seinen weltlichen und magischen Wert unter Beweis zu stellen. Er besitzt noch keine Triopta, sondern trägt meist ein einfaches Stirnband mit einem stilisierten dritten Auge, das, wenn magisch untersucht, Haus und Mentor offenbart und das üblicherweise nicht abgenommen werden kann. Diese angehenden Adepten haben Kenntnis von einigen Matrizen (meist nur denen ihres Hauses) und von den niedersten drei Stabzaubern ihres Hauses, von denen sie aber noch keinen auf ihren Stab gelegt haben. Da sie nominell noch keine Optimaten sind, gebührt ihnen nur das 'serr' der Honoraten.

Wenn Ihre Queste – die der Spielleiter nach dem Stil des Hauses und der Gestaltung des Mentors festlegt – gelingt, erhalten Sie Ihre Triopta und die Kenntnis um das Triopta-Ritual des Adeptus Minor, den Optimatenstand und den damit verbundenen SO-Bonus.)

Adept

Adepten bilden das Rückgrat aller Häuser, und nur sehr wenige Magier kommen über diesen Grad hinaus. Jedem der drei Unterränge des Adepten ist ein spezielles Ritual zugeordnet, mit dem astrale Kräfte durch die Triopta fokussiert wird. Dadurch werden der Maske besondere Fähigkeiten verliehen und dem Adepten selbst zusätzliche Astralkräfte nutzbar gemacht.
Der *Adeptus Minor* ('geringerer Adept') hat das Recht, in gewissem Umfang seinen Forschungen nachzugehen, viele werden aber immer wieder von der Familie zu irgendwelchen Diensten herangezogen. Vereinfacht gesagt, sind eher sie dem Haus verpflichtet als umgekehrt. Da der Adeptus Minor noch nicht über seinen Siegelring verfügt, kann er nicht in den Gremien des Hauses abstimmen.
Erst wenn es dem Adepten gelingt, seinen früheren Lehrmeister im zeremoniellen Zauberduell zu besiegen *oder* ihm den Siegelring für viel selbstverdientes Geld, eine selbstentwickelte Matrix oder ein aufgespürtes Artefakt abzukaufen, besitzt auch er Sitz und Stimme in den Gremien und wird *Adeptus Maior* ('höherer Adept') genannt.
(Dies ist die zweite Queste, die ein Spielermagier ablegen muss. Bei Gelingen wird ihm neben der Verleihung des Stimmrechts auch die Offenbarung des Triopta-Rituals des Adeptus Maior zuteil.)
Ein Adept, der mindestens seit acht Jahren seinen Ring besitzt und seinem Haus bereits acht besondere Dienste geleistet hat (seien sie wissenschaftlicher Art oder mehr 'im Felde' voll-

bracht), ohne dabei die Ressourcen des Hauses zu beanspruchen, kann sich um eine abschließende Prüfung bewerben. Er bekommt eine schwierige Aufgabe gestellt – oft eine langwierige Queste oder komplexe Forschungsarbeit –, bei deren Gelingen er den Titel eines *Adeptus Exemptus* ('privilegierter Adept') und zusätzliche Rechte erhält, vornehmlich das, eigene Schüler auszubilden und damit die Zahl seiner Stimmen zu erhöhen.

(Die acht Dienste und die Natur der Abschlussprüfung liegen in der Hand des Meisters. Spieltechnisch ist mit dem Rang des Adeptus Exemptus auch ein weiteres Triopta-Ritual verbunden.)

Der Siegelring als 'politische' Belohnung für die Elevenausbildung bleibt oft lange im Besitz des Lehrers – und sogar bis zu dessen Tod, wenn der Adeptus Minor stirbt, ehe er seinen Ring für sich erworben hat.

Ein Adept hat Anrecht auf die Anrede 'Ihr' und zählt zu den *Exzellenzen*, auch wenn eitle Adepti Exempti gerne auf dem *Exzellenz Exemptus/a* bestehen. Insgesamt mag es im Imperium und außerhalb seiner Grenzen vielleicht zehntausend Adepten regulärer, irregulärer und rebellischer Optimatenhäuser geben.

Magus/Maga

Der Rang eines *Magus* stellt eine Würde dar, die nur von wenigen Mitgliedern der eingeweihten Zirkel der Optimatenhäuser erreicht wird. Es gibt hier weder die Berufung durch die Hausoberen noch eine Prüfung, der man sich auf eigenen Wunsch unterziehen kann; stattdessen muss ein amtierender Magus eines anderen Hauses einen *Adeptus Exemptus* für diese Erhöhung vorschlagen, indem er dessen Errungenschaften und Verdienste beschreibt und dieses Memorandum weiterleitet. Insgesamt sieben Magi aus mindestens drei anderen Häusern müssen diese Petition besiegeln. Viele Memoranden laufen mehrere Jahre, wenn nicht Jahrzehnte um, und manches Mal ist der Kandidat darüber verstorben.

Da die Magi und Magae des Imperium zahlreiche Vorrechte genießen, so etwa auch einen persönlichen Sitz im Hohen Konvent, werden nur die anerkanntesten und zugleich unpolitischsten Wissenschaftler einigermaßen zügig berufen, bei allen anderen entspannen sich vielfältige politische Schachereien und Intrigen. Nominell ist der Rang des Magus ebenfalls in die drei Unterränge des *M. Minor*, *M. Maior* und *M. Exemptus* gegliedert, die jedoch außerhalb der magischen Gemeinschaft keine weitere Bedeutung haben.

(Ein wichtigeres Zeichen der Maguswürde sind auch die drei zusätzlichen Triopta-Rituale, die ihnen bei der Weihe offenbart werden und die ihre Zauberfertigkeiten wie auch ihre astrale Kraft noch einmal verstärken, die aber auch gleichermaßen gefährlich wie kompliziert sind.)

Es gibt nur ein paar hundert Träger dieses Titels (man munkelt von einem geschlossenen Kreis von acht mal acht mal acht Magiern), und sie werden von der Etikette bereits unter die *Eminenzen* des Imperiums gezählt.

Archomagus/-a

Der höchste Weihegrad der imperialen Magierschaft ist der des *Archomagus* (je nach Region und Haus auch *Arcomag* oder *Erzmagier*). So wie Adeptenwürden vom jeweiligen Haus und die Maguswürde von mehreren Häusern vergeben werden, ist die Bestätigung einer Archomaga ein Privileg Seiner Divinität, des Thearchen selbst. So sollen auch die Triopten der Erzmagi nicht mehr haustypische Kräfte verleihen, sondern spezielle, erst-imperiale Kräfte, die ansonsten vergessen sind und die der Thearch in seiner Weisheit für die künftigen Erzmagier selbst auswählt.

Bezeichnenderweise ist im Volk und selbst unter Adepten zwar die Existenz dieses Grades bekannt, aber wenig über seine aktuelle Funktion und die damit verbundene Macht – nur dass sie immens sein muss. So munkelt man, die Archomagi bildeten das 'Suprematis-Conclave', das den Thearchen in magischen Fragen berät und unterstützt und sogar Mitspracherecht bei der Thronfolge hat. Wenn ein einzelner Erzmagus auftritt, ist er immer ein Optimat von außerordentlicher Macht und Bedeutung.

Insgesamt mag es im Imperium vielleicht acht mal acht Archomagi/-ae geben, die vom Protokoll als *Magnifizenzen* eingestuft werden und von denen vielleicht ein Dutzend bekannt sind (so die Patriarchen oder Matriarchinnen der Optimatenhäuser); alle sind an einem speziellen Siegelring kenntlich und meist mit imperialen Sonderprivilegien ausgestattet.

Die Triopta

Die Triopta ist gleichermaßen ein Symbol für das geöffnete Dritte Auge, wie sie selbiges verhüllt, denn es heißt, der Blick des Schwarzen Auges könne ein Lebewesen auf der Stelle töten. In beiden Funktionen – sowohl die Zugehörigkeit zum Blut der Alten zu zeigen wie auch ein eventuell geöffnetes Drittes Auge als Möglichkeit zu suggerieren – ist die Dreiaugenmaske *das* Symbol des Optimatenstandes.

Die Triopta ist je nach Vorliebe eine Voll- oder Halbmaske und je nach Haus aus bestimmten vorgeschriebenen oder empfohlenen Materialien gefertigt und mit entsprechender Symbolik versehen; allen Masken gemein ist nur das dritte Auge auf der Stirn.

Ein Kenner der Etikette kann natürlich an der Machart einer Triopta erkennen, wen er vor sich hat (zumindest Haus und geschätzter Rang), ein Magier mit Erkenntniszaubern kann auch den magischen Grad bestimmen, bei besonders gutem Gelingen des Erkenntniszaubers sogar das individuelle Muster des Maskenträgers.

Üblicherweise tragen alle Optimaten ihre Triopta außerhalb ihres Hauses, bei magischen Manipulationen aller Art (so sie Zauberer sind – das Recht, eine Triopta zu tragen, ist ja nicht in jedem Haus an die Ausübung von Zauberei gebunden) und natürlich zu allen offiziellen, repräsentativen Anlässen. Einem lebenden Optimaten die Triopta zu entwenden, sie ihm in der Öffentlichkeit vom Gesicht zu reißen oder mittel einer gefälschten Triopta die Identität eines anderen vorzugaukeln, sind traditionsgemäß todeswürdige Verbrechen, wobei die Hinrichtung mit verschiedenen 'Trioptae' (glühend, luftdicht geschlossen oder innen mit drei langen Dornen versehen) durchgeführt wird. Wann einem optimatischen Magier welches Ritual zugänglich gemacht wird (üblicherweise durch ein Engramm, das ihm vom Mentor oder gar dem Haus-Primas in den Geist geprägt wird, weitaus seltener in schriftlicher oder bildlicher Form), finden Sie im Abschnitt **Die Weihegrade der Magierschaft** auf Seite 27.

ZUR DENKWEISE DER OPTIMATISCHEN ZAUBERER

Grundsätzlich gibt es zwei große 'Denkschulen' der myranisch-optimatischen Zauberei: die daimonologische oder 'Äußere' und die stellar-elementaristische oder 'Innere', die auch die zwei großen, imperiumsweiten 'Gilden' oder Collegien darstellen (wobei die Collegien der Magier den Hausinteressen deutlich untergeordnet sind).

Mischformen sind, wie auf Seite 8 erklärt, eigentlich nicht möglich, eine Forschung in die entsprechende Richtung ist jedoch nicht verboten – aber ein guter Grund, in der Gildenhierarchie nicht aufzusteigen.

● **Das Verhältnis zu den Äußeren Herrschern:** Wie kaum anders zu erwarten, ist das Verhältnis der güldenländischen Zauberer zu den höheren Daimonen ebenfalls von einem "eine Hand wäscht die andere" geprägt: Du gibst mir deinen Effekt und ich setze ihn in deinem Sinne ein. Wegen der 'chaotischen Persönlichkeiten' der Daimonen (egal welcher Machtstufe) lässt man aber vorzugsweise die Finger von direkten Verhandlungen (Daimonenpakten) mit ihnen, sondern setzt lieber die ihrer Domäne zugeordneten Kräfte ein. Da die drittsphärischen (elementaren und stellaren) Kräfte in Umfang und Aufgabe begrenzt sind, nutzt man das breitere Spektrum und die potentiell höhere Macht der Daimonen, wohl wissend, dass man mit Kräften operiert, die leicht außer Kontrolle geraten können, wenn man sich außerhalb der Sicherheits-Margen bewegt oder blindlings neue Effekte hervorzurufen versucht. Deswegen ist die meiste Daimonologie in Matrizen kodifiziert.

Über die quasi-religiöse Daimonenverehrung etlicher Kulte, ja sogar (glücklicherweise gefallener) Optimtenhäuser rümpft der gebildete optimatische Magier nur die Nase – und doch geschieht es immer wieder, dass ein Daimonologe sich zu weit vorgewagt hat, und ein zeitweiliger Pakt ist eine annehmbare Alternative zum vorzeitigen Tod. Paktierer werden aber allgemein wenig geachtet, denn ein Daimonenmal ist das Zeichen eines Stümpers und Verlierers ...

● **Das Verhältnis zu den Fünft- und Sechstsphärigen Wesen:** Die myranischen Magier gehen davon aus, dass es offensichtlich zwei Formen der Astralenergie gibt, von denen sie selbst nur Zugang zu einer – der 'besseren' – Form haben; besser deswegen, weil diese Kraft nur durch den Willen des Zauberers und potentiell erkennbare Gesetzmäßigkeiten geregelt ist, während man sich bei der 'schlechten' Astralenergie – wie sie etwa die eingeweihten Diener der Oktade nutzen – dem (undurchschaubaren) Willen einer Fremdwesenheit unterwerfen muss und nur von dieser auch die Kraft erhält. Also sind Diener dieser Fremdwesenheiten, auch wenn sie teilweise spektakuläre Wunder wirken können, nicht mehr Herr ihres Willens und daher ebensolche 'Pfuscher' wie Daimonen-Paktierer. Andererseits sind die Gebetsformalismen der güldenländischen Kirchen sehr ähnlich strukturiert wie die Anrufungen der Magier, so dass man fast zwangsläufig auf diese Idee kommen muss, die Karmaenergie sei eine andere Form der Astralenergie ...

● **Das Verhältnis zu den Elementarherren:** Diese werden schon lange nicht mehr als eigenständige Wesenheiten gesehen, oder wenn, dann als "Entitäten, die aus der Stofflichkeit des Elements und dem Willen des Zauberers" bestehen. Demzufolge werden auch sehr selten Elementargeister, Dschinne oder gar Elementare Meister beschworen (diese entstehen eher aus Unfällen und müssen besänftigt, beherrscht oder beseitigt werden; die grundsätzliche Instruktion zum Anrufen dieser Wesenheiten ist jedoch bekannt), sondern gerade bei den Elementen ist die Kopplung einer der 'Naturkräfte' (Elemente) mit einem Zweck so weit fortgeschritten, dass dies schon fast wieder Spruchzauberei darstellt. Eine quasi-religiöse Verehrung der Elementarherren ist unbekannt, eine 'philosophische Affinität' und eine Lebensgestaltung im Sinne einer bevorzugten Naturkraft (ganz im Sinne des Nützlichkeitsdenken der myranischen Magier: wegen der positiven Beschwörungs-Effekte) allerdings verbreitet.

● **Das Verhältnis zu den Stellaren:** Für die meisten Optimaten existieren keine Stellare, sondern nur 'Koagulationen elementarer Bewusstseinszustände', die ebenfalls durch das Wirken der Zauberer erst in die Welt treten (und noch nicht einmal dies, sondern nur in Geist und Leib eines Lebewesens). Die Korrelation der Himmelserscheinungen mit diesen 'Geist-Elementen' ist Gegenstand gelehrter Spekulation, die aber eher in die Richtung geht, dass sich die Struktur der 'Welt im Großen' auch in der 'Welt im Kleinen' zeigt – die auf diesen Beziehungen beruhenden Stellarkalender und -algorithmen haben auf jeden Fall ihre Wirksamkeit mehr als einmal bewiesen.

Der Erhöhung der 'Stellare' zu Göttern, wie sie von einigen neo-tesumurrischen Mystikern und auch von einigen Animisten propagiert wird, bringt der Optimat von Welt nur die Verachtung entgegen, mit der er auf jeden Aberglauben hinabblickt.

● **Das Verhältnis zur Spruchzauberei:** Die Möglichkeit der Umformung der frei fluktuierenden Astralenergie durch den Willen eines Zauberers ist zwar grundsätzlich bekannt (zumindest den myranischen Magie-Historikern, da auch den Alten entsprechende Kräfte nachgesagt werden), wird aber heutzutage als unzuverlässig und ineffektiv angesehen. Und dass speziell die hinterhältigen Shakagra Spruchzauberei verwenden, macht die Sache nicht besser ...

● **Das Verhältnis zu den Geisteskräften und Gaben:** Diese werden selten als 'magische Fähigkeiten' angesehen, selbst wenn einzelne Wesen diese besonderen Fähigkeiten mit Astralenergie speisen, sondern bestenfalls als 'Magiedilettantismus', üblicherweise aber als Nähe zu einer oder Ausprägung einer elementaren oder stellaren Kraft, selten gar als daimonische Besessenheit.

Um ein Triopta-Ritual durchzuführen, benötigt ein Zauberer der optimatischen Tradition mindestens einen kompletten Tag Zeit, eine größere Menge AsP und eine Konzentration seiner geistigen Kräfte: Es ist eine Probe auf MU/KL/IN erforderlich, die um die jeweils angegebene Punktzahl erschwert und um den halben *Magiekunde*-Wert erleichtert ist.

Ein gelungenes Ritual bedeutet, dass der Adeptus oder Magus sich neue Wege im Umgang mit der Kraft und mit den Essenzen (der durch die Art der Quellen 'vorgeprägten' Kraft) erschlossen hat. Aus diesen neuen Fähigkeiten resultieren zusätzliche permanente AsP, Bonuseffekte bei der Regeneration und Umsetzung von Astralkraft sowie Bonuspunkte auf bestimmte, für das Optimatenhaus typische Quellen und Instruktionen.

Die Verbesserungen der Einfühlung in verschiedene Quellen und Instruktionen, die – je nach Haus – mit den Trioptae verbunden (und in den folgenden Kapiteln jeweils bei der Beschreibung der Häuser aufgelistet) sind, sind miteinander und mit den Bonuspunkten durch die Ausbildung des Hauses (das *Profil* eines Hauses; s.u.) kumulativ. Hierbei gibt es Boni aus der Triopta des Adepten und verbesserte Boni aus der Triopta des Magus, so dass z.B. ein Magus (gleich, welchen Ranges) des Hauses Kouramnion aus seiner Triopta einen Bonus von je 2 Punkten auf die Quellen Humus und Erz und auf die Instruktionen Verändere und Konzentriere erhält (vgl. Seite 39).

Diese Bonuspunkte werden separat aufgelistet und haben keinen Einfluss auf das Erlernen der solcherart bevorzugten Quellen und Instruktionen. Sie können jedoch genau wie die Fertigkeitspunkte in den entsprechenden Proben eingesetzt (und auch übrigbehalten) werden, und zwar stets, bevor Fertigkeitspunkte zum Einsatz kommen. Sie kommen natürlich nur dann zum Tragen, wenn der Magier seine Triopta auch trägt.

Die Boni auf Quellen und Instruktionen sind zwar, wie schon oben erwähnt, von Haus zu Haus unterschiedlich, die Zuschläge auf die Astralenergie und die Vorteile bei der Umsetzung, Regeneration und künftigen Neugewinnung der Kraft jedoch bei allen Häusern der optimatischen Tradition identisch. Die Maskenrituale sind im einzelnen:

Die Triopta des Adeptus Minor
Probe, Dauer, Kosten: +3 / 1 Tag / 27 AsP
Wirkung: Der Adeptus erhält – zusätzlich zu den hausspezifischen Boni auf Quellen und Instruktionen – nach dem gelungenen Ritual 1W3+3 AsP permanent zu seinem Grundvorrat hinzu; zudem kosten ihn alle Spontanzauber 2 AsP und alle Matrizen 1 AsP weniger, wobei alle Zauber jeweils mindestens 1 AsP benötigen.

Die Triopta des Adeptus Maior
Probe, Dauer, Kosten: +6 / 36 Std / 30 AsP
Wirkung: Der Adeptus erhält nach dem gelungenen Ritual 2W3+6 AsP permanent zu seinem Grundvorrat hinzu; außerdem kann er sich in Zukunft maximal so viele AsP durch Erfahrung zugänglich machen wie sein doppelter CH-Wert beträgt.

Die Triopta des Adeptus Exemptus
Proben, Dauer, Kosten: +9 / 3 Tage / 36 AsP
Wirkung: Der Adeptus erhält nach dem gelungenen Ritual 3W3+9 AsP permanent zu seinem Grundvorrat hinzu; außerdem regeneriert er in Zukunft pro Ruhephase einen zusätzlichen AsP (zusätzlich zu eventuellen Regenerations-Vorteilen).

Die Triopta des Magus Minor
Proben, Dauer, Kosten: +9 / 3 Tage / 39 AsP
Wirkung: Der Magus erhält – zusätzlich zu den hausspezifischen Boni auf Quellen und Instruktionen – nach dem gelungenen Ritual 2W3+6 AsP permanent zu seinem Grundvorrat hinzu; außerdem regeneriert er in Zukunft pro Ruhephase einen weiteren zusätzlichen AsP (zusätzlich zu eventuellen Regenerations-Vorteilen und dem Punkt aus dem Ritual der Triopta des Adeptus Exemptus). Misslingt das Ritual, so hat die Triopta dem Gesicht des Magus dauerhaften Schaden zu-gefügt, was im Nachteil: *Unansehnlich* und dem Verlust von einem permanenten LeP resultiert.

Die Triopta kann im Verlauf des Rituals mit einem Zauber nach Wahl des Magus belegt werden, der ein Spontanzauber oder eine Matrix sein kann, der jedoch auf den Magus selbst wirken muss (ein Schutzzauber oder die Verbesserung einer Eigenschaft wären hier typisch) und der dreimal erfolgreich auf die Maske gesprochen werden muss. Bei Gelingen ist dieser Zauber nun in der Maske gespeichert und kann mit einer einfachen Aktion und zu halben Kosten (aufgerundet) aktiviert werden. Ein Misslingen dieses Zaubervorgangs hat keine Auswirkungen auf des Gelingen des Gesamtrituals, jedoch kann dann erst beim nächsten Triopta-Ritual versucht werden, den Zauber erneut auf die Maske zu legen.

Die Triopta des Magus Maior
Proben, Dauer, Kosten: +12 / 5 Tage / 45 AsP
Wirkung: Der Magus erhält nach dem gelungenen Ritual 2W3+6 AsP permanent zu seinem Grundvorrat hinzu; zudem muss er für die Steigerung seines AE-Grundvorrats nur noch AP-Kosten gemäß der Spalte x5 der SKT aufwenden.
Misslingt das Ritual, so hat die Triopta dem Gesicht des Magus dauerhaften Schaden zugefügt, was im Abzug von 3 Punkten auf die *Sinnenschärfe* (bei allen Proben auf Sehen und Riechen) und dem Verlust von W3 permanenten LeP resultiert.

Die Triopta des Magus Exemptus
Proben, Dauer, Kosten: +15 / 7 Tage / 49 AsP
Wirkung: Der Magus erhält nach dem gelungenen Ritual 2W3+6 AsP permanent zu seinem Grundvorrat hinzu; außerdem kosten ihn alle Spontanzauber, die er spricht, während er die Triopta trägt, 5 Punkte weniger, alle Matrizen 3 Punkte, mindestens jedoch 1 AsP. Misslingt das Ritual, so hat sich die Triopta mit dem Gesicht des Magus dauerhaft verbunden, was im Verlust von W6 permanenten LeP resultiert. Eine Wiederholung des Rituals ist möglich, jedoch um weitere 3 Punkte erschwert.

Der Stab

Während die Triopta das Zeichen des Optimatenstandes und der Verbindung des Individuums zu seinem Haus ist, so gilt der Stab als das Ehrenzeichen des praktizierenden Zauberers – und zudem sind die Stäbe nicht nur Fokus für die Zauberei des Adepten, sondern auch ein Speicher für eigene, fast beliebig oft wiederholbare Stab-Zauber. Jedes der Optimatenhäuser besitzt einen eigenen Kanon von speziellen Stabzaubern, der von den recht harmlosen Spielereien des Hauses Illacrion bis hin zu den angeblich provinzenweit wirkenden Zaubern der alten Aphirdanos reicht und deren spezielle Weiheriten natürlich zu den wichtigsten Geheimnissen der Alten Häuser zählen.
Myranische Zauberstäbe reichen von einer Elle bis zu zwei Schritt Länge und sind stets über und über mit Glyphen und Symbolen verziert. Hier endet aber auch die Ähnlichkeit, denn während die traditionalistischen Häuser Tharamnos und Kouramnion Zauberstäbe aus Holz (am beliebtesten: shindrabarischer Graublut-Tarnex* , Himmelszedern und lorthalische Eiche) fordern, sind im Haus Quoran hohle, wohlklingende Metallstäbe aus Legierungen gang und gäbe, die ohne Alchimie unmöglich wären, während Aldangara die Knochen großer Tiere und Illacrion natürliche Kristalle bevorzugen.
Üblicherweise, d.h. bei allen hier präsentierten Häusern, werden dem Eleven bereits die einfachsten drei Stabzauber beigebracht, damit er speziell diese Kräfte zur Ausformung seiner Persönlichkeit und zur Erfüllung seiner Weihequeste nutzen kann. Die nächsten vier Stabzauber bekommt er während seiner Adeptenzeit beigebracht bzw. macht sie sich zugänglich, die folgenden fünf während seiner Zeit als Magus. Es ist Usus, dass man zum Erlernen dieser Stabzauber stets seinen Mentor aufsucht und ihm eine Donation überreicht (auch, wenn man bereits seit Jahren praktizierender Magus ist), und jeder Bruch dieser Tradition – also das Erlernen eines Stabzaubers aus anderer Quelle – gilt zumindest als schlechter Stil, in einigen Häusern gar als Grund für einen *recessus*, eine Zurückstufung innerhalb der Haus-Ränge.

*) Eine Mangrovenart mit meist fünf wie ein Pentagramm abstehenden Brettwurzeln und silberfarbenem Kernholz (und daraus austretendem silbergrauen Harz, daher der Name).

Der dreizehnte und letzte Spruch, der auch die Macht des Hauses und die Archomagus-Würde repräsentiert, wird dem frisch gebackenen Erzmagier im Rahmen einer prachtvollen Zeremonie (meist sogar im Allerheiligsten des Hauses) in traditioneller Form übergeben: als *Engramm*, das von den anderen Erzmagiern des Hauses in den Geist ihres neuen Kollegen geprägt wird.
Das Haus Icemna hat eine eigene Vorgehensweise, was die Verleihung (und auch, was die Wirkung) der Stabzauber angeht; vor allem ist die Reihenfolge dieser Zauber den Angehörigen des Hauses freigestellt. Mehr hierzu finden sie bei der Beschreibung des Hauses Icemna auf den Seiten 50f..
Die Weiheriten der jeweiligen Stabzauber sind – genau wie ihre Wirkung – dem Charakter und den Vorlieben des Hauses angepasst, und sie gehören zu den größten geistigen Schätzen, die ein myranischer Zauberer in seinem Geist verschließen kann, da in ihnen der Schlüssel zur Denkstruktur und der Matrizenerschaffung des jeweiligen Hauses und auch des Magiers selbst verschlüsselt sind.
Der Ritus des Stabzaubers, also die eigentliche Weihe, die dem Stab die für den jeweiligen Stabzauber speziellen Fähigkeiten verleiht, dauert mindestens einen Tag, meist jedoch länger, und ist eine Tätigkeit, die der Zauberer in Abgeschiedenheit von der Welt vollbringen muss – es käme jedoch auch niemand auf die Idee, sich bei einer solch fordernden und gleichzeitig intimen Aufgabe helfen zu lassen.

Regeln: Dass die Stabzauber in der vorgegebenen Reihenfolge erlernt werden müssen, versteht sich von selbst. Zum Erlernen auf traditionelle Art (also als Engramm vom Mentor) ist keine Probe nötig; den Zauber dann auf den Stab zu legen, erfordert jedoch eine Erschaffungsprobe auf die jeweils angegebenen Eigenschaften, die um einen bestimmten Betrag erschwert (siehe bei den Beschreibungen der einzelnen Optimatenhäuser) und um den halben *Magiekunde*-Wert des Magiers erleichtert sind.
Die Kosten für diese Ausführung des Rituals sind als x(y) AsP angegeben, wobei x für die Gesamtkosten, y für den perma-

nenten Anteil davon steht. Wenn der Eleve seinen ersten Stabzauber auf den Stab legt, stimmt er ihn durch 'seine' Astralenergie gleichzeitig persönlich auf sich ein, was bewirkt, dass nur er selbst die Stabzauber auslösen kann, die nicht permanent auf dem Stab liegen, also all jene, bei denen der Zauberer AsP investieren und/oder eine bestimmte Handlung ausführen muss, um den Stabzauber auszulösen.
Die permanenten Kosten der ersten drei Stabzauber seines Hauses, die ein Eleve zu Spielbeginn erhält, müssen nicht von seinem Grund-AE-Vorrat abgezogen werden.

Ausgewählte Optimatenhäuser

Auf den folgenden Seiten finden Sie knappe Beschreibungen des Stils und der Vorgehensweise, den Besonderheiten der Ausbildung sowie bekannte Zauber der Häuser Alantinos, Illacrion, Kouramnion, Partholon, Phraisopos und Tharamnos, wobei wir jeweils nur auf den magischen Aspekt der Häuser eingehen; mehr zum weltlichen Vorgehen der Häuser finden Sie im Band **Von Shindrabar nach Xarxaron** auf den Seiten 18 bis 21 und 123 bis 125.

Anmerkung für Selbstgestalter: Wenn Sie einen Magier eines der anderen Häuser erstellen wollen, können Sie diese Beschreibungen als Vorlage nutzen, wobei wir jedoch davon abraten wollen, ein Mitglied des Hauses Aphirdanos oder der besiegten Häuser Charybalis, Melarythor, Chrysotéos und Celiu-Brajanos zu spielen. Es ist jedoch möglich, z.B. einen Eshbati-Magier zu spielen, da es heißt, dass die Alten einst Menschen jeglicher Art erwählten, und da die Narkramar lange genug besetzt war, um eine quasi-optimatische Magietradition hervorzubringen. Ebenso möglich ist es, einen Ennandu-Eleven aus Serovogor zu spielen, da dieses Haus trotz seiner Rivalität zum Imperium fast alle Riten und Weihen der optimatischen Tradition übernommen hat.

Bei der Beschreibung der einzelnen Häuser haben wir ein einheitliches Format verwendet, das mit einer Kurzcharakterisierung beginnt und dann folgende Punkte aufführt:

Der Stil des Hauses: Hier ist genannt, auf welches Gebiet der Zauberei sich das Haus spezialisiert hat, wie und warum es seine Zauberei einsetzt, aber auch solch weltliche Angelegenheiten wie Kleidung und Lebensart der jeweiligen Optimaten. Ebenfalls hier genannt sind eventuelle Tabus des Hauses, Unvereinbarkeiten und Verbote, die sich auf die Zauberei beziehen. In einigen Häusern sind diese Ge- und Verbote mit Gesetzeskraft kodifiziert, in anderen 'nur' Tradition.

Profil: Hier findet sich das unter *Stil* beschriebene in spieltechnischen Werten ausgedrückt: die besonderen Beziehungen der Zauberer des Hauses zu bestimmten Elementen, Stellaren, Äußeren Domänen und Instruktionen. Diese Punkte sind, genau wie die Boni aus einer Triopta (siehe Seite 29) Bonuspunkte, die wie Talentpunkte in Quellen und Instruktionen zur Erleichterung der Anrufungs- und Kontrollproben eingesetzt werden können, aber separat aufgelistet werden (da sie speziell den effektiven Talentwert bei der Berechnung der Steigerung nicht verändern).

Anmerkung für Selbstgestalter: Keiner der Werte sollte mehr als +3 betragen, die Summe 10, etwa drei Viertel der Summe sollten Quellen sein. Diese Boni – und es sollten nur Boni sein – sind quasi Zusatzpunkte, die dem Magier immer zur Verfügung stehen; sie werden separat notiert und haben keinen Einfluss auf die Steigerungskosten.

Ausbildung: Hier findet sich angegeben, wie ein Eleve des Hauses seine Punkte auf die Domänen und Instruktionen verteilt, wie sich sein Talentprofil gestaltet und ob er weitere besondere Boni, Vor- und Nachteile erhält.

Anmerkungen: Die hier präsentierten Talentprofile ersetzen jeweils das für die Profession 'Magier' – aus **Wege nach Myranor**, S. 63 – vorgestellte Professionsprofil in vollem Umfang.
—Auch, wenn es jeweils separat aufgeführt ist, sei hier noch einmal erwähnt: Fast alle hier präsentierten Magier der optimatischen Tradition haben den Vorteil *Optimat* sowie die Nachteile *Prinzipien* (Grundregeln des Hauses) und *Verpflichtungen* (Bindung an den Mentor, Queste, finanzielle Verpflichtungen dem Haus gegenüber etc.).
—Bedenken Sie bei der Generierung, dass ein optimatischer Zauberer zum Abschluss seiner Ausbildung den Vorteil *Optimat* erhält. Dazu muss er einen Sozialstatus von mindestens 7 aufweisen. Vergessen Sie also diese Punkte nicht, egal, welche Biographie Sie Ihrem Helden zuweisen. In den meisten Häusern verbessert sich der Sozialstatus des Eleven nach Abschluss der Ausbildung um einen bis zwei weitere Punkte.
—Wenn Sie selbst ein Talentprofil gestalten wollen, gehen Sie davon aus, dass für den Magier um 200 'Gestaltungspunkte' für die 'gewichteten' Talentboni benötigt werden. Diese 'Gestaltungspunkte' sind keine Generierungs- oder Abenteuerpunkte, sondern einfach eine Zähleinheit. Gewichtet heißt, dass die Erhöhung der Talente den Wichtungsfaktoren für die einzelnen Talentgruppen aus der SKT (**WnM** 12 oder in diesem Band auf S. 127) folgt und somit die Verbesserung eines Natur-Talents um 2 also 4 dieser 'Gestaltungspunkte' kostet, die einer Bewaffeneten Kampftechnik um 1 jedoch 5 Punkte.) Alternativ können Sie sich natürlich auch einfach an den hier präsentierten Häusern orientieren.
—Mit den *50 Punkten für Matrizen* ist gemeint, dass der angehende Magier sich Matrizen (vorzugsweise aus seinem eigenen Haus) aussuchen darf, wobei die Summe der Lernschwierigkeiten 50 nicht überschreiten darf. Diese Regelung gilt nur für den Beginn des Heldenlebens; beim späteren Erlernen kostet eine Matrix so viel wie in der Steigerungskostentabelle (siehe S. 127) in der Spalte **A/x1** und der Zeile entsprechend der Lernschwierigkeit angegeben.

Die sodann folgenden drei Einträge verwenden eine Skala, die den (evtl. aus Aventurien bekannten) Begriffen *minimal*, *gering*, *hinlänglich*, *ansehnlich*, *groß*, *sehr groß* und *immens* folgt (und die sich, falls Zahlenwerte benötigt werden, auch in eine Skala von 1 bis 21 umrechnen lassen). Der Vergleichsrahmen für diese Werte ist jeweils imperial.

Ressourcen: Dies ist ein Maß für den Reichtum des Hauses, sowohl in Aureal und Edelmetallen, als auch in Grund- und Sklavenbesitz. Im magischen Bereich regelt der Wert für Ressourcen den Zugang eines Zauberers zu hauseigenen Forschungsstätten oder den Zugriff auf seltene magische Materialien.

Wissen: Dieser Wert steht auch für die aktuellen Forschungsergebnisse, viel mehr aber für das tradierte Wissen des Hauses, sowohl was die Beziehungen zu den Domänen und die Kenntnis der Instruktionen als auch die Zahl der archivierten Matrizen angeht; gewissermaßen der 'Magiekunde-Wert' des Hauses.

Verbindungen: Auch hier gilt die oben genannte Skala, und dies stellt weitere immaterielle Ressourcen des Hauses dar, vor allem den Einfluss in der Politik auf imperialer und Horasiatsebene sowie die Allianzen mit anderen Häusern; eine Art 'Sozialstatus' des Hauses.
Bekannte Zauberer: Hier finden Sie einige Berühmtheiten des Hauses (nicht unbedingt einflussreiche Politiker) aufgeführt, die vielleicht sogar Ihrem Helden als Mentor dienen können.
Danach folgt eine Aufzählung von jeweils sieben recht verbreiteten Matrizen des jeweiligen Hauses, die den typischen Stil erkennen lassen und bei denen auch angegeben ist, ob sie bei Außenstehenden bekannt sind (und demzufolge auch von Eleven oder Adepten anderer Häuser gewählt werden können); eine Beschreibung der Fähigkeiten der Triopta des Hauses sowie die Auflistung der ersten sieben Stabzauber des Hauses, jeweils mit Beschreibungen der Machart dieser elementaren Artefakte des myranischen Magiers.
Die Matrizen (in ihrer Gesamtheit) können und sollen Sie als Spieler und Spielleiter als Anregung verwenden, um weitere Matrizen zu entwerfen.

Das Haus Alantinos

Im Ersten Imperium war das Haus Alantinos einflussreich und neben den Eupherban, die diese Rolle später übernahmen, besonders für seine Diplomaten und Gesandten bekannt. Mit dem Untergang des Ersten Imperiums sank auch der Stern der Alantinos. Die nie verwundene Niederlage im Kampf um den Thearchenthron machte sie zu Individualisten, Spielern und Blendern. Ein gemeinsames Auftreten des Hauses und seiner Angehörigen ist somit eher selten. Wenn ihnen auch nicht die Macht selbst geblieben ist, so erhalten sie dennoch den *Anschein* derselben. Mehr noch als andere Häuser stellen die Alantinos ihren Rang in den Vordergrund; ihr Auftreten wird von vielen anderen Häusern verachtet und bisweilen gar geschmäht. Zauberer des Hauses Alantinos zeigen sich gerne in Gesellschaft, versuchen stets bei Festen und Orgien anwesend zu sein. Sie gelten – höflich ausgedrückt – als gesellig, aber auch – unhöflich formuliert – als Schmarotzer und Wichtigtuer. Sie werben und locken mit Titeln und erschaffen sich so eine Kreis aus mehr oder weniger treuen Honoraten.
Der Alantinos-Stil: Ein Alantinos wird versuchen, sich auf jeder Zusammenkunft in den Mittelpunkt zu spielen. Weil er ein steter Quell an Klatsch und Tratsch ist, wird ihm dies zumeist gelingen, denn obwohl die Geschichten der Alantinos nicht so zuverlässig wie die Informationen der Eupherban sind, werden sie doch wesentlich freigiebiger verteilt. Ganz im Gegenteil zu magischen Matrizen: Eigenentwicklungen der Alantinos werden gerne – um Bewunderung heischend – vorgeführt, doch nur zu einem hohem Preis auch wirklich weitergegeben.

Einige wenige Alantinos beschäftigen sich mit den Kräften der Äußeren Sphäre (namentlich Thesephai, Xolovar und Darcalya), üblicherweise werden jedoch die wesentlich weniger gefährlichen Kräfte der Elemente und der Stellare genutzt, vornehmlich Luft und Humus bzw. Ashabel, Balburri und Xetobal. Die meisten Zauber der Alantinos drehen sich um Verbesserung des Ansehens, der eigenen Reputation und Fähigkeiten sowie um die Beeinflussung und Beherrschung anderer. Sie sind jenen Alantinos, die den Weg der Diebe eingeschlagen haben, ebenso von Nutzen wie den Höflingen und Hofschranzen. Ein reisender Magus des Hauses strebt stets danach, seinen Einfluss auszuweiten und sein Ansehen zu verbessern. Er nutzt jede Gelegenheit, um ein Geschäft zu seinen Gunsten zu wenden und sich zur besten Selbstdarstellung in den Vordergrund zu drängeln.
Nichts liebt ein Alantinos mehr, als die kostbarsten Stoffe spazierenzutragen und dabei wie zufällig kundzutun, wie aufregend, zeit- und geldaufwendig es doch war, eben *diesen* Stoff zu erhalten. »*Selbverständlich stellte es für* mich *letztlich kein Problem dar – aber so etwas noch einmal zu besorgen, würde unvorstellbar kostspielig werden.*«
Ein Magier des Hauses Alantinos wird immer in seinem besten Calar erscheinen und dabei niemals auf Mitra und Triopta verzichten.

Profil: Luft +3; Humus +1; Balburri +2; Xetobal, Ashabel +1; Beseele, Verhülle +1; kann eine der genannten Domänen und eine der genannten Instruktionen erleichtert steigern (mit Wichtungsfaktor x4 anstatt x5).
Ausbildung:
Domänen: Luft +6; Humus +3; Wasser +1; Balburri +4; Xetobal, Ashabel je +2; Baalian +1
Instruktionen (18 Punkte) und *Matrizen* (50 Punkte) je nach Mentor
Talentboni: 1 WKF +2, Ausweichen +2, Dolche +2, Stäbe +1, Gaukeleien +1, Reiten +2, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +3, Taschendiebstahl+2, Tanzen +2, Zechen +1, Menschenkenntnis +2, Etikette +6 , Gassenwissen +1, Schriftlicher Ausdruck +2, Überreden +2, Überzeugen+3, Brettspiel +2, Geographie +1, Geschichtswissen +3, Heraldik +4, Magiekunde +3, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Schätzen +3, Staatskunst +4, Sprachen: Muttersprache Hieroimperial +8, Zweitsprache Gemeinimperial, Altimperial +4, Lesen/Schreiben +4, Heilkunde Gift +1, Handel +3
Vor-/Nachteile: SO+1, MR+2; Optimat, Verpflichtungen (teure Queste und finanzielle Abhängigkeit vom Mentor), Schlechte Eigenschaft Goldgier oder Eitelkeit mindestens 5
Ausrüstung: Kleidung (2 Satz teure oder ein Satz Luxuskleidung), extrem aufwendiger Magier-Calar des Hauses Alantinos, Zauberstab, Stirnreif, Mitra, Phugion, edelmetallbeschlagene, lederne Umhängetasche mit Schreibzeug und Skripten (häufig Klatsch aller Art, Personenregister und dergleichen), Empfehlungsschreiben des Mentors, Maniküre- und Schminkset; weitere Ausrüstung und Schmuck im Wert von 4 Aureal; AV: NA

Wissen: gering
Ressourcen: hinlänglich
Verbindungen: gering
Bekannte Zauberer des Hauses Alantinos: *Treptan dyr Alantinos* aus Sidor Corabis ist ein begnadeter Geschichtenerzähler und Lügner. Leider hat er in letzter Zeit den Bogen etwas überspannt, und nun

wollen einige Konkurrenten seinem Ruf schaden, indem sie seine phantastischen Reiseerzählungen widerlegen. Dazu brauchen sie lediglich noch einige wagemutige Abenteurer ...

Kestalla dir Alantinos ist eine der besten Diebinnen von Dorinthapoles. Die Schätze aus vier Dutzend erfolgreichen 'Arbeitsjahren' hütet sie in einem von magischen Fallen beschützten Labyrinth. Jedem ihrer Eleven hat sie nach seiner Ausbildung angeboten, sich dort frei zu bedienen – doch von den wenigen, die das Angebot annahmen, kehrte bislang kein einziger lebend zurück.

Hordanion tir Alantinos ist eine wandelnde Legende: Dem Spieler und Meister der Illusionsmagie, in dem die Kraft der Alten in ungewöhnlich reinblütiger Form pulsieren soll, sagt man nach, dass er sich hinter den verschiedensten Masken und Namen verbirgt. Demjenigen, der ihn enttarnt und ihm die Triopta vom Gesicht reißt, hat er angeblich einen königlichen Lohn versprochen ...

Matrizen aus dem Hause Alantinos

Die Eigenentwicklungen aus dem Hause Alantinos sind nicht sonderlich zahlreich und sie beschäftigen sich hauptsächlich mit Illusion und Erkenntnis. Wie oben schon erwähnt, sind sie für Außenstehende zwar prinzipiell zugänglich, aber sehr teuer zu erwerben. Magier des Hauses Alantinos dagegen versuchen meist, preiswert an Sprüche anderer Häuser zu gelangen ...

DAS GOLDENE OHR (6)

Wirkung: Dem Zauberer gelingt es, einen bestimmten Laut ausfindig zu machen, sich darauf zu konzentrieren und ihn, ungehindert von Nebengeräuschen, zu verfolgen. Dies können die Schritte eines Wildes im Wald sein, eher aber die gezielte Verfolgung eines Gesprächs im Stimmenwirrwarr eines Hofballs.
Domäne / Instruktion: Luft / Kommuniziere
Anrufungsprobe: +5
Kontrollprobe: +3
Kosten: 6 AsP
Reichweite: 20 Schritt Radius (beim ersten Hören des Geräuschs) Anschließend kann sich das Geräusch bzw. seine Quelle bis zu 40 Schritt entfernen.
Zielobjekt: Einzelperson / Geräuschquelle
Zauberdauer: unvorbereitet (3 KR)
Wirkungsdauer: 20 Kampfrunden
Verbreitung: Bis auf sehr wenige Ausnahmen lediglich den Alantinos bekannt.

MEHR SCHEIN ALS SEIN (6)

Wirkung: Dieser Zauber verleiht dem Zauberer die Ausstrahlung einer anderen Person. Es wird kein bestimmtes Individuum imitiert, sondern vielmehr ein ganzer Typus: So kann der Eindruck eines feurigen Liebhabers vermittelt werden, eine autoritäre, rechtschaffene Aura oder die stolze, kriegerische Ausstrahlung eines Myrmidonen. Es verändern sich weder Kleidung und äußeres Erscheinungsbild, noch das Benehmen des Verzauberten oder der Charisma-Wert, aber dennoch sind alle Proben auf CH und Gesellschaftstalente, die das Bild der Aura unterstützen, um 5 Punkte erleichtert, während Proben, die das Gegenteil der Aura beweisen sollen, um 5 Punkte erschwert sind.
Domäne / Instruktion: Ashabel / Beseele
Anrufungsprobe: +4
Kontrollprobe: +4
Kosten: 15 AsP
Reichweite: selbst
Zielobjekt: selbst
Zauberdauer: Ritual von 1 Stunde Dauer
Wirkungsdauer: maximal 6 Stunden
Verbreitung: Hauptsächlich den Alantinos bekannt; eine ähnliche Matrix kennen auch die Illacrion.

ORTHAMONS MASKE (7)

Wirkung: Die Gesichtszüge des Bezauberten erscheinen verschwommen und konturlos. Wer kein besonders auffälliges Merkmal – eine wirklich große Narbe, ein buschiger Vollbart – im Gesicht trägt, kann nicht wiedererkannt werden.
Domäne / Instruktion: Humus / Verhülle
Anrufungsprobe: +5
Kontrollprobe: +4
Kosten: 12 AsP
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: unvorbereitet (5 KR)
Wirkungsdauer: 6 Stunden
Verbreitung: Lediglich den Alantinos bekannt.

BALBURRIS ÜBERZEUGUNG (4)

Wirkung: Der Verzauberte wirkt so überzeugend, vor allem solche Zufriedenheit ausstrahlend, dass Proben auf entsprechende Gesellschaftliche Talente (z.B. *Betören*, *Überreden*, *Überzeugen*), die eine Förderung der Harmonie zum Ziel haben, um 5 Punkte erleichtert sind.
Domäne / Instruktion: Balburri / Beseele
Anrufungsprobe: +3
Kontrollprobe: +2
Kosten: 7 AsP
Reichweite: selbst
Zielobjekt: selbst
Zauberdauer: Kurzritual von 1 SR Dauer
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Verbreitung: Ein allgemein recht bekannter Zauber bei allen Häusern, die gesteigerten Wert auf Überzeugungskraft legen.

ÖFFNENDE HAND (10)

Wirkung: Einfach gebaute metallene Schlösser und unkomplizierte Mechanismen können mittels dieses Zaubers bewegt, geöffnet oder geschlossen werden. Die Bewegung endet, wenn das Ziel einen stabilen Zustand erreicht hat, d.h. es kann ein Schloss geöffnet, aber nicht im gleichen Zauberdurchgang wieder verschlossen werden – dazu müsste der Zauber erneut gewirkt werden.
Domäne / Instruktion: Erz / Bewege
Anrufungsprobe: +6
Kontrollprobe: +5 +Schwierigkeit der Mechanik
Kosten: 5 AsP
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: Einzelobjekt
Zauberdauer: Spontan (1 KR)
Wirkungsdauer: augenblicklich; das bezauberte Objekt bleibt im erreichten Zustand.
Verbreitung: Es wird vermutet, dass der Entwickler der Matrix ein Quoran war; durch den schwunghaften Verkauf durch die Alantinos mittlerweile ein allgemein bekannter Zauber.

DIE DRITTE HAND (7)

Wirkung: Zwei Schreibfedern werden durch ein elementares Band verbunden, und während die eine aus eigener Kraft einen Text oder auch eine Zeichnung abtastet, überträgt die andere Feder exakt dieselbe Bewegung auf ein anderes, maximal 1 Schritt weit entferntes Pergament.
Domäne / Instruktion: Luft / Bewege
Anrufungsprobe: +5
Kontrollprobe: +4
Kosten: 12 AsP
Reichweite: Berührung; danach dürfen die Federn bis zu 1 Schritt voneinander entfernt werden.
Zielobjekt: zwei Schreibfedern (oder ähnlich schwere Objekte)
Zauberdauer: Kurzritual von 1 SR Dauer
Wirkungsdauer: maximal 1 Stunde
Verbreitung/Anmerkungen: Dieser Zauber gilt als Geheimnis der Alantinos, denn in einem Land, wo es weder Druckwerke noch andere Kopiermöglichkeiten gibt, kommt diesem Wissen ungeheure Bedeutung zu. Die Kopie magischer Schriften ist nur bedingt möglich: Die Übertragung von arkanen Thesen und Matrices mittels dieses Zaubers gilt als unsicher und wird stattdessen nach wie vor von Hand vorgenommen. Zur Neu- und Umgestaltung von Dokumenten und Urkunden hingegen ist er überaus beliebt ... Die Übertragungsgeschwindigkeit beträgt etwa 10 Seiten im Folio-Format (20 auf 24 Finger) pro Stunde.

Die Triopta des Hauses Alantinos

Die Masken der Alantinos sind überaus aufwendig aus einer leichten Metalllegierung gearbeitet, mit Edelmetallen beschichtet und Edelsteinen verziert. Meist zeigen sie das idealisierte Abbild ihres Trägers.
Die **Triopta des Adepten** gibt je einen Bonuspunkt auf die Quelle *Luft* und die Instruktion *Kommuniziere*.
Die **Triopta des Magus** verbessert das Verständnis von *Luft* um 1 weiteren Punkt und verbessert die Fähigkeit der Instruktionen *Verändere, Verhülle, Konzentriere, Beseele* um je 1 Punkt. Üblicherweise trägt sie einen die Ausstrahlung verbessernden Zauber nach Wahl des Magiers, seltener einen Zauber, der den Magier unsichtbar machen oder seine Gestalt verhüllen kann.

Die Stabzauber des Hauses Alantinos

Der 'typisch alantinische' Stab ist etwa anderthalb Schritt lang und so gerade wie möglich aus Kernholz tharpurischer Banyan-Bäume oder mayenischer Esche geschnitten. Der Stab ist mit zauberfördernden Runen bedeckt, die meist aus eingelassenem Edelmetall oder Edelsteinen bestehen und auf den Schmuck der Triopta abgestimmt sind. Ebenso wie bei der Maske wird auch beim Schmuck des Stabes auf Prunk und Pomp mehr Wert gelegt als auf reine Ästhetik, künstlerische Gestaltung oder vollendetes Handwerk.

Stabzauber 1
Wirkung: In den Stab eingelassene Juwelen beginnen zu leuchten, wobei die Farbe des Lichts ihrer eigenen Färbung entspricht. Das kalte Licht richtet sich nach der Anzahl der Edelsteine und entspricht in seiner Leuchtkraft einer schwachen Fackel. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet keine AsP.
Erschaffungskosten: 11 (1) AsP
Dauer: 1Tag
Erschaffungsprobe: KL/IN/CH +1

Stabzauber 2
Wirkung: Sobald der Magier mit dem Stab auf den Boden stößt (und 1 AsP investiert), fällt aller oberflächliche Schmutz – sei es nun Straßenstaub oder auch kleinere Blutflecken – von seinem Gewand ab. Ein Bad in einer Schlammgrube kann man damit nicht ungeschehen machen, aber es genügt, um stets adrett gekleidet auszusehen. Auch Gerüche, gleich ob übel oder lieblich, verschwinden.
Erschaffungskosten: 17 (1) AsP
Dauer: 1 Tag
Erschaffungsprobe: CH/CH/IN+2

Stabzauber 3
Wirkung: Das untere Ende des Stabes formt sich zum persönlichen Siegel des Magiers. Die Berührung mit dem Stabende genügt, um den Siegelabdruck, der nur durch magische Kräfte oder Berührung mit dem oberen Ende des Stabes wieder zu entfernen ist, auf jedem nichtmagischen Untergrund anzubringen. Das Anbringen des Siegels kostet 1 AsP, das Entfernen nichts.
Erschaffungskosten: 21 (0) AsP
Dauer: 1 Tag
Erschaffungsprobe: FF/IN/CH +3

Stabzauber 4
Wirkung: Der Stab wird unzerbrechlich und ist nur noch durch starke Magie (und unter Einsatz permanenter AsP) zu zerstören. Die einzigen Veränderungen, die am Stab noch vorgenommen werden können, sind Gravuren im Rahmen weiterer Weiherituale und damit verbundenen Verbesserungen – was bei den Alantinos immer protzigen Verschönerungen entspricht.
Erschaffungskosten: 27 (2) AsP
Dauer: 7 Tage
Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +4

Stabzauber 5
Wirkung: Der Zauberstab kann an einem Punkt fixiert werden. Er ist danach nur noch mit großem Kraftaufwand (KK-Probe +10 + zusätzlich investierte AsP) oder von seinem Besitzer zu bewegen. Der Stab muss mit einem Ende den Boden berühren und kann sich sowohl in der Senkrechten als auch in der Waagerechten befinden.
Erschaffungskosten: 21 (1) AsP
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: KK/KK/KO +5

Stabzauber 6
Wirkung: Dem Magier und sein Stab werden durch ein geistiges Band verbunden, so dass dem Magier immer die Richtung (mit einer Maximaldistanz von 49 Millia) bekannt ist, in der sich sein Stab befindet. Dieses Aufspüren kostet keine AsP.
Erschaffungskosten; 19 AsP (1)
Dauer: 1 Tag
Erschaffungsprobe: MU/IN/KL +6

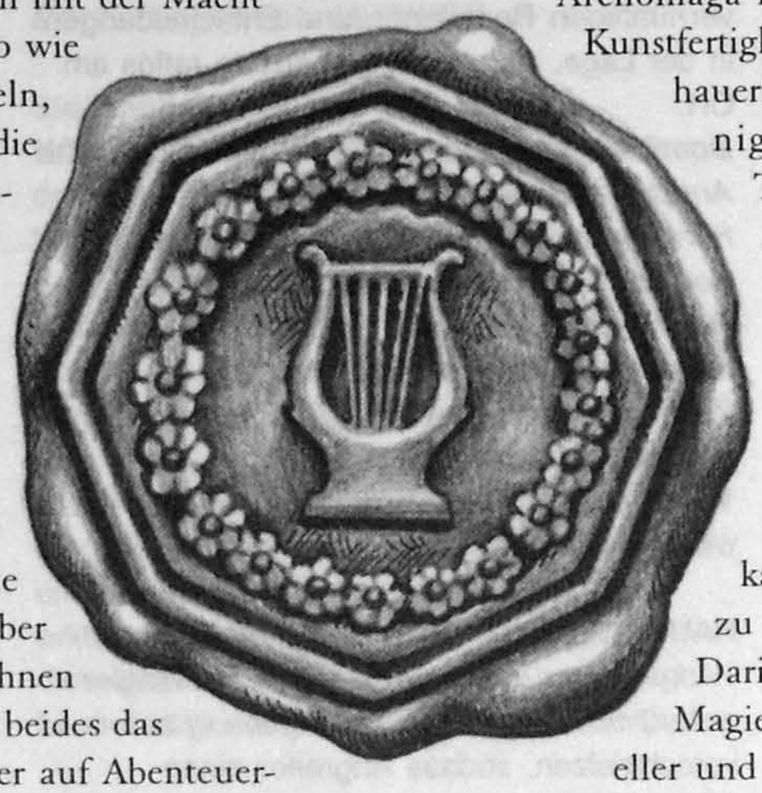
Stabzauber 7
Wirkung: Der Stab kann ein beliebiges Bild, einen Ton oder einen Geruch aus seiner Umgebung aufnehmen, speichern und zu einem beliebigen Zeitpunkt *einmal* wiedergeben. Die 'Aufzeichnung' dauert maximal 3 KR an und wird von einer neuen Aufzeichnung 'überschrieben'.
Erschaffungskosten: 27 (1) AsP
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +7

Das Haus Illacrion

Illacrion war möglicherweise von allen Gründern am wenigsten an weltlicher Herrschaft interessiert: Sein Streben galt der Suche nach der 'Welt hinter der Welt', denn er hielt die Umgebung, die man sehen, hören und anfassen kann, nur für eine umfassende Illusion, die über dem eigentlichen geheimnisvollen Wesen der Schöpfung liegt. Selbst die schärfste Logik kann die echte Welt nicht komplett erfassen, es braucht immer noch besondere Inspirationen wie die Eingebungen eines Künstlers, um Wahrheiten im Sinnestrug zu erfassen.
Die Mitglieder des Hauses Illacrion lehnen es ab, ihre Zeit mit leerem, alltäglichem Geschwätz zu vergeuden. Dass sie zu einer solchen Zeitverschwendung auch die politischen Schachereien und Kungeleien der Adelshäuser zählen, steht als deutliche Barriere zwischen ihnen und den anderen Optimatenfamilien, die sie darum als weltfremd und versponnen und als in magischen Dingen undiszipliniert betrachten.
Ihren Untertanen sind sie gleichgültige Herren – solange alles zu ihrer persönlichen Zufriedenheit (und Befriedigung) ist, erlassen sie weder Gesetze, noch erwarten sie ausdrücklich, dass ihre Diener sich an die weltlichen Gebote halten.
Der Illacrion-Stil: Die Illacrion befassen sich eingehend mit Wahrnehmung und Sinnestäuschung. Unter den Elementen gilt ihre Vorliebe daher dem lichten Feuer und der Luft, die sie für allerlei Trugbilder, Luftspiegelungen, Klangeffekte, aber auch Hellsehereien zu nutzen wissen. Die Kraft der Stellare gebrauchen sie vor allem, um den Geist zu öffnen – namentlich der schöpferische Belcar, der freiheitsliebende Xetobaal und manchmal auch der gefühlsgelenkte Baalian sind hier zu nennen.
Da sie für ihre Forschung kaum Regeln anerkennen, zeigen sie auch kaum Berührungsängste gegenüber den äußeren Domänen – vor allem der Macht Iryabaars bedienen sie sich ohne Scheu. Dass diese

Kraftquelle mit Illusionen wie auch plötzlichen Geistesblitzen und dem Erlangen verborgenen Geheimwissens assoziiert wird, erhöht ihre Attraktivität noch zusätzlich, sodass sie von einem Teil der Mitglieder Illacrions ganz offen genutzt wird.

Die typischen Zauber des Hauses befassen sich mit der Macht der Illusion über den sterblichen Geist ebenso wie mit Versuchen, diese Herrschaft abzuschütteln, wenn sie dem Zaubernden selbst den Blick auf die Wahrheit verstellt. Während das Haus über allerlei 'alltägliche' Zauber verfügt, um sich ohne großen Aufwand Schwierigkeiten vom Hals zu schaffen, dienen alle höheren Zauber dem Ziel, sich Erkenntnisse über die 'Welt hinter der Welt' zu verschaffen, über deren genaue Natur wohl jeder Illacrion seine eigene Privatlehre hat.



Im weltlichen Leben zeigen die Illacrion nur ein Minimum an familiärem Zusammenhalt; sie stellen den individuellen Weg zur Erfüllung über alles Gemeinschaftsstreben. Äußere Zwänge lehnen sie im Prinzip ebenso ab wie fremde Hilfe, da beides das Individuum von sich selbst entfremdet. Magier auf Abenteuerfahrt streben danach, mehr über die Welt zu erfahren, als trockene Bücher lehren können, und ihre Täuschungen und Trugbilder zu durchschauen. Dabei sind sie gegenüber anderen Magietraditionen wie etwa dem Animismus neugieriger und aufgeschlossener als die meisten anderen Optimaten. Ihre Kleidung ist stets extravagant, sehr individuell und erscheint oft für die jeweilige Situation unpassend gewählt.

Profil: Feuer +3, Luft +3 , Baalian +1, Forme +1, Kontrolliere +2; kann die Domänen Luft und Feuer erleichtert steigern (mit Wichtungsfaktor x4 anstatt x5).
Ausbildung:
Domänen: Luft +4, Feuer, Wasser je 3 , Eis, Kraft je 1; Belcar 4, Baalian 4, Belyabel 4,
Instruktionen (18 Punkte) und *Matrizen* (50 Punkte) je nach Mentor
Talentboni: 2 WKF je +2, Dolche +1, Stäbe +2 ; Reiten +1, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +2; Etikette +4, Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Schriftlicher Ausdruck +2, Überreden +1, Überzeugen +2; Orientierung +2, Wildnisleben +1, Geographie +1, Geschichtswissen +5, Götter und Kulte +3, Heraldik +2, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +3, Philosophie +4, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Schätzen +1, Staatskunst +1, Sternkunde +3, Tierkunde +2, Volkskunde +2; Lesen/Schreiben +4, Muttersprache Hieroimperial, Zweitsprachen Altimperial und Gemeinimperial; Heilkunde Wunden +1, Heilkunde Gift +1, Malen/Zeichen +4; Musizieren +2
Vor-/Nachteile: SO+1, MR+2; Optimat, Prinzipien (Befriedigung ihrer Ansprüche ist höchstes Gebot), Schlechte Eigenschaft Einbildungen oder Aberglaube mindestens 7
Ausrüstung: Kleidung (teuer, auf jeden Fall aber extravagant), dazu passender Magier-Calar des Hauses Illacrion, Zauberstab, Stirnreif, Phugion, edelmetallbeschlagene, lederne Umhängetasche mit Schreib- und Malzeug sowie Skripten (Vorzeichnungen und Skizzen, Gedicht-Fragmente, niedergeschriebene Drogenerfahrungen), Empfehlungsschreiben des Mentors, Maniküre- und Schminkset; weitere Ausrüstung im Wert von 4 Aureal; AV: NA

Wissen: groß
Ressourcen: groß
Verbindungen: ansehnlich
Bekannte Magier des Hauses Illacrion: *Dhorena min Illacrion* ist eine Archomaga in Dorinthapoles, deren Bedeutung in ihrer Kunstfertigkeit liegt – sie ist eine begnadete Malerin, Bildhauerin, Komponistin und Illusionistin, und die wenigen Kunstwerke, die nicht im Besitz des Thearchen sind, werden beinahe mit Arkanium aufgewogen. *Nigmarion dur Illacrion* ist ein Magus, der auf dem Weg zur endgültigen Erkenntnis sehr weit fortgeschritten ist. Er lebt abgeschieden nur mit einigen Dutzend Sklaven in einem Turm in Valantia, hat zweimal die Erhebung zum Erzmagus wegen der weltlichen Pflichten abgelehnt und ist dafür bekannt, dass er alle paar Jahre ein neues Kapitel zu 'Nigmarions Buch der Lügen' veröffentlicht. Darin sind angeblich nur unwahre Aussagen über Magie, Historie und verborgene Reichtümer materieller und ideeller Natur gesammelt – und zwar dergestalt, dass der Leser höherem Wissen auf die Spur kommt. Manche munkeln, Nigmarion habe sich mit der Domäne Iryabaars tiefer eingelassen, als es einem Magus geziemt. *Porphyrio Gamenicos sa Illacrion* ist der Horas von Cantera und einer der höchsten weltlichen Würdenträger des Hauses. Seine magische Begabung freilich ist kaum mehr als durchschnittlich, wobei er das Ziel verfolgt, die Wahrheit der Welt im Gefühl der Verliebtheit zu erfassen.

Matrizen des Hauses Illacrion

Die Matrizen der Illacrion drehen sich fast ausschließlich um den menschlichen Geist, um Illusionen und das Durchschauen derselben – wäre es keine *Profession*, so müsste man fast von einer *Obsession* sprechen. Die hier präsentierten Matrizen gehören schon zum 'praxisorientiertesten', was die Illacrion zu bieten haben ...

BAALIANS ERLEUCHTUNG (6)
Wirkung: Der Anwender oder Empfänger des Spruches wird von der Kraft des Stellaren erfüllt. Seine IN steigt um 3 Punkte, das Talent *Malen/Zeichnen* um 2 Punkte, während der MU um 2 Punkte sinkt.
Domäne / Instruktion: Baalian / Beseele
Anrufungsprobe: +4
Kontrollprobe: +3
Kosten: 5 AsP
Reichweite: Berührung oder selbst
Zielobjekt: Einzelperson oder Zauberer selbst
Zauberdauer: unvorbereitet (2 KR)
Wirkungsdauer: eine SR, kann jedoch zu gleichen Kosten und ohne weitere Probe verlängert werden
Verbreitung: Der Zauber ist hauptsächlich im Haus Illacrion bekannt, wo er gerne genutzt wird, um Inspiration zu erlangen.

TRÜGERISCHE ERSCHEINUNG (6)
Wirkung: Dieser Zauber verleiht dem Magier eine besonders beeindruckende, Respekt einflößende Ausstrahlung. Er wird von seiner Umgebung als eine Autorität wahrgenommen, deren Worte und Entscheidungen nur schwer in Frage gestellt werden können. Es verändern sich weder Kleidung und äußeres Erscheinungsbild noch das Benehmen des Verzauberten oder der Charisma-Wert, aber dennoch sind alle Proben auf CH und Gesellschaftstalente, die das Bild der Aura unterstützen, um 5 Punkte erleichtert,

ebenso steigt der Sozialstatus um 5 Punkte. Wem eine um 5 Punkte erschwerte KL-Probe gelingt, kann die Täuschung durchschauen.
Domäne / Instruktion: Ashabel / Beseele
Anrufungsprobe: +4
Kontrollprobe: +4
Kosten: 20 AsP
Reichweite: selbst
Zielobjekt: selbst
Zauberdauer: Kurzritual von 3 SR Dauer
Wirkungsdauer: bis zu 1 Stunde
Verbreitung: Hauptsächlich den Illacrion bekannt; eine sehr ähnliche Matrix kennen auch die Alantinos.

BALATHANDIS' SKEPTISCHER BLICK (6)
Wirkung: Die Klugheit und MR des Zaubernden erhöhen sich für die Zauberdauer um 5 Punkte, sodass er speziell in der Lage ist, magische Trugbilder zu durchschauen, wenn ihm eine (vom Spielleiter verdeckt gewürfelte) KL-Probe gelingt, die um die Komplexität der Illusion erschwert ist.
Domäne / Instruktion: Balathandis / Beseele
Anrufungsprobe: +5
Kontrollprobe: +4
Kosten: 11 AsP
Reichweite: selbst, die Reichweite des Blicks beträgt 7 Schritt
Zielobjekt: selbst
Zauberdauer: Kurzritual von 1 SR Dauer
Wirkungsdauer: 1 SR (die Zauberdauer)
Verbreitung: Ein von den Illacrion entwickelter Zauber, der aber auch an andere Häuser weitergegeben wird.

VERWIRRUNG DES GEISTES (7)
Wirkung: Das Opfer des Zaubers erleidet für die Zauberdauer einen Abzug von fünf Punkte auf MU, KL und IN und ist nur nach dem erfolgreichen Ablegen einer KL-Probe zu vernünftigen Reaktionen und Entscheidungen in der Lage, ansonsten verharrt es ratlos am Ort.
Domäne / Instruktion: Balathandis / Schwäche
Anrufungsprobe: +6
Kontrollprobe: +4 +MR
Kosten: 12 AsP
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: spontan (1 KR)
Wirkungsdauer: 1 Spielrunde
Verbreitung: Außerhalb des Hauses Illacrion weitgehend unbekannt.

HAUT DES SHINGWA (7)
Wirkung: Der Verzauberte (auch der Magier selbst) scheint mit seiner Umgebung zu verschmelzen, sodass Angreifer einen Attacke-Malus von 4 Punkten erleiden. Wenn sich der Verzauberte während dieser Zeit verbirgt und nicht bewegt, ist er nur mit einer um 12 Punkte erschwerten *Sinnenschärfe*-Probe zu entdecken, wenn er sich bewegt, mit einer um 6 Punkte erschwerten Probe.
Domäne / Instruktion: Humus / Verhülle
Anrufungsprobe: +5
Kontrollprobe: +4
Kosten: 17 AsP
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: unvorbereitet (3 KR)
Wirkungsdauer: bis maximal 20 KR, kann vorher abgebrochen werden (und kostet dann 1 AsP/KR weniger) oder verlängert werden (zu zusätzlichen 2 AsP/KR)
Verbreitung: Auch bei den meisten anderen Häusern, teils in abgewandelter Form, bekannt.

DUPLIKAT (8)
Mit Hilfe dieses Spruchs lässt sich von einem Objekt aus Stein oder Metall von maximal einem Stein Gewicht scheinbar ein exaktes Duplikat anfertigen. Die Täuschung ist auch in Geruch und Struktur dem Original zum Verwechseln ähnlich und kann nur mit einer *Sinnenschärfe*-Probe, die um die übrigbehaltenen Punkte des Zauberers erschwert ist, erkannt werden.
Domäne / Instruktion: Erz / Erschaffe
Anrufungsprobe: +5
Kontrollprobe: +6, erschwert je nach Gegenstand, eventuell erleichtert bei guter Kenntnis des Objekts
Kosten: 12 AsP
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: einzelner Gegenstand
Zauberdauer: Kurzritual von 3 SR Dauer
Wirkungsdauer: bis zur Entdeckung, maximal jedoch bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang.
Verbreitung: Ein recht unbekannter, da auch etwas komplexerer Zauber.

Die Triopta des Hauses Illacrion

Die Optimatenmaske des Hauses Illacrion ist sehr reich verziert und wird in der Regel vom Lehrmeister dem Charakter des Schülers angepasst, so wie er ihn sieht. Sie besteht meist aus bunt schimmernden Materialien wie Opal, Perlmutt oder, bei den mächtigsten Magiern, einer in allen Regenbogenfarben schillernden Mindoriumlegierung. Die Triopta des Adepten gibt einen Bonuspunkt auf die Instruktionen *Finde* und *Verhülle* und einen Punkt auf die Quellen *Feuer* oder *Luft*. Die Triopta des Magus verbessert das Verständnis des gewählten Elements und der Instruktionen *Finde* und *Verhülle* um je 1 weiteren Punkt und verschafft dem anderen Element und der Beherrschung der Instruktion *Untersuche* je 2 Bonuspunkte.

Üblicherweise trägt sie einen Zauber, der es dem Anwender erlaubt, magische Illusionen zu durchschauen.

Die Stabzauber des Hauses Illacrion

Der Magierstab der Illacrion ähnelt am ehesten dem 'Zauberstab' eines Bühnengauklers: von einer Elle Länge und aus natürlich gewachsenem Kristall geschnitten, vorzugsweise Optrilith mit Einsprengseln magischer Metalle. Bei anderen Formen und Materialien ist die Verzauberung um 3 (anderer Kristall) bis 7 (Holzknüppel) Punkte erschwert. Die Stäbe sind ansonsten sehr individuell gestaltet, meist überaus auffällig und mit kunstvollen Details überladen. Viele tragen einen Stern an der Spitze. Sie sind im Kampf bestenfalls als improvisierte stumpfe Hiebwaffe zu führen.

Stabzauber 1
Wirkung: Der Stab wird unzerbrechlich und ist nur noch durch starke Magie (und unter Einsatz permanenter AsP) zu zerstören. Die einzigen Veränderungen, die am Stab noch vorgenommen werden können, sind die Gravuren im Rahmen weiterer Weiherituale.
Erschaffungskosten: 21 (2) AsP
Dauer: 7 Tage
Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +3

Stabzauber 2
Wirkung: Aus der Spitze des Stabes entspringt ein Funkenregen, der dem Stab beim Gestikulieren wie ein Kometenschweif folgt. Je nach Situation kann eine CH-Probe des Magiers verbessert, die AT-Probe eines Angreifers erschwert werden oder sonst eine plausible Wirkung eintreten, doch mit nur 1 Punkt als Bonus oder Malus. Der Einsatz kostet 1 AsP pro KR.
Erschaffungskosten: 13 (1) AsP
Dauer: 1 Tag
Erschaffungsprobe: IN/CH/FF +2

Stabzauber 3
Wirkung: Die Spitze des Stabes erstrahlt in einem gleichmäßigen Licht, dem einer Fackel vergleichbar. Das Licht ist kalt und entzündet nichts, es brennt nur, solange der Magier den Stab berührt. Kosten: 1 AsP pro SR
Erschaffungskosten: 17 (0) AsP
Dauer: 1 Tag
Erschaffungsprobe: KL/IN/CH +3

Stabzauber 4
Wirkung: Der Magier kann mit seinem Stab leuchtende Glyphen oder Symbole auf eine beliebige, nicht magische Oberfläche zeichnen oder schreiben. Die Striche sind einen knappen Finger breit. Je 20 Glyphen kosten 1 AsP, sie bleiben bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang sichtbar und sind danach spurlos verschwunden.
Erschaffungskosten: 21 (1) AsP
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: IN/CH/FF +4

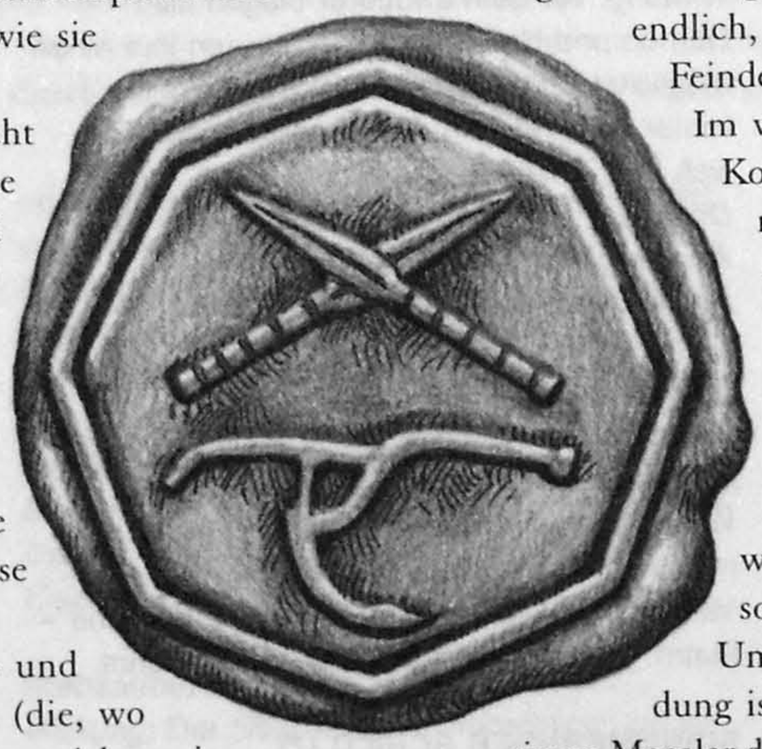
Stabzauber 5
Wirkung: Der Magier lässt einen Funkenstrahl aus dem Stab schießen. Trifft dieser ein Lebewesen am Kopf (Fernkampfprobe mit Talent *Bela*, Zuschläge wie Faust-Bela), wird das Opfer für so viele KR geblendet, wie der Magier unter seinem Fernkampfwert gewürfelt hat. Das Opfer kann dann keine AT und PA mehr schlagen, aber noch intuitiv (mit seinem Ausweichen-Grundwert) ausweichen. Nach Ende der Zauberdauer sind die Augen unversehrt. Jeder Einsatz des Zaubers kostet 7 AsP.
Erschaffungskosten: 21 (1) AsP
Dauer: 7 Tage
Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +5

Stabzauber 6
Wirkung: Wenn der Magier ein Lebewesen mit dem Stab berührt und der Spieler mit dem W20 dessen MR übertrifft, verwandelt sich das Opfer scheinbar in ein anderes, etwa gleichgroßes Geschöpf, das jede beliebige Form annehmen kann, die der Imagination des Magiers entspringt. Diese imaginäre Verwandlung verändert keinen Spielwert, wohl aber den äußeren Schein, was sich auch auf Geruch und Stimme niederschlägt: Die Worte eines 'zum Affen gewordenen' Menschen erklingen als tierisches Gekreische. Mit diesem Zauber können sowohl Augenzeugen beeindruckt und eingeschüchtert als auch Begleiter getarnt werden. Der Magier kann den Zauber nicht auf sich selbst anwenden. Die Wirkungsdauer muss zu Beginn festgelegt und 'bezahlt' werden: Der Zauber kostet pro SR Wirkungsdauer 2 AsP.
Erschaffungskosten: 23 (2) AsP
Dauer: 7 Tage
Erschaffungsprobe: KL/IN/CH +6

Stabzauber 7
Wirkung: Wenn der Magier mit dem Stab einen Bereich berührt, in dem er eine Illusion (auch Geruch oder Geräusch) vermutet, wird der Trugzauber aufgehoben. Diese sehr grobe Entzauberungsmethode hat ihren Preis: Jeder Einsatz kostet 13 AsP. Der Spielleiter darf festlegen, dass der Schöpfer der Illusion zu mächtig war, sodass kein Effekt eintritt, weder 'Desillusionierung' noch AsP-Verlust.
Erschaffungskosten: 21 (0) AsP
Dauer: 7 Tage
Erschaffungsprobe: MU/KL/IN +7

Das Haus Kouramnion

In den Kouramnion lebt noch immer der Pioniergeist von einst fort, jener Geist, der das Imperium und damit die Zivilisation bis an die Grenzen der bekannten Welt ausdehnte; demzufolge sind die Anhänger dieses Hauses auch überzeugte kosmopolitische Imperialisten und detailversessene Lokalpolitiker, genauso wie sie gleichermaßen Bauern und Myrmidonen sind.



Zauberer des Hauses Kouramnion gelten nicht unbedingt als humorvoll oder als gern gesehene Gäste bei Festivitäten und Orgien – dafür sind sie vielen ihrer Optimatenkollegen zu 'magisterhaft'. Ihren Untergebenen versuchen sie jedoch gerechte Richter zu sein, und sowohl für ihr Organisationstalent und ihre moralische Konsequenz als auch für ihre persönliche Wehrhaftigkeit und körperlich gute Verfassung sind sie hoch angesehen – aber, wie gesagt, vorzugsweise aus der Entfernung.
Mit den Partholon sind sie bisweilen in Stil- und Militärfragen überkreuz, mit den Aldangara (die, wo immer Kouramnion die Grenzen des Imperiums sichern, jenseits eben dieser Grenzen zu finden sind) streitet man sich über Individualismus und das Verhältnis zu Natur – aber all diese Konflikte sind gering im Vergleich zur fast schon offenen Feindschaft, die man dem Hause Eupherban, den 'Verrätern der imperialen Idee', gegenüber pflegt.
Der Kouramnion-Stil: Die Kouramnion sind im wahrsten Sinne des Wortes bodenständig, und dies merkt man auch an ihrer Vorliebe für die Elemente Humus und Erz, und auch, wenn die Stellare nur dem Namen nach jenseitige Mächte sind, ist man der Beherrschung des Geistes und anderen 'eupherbanischen Cabalen' eher abhold und pflegt bei den geistigen Domänen die mehrmalige Überlegung, Vorsicht, das Verantwortungsbewusstsein und den Konservatismus. Es gibt eine kleine Gruppe von Spezialisten des Hauses Kouramnion, die sich auch mit den gefährlichen Kräften der Äußeren Domänen (namentlich Carafai und Aggari) beschäftigen, aber im 'Tagesgebrauch' spielen diese Kräfte keine Rolle.
Die typischen Zauber des Hauses Kouramnion drehen sich darum, die Arbeit des Menschen und seinen Kampf gegen die Wildnis zu erleichtern, die Menschen zur Zusammenarbeit, zur Rechtschaffenheit und zum Durchhalten anzuregen, sie gegen körperlichen, geistigen oder magischen Schaden zu schützen – und schlussendlich, wie es sich für gute Hirten gehört, auch die Feinde der Herde zu vernichten.
Im weltlichen Bereich pflegen auch hochrangige Kouramnion das einfache Leben, und neben moralischer Festigkeit zählt auch eine hohe Allgemeinbildung zu ihren Idealen, und so kann man sie bisweilen auch selbst an Mechaniken arbeiten oder ihren Domestiken Vorlesungen geben sehen.
Ein reisender Magus des Hauses trachtet danach, nicht nur seinen Wissenshorizont zu erweitern (wie es seine Aufgabe und Pflicht ist), sondern auch den Körper zu stählen und den Umgang mit der Waffe zu üben. Die typische Kleidung ist eine einfache, ungefärbte Kapuzenkutte mit einem Macalar darüber, zu der Myrmidonenstiefel und ein Gürtel mit vielen Taschen getragen werden. Calar und Handschuhe legt ein Kouramnion meist nur zu offiziellen Anlässen an, aber außerhalb seiner eigentlichen Umgebung ist er fast nie ohne Triopta zu sehen.

Profil: Humus, Erz je +2; Feuer, Wasser, Balathandis, Undhabal, Ashabel je +1; Banne +1; kann eine der genannten elementaren Domänen erleichtert steigern (mit Wichtungsfaktor x4 anstatt x5).
Ausbildung:
Domänen: Humus, Erz je +5, Feuer, Wasser je +3, Luft, Eis je +1; Balathandis, Undhabal, Ashabel je +2
Instruktionen (18 Punkte) und *Matrizen* (50 Punkte) je nach Mentor
Talentboni: 2 WKF je +2, Bastardstäbe +1, Dolche +1, Scharfe Hiebwaffen +1, Stumpfe Hiebwaffen +2; Reiten +1, Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2; Etikette +3, Lehren +3,

Menschenkenntnis +2, Schriftlicher Ausdruck +2, Überreden +1, Überzeugen +2; Orientierung +2, Wildnisleben +1; Baukunst oder Gesteinskunde oder Hüttenkunde oder Mechanik je +2, Geographie +1, Geschichtswissen +5, Götter und Kulte +3, Heraldik +2, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +3, Philosophie +2, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Schätzen +1, Staatskunst +1, Sternkunde +3, Tierkunde +2, Volkskunde +2; Lesen/Schreiben +4, Muttersprache Hieroimperial, Zweitsprachen Altimperial und Gemeinimperial; Heilkunde Wunden +1, Heilkunde Gift +1, Malen/Zeichen +4; ein weiteres beliebiges Handwerkstalent +3, dazu ein weiteres beliebiges Handwerkstalent +2

Vor-/Nachteile: SO+2, MR+2; Optimat, Prinzipien (Kodex des Hauses Kouramnion), Verpflichtungen (Bindung an den Mentor, Adeptenqueste)

Ausrüstung: Kleidung (verbreitet und robust; 2 Satz), Magier-Calar des Hauses Kouramnion, Zauberstab, Ritualdolch, Stirnband, Kurzschwert, lederne Umhängetasche mit Schreibzeug und Skripten, Empfehlungsschreiben des Mentors, Gürtel mit allerlei Taschen, Arbeitsmesser, Trinkflasche, Brotbeutel; weitere Ausrüstung im Wert von 4 Aureal; AV: eigenes Reit- und Packtier (Esel, Maultier oder Hurda)

Wissen: ansehnlich
Ressourcen: groß
Verbindungen: sehr groß
Bekannte Zauberer des Hauses Kouramnion: *Safyrna Phenathalia an Kouramnion*, die mittlerweile 102jährige 'Bewahrerin der Siegel der corabenischen Katakomben', gilt als die größte lebende Kennerin der individuellen Schutzzauberei, und viele ihrer Matrizen sind in technomantischen Artefakten gespeichert; sie lebt in Sidor Corabis, wo sie auch ihre (wohl letzten) Eleven ausbildet. *Douran Glychomenes to Kouramnion* ist offiziell Gesandter des Thearchen in Daranel, aber jeder weiß, dass er den Wiederanschluss Koromanthias ans Imperium betreibt; seine Siedlungs- und Begrünungsprojekte am Rande der Zhirric und seine Kontakte zu den Chrattac sind jedoch auch den Machthabern Daranels wichtig genug, um den für einen Kouramnion ungewöhnlich umtriebigen Douran nicht auszuweisen. Als Archomagus ist er ein Kenner des Humus in allen Variationen.

Matrizen aus dem Hause Kouramnion

Im Hause Kouramnion sind viele Schutzzauber entwickelt worden. Aber auch Formeln, die die Natur beherrschen und zähmen, dem Menschen die Arbeit erleichtern, ihre Moral und ihren Zusammenhalt stärken, sowie viele 'praxisgerechte' Matrizen stammen (oftmals aus alter Zeit) aus diesem Haus, dazu noch der ein oder andere schrecklich effektive Kampfzauber.

ZÄHIGKEIT DES MYRMIDONEN (5)

Wirkung: Der mit diesem Zauber Gesegnete fühlt neue Kräfte durch seinen Körper strömen und ist in der Lage, länger zu laufen oder zu schwimmen und Wunden zu widerstehen – seine KO steigt um 2 Punkte.
Domäne / Instruktion: *Humus / Konzentriere*
Anrufungsprobe: +3
Kontrollprobe: +3
Kosten: 6 AsP
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: Kurzritual (1 SR)
Wirkungsdauer: eine Stunde
Verbreitung: Ein allgemein verbreiteter Zauber.

HELFENDE HAND DES HUMUS (6)

Wirkung: Einem Verletzten werden durch Handauflegen bis zu 7 Punkte verlorene Lebensenergie zurückgegeben, ganz gleich, woher der Verlust rührt. Der Zauber verbessert nur die Lebenskraft des Patienten, eventuell vorhandene offene Wunden werden nicht geschlossen und müssen konventionell gesäubert und versorgt werden.
Domäne / Instruktion: Humus / Heile
Anrufungsprobe: +4
Kontrollprobe: +3
Kosten: 6 AsP
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: Kurzritual (1 SR)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Verbreitung: Diese Matrix ist imperiumsweit bekannt und kann quasi bei jedem Mentor erlernt werden.

SELOMEDES' DORNENBANN (7)

Wirkung: Vor dem Zauberer biegen sich Dornen und Unterholz zur Seite, um ihm einen möglichst ungehinderten Weg zu bereiten. Hinter dem Rücken des Zauberers schließt sich das Gestrüpp wieder.
Domäne / Instruktion: Humus / Kontrolliere
Anrufungsprobe: +5
Kontrollprobe: +4
Kosten: 17 AsP
Reichweite: selbst
Zielobjekt: kleine Zone von 1 Schritt Radius
Zauberdauer: Kurzritual (3 SR)
Wirkungsdauer: maximal ein Tag (bis zum nächsten Sonnenauf- oder Untergang)
Verbreitung: Diese – oder eine sehr ähnliche – Matrix ist noch bei den Aldangara bekannt.

SCHIMMERNDER SCHILD (7)

Wirkung: Dieser Zauber erfüllt die Luft in einem kleinen Bereich mit der Härte des Erzes: Am Schildarm des Ziels entsteht ein durchscheinender Schild von etwa vier Spann Durchmesser, der, obwohl er nichts wiegt, die Festigkeit eines guten Kampfschildes allemal übertrifft (WV –1/+3; kein BF).
Domäne / Instruktion: Erz / Beseele
Anrufungsprobe: +5
Kontrollprobe: +4
Kosten: 13 AsP
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: Einzelobjekt
Zauberdauer: Unvorbereitet
Wirkungsdauer: maximal eine Spielrunde
Verbreitung: Diese Matrix ist auch bei den Häusern Partholon, Quoran und Aldangara bekannt.

SEELE VON EICHE UND STAHL (8)

Wirkung: Durch diesen Zauber wird ein Objekt von maximal zehn Stein Gewicht für eine None besonders resistent gegen schädliche mechanische Einwirkungen: Eine Waffe oder ein Schild werden in ihrem Bruchfaktor um 7 Punkte gesenkt, eine Rüstung erleidet keinen Schaden durch Feuer- oder ähnliche elementare Zaubereffekte, Stiele von Hacken splittern nicht, Feilen werden nicht stumpf etc.
Das Objekt darf aus organischen Materialien (Holz, Leder), aus Metall oder Stein bestehen.
Domäne / Instruktion: *Erz / Beseele*
Anrufungsprobe: +6
Kontrollprobe: +6
Kosten: 27 AsP
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: Einzelobjekt
Zauberdauer: Ritual von einer Stunde Dauer
Wirkungsdauer: eine None
Verbreitung: Eine recht verbreitete Matrix, von der die Häuser Quoran und Ennandu eigene Versionen besitzen.

HERZ DES HEKTAGU (9)

Wirkung: Der Verzauberte strahlt eine solche Autorität, Gelassenheit und Kompetenz aus, dass er und alle seine Kampfgefährten (maximal so viele wie der Wert des Magiers in *Kommuniziere* beträgt, max. 7 Schritt Entfernung während der Wirkung) zu Zwecken der Initiativbestimmung einen um 3 Punkte erhöhten MU-Wert aufweisen und als Gruppe quasi einen Kriegskunst-Wert in Höhe des *Kommuniziere*-Werts des Zauberers besitzen, so dass sie im Kampf leichter richtige Entscheidungen treffen können.

Domäne / Instruktion: Ashabel / Kommuniziere
Anrufungsprobe: +7
Kontrollprobe: +6
Kosten: 24 AsP
Reichweite: Berührung / bis 7 Schritt
Zielobjekt: Einzelperson / maximal so viele Personen, wie der Wert des Magiers in *Kommuniziere*
Zauberdauer: unvorbereitet (5 KR)
Wirkungsdauer: maximal eine Stunde
Anmerkungen: Gleiche oder ähnliche Matrizen sind auch in den Häusern Aphirdanos, Nesséria und Partholon bekannt.

HAGEL EHERNER DORNEN (13)
Wirkung: Aus der ausgestreckten Hand des Zauberers fliegt eine Wolke scharfkantiger Erz-Splitter auf den oder die Gegner zu, um dort 5W6+15 Trefferpunkte anzurichten. Der Magier kann entscheiden, ob alle Trefferpunkte gegen einen Gegner gerichtet sind oder aber sich der Schaden würfelweise (je 1W+3) auf mehrere, maximal drei Schritt auseinander stehende Gegner verteilt. Wer mehr als 10 TP durch die Wirkung dieses Zaubers hinnehmen muss, verliert einen Punkt seines RS und muss eine KK-Probe ablegen, die um so viele Punkte erschwert ist wie die TP über 10 liegen, um auf den Beinen zu bleiben.
Domäne / Instruktion: Erz / Erschaffe
Anrufungsprobe: +9
Kontrollprobe: +7
Kosten: 35 AsP
Reichweite: maximal 49 Schritt
Zielobjekt: eine oder mehrere Personen; kann auch auf Objekte (wie z.B. Burgtore) gezielt werden
Zauberdauer: unvorbereitet (3 KR)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Verbreitung: In dieser massiven Wirkung ist die Matrix nur im Hause Kouramnion bekannt.

Die Triopta des Hauses Kouramnion

Die Vollmaske der Optimaten des Hauses Kouramnion ist, wie kaum anders zu erwarten, schmucklos und bar jeder Individualität: Sie besteht außen aus einer harten Legierung (RS+1, keine BE) mit hohen Arkanium-Anteilen und ist meist weiß lackiert; innen ist sie mit Lebermoos beschichtet, einem lebenden Material, das nur geringer Pflege bedarf und zuverlässig Druckstellen verhindert.
Die Triopta des Adepten gibt einen Bonuspunkt auf die Quelle *Erz* und die Instruktion *Verändere*. Die Triopta des Magus verbessert das Verständnis von *Erz* und der Instruktion *Verändere* um je 1 weiteren Punkt und gibt zudem je 2 Bonuspunkte auf die Quelle *Humus* und die Instruktion *Konzentriere*. Üblicherweise trägt sie einen Schutz- oder Schildzauber nach Wahl des Magiers, seltener einen Zauber, der die Stimmgewalt des Magiers erhöht.
Den höheren Triopten sagt man nach, dass sie durch die Kräfte des Humus am Gesicht ihres Trägers festwüchsen und es ihm erlaubten, quasi jedes einmal gesehene Gesicht nachzubilden.

Die Stabzauber des Hauses Kouramnion

Der 'typisch kouramnische' Stab ist etwa einen Schritt lang und so gerade wie möglich aus dem Kernholz lorthalischer Eichen geschnitten; andere Längen und andere Hölzer sind zumindest untypisch (und da die Weiheriten sich auf die dominante Form beziehen, mit einer Verzauberungserschwernis von 3 Punkten versehen), während kein Glied des Hauses Kouramnion andere Materialien als Holz wählen würde (und auch nicht verzaubern könnte). Die Stäbe sind mit den nötigen Zeichen für die Verzauberung graviert, ansonsten aber schmucklos wie der Disziplinierungsstock eines Hektagu.
Im Kampf wird der Stab als Stumpfe Hiebwaffe (TP 1W+2, TP+ [8-18], WV 6/4) geführt.

Stabzauber 1
Wirkung: Der Zauberer lässt den Stab einmal vor sich rotieren, wodurch sich um den Stab ein ovales, schimmerndes Kraftfeld bildet. Der Magier ist in der Lage, mit diesem Schild ankommende Zauber zu 'parieren' (mit einem PA-Wert in Höhe seines Parade-Basiswerts). Die Verwandlung des Stabes kostet keine AsP, die gelungene Abwehr eines Spruches entzieht dem Magier aber halb so viel AsP, wie der ankommende Zauber kostet.
Erschaffungskosten: 21 (1) AsP
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: MU/IN/KO +1

Stabzauber 2
Wirkung: Wenn der Stab auf den Boden (natürliches Erdreich oder Fels, nicht jedoch Holz- oder Steinfußböden) aufgestampft wird, verwurzelt er auf der Stelle und ist nur mit einer KK-Probe erschwert um das doppelte CH des Magiers wieder zu lösen (vom Zauberer selbst natürlich auf einfachen Befehl und Berührung) oder umzubiegen. Die Aktivierung der Verwurzelung kostet 1 AsP.
Erschaffungskosten: 17 (1) AsP
Dauer: 1 Tag
Erschaffungsprobe: IN/CH/FF +2

Stabzauber 3
Wirkung: Von der Spitze des Stabes geht ein kaltes, blaues Licht aus, das entweder einem Umkreis von drei Schritt Radius beleuchten oder als schmaler Lichtstrahl bis zu 20 Schritt weit reichen kann; als Lichtsignal ist das Rundumlicht gar meilenweit zu sehen. Man kann in diesem Licht keine Farben unterscheiden, aber sehr wohl kleinste Details erkennen. Die Aktivierung des Lichts kostet den Zauberer keine Astralenergie.
Erschaffungskosten: 17 (1) AsP
Dauer: 1 Tag
Erschaffungsprobe: KL/IN/FF +3

Stabzauber 4
Wirkung: Der Stab wird unzerbrechlich und ist nur noch durch starke Magie (und unter Einsatz permanenter AsP) zu zerstören. Die einzigen Veränderungen, die am Stab noch vorgenommen werden können, sind die Gravuren im Rahmen weiterer Weiherituale.
Erschaffungskosten: 27 (2) AsP
Dauer: 7 Tage
Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +4

Stabzauber 5
Wirkung: Ein Objekt oder Wesen (von maximal 100 Stein Gewicht), das mit dem Stab berührt wird, ist plötzlich und für die Dauer von etwa einer Minute doppelt so schwer. Lebewesen können dem Zauber ihre MR entgegensetzen (vergleichende Probe mit dem CH des Zauberers); ein Einsatz dieses Zaubers kostet 3 AsP.
Erschaffungskosten: 17 (1) AsP
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: MU/FF/KO +5

Stabzauber 6
Wirkung: Versetzt den Stab in schnelle Rotation und ist in der Lage, quasi überall (waagerecht wie senkrecht) Löcher in Erz, Metall, Eis oder Erdreich zu bohren, wobei seine 'Vortriebsgeschwindigkeit' von 1 Finger/Stunde in gehärtetem Stahl bis zu 1Elle/KR in weichem Erdreich beträgt. Nach Beendigung der Bohrung kommt der Stab aus dem Loch zurück. Die Kosten für diesen Zauber betragen 1 AsP pro Spielrunde und Bohrvorgang.
Erschaffungskosten: 21 (1) AsP
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: IN/CH/FF +6

Stabzauber 7
Wirkung: Von dem Ort, an den der Magier seinen Stab schlägt, geht eine Welle durchs Erdreich oder durch Mauerwerk, die an steinernen oder Erd-Objekten zehnmal so viele Punkte Strukturschaden anrichtet, wie der Magier AsP einsetzt. Lebewesen werden durch diesen Effekt nicht direkt geschädigt, können aber sehr wohl Schaden durch einstürzende Gebäude etc. erleiden; sie müssen jedoch eine *Körperbeherrschungs*-Probe ablegen, die um fünfmal so viele Punkte erschwert ist, wie der Zauberer eingesetzt hat, um auf den Beinen zu bleiben. Die Kosten für diesen Zauber können vom Magier frei gewählt werden.
Erschaffungskosten: 27 (2) AsP
Dauer: 7 Tage
Erschaffungsprobe: MU/CH/KK +7

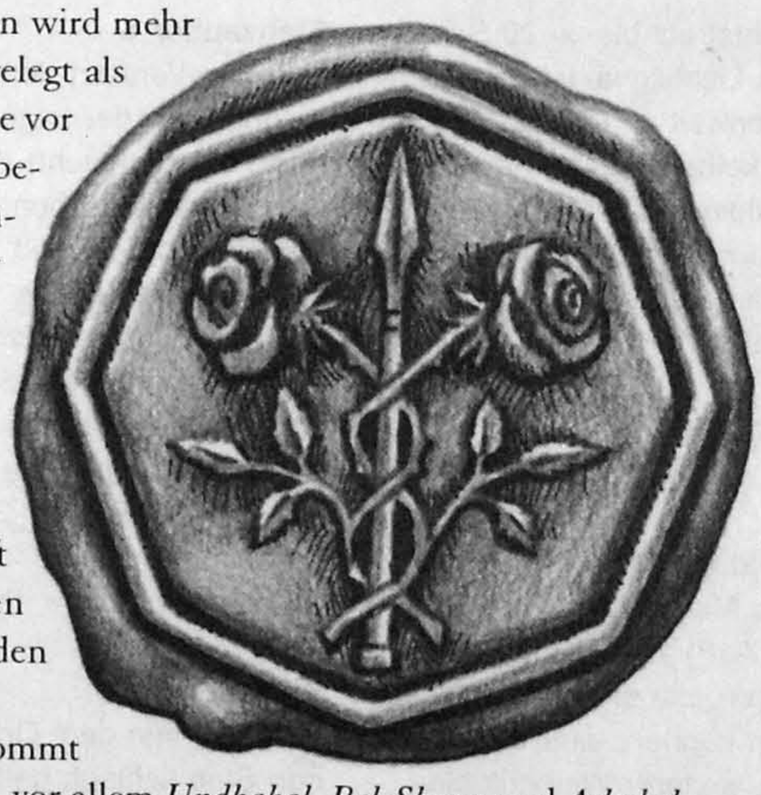
Das Haus Partholon

Zu Zeiten des Ersten Imperiums galten die Mitglieder des Hauses Partholon als galante Höflinge und vollendete Kavaliere. Als gesellschaftliche Fähigkeiten während der Erben- oder Chimärenkriege plötzlich nicht mehr gefragt waren, begannen jedoch manche seiner Angehörigen merklich zu verrohen: Das Haus war in dieser Zeit für seine gefürchteten Kämpfer berühmt und gefürchtet, die wahllos und nur um des Vergnügens willen töteten. Nach dem Krieg hätte es sich wohl selbst zerfleischt, doch einige junge Magier erkannten die Gefahr und führten – mit aller notwendigen Rigidität – die alten Traditionen und Werte wieder ein.

Der strenge Benimmkodex aus der Zeit vor dem Fall schreibt vor, jegliche emotionale Regung hinter der Triopta zu verbergen, und regelt zudem das gesellschaftliche Auftreten bis ins kleinste Detail. Er hat die Partholon nicht nur vor dem Untergang bewahrt, sondern ihnen auch den Weg auf dem glatten Parkett imperialer Intrigen geebnet. Das Haus Partholon ist in der imperialen Politik fast omnipräsent und stellt viele Heerführer und noch mehr begnadete Einzelkämpfer – ohne sich jedoch dabei nennenswerte Feinde geschaffen zu habe.

Der Partholon-Stil: Das Wort 'Stil' ist untrennbar mit dem Namen dieses Hauses verbunden, doch sollte alle Etikette nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Partholon ihre eigentliche Berufung im Kampf sehen – und auch unzweifelbar begabt im Umgang mit allen zerstörerischen Kräften sind. Doch dieses Bedürfnis nach Angstschweiß und Blut, das in jedem von ihnen schlummert, wird mit aller Macht zu unterdrücken versucht.

Auch beim Zaubern ist jede Form von Emotion und Spontaneität verpönt. Das Haus Partholon bevorzugt jahrhundertelang tradierte Rituale, die ihr Bedürfnis nach stilvoller Repräsentation unterstützen. Auch bei vielen Matrizen wird mehr Wert auf äußere Form gelegt als auf Effektivität, was diese vor allem bei den Alantinos beliebt macht; die fulminanten Zerstörungszauber hingegen sind bei allen Häusern begehrt. Dabei würde sich ein Partholon nie dazu herablassen, zu feilschen – wenn er gibt, dann gönnerhaft und ohne den leisesten Anschein, er wäre auf den Handel angewiesen.



Besondere Bedeutung kommt den stellaren Kräften zu, vor allem *Undhabal*, *Bel-Shuga* und *Ashabel*. Die elementaren Domänen finden seltener Verwendung, hier spielen allenfalls *Feuer* oder *Erz* bisweilen eine Rolle. Zauberer, die sich den äußeren Domänen widmen, werden von den meisten Mitglieder des Hauses angstvoll gemieden. Auch wenn es nicht gern ausgesprochen wird, gilt vielen die Beschäftigung mit *Carafai* als Entfesselung des wilden Tieres ...

Dem Kampf mit Stab und Speer sowie der körperlichen Ertüchtigung kommt bei der Ausbildung zentrale Bedeutung zu, während man viele Wissensbereiche unter den Tisch fallen lässt. Ziel der meisten Eleven ist eine militärische Karriere – und wer sich nicht zum Kommandanten eignet, wird Insektopter-Pilot. Entsprechend militärisch geprägt ist auch das Auftreten der Partholon: Niemals würden sie auf ihre Rangabzeichen verzichten, und der traditionelle Calar wird meist durch einen weiteren Mantel und Soldatenstiefel ergänzt.

Profil: Feuer, Bel-Shuga je +2; Erz, Ashabel, Undhabal je +1; Zerstöre +3; kann die Domänen Feuer und Ashabel erleichtert steigern (mit Wichtungsfaktor x4 anstatt x5).
Ausbildung:
Domänen: Undhabal +6; Erz, Bel-Shuga je +5; Feuer, Ashabel je +3; Balathandis, Baalian je +1
Instruktionen (18 Punkte) und *Matrizen* (50 Punkte) je nach Mentor
Talentboni: 1 WKF +3, 1 WKF +2, Bastardstäbe +2, Stäbe +2, Dolche +2, Bela +2; Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1; Etikette +4, Galanterie +2, Lehren +1, Menschenkenntnis +2, Überzeugen +1; Orientierung +2; Brettspiel +1, Geographie +2, Geschichtswissen (Militärgeschichte) +3, Götter und Kulte +1, Heraldik +1, Kriegskunst +5, Kryptographie +1, Magiekunde +4, Mechanik (Arcanomechanik) +2, Philosophie +1, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Staatskunst +3, Sternkunde +3, Tierkunde +1, Volkskunde +2; Lesen/Schreiben +4, Muttersprache Hiero-Imperial, Altimperial +4, Gemeinimperial +6; Alchimie +1, Fluggeräte Steuern (Insektopter) *oder* Boote Fahren (Listhani) *oder* Fahrzeug Lenken (Arcanomechanische Kriegswagen) +3, Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichnen +3
Vor-/Nachteile: SO+2, MR+2; Optimat, Prinzipien (Benimm- und extremer Ehrenkodex der Partholon), Verpflichtungen (dem Mentor gegenüber, Adeptenqueste), Blutrausch, Zäher Hund
Ausrüstung: Kleidung (ein Satz verbreitet und robust, ein Satz teuer und stilvoll), Magier-Calar des Hauses Partholon, lederner Myrmidonenmantel mit Rangabzeichen, Zauberstab, Stirnband, verzierte Machira, lederne, meist metallbeschlagene Umhängetasche mit Schreibzeug und Skripten, Empfehlungsschreiben des Mentors, Gürtel mit sehr vielen Taschen, neristisches Vielzweckmesser, Trinkflasche, Brotbeutel, Beutelchen mit Jumakrinde; weitere Ausrüstung im Wert von 5 Aureal; AV: NA

Wissen: hinlänglich
Ressourcen: groß
Verbindungen: sehr groß
Bekannte Zauberer des Hauses Partholon: *Hyracosia Contherenis ner Partholon* war vierzig Jahre lang Stratega, hat nun aber mit dem Militär abgeschlossen und lebt seit zehn Jahren in Sidor Valantis. Sie gilt als führende Expertin für Schlachtfeldmagie – womit das Auge manch eines machthungrigen Optimaten (und gerüchteweise auch des Thearchen selbst) auf ihr ruht. *Roxodorion Pyromos tor Partholon* aus Sidor Corabis ist ein ungewöhnlich begabter Insektopter-Pilot und begnadeter Feuermagier, der für seine tollkühnen Manöver bekannt ist.

Matrizen aus dem Hause Partholon

Wie bereits erwähnt liegt der Schwerpunkt der Partholon-Zauberei auf den Werten, die auch ihr restliches Leben bestimmen: Kampf und Ehre. *Feuer* und *Bel-Shuga* nehmen einen breiten Raum ein, und *Schade* ist die Instruktion der Wahl. Von wenigen Ausnahmen abgesehen, sind die Partholon sehr freigiebig mit ihren Matrizen; sie erwarten jedoch unausgesprochen eine adäquate Gegenleistung.

AUGE DES STRATEGU (5)
Wirkung: In einer beliebig großen Menge erkennt der Zauberer die drei bedeutendsten Führungspersonen (bei kleineren Gruppen auch nur ein oder zwei), zu denen politische und militärische Befehlshaber ebenso zählen wie vorbildhafte Kämpfer. Böse Zungen behaupten, diese Matrix diene ausschließlich der Suche nach möglichen Duellgegnern ...
Domäne / Instruktion: Ashabel / Finde
Anrufungsprobe: +4
Kontrollprobe: +2
Kosten: 7 AsP
Reichweite: selbst, der Blick reicht ca. 50 Schritt weit
Zielobjekt: ein bis drei Personen
Zauberdauer: Kurzritual von 3 SR Dauer
Wirkungsdauer: ca. 20 Kampfrunden
Verbreitung: Eine nicht unbedingt allgemein bekannte, aber dennoch verbreitete Matrix.

BEL-SHUGAS FESSELN (5)
Wirkung: Der Zauber macht den Anwender ruhig und gelassen (*Selbstbeherrschung* +5) und lässt ihn für außenstehende Beobachter erhaben erscheinen (CH+1).
Domäne / Instruktion: Bel-Shuga / Unterdrücke
Anrufungsprobe: +3
Kontrollprobe: +2
Kosten: 5 AsP
Reichweite: selbst
Zielobjekt: selbst
Zauberdauer: 5 Kampfrunden
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Verbreitung: Eine unter allen Optimaten verbreitete Matrix.

FEDERFALL (6)
Wirkung: Das Gewicht des Zaubernden wird förmlich von den Fesseln der Schwerkraft entbunden: Seine Sprunghöhe und -weite verdoppeln sich, Sturzschaden wird geviertelt – womit man auch den Sturz aus einem Insektopter noch überleben kann.
Domäne / Instruktion: Erz / Treibe aus
Anrufungsprobe: +4
Kontrollprobe: +3
Kosten: 7 AsP
Reichweite: selbst
Zielobjekt: selbst
Zauberdauer: 1 Kampfrunde
Wirkungsdauer: max. 20 Kampfrunden
Verbreitung: Ein außerhalb des Hauses Partholon wenig verbreiteter Notfallzauber von Insektopter-Piloten.

GIERENDE GEWALT (7)
Wirkung: Die unbeherrschte Gewalt des Opfers kann auf ein bestimmtes Ziel gelenkt werden, das der Rasende (AT+5 / PA–5) 'blind vor Hass' attackiert. Bei besonders friedfertigen Wesen versagt der Zauber, da er Gewalttätigkeit nur lenken, nicht erzeugen kann.
Domäne / Instruktion: Bel-Shuga / Manipuliere
Anrufungsprobe: +5
Kontrollprobe: +4 +MR des Opfers (+doppelte MR, wenn ein Freund angegriffen werden soll)
Kosten: 16 AsP
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: 2 Kampfrunden
Wirkungsdauer: 10 Kampfrunden
Verbreitung: Neben den Partholon und Kouramnion ist dieser Zauber nur wenigen bekannt.

PARTHOLONS EHRE (7)
Wirkung: Der Zauberer zwingt einen Gegner zu einem Kampf nach streng formulierten Regeln. Außenstehende können nur dann eingreifen, wenn sie sich dem ehrwürdigen Eindruck dieses Duells entziehen (MR-Probe).
Domäne / Instruktion: Ashabel / Kommuniziere
Anrufungsprobe: +6
Kontrollprobe: +4 +MR des Opfers
Kosten: 10 AsP
Reichweite: 7 Schritt
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: 3 Kampfrunden
Wirkungsdauer: bis zum Ende des Kampfes, maximal 1 SR
Verbreitung: In ähnlicher Form ist diese Matrix auch den Kouramnion bekannt.

TRADITION DER ÜBERZEUGUNG (8)
Wirkung: Der Zauberer gibt dem Opfer eine bestimmte Verhaltensregel ein, die es künftig als ehrwürdige Tradition empfindet und zu befolgen trachtet (entspricht dem Nachteil *Prinzipien*).
Domäne / Instruktion: Undhabal / Beseele
Anrufungsprobe: +7
Kontrollprobe: +5 +MR des Opfers
Kosten: 27 AsP
Reichweite: 1 Schritt
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: Kurzritual (2 SR)
Wirkungsdauer: ein Oktal
Verbreitung: Diese Matrix gilt als ein wohlgehütetes Geheimnis der Partholon.

FLAMMENKUGEL (10)
Wirkung: Ein Feuerball rast auf das vom Zauberer bestimmte Ziel zu und explodiert dort, wobei sie im Explosionszentrum 5W+5 TP anrichtet, in 1 Schritt Entfernung vom Zentrum 4W+4, in zwei Schritt 3W+3 (es wird jeweils der Würfel mit der niedrigsten Augenzahl vom 5W6-Wurf entfernt). Kein Ziel kann von der Wirkung zweier Schadenszonen betroffen werden.
Domäne / Instruktion: Feuer / Schade
Anrufungsprobe: +9
Kontrollprobe: +5
Kosten: 32 AsP
Reichweite: 21 Schritt
Zielobjekt: Zone von 5 Schritt Radius
Zauberdauer: unvorbereitet (4 KR)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Verbreitung: Seltene Matrix, die ausschließlich von den Partholon gelehrt wird.

Die Triopta des Hauses Partholon

Die Triopta eines Partholon wird aus der Totenmaske eines besiegten Gegners gegossen, besonders beliebt sind die Abbilder leonischer Krieger. Sie besteht aus einer schweren, mit Schneesilber oder Illuminium beschichteten Bronze-Mindorium-Legierung und wird bisweilen zum Helm erweitert. Die **Triopta des Adepten** gibt einen Bonuspunkt auf die Quelle *Bel-Shuga* und die Instruktion *Kontrolliere*. **Die Triopta des Magus** erhöht die Boni für *Bel-Shuga* und *Kontrollieren* auf je +2 und verbessert das Verständnis von *Feuer* und der Instruktion *Zerstöre* um je 2 Punkte. Üblicherweise trägt sie einen Zauber, der dem Auge den Überblick über große Heere erleichtert. Von höheren Triopten erzählt man sich, sie würden sämtliche Gefühlsregungen des Trägers absorbieren und auf dem Gesicht der Maske darstellen. Wer sie dennoch mit unbewegter Miene tragen kann, stellt dabei seine meisterhafte Selbstbeherrschung unter Beweis.

Die Stabzauber des Hauses Partholon

Der Stab eines Magiers der Partholon ist manifestierte Tradition und Beständigkeit und daher stets aus Stein gefertigt. Der runde, kerzengerade Zylinder ist etwa zwei Finger dick und besteht aus Marmor, Alabaster, Obsidian oder Jade. Obwohl die Stäbe selten länger sind als eine Elle, wiegen sie doch mehr als drei Okul, und ihr Gewicht steigt durch magische Konzentration des Elementes Erz mit jedem Stabzauber an. Die Enden sind flach und tragen bisweilen Metallkappen, dazwischen zieren den Stab tief eingravierte arkane Glyphen. Er wird stets in der Hand getragen, aber oft mit einem Ende an der Hüfte abgestützt.
Im Kampf wird er, wenn nicht verwandelt, als improvisierte Stumpfe Hiebwaffe geführt.

Stabzauber 1
Wirkung: Auf Wunsch des Magiers verlängert sich der Stab beidseitig zu einem Kampfstab von anderthalb Schritt Länge. Gewicht und Durchmesser bleiben unverändert. Der Einsatz dieses Zaubers erfordert keine AsP.
Erschaffungskosten: 17 (1) AsP
Dauer: 1 Tag
Erschaffungsprobe: MU/KL/IN +1

Stabzauber 2
Wirkung: Über einem Ende des Stabes erscheint eine gleißend rote Lichtkugel von einem halben Spann Durchmesser, die doppelt so stark leuchtet wie eine Fackel (also etwa 10 Schritt weit). Für 1 AsP kann eine solche Kugel auch ausgesandt werden – sie fliegt dann mit GS 10 bis zu eine Meile weit, erlischt aber augenblicklich, wenn sie auf ein Hindernis trifft. Gen Himmel gerichtet, ist dieses Signal bei gutem Wetter zehn Millia weit sichtbar.
Erschaffungskosten: 19 (1) AsP
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: KL/IN/FF +2

Stabzauber 3
Wirkung: Wird der Stab beschädigt, kann er künftig mit geringen Mengen ähnlichen Gesteins wiederhergestellt werden, das (für eine Anzahl AsP entsprechend der gewünschten BF-Senkung) in den Stab 'eingearbeitet' werden kann. Ältere Partholon-Stäbe zeigen daher mehrere Farbtöne.
Erschaffungskosten: 27 (1) AsP
Dauer: 7 Tage
Erschaffungsprobe: KO/KO/KK +3

Stabzauber 4
Wirkung: Eine metallene (nicht-magische) Waffe oder Rüstung, die der Magier mit dem Stab 5 KR lang berührt, wird für 1 SR fester und widerstandsfähiger (BF–3, TP+1 / RS+1), danach wird das Material jedoch spröde, die Auswirkungen kehren sich ins Gegenteil um. Der Einsatz kostet 1 AsP.
Erschaffungskosten: 27 (1) AsP
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: MU/KO/KK +4

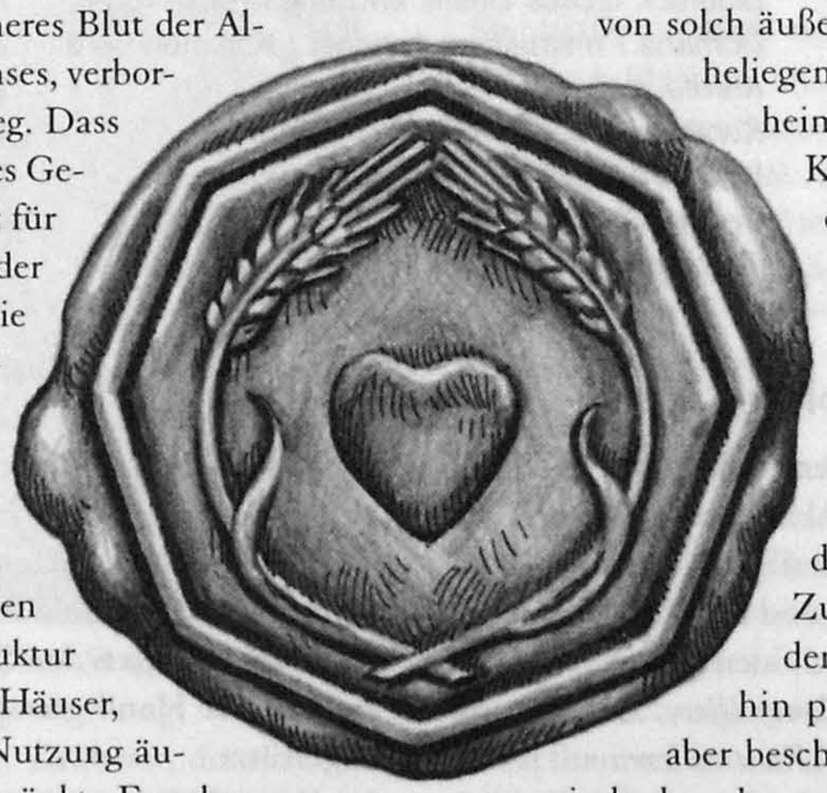
Stabzauber 5
Wirkung: An einem Ende des Stabes formt sich eine Feuerklinge, sodass die ganze Waffe wie eine Kentema geführt werden kann. Die Verwandlung kostet 3 AsP, jede Attacke 1 AsP.
Werte der Flammenkentema: TP 1W+2 (plus halbe Punktezahl der Domäne *Feuer*), WV 7/7
Erschaffungskosten: 27 (2) AsP
Dauer: 5 Tage
Erschaffungsprobe: MU/KL/KL +5

Stabzauber 6
Wirkung: Lässt der Magier den Stab fallen, entwickelt der Boden in 7 Schritt Radius magnetische Kräfte. Diese reichen nicht aus, um einen gerüsteten Kämpfer zu Fall zu bringen – wohl aber, um metallene Waffen aus der Hand zu reißen (KK-Probe). Der Einsatz des Zaubers kostet 3 AsP.
Erschaffungskosten: 23 (1) AsP
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: MU/KL/KK +6

Stabzauber 7
Wirkung: Schleudert der Magier den Stab von sich, zersplittert dieser beim Aufprall in Tausende von Steinsplittern (3W TP, je Schritt Entfernung 1W weniger). Danach kehren die Splitter in die Hand des Magiers zurück und fügen sich dort binnen 10 KR wieder zusammen. Dieser Zauber kann auch verwendet werden, um den Stab in einer Entfernung von bis zu sieben Meilen zu zerstören und dann zurückzuholen. Der Einsatz kostet 5 AsP + 1 AsP je Meile Entfernung.
Erschaffungskosten: 27 (2) AsP
Dauer: 7 Tage
Erschaffungsprobe: KL/IN/FF +7

Das Haus Phraisopos

In der großen Zeit des ersten Imperiums zur vollen Blüte gelangt, hat dieses Haus scheinbar wenig seiner einstmaligen Größe eingebüßt: In Kriegszeiten stellen die Phraisopos aufgrund ihrer überragenden Fähigkeiten auf den Gebieten der Heilkunst und der Chimärologie unverzichtbare Helfer und Verbündete dar, während friedlicher Jahre einen Garant für blühende Felder und damit das Gedeihen der imperialen Bevölkerung. Zudem gibt es kein reineres Blut der Alten als in ihren Reihen, gerettet durch immenses, verborgenes Wissen über das Große Sterben hinweg. Dass sie die Sieben Weisheiten hüten, ist ein offenes Geheimnis, das jedoch viele Erklärungen kennt: für die einen sind es die grundlegenden Lehren der Sieben Kräfte der Elemente, für die anderen die Sieben Tränen der Goldenen Sphäre, mythische Artefakte der Alten, für manche gar sieben Alte, in einem Zustand ewigen Schlafes gefangen, bis das Haus das Heilmittel gegen ihr Siechtum gefunden habe.



Die traditionelle Verbundenheit zu den Werten einer 'natürlich' geordneten Herrschaftsstruktur macht sie zu Gegnern der freidenkenderen Häuser, während ihr Streben nach Erkenntnis und Nutzung äußerer Kräfte, vor allem aber ihre uneingeschränkte Forschung an Mensch, Tier und Pflanze die Missbilligung anderer Häuser nach sich zieht – hierbei steht das von ihnen abgespaltene Haus Icemna an erster Stelle der Kritiker. Die übelstmeinenden Feinde unterstellen dem Haus Phraisopos ein gezieltes Eingreifen (mittels Gesundheitspflege auf der einen und Gesundheitsgefährdung auf der anderen Seite) in Gedeihen und Vergehen der Provinzen und letztlich auch das Streben nach dem Thearchenthron.

Der Phraisopos-Stil: Das Auftreten der Heiler und Wissenden des Hauses mag freundlich und hilfsbereit sein, auch wird niemand sie bei anderen Handlungen als solchen zum Nutzen des Imperiums beobachten können und selbst die seltsamsten und eigenwilligsten Vorgehensweisen lassen zumeist keine Zweifel an ihrer Integrität zu. Doch alleine ihr traditionelles Auftreten in klassisch bodenlanger und weitgeschnittener Tunika mit langem, heller Macalar mit den Zeichen der Sieben Elemente der Körperlehre und einem einfarbigen (meist tiefgrünen) Kapuzen-Calar und der Triopta ist häufig von solch äußeren Strenge und Distanziertheit, dass es naheliegend scheint, hinter dem Sichtbaren finstere Geheimnisse und tödliche Intrigen zu befürchten.

Kleidet der reisende Optimat sich dem Klima entsprechender, so dennoch mit peinlicher Sorgfalt und Sauberkeit; wird die Triopta nicht getragen, verbirgt ein breites, weißes Band mit der Glyphe des *Untersuchens* die Stirn.

Ihr Privatleben vollzieht sich in beinahe absoluter Verborgenheit: Außer einem Mitglied des eigenen Hauses wird kaum jemandem der Zutritt zu ihren Palästen gewährt, geschweige denn zu ihren Forschungsstätten. Nach außen hin pflegen die Optimaten einen angemessenen, aber bescheidenen Lebensstil. Offene Feindseligkeiten sind tabu, ebenso jegliche Zauberei, die nicht der Hauspolitik entspricht (zumindest in der Öffentlichkeit oder bei Beobachtung durch Hausfremde), Freundlichkeit wird als Notwendigkeit, Freundschaften außerhalb des eigenen Standes, manchmal gar außerhalb des Hauses, jedoch als Verfehlung missbilligt. Wie das Haus solche Vergehen straft, ist weitgehend unbekannt. Die in aller Regel strikte Einhaltung spricht jedoch von einer starken und durchsetzungsfähigen Führungsmacht.

Nichtoptimaten begegnet man in bestem Falle mit professioneller Freundlichkeit, im schlimmsten Falle mit der Arroganz einer Autorität, die es nicht für nötig hält, ihre Entscheidungen vor dem Pöbel

begründen zu müssen. Nach Überzeugung der Phraisopos kann das Imperium nur dann wieder erstarken, wenn jeder einzelne Spross seinen Platz kennt und wahrt. Gerade bei Nichtoptimaten sehen sie es oft als ihre erzieherische Pflicht an, das Handeln und Denken vor 'Auswüchsen' zu bewahren. Ein Phraisopos hat immer Recht, kann jeden Zweifelsfall mit dem Verweis auf 'geheime Forschungsergebnisse' zu seinen Gunsten entscheiden und handelt quasi *per definitionem* zum Wohle der Allgemeinheit.

Profil: Humus, Wasser je +3, Undhabal, Belyabel je +1 ODER Mishkarya +3, Khalyanar je +3, Naggarach +1, Iryabaar +1
beide Ausrichtungen: *Untersuche*, *Kontrolliere* je +1; kann entweder die Domäne Humus oder die Domäne Khalyanar erleichtert steigern (mit Wichtungsfaktor x3 anstatt x5).
Ausbildung:
Domänen: Humus +6, Wasser, Erz je +3, Luft +2; Undhabal +3, Balburri, Balathandis, Belyabel je +2, ODER Khalyanar +7, Mishkarya +6, Aggari +4, Naggarach +4, Iryabaar +3
Instruktionen (18 Punkte), *Matrizen* (50 Punkte) nach Mentor
Talentboni: 3 WKF je +2, Dolche +1, Stumpfe Hiebwaffen +2; Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +4; Etikette +3, Lehren +3, Überzeugen +3, Menschenkenntnis +4; Geschichtswissen +5, Magiekunde +6, Pflanzenkunde +4, Philosophie +2, Rechnen +6, Rechtskunde +1, Staatskunst +3, Sternkunde +3, Tierkunde +5; Lesen/Schreiben +6, Muttersprache Hieroimperial, Zweitsprachen Altimperial und Gemeinimperial, Schrift Bashurish +5; Alchimie +5, Fesseln/Entfesseln +2, Heilkunde Gift +4, Heilkunde Krankheiten +5, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +4
Vor-/Nachteile: SO +1, MR +2; Optimat, Konjunktion (daimonisch, elementar oder stellar nach Wahl), Prinzipien (Freundlichkeit, Kleiderkodex, Partnerwahl), Verpflichtungen (dem Haus Phraisopos und dem Mentor gegenüber, Rang-Queste)
Ausrüstung: Kleidung (ein Satz teuer und robust, dabei Tunika, Macalar und Kapuzen-Calar mit den Zeichen des Hauses Phraisopos; ein Satz teuer und stilvoll), Zauberstab, Stirnband, Phugion, lederne Umhängetasche mit Schreibzeug und Skripten, Heilkräutern, Verbandsmaterial, chirurgischem Werkzeug), Empfehlungsschreiben des Mentors, Gürtel mit vielen Taschen, Trinkflasche, Brotbeutel; weitere Ausrüstung im Wert von 6 Aureal; AV: NA

Wissen: sehr groß
Ressourcen: ansehnlich
Verbindungen: ansehnlich
Bekannte Zauberer des Hauses Phraisopos: *Vioncyna Aianda te Phraisopos* ist die Hohe Lehrmeisterin der Sieben Weisheiten. Von der scheinbar alterslosen, silberhaarigen Heilerin geht das Gerücht, sie könne selbst aus dem unbegabtesten Schüler einen fähigen Adepten formen. Jeder wahrhaft Berufene des Hauses wird sieben Monde in ihrem Palast in Balan Mayek unterrichtet. Hierbei verpflichtet sich der Adept, ihr einmal persönlich zu Diensten zu sein.
Janconio Sercanos te Phraisopos, dessen Palast an den Ufern des Meeres der Schwimmenden Inseln nahe Vinerata zu finden ist, gilt als eine der jüngsten menschlichen Koryphäen auf dem Gebiet der Wasserchimären und der Anatomie der Wasserbewohner. Der etwa fünfzigjährige, deutlich jünger wirkende, türkisgelockte Mann hat sich bereits mehrfach Verweise durch seine ungebührlich offene Art gegenüber anderen Meereskundigen eingehandelt.
Archiandos Telrean te Phraisopos, kahl und von sprichwörtlich strenger Freundlichkeit, gehört zu den Beratern des Thearchen und verfügt über erheblichen politischen Einfluss und zählt zu den grandiosesten Daimonologen der Jetztzeit.

Die Matrizen des Hauses Phraisopos

Die Matrizen des Hauses beschäftigen sich zu großen Teilen mit der Veränderung des (menschlichen) Körpers und der Manipulation des Elements Humus, sei es mittel direkten elementaren Eingreifens, sei es mittels indirekter, daimonischer Aktionen.
Die Matrizen Helfende Hand des Humus (Kouramnion, S. 38), Heilendes Herz des Humus (Icemna, S. 49), Wellen des Fleisches (Icemna, S. 49) und Balburris Schlaf (Icemna, S. 49) sind ebenfalls bekannt und werden häufig genutzt.
Natürlich existieren im Bereich der transmutierendenden und kombinierenden Daimonologie auf höherer Ebene jede Menge Matrizen, die besondere Chimärenformen hervorbringen, spezielle Krankheiten auslösen (und bekämpfen) und dergleichen, wobei gerade die Chimärenerstellung und das Maßschneidern von Krankheiten auch dem humuselementaristischen Zweig zugänglich ist (etwas komplexer, dafür sind die Endprodukte meist stabiler).

DÜNNES BLUT (8)
Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers leidet plötzlich unter Atemnot und Erstickungsanfällen, obwohl seine Lunge und seine Atemorgane normal funktionieren – nur versorgt sein Blut seine Organe nicht mehr mit Leben. Dies führt dazu, dass das Opfer für jede ausdauerintensive Aktion die dreifachen AuP benötigt, keine AU durch Ausruhen regeneriert, ja sogar bei Nichtstun jede SR einen AuP verliert. Sinkt die AU auf Null, so wird das Opfer bewusstlos und verliert nun jede Spielrunde sogar 1 LeP bis zum Ende des Zaubers.
Domäne / Instruktion: Humus / Verdünne
Anrufungsprobe: +6
Kontrollprobe: +4 +MR des Opfers
Kosten: 17 AsP
Reichweite: 7 Schritt
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: unvorbereitet (3 KR)
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Verbreitung: Eine haustypische und ansonsten wenig verbreitete Matrix der Phraisopos.

AUSTREIBUNG DER NIEDEREN DIENER MISHKARYAS (8)
Wirkung: eine Austreibung, mit der ein Lebewesen oder eine Zone von jeglichen Parasiten (allgemein Blutsauger und Würmer) befreit werden kann, da diese von ihm und aus (!) ihm flüchten.
Domäne / Instruktion: Mishkarya / Treibe aus
Anrufungsprobe: +6
Kontrollprobe: +5
Kosten: 9 AsP pro Patient
Reichweite: 1 Schritt
Zielobjekt: bis zu so viele Patienten, wie der Wert des Zauberers in *Treibe aus* beträgt.
Zauberdauer: Kurzritual von 3 SR
Wirkungsdauer: augenblicklich (Die Schutzwirkung hält etwa eine halbe Stunde an, danach können neue Parasiten den Wirt besiedeln.)
Verbreitung / Anmerkungen: Eine recht weit verbreitete Matrix; bei inneren Parasiten können die ersten 3 SR äußerst unangenehm und unappetitlich und zudem auch schmerzhaft (AU-Verlust!) sein.

VERBANNUNG DES GEWÜRMS (8)
Wirkung: Mit dieser Matrix können ein Raum oder eine Zone von Ungeziefer und Parasiten gereinigt werden – die Wesen ergreifen die Flucht (was recht eklig aussehen kann) und betreten die gereinigte Zone bis zum nächsten Sonnenuntergang nicht mehr.
Domäne / Instruktion: Mishkarya / Banne
Anrufungsprobe: +5
Kontrollprobe: +5
Kosten: 17 AsP
Reichweite: maximal 7 Schritt Radius

Zielobjekt: eine (unbewegte) Zone um den Magier herum oder ein einzelner Raum
Zauberdauer: Kurzritual von 3 SR Dauer
Wirkungsdauer: 1 Tag (bis zum nächsten Sonnenuntergang)
Verbreitung: Auch diese Matrix ist recht weit verbreitet und wird auch sehr gerne in Artefakten verwendet.

AUGE DES ANATOMEN (9)
Wirkung: Der Zauberer ist in der Lage, krankhafte Veränderungen (Vergiftung, Krankheit, teilweise auch körperliche Zauberwirkungen) an einem Patienten zu erkennen und zu benennen.
Domäne / Instruktion: Humus / Untersuche
Anrufungsprobe: +6
Kontrollprobe: +4
Kosten: 11 AsP
Reichweite: 1 Schritt
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: Ritual von ca. 1 Stunde Dauer
Wirkungsdauer: augenblicklich
Verbreitung: Bei allen heilkundlich beschäftigten Häusern, namentlich jedoch Phraisopos und Icemna, verbreitet.

TOD DEM LEBEN (9)
Wirkung: Dieser Zauber schädigt ein Lebewesen durch eine verzehrende Krankheit in seinem Inneren, die so genau vorbestimmt werden kann, dass sie je nach Art und Lokalisation innerhalb vorgegebener Zeit den Tod des Erkrankten herbeiführt.
Domäne / Instruktion: Humus / Kontrolliere
Anrufungsprobe: +7 +1/10 Anzahl der Tage bis zum Tod
Kontrollprobe: +6 +MR des Opfers
Kosten: 27 AsP
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: Einzelperson oder einzelnes Tier
Zauberdauer: Kurzritual von 1 SR
Wirkungsdauer: bis zum Eintritt des Todes oder einem Gegenzauber oder chirurgischer Entfernung des Krankheitsherdes (was häufig ebenso tödlich ist)
Verbreitung: Diese Matrix gilt als eines der bestgehüteten Geheimnisse der Phraisopos.

MISHKARYAS FLIEGENDE SAAT (9)
Wirkung: Dieser Zauber infiziert in einer Herde oder einer Menschenmenge 2W6 Lebewesen mit einer sich schnell ausbreitenden (Ansteckungswahrscheinlichkeit: 50 %), aber grundsätzlich harmlosen Krankheit (wie Schnupfen oder Durchfall).
Domäne / Instruktion: Mishkarya / Beseele
Anrufungsprobe: +8
Kontrollprobe: +5 +höchste MR
Kosten: 27 AsP
Reichweite: 7 Schritt vom ersten Lebewesen
Zielobjekt: eine Herde oder eine Menschenmenge
Zauberdauer: Kurzritual von 3 SR Dauer
Wirkungsdauer: augenblicklich
Verbreitung / Anmerkungen: Es kann als sicher gelten, dass es weitere, weniger harmlose Varianten dieser Matrix gibt; ein Phraisopos wird die Kenntnis solcher Formeln jedoch grundsätzlich abstreiten ...

BAND DES BLUTES (11)
Wirkung: Dieser Zauber überträgt die Lebenskraft des Magiers in einem durch den Einsatz der Astralenergie vergünstigten Verhältnis auf einen Patienten, der damit auch von der bleichen Pforte ins Totenreich zurückgeholt werden kann. Jeder vom Zauberer eingesetzte LeP wird zu 4 LeP des Patienten; hat der Patient weniger als 0 LeP, beträgt das Verhältnis nur 1:2.
Domäne / Instruktion: Humus / Kommuniziere
Anrufungsprobe: +9
Kontrollprobe: +6
Kosten: 27 AsP
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: spontan
Wirkungsdauer: augenblicklich
Verbreitung / Anmerkungen: Eine eifersüchtig gehütete Matrix von enormer Effektivität; ähnliche Zauber mit Wirkungsverhältnissen von 1:3 und niedriger sind durchaus verbreiteter. Ähnliche Matrizen sind auch mit der Quelle Carafai bekannt, wo sie jedoch wesentlich unkontrollierbarer daherkommen.

Die Triopta des Hauses Phraisopos

Sie ist als schlichte Vollmaske gearbeitet und gibt die Züge ihres Trägers in einem warmen, ins Rot spielenden Goldton wieder. Die Triopta des Adepten gibt 2 Bonuspunkte auf die Instruktion *Untersuche* und 1 zu *Kontrolliere*. Die Triopta des Magiers gibt nochmals 1 Punkt zu der Instruktion *Untersuche*, 2 Punkte zu *Kontrolliere* und 2 Punkte zu einer hausüblichen Domäne eigener Wahl. Höhere Triopten vermögen zudem auf Wunsch den Gesichtsregungen des Trägers zu folgen.

Die Stabzauber des Hauses Phraisopos

Der etwa eine Elle lange Stab besteht aus tierischem Material, zumeist dem Horn eines Tieres, aber auch aus Knochen oder Zahn, wobei Zauberer des elementar-stellaren Weges helle Farben, Zauberer der Äußeren Mächte dunkle Farben bevorzugen. Die einzelnen Stabzauber werden in Aneinanderreihungen fremdartiger Zeichen (Bashurisch) kenntlich gemacht, die sich von der Spitze an wendelförmig aufwärts ziehen.

Stabzauber 1
Wirkung: Auf Wunsch des Zauberers erstrahlt von der Spitze des Stabes eine Kugel hellen Sonnenlichts; die Reichweite beträgt etwa 7 Schritt; Einsatz des Lichts kostet keine AsP.
Erschaffungskosten: 17 (1) AsP
Dauer: 1 Tag
Erschaffungsprobe: KL/IN/FF +1

Stabzauber 2
Wirkung: Wird ein Lebewesen mit dem Stab berührt, schärfen sich die Sinne des Zauberers und ihm fallen auch Details an diesem Lebewesen auf, die er vorher übersehen hätte: Der TaW für eine benötigte Probe (*Sinnenschärfe*, *Heilkunde Wunden*, *Menschenkenntnis* etc.) steigt um 7 Punkte und der Zauberer darf eine Probe, die er ohne Hilfe des Stabes abgelegt hat, wiederholen.
Erschaffungskosten: 15 (1) AsP
Dauer: 2 Tage
Erschaffungsprobe: KL/KL/IN +2

Stabzauber 3
Wirkung: Der Stab wird unzerbrechlich und ist nur noch durch starke Magie (und unter Einsatz permanenter AsP) zu zerstören. Die einzigen Veränderungen, die am Stab noch vorgenommen werden können, sind die Gravuren im Rahmen weiterer Weiherituale.
Erschaffungskosten: 27 (2) AsP
Dauer: 7 Tage
Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +3

Stabzauber 4
Wirkung: Wird mit dem Stab ein Lebewesen berührt, kann der Zauberer einmal am Tag eigene LE oder AsP in selbst gewählter Höhe übertragen – in beide Richtungen, zu Gunsten des Stabträgers jedoch nur bei einem freiwilligen Spender oder wenn eine CH-Probe gelingt, die um die MR des Opfers erschwert ist.
Erschaffungskosten: 30 (2) AsP
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: MU/IN/KO +4

Stabzauber 5
Wirkung: Der Stab verwandelt sich in eine Schlange, die sich, mit dem Geist des Magiers beseelt, bis maximal *CH Millia* Entfernung frei bewegen kann. Der Magier fällt derweil in eine tiefe Trance, die wie auch die Beseelung des Stabes, maximal *IN Stunden* andauern kann; danach kehrt der Geist zum Körper zurück, der Stab bleibt allerdings an der Stelle, an der sich die Schlange zurückverwandelte. Jede Stunde, die der Geist des Magiers in der Schlange weilt, kostet ihn 1 AsP.
Erschaffungskosten: 31 (2) AsP
Dauer: 5 Tage
Erschaffungsprobe: MU/IN/GE +5

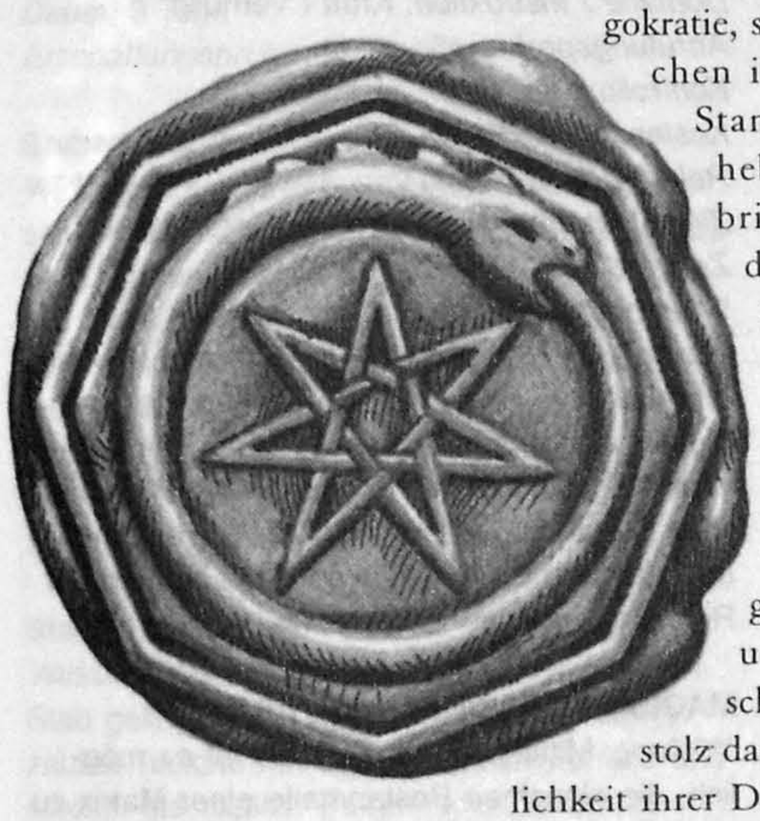
Stabzauber 6
Wirkung: Der Stab verwandelt sich auf Wunsch des Zauberers bis zum nächsten Sonnenaufgang in eine voll funktionsfähige

Prothese, die bei einem Versehrten ein beliebiges verlorenes Gliedmaß ersetzen kann. Der Einsatz dieses Zaubers kostet 7 AsP.
Erschaffungskosten: 33 (2) AsP
Dauer: 7 Tage
Erschaffungsprobe: MU/IN/KO +6

Stabzauber 7
Wirkung: Der Stab verwandelt sich in ein tödliches Geschoss (2W20 TP), das der Magier auf ein Ziel schleudern kann (wozu er eine Probe auf *Wurfspeere* ablegen muss); nach dem Wurf kehrt der Stab in die Hand des Magiers zurück und kann nach so vielen KR wieder eingesetzt werden, wie die zuletzt erzielten TP betragen haben. Jeder Wurf, egal ob er trifft oder nicht, kostet 7 AsP.
Erschaffungskosten: 37 (3)
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: MU/FF/KK +7

Das Haus Tharamnos

Die Tharamnos sind hochmütig, gelehrt und unerschütterlich von der angeborenen, umfassenden Überlegenheit eines Zauberers überzeugt: Für sie ist der Magier nicht allein ein Wissenschaftler, sondern auch der geborene Anführer und Befehlshaber, wie es im Ersten Imperium Sitte und Gesetz war.
Die Tharamnos sehen sich als die wahren Erben der früheren Magokratie, sodass sie selbst manchen ihrer optimatischen Standesgenossen Überheblichkeit entgegenbringen – vor allem dann, wenn ihnen das Haus oder Individuum nicht elitär und gelehrt (und damit akzeptabel) genug erscheint.



Ihren Untergebenen gegenüber treten sie als unbeschränkte Herrscher auf, doch sind sie stolz darauf, die Unterschiedlichkeit ihrer Diener wahrzunehmen und jeden davon gemäß seiner Begabungen und Fähigkeiten einzusetzen – ganz wie ein gutes Werkzeug.
Der Tharamnos-Stil: Die magische Spezialisierung ist die Beschäftigung mit der Magie selbst – und das bedeutet eine besondere Beziehung zum Element *Kraft* (der rohen, elementaren) und zur stellaren Domäne *Belyabels* (der geformten Kraft und dem Willen, der die Kraft formt), die nach manchen Theorien ohnehin eine Einheit bilden. Mit den anderen Inneren Domänen befassen sich die Tharamnos ganz nach persönlicher Begabung, auch wenn die stellaren Domänen insgesamt weniger bekannt sind und die Beschäftigung mit *Baalian*, *Baal-Urgol* und *Bel-Shuga* sogar gemeinhin verpönt ist, da sie für verschiedene Formen der Disziplinlosigkeit stehen.
Das Studium der Äußeren Domänen wird zwiespältig betrachtet: Wer dieses Gebiet meistern kann, zeigt, dass er ein wahrer Herrscher ist – und wer in ihm scheitert und sich etwa einem Pakt unterwirft, beweist absolutes Versagen.
Charakteristische Zauber der Tharamnos befassen sich vor allem mit der Analyse und Manipulation von Magie – ihr selbsterklärtes Idealbild ist das des Magiers, der die Zaubermacht eines jeden Wesens nach Belieben formen und nach seinen Wünschen zurechtbiegen kann.
Auch in nichtmagischen Dingen sind die Tharamnos sehr machtbewusst und fühlen sich als wahre Adlige und geborene Herrscher; entsprechend selbstbewusst und arrogant treten schon die einfachen Mitglieder des Hauses auf, ganz zu schweigen von den führenden Magiern. Sie sehen es als selbstverständlich an, ein Anrecht auf allen erdenklichen Luxus zu haben, sofern jener nicht ihre magische Disziplin schwächt.

Der reisende Magier des Hauses Tharamnos ist meist in einer politischen oder wissenschaftlichen Angelegenheit unterwegs, dabei legt er großen Wert darauf, als hoher Adliger aufzutreten und entsprechend behandelt zu werden. Bei den Tharamnos sind mehrlagige, aufwendig zugeschnittene und mit magischen Symbolen verzierte weiße Gewänder verbreitet, meist mit opulentem Juwelen- und Optrilithbesatz. Ein Mitglied dieses Hauses wird man praktisch nie ohne die vornehme Tracht aus weißem Calar, purpurner Schärpe, gleichfarbigen Handschuhen und hoher weißer, juwelenbesetzter und symbolverzierter Mitra zu Gesicht bekommen.

Profil: Kraft+3; Belyabel+3 Ashabel+1; Kontrolliere, Banne, Untersuche je +1; kann die Domäne Belyabel und die Instruktion Untersuche erleichtert steigern (mit Wichtungsfaktor x3 anstatt x5).
Ausbildung:
Domänen: Kraft +4, Erz +4, Eis +2, Feuer +2, Belyabel +4, Ashabel +3, Balathandis +3, Balburri +2
Instruktionen: (18 Punkte) und *Matrizen* (50 Punkte) je nach Mentor
Talentboni: 2 WKF je +2, Dolche +1, Zweihand-Hiebwaffen+2; Reiten +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2; Etikette +3, Lehren +2, Menschenkenntnis +1, Überreden +2, Überzeugen +1; Orientierung +1; Brettspiel +2, Geographie +2, Geschichtswissen +4, Götter und Kulte +2, Heraldik +1, Magiekunde +7, Mechanik (Arcanomechanik) +2, Philosophie +3, Pflanzenkunde +3, Rechnen +6, Rechtskunde +2, Schätzen +1, Staatskunst +2, Sternkunde +6, Tierkunde +1, Volkskunde +2; Sprachen: Muttersprache, Lesen/Schreiben +4, Hiero-Imperial +8, Alt-Imperial +8, zwei Fremdsprachen +3; Alchimie +4, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +1, Malen/Zeichnen +4;
Vor-/Nachteile: Optimat, SO+2, MR-Bonus: +2, notwendige Nachteile: Prinzipien, Arroganz mindestens 7 (Optimaten sind Krone der Schöpfung, die Tharamnos sind die Juwelen der Krone), Verpflichtungen (gegenüber Haus und Mentor, Queste); dafür Wahl zwischen den zusätzlichen Vorteilen Astralmacht (5AsP) oder einer beliebigen Aurenkonjunktion
Ausrüstung: ein Satz teurer und stilvoller Kleidung, darunter der Magier-Calar des Hauses Tharamnos, Zauberstab, Stirnband, weiße, lederne Eleven-Triopta, verzierter Phugion, lederne Umhängetasche mit Schreibzeug und Skripten, Empfehlungsschreiben des Mentors, Gürtel mit Taschen; weitere Ausrüstung im Wert von 7 Aureal; AV: NA

Wissen: immens
Ressourcen: immens
Verbindungen: sehr groß
Bekannte Zauberer des Hauses Tharamnos: Zentrum der Macht des Hauses Tharamnos ist das Horasiat Xarxaron, und es ist in den letzten Jahren immer seltener geworden, dass man

gute Tharamnos-Mentoren in anderen Horasiaten des Imperiums findet (mit Ausnahme von Centralis, versteht sich). Derzeitige Hohe Magokratin Xarxarons ist Majestät *Arsinoa na Tharamnos, Schülerin des Mercatio*. Sie ist eine gerissene Politikerin in mittleren Jahren, die alle Kirchen und besonders den Kult der Draydal verabscheut. Man kann sie mit Fug und Recht als politische Führerin des Hauses betrachten – wobei sie zudem eine Koryphäe auf magietheoretischem Gebiet darstellt: Ihr Fachgebiet ist die Antimagie, die Bekämpfung und Beseitigung fremder Zauber. *Berenathor ti Tharamnos* wird oftmals als der fähigste lebende Analysemagier bezeichnet, der die inneren Zusammenhänge selbst komplizierter Matrizen auf einen Blick begreifen kann. In Magierkreisen ist er zudem für seine Theorie bekannt, dass selbst die Götter letztlich den Gesetzen der Magie unterworfen seien und es demnach einem hinreichend starken Magierzirkel sogar möglich wäre, sie zu beschwören.

Matrizen des Hauses Tharamnos

Die kodifizierten Formeln dieses Hauses sind weitgefächert, jedoch haben viele mit der Veränderung der Kraft an sich zu tun, was nicht verwundert, ist doch die Beherrschung dieser Vorgänge schwierig genug, um die Freiheit der Spontanzauberei für die Sicherheit der Matrizen aufzugeben. Adepten des Hauses Tharamnos sind natürlich stets am Erwerb unbekannter Matrizen interessiert – ebenso wie sie hauseigene Matrizen ungerne (zumindest ohne Erlaubnis ihres Mentors und ohne entsprechende Gegenleistung) weitergeben ...

BALATHANDIS' BERÜHRUNG (7)
Wirkung: Der Zauber erlaubt es dem Magier, *ein* räumliches Abbild oder *ein* Schriftstück permanent im Gedächtnis zu speichern.
Domäne / Instruktion: Balanthandis / Verstärke
Anrufungsprobe: +6
Kontrollprobe: +5
Kosten: 25 AsP
Reichweite: selbst; Objekt muss berührt werden
Zielobjekt: selbst; man kann sich nur *ein* Objekt merken
Zauberdauer: Kurzritual von 2 SR Dauer
Wirkungsdauer: 1 SR (während dieser Zeit darf der Zauberer nicht gestört werden, weil er sich gerade das Bild einprägt)
Verbreitung: Ein von den Tharamnos entwickelter Zauber, der aber mittlerweile recht verbreitet ist.

DAS STÄRKENDE LICHT DES MONDES (8)
Wirkung: Mithilfe dieser Formel ist es möglich, einen Aspekt der Wirkung des im Anschluss gesprochenen Zaubers zu verdoppeln – etwa den Schaden, die Wirkungsdauer, die Reichweite etc. Im Anschluss heißt in diesem Fall, egal wann (weswegen der Zauber auch gerne in der Technomantie verwendet wird).
Domäne / Instruktion: Belyabel / Verstärke
Anrufungsprobe: +6
Kontrollprobe: +5
Kosten: 13 AsP
Reichweite: selbst
Zielobjekt: selbst
Zauberdauer: unvorbereitet (3KR)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Verbreitung: Dieser Spruch ist fast ausschließlich bei den Tharamnos bekannt.

MIT ZAUBERKRAFT ERFÜLLEN (9)
Wirkung: Mit Hilfe dieser Matrix können Zauber an ein Objekt gebunden werden, um sie von dort auszulösen. Dazu muss der Zauber (Spontanzauber oder Matrix) in der Stunde nach dem Wirken von *Mit Zauberkraft erfüllen* auf den Gegenstand gesprochen werden.
Domäne / Instruktion: Kraft / Veredle
Anrufungsprobe: +5
Kontrollprobe: +6
Kosten: 16 AsP
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: Gegenstand
Zauberdauer: Ritual (1Stunde)
Wirkungsdauer: bis ein Oktal
Verbreitung: Hauptsächlich den Tharamnos bekannte Matrix.

ZAUBERKRAFT ENTZIEHEN (9)
Wirkung: Mit dieser Matrix können magische Objekte ihrer Kraft beraubt werden, ohne sie dadurch physisch zu zerstören.
Domäne / Instruktion: Kraft /Treibe aus
Anrufungsprobe: +5
Kontrollprobe: +6
Kosten: Astralkraft des Objektes, davon 1/10 (aufgerundet) permanent
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: Objekt
Zauberdauer: Ritual (eine Stunde)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Verbreitung: Von den Tharamnos entwickelt, wird jedoch mit anderen Häusern getauscht.

UNSICHTBARE KRAFT (9)
Wirkung: Mit Hilfe dieser Matrix kann das Vorhandensein einer magischen Aura verborgen werden. Dies dient der Tarnung magischer Gegenstände, aber auch unsichtbarer Personen vor Hellsichtmagie.
Domäne / Instruktion: Kraft / Verhülle
Anrufungsprobe: +5
Kontrollprobe: +7
Kosten: 15 AsP
Reichweite: 3 Schritt
Zielobjekt: Einzelperson oder Gegenstand
Zauberdauer: Kurzritual (1 SR)
Wirkungsdauer: bis zu einer Stunde
Verbreitung / Anmerkungen: Vor allem bei den Tharamnos verbreitete; ähnliche Formeln werden jedoch auch bei allen anderen Häusern vermutet, die sich mit Intrigen und Geheimhaltung beschäftigen. Eine reduzierte Fassung (auf der Basis von Verhülle / Belyabel und der Reichweite selbst) ist noch weiter verbreitet.

MAGISCHE ERKENNTNIS (10)
Wirkung: Mittels dieses Zaubers ist es möglich, die einzelnen Bestandteile einer Matrix zu erkennen, allerdings nur Quellen und Instruktionen, die er selber beherrscht. Ist dies nicht der Fall, erkennt er nur, ob die Quelle daimonischer, stellarer oder elementarer Art ist.
Domäne / Instruktion: Kraft / Untersuche
Anrufungsprobe: +6
Kontrollprobe: +6
Kosten: 12 AsP
Reichweite: 7 Schritt
Zielobjekt: einzelne Person, einzelnes Objekt
Zauberdauer: unvorbereitet (3 KR)
Wirkungsdauer: bis 20 KR; der Magier kann nur eine Person/ein Objekt dabei betrachten.
Verbreitung / Anmerkungen: Die vereinfachte Variante des Zaubers, der in der Triopta des Magus eingewoben wurde; von den Tharamnos eifersüchtig gehütet.

Die Triopta des Hauses Tharamnos

Die Optimaten des Hauses Tharamnos tragen eine rein weiße Dreiaugenmaske, die meist nur die obere Hälfte des Gesichts bedeckt. Es ist für sie selbstverständlich, keinen schmückenden Tand zu verwenden, sondern ausschließlich das hochmagischen Amulettmetall Arkanium, in das magische Symbole und Glyphen eingraviert oder magisch eingearbeitet wurden. Alle drei Augenöffnungen sind mit Linsen aus arkaniumdurchsetztem Optrilith bedeckt.
Die Triopta des Adepten gibt je 1 Bonuspunkt auf die Quelle *Kraft* und die Instruktion *Kontrolliere*. Die Triopta des Magus verbessert die Beziehung zur *Kraft* und zur Instruktion *Kontrolliere* um 1 weiteren Punkt und erhöht zudem die Beherrschung der Instruktionen *Untersuche* und *Banne* um jeweils 2 Punkte. Üblicherweise trägt sie einen Zauber, der dem Magier das Erkennen magischer Muster und Zusammenhänge erlaubt.

Die Stabzauber des Hauses Tharamnos

Der Magierstab der Tharamnos ist gemäß uraltem Brauch aus Himmelszeder angefertigt – am besten aus einer Zeder vom hochaufragenden Baan Bashur, dem Berg der Alten, doch finden in letzter Zeit auch Himmelszedern aus Xarxaron Verwendung.

Die Stäbe sind meist anderthalb Schritt lang und tragen am oberen Ende einen faustgroßen ziselierten Knauf, der die gleichen Muster wie die Triopta zeigt.

Viele Magier wurden darin unterwiesen, ihren Stab nicht allein als Herrschaftssymbol, sondern auch (wie eine Stabkeule, jedoch mit 1W+3 TP; WV 7/5) im Kampf zu führen.

Stabzauber 1
Wirkung: Wenn der Magier mit seinem Stab ein magisches Objekt oder eine magiebegabte Person berührt, die nicht auf magischem Weg verborgen wurden, spürt er die Astralkraft durch den Stab hindurch. Er kann grob (etwa in 10AsP-Schritten) abschätzen, ob das Ziel eher stark oder schwach magisch ist. Der Einsatz dieses Zaubers kostet keine AsP.
Erschaffungskosten: 17 (1)
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: KL/IN//FF +1

Stabzauber 2
Wirkung: Es entsteht ein besonderes magisches Band zwischen dem Magier und seinem Stab. Dadurch muss er für alle Zauber 1 AsP weniger bezahlen und kann bei Zaubern, bei denen das Ziel berührt werden muss, statt der Hand die Spitze des Stabes benutzen.
Erschaffungskosten: 27 (2)
Dauer: 7 Tage
Erschaffungsprobe: KL/IN/CH +7

Stabzauber 3
Wirkung: Wenn dem Magier eine PA mit dem Stab gelingt, kann er herannahende Kampfzauber (solche mit der Instruktion *Schade* und solche, die explizit Treffer- oder Schadenspunkte anrichten), von denen er weiß, parieren. Gelingt ihm eine Glückliche Parade, wird der Zauber auf den Urheber zurückgeworfen. Jede versuchte Parade kostet 1 AsP.
Erschaffungskosten: 17 (1)
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: IN/FF/GE +3

Stabzauber 4
Wirkung: Der Magier wirbelt den Stab über seinem Kopf und lässt beliebig viele AsP ausströmen. Er erzeugt so einen Schutzschild aus astraler Kraft, der die Form einer Halbkugel mit 2 Schritt Radius besitzt. Dieser Schild absorbiert Kampfzauber (s.o.), die unmittelbar TP anrichten würden; und zwar einen TP für jeden eingebrachten AsP. Endet die Bedrohung, ehe alle AsP verbraucht sind, kann der Magier die investierten Punkte *nicht* zurücknehmen.
Erschaffungskosten: 37 (3)
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: MU/FF/KK +7

Stabzauber 5
Wirkung: Der Stab explodiert auf einen geistigen Befehl des Magiers in einem Blitz aus Astralenergie. Der Spieler wirft 3W6: Die Explosion richtet in einem Schritt Umkreis 3W+3 SP, in zwei Schritt 2W+2 SP und in drei Schritt 1W+1 SP an, dabei wird jeweils der niedrigste Würfelwurf gestrichen. Danach erscheint der unversehrte Stab in der Hand des Magiers. Diese Explosion lässt sich bis auf eine Meile Entfernung auslösen und kostet die gewürfelten 3W6 als AsP.
Erschaffungskosten: 21 (2)
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: MU/FF/KO +5

Stabzauber 6
Wirkung: Wenn der Magier ein anderes magiebegabtes Lebewesen mindestens 10 Sekunden lang ununterbrochen mit dem Stab berührt und mit dem W20 dessen MR übertrifft, kann er ihm 2W6 AsP rauben, wovon ihm das höhere Würfelergebnis selbst zugute kommt (der Rest verfliegt). Der plötzliche Zustrom magischer Kraft ist jedoch so schmerzhaft, dass der Magier das niedrigere Würfelergebnis als SP, den gesamten 2W6-Wurf als AU-Verlust erleidet.
Erschaffungskosten: 27 (1)
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: MU/CH/KO +6

Stabzauber 7
Wirkung: Wenn der Magier den Stab am Ende fasst und herumwirbelt, entsteht ein elementarer Kraftvortex, der einen Minderen Daimonen aus den äußeren Domänen anzieht (über eine Strecke von 7 Schritt) und in seine heimatliche Sphäre zurückschleudert, sofern der Magus dessen MR mit dem W20 übertrifft. Gelingt das nicht, hat er den Daimonen zumindest auf sich aufmerksam (und wütend) gemacht. Das Erschaffen des Wirbels kostet 13 AsP.
Erschaffungskosten: 23 (1)
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: MU/KO/KK +7

Die Kräfte Era'Sumus und das Haus Icemna

Magie, göttliches Wirken und die Konzentration auf die Möglichkeiten des eigenen Körpers bilden auf Era'Sumu ein ebenso eng verwobenes Geflecht wie Religion und Politik (**Von Shindrabar nach Xarxaron**, S. 19f., 67ff., 124, 126). Über allem steht das *Haus Icemna*, dessen erste Primata die Macht hinter dem Zusammenspiel solcher Kräfte erkannten und zu nutzen verstanden.

Die Kräfte Era'Sumus sind die Werkzeuge jener Gesellschaft, die die Rettung der Sterbenden Göttin Sumu als ihr ureigenes Ziel sieht und ihren Weg geht, um dieses Ziel zu erreichen. Dass machtpolitische Interessen, persönliche Ansichten und gesellschaftliche Konflikte zu Umwegen und Verirrungen führen können, ist nicht von der Hand zu weisen und kam und kommt vor. Allerdings ist die ordnende Kraft der *Ersten* (der Horas von Era'Sumu, Prima des Hauses Icemna, Erste Hochgeweihte und Tochter der Satu) seit jeher und bis heute von unbestreitbarer Stabilität in der Geschichte Era'Sumus gewesen. Sie ist der Fokus des Willens der Göttin und daher von einer Autorität über ihre Untertanen, die auf Myranor ihresgleichen sucht.

Zauberei wird überwiegend als eine von den Göttern geschenkte Fertigkeit durch die Priesterschaften Sumus, Satus und Lev'thas ausgeübt. Im Vordergrund steht die rituelle Zauberei, die den Zweck der Erhaltung (und Formung; die Icemna sind eine Abspaltung – nach der Überzeugung einiger: eine Sekte – des Hauses Phraisopos) des Lebens hat. Diese Rituale, ob durch eine magiewirkende Person oder einen Tempelzirkel vollzogen, folgen traditionellen Überlieferungen und sind zumeist sehr zeitaufwendig.

Die Konzentration der eigenen körperlichen oder geistigen Fähigkeiten, um über sich selbst hinauszuwachsen, hat große Ähnlichkeit in der Auswirkung wie die Mirakel der Hochgeweihten. Aller-

dings ist der Weg dorthin recht verschieden: So wird sich ein Tänzerpriester des Lev'tha auf die Kraft des Gottes zentrieren, die ihm seit Anbeginn seines Lebens mitgegeben wurde, und diese Gabe durch sich selbst in die Welt tragen, während die Hochgeweihte der Satu durch eine mindere rituelle Handlung die Kraft der Göttin in sich aufnimmt, um als Werkzeug zu dienen. Beide können unter bestimmten Voraussetzungen das gleiche bewirken, jedoch gilt der Weg der Geborenen Gottesgabe als der, der Sumu näher steht. Diese Fähigkeit auszuüben wird als natürliches Recht, ja als Pflicht angesehen, während vor dem Wirken eines Mirakels – außer in Notsituationen – stets die Notwendigkeit abgewogen werden muss.

Allgemein ist geringeres Zauberwirken in seiner Herbeiführung in einem durch Tradition festgelegten Rahmen (wie Gewandung und Gestaltung der Umgebung) sehr individuell und beinhaltet Gesten und Worte, die der Zaubernden in ihrer sehr persönlichen Lehrzeit nahegebracht wurden und von ihr selbst in ihrem Verständnis der Götter und ihrer eigenen Stellung im Gefüge der Welt geprägt werden. Hier erhält das Heilen einer Wunde, die Kontrolle des Elements Humus zur Wiederherstellung der Vollkommenheit, bei jedem Verwundeten eine – geringfähig – veränderte Nuance.

Je mächtiger der zu wirkende Zauber, desto strenger der Rahmen, den die Überlieferung vorgibt. Auch hier gibt es noch eine gewisse individuelle Ausprägung, doch ist diese nicht mehr von einer einzelnen Person abhängig, sondern von dem Tempel, in dem das Ritual gelehrt und gewirkt wird, und seinen Überlieferungen.

Welche stellaren und elementaren Quellen bevorzugt werden, hängt ebenfalls vom jeweiligen Tempel ab; je nachdem, wie man das Verhältnis der unterschiedlichen Quellen zu den Göttern auslegt. Kurz und gut, die bekannten Matrizen sind eigentlich von Tempel zu Tempel unterschiedlich, was die rituellen Komponenten betrifft, aber meist gleich in der Wirkung, während improvisierte Zauberei äußerst ungern gesehen wird. Allen Zaubern gemein ist, dass daimonische Kräfte niemals von einer erasumischen Priesterin oder einem erasumischen Priester genutzt werden, da man sie als konträr zur Ordnung des Lebens versteht.

Bevorzugt werden *Belyabel*, da der Mond als Wächter über den Schlaf Sumus verstanden wird, und die Elemente *Humus*, *Erz* und *Geist* als die angenommenen Hauptbestandteile der Insel Era'Sumu. Gemieden werden *Undhabal* (und natürlich *Baal-Urgol*) sowie *Wasser* und *Eis* als der Zerstörung nahestehend. Einschränkungen in Bezug auf die möglichen Instruktionen gibt es nur insoweit, dass die Möglichkeiten des *Zerstörens*, *Minderns* und *Veränderns* nur selten genutzt werden, um Sumu möglichst keinen Schaden durch solche Manipulationen zuzufügen. Dass eine Heilpriesterin sich zur Wundheilung vornehmlich des *Heilens* bedient, liegt in der Natur der Sache, ohne dass eine Wertung der Instruktionen vorgenommen wird; hier gilt als oberstes Gebot die Zweckmäßigkeit.

Die Erasumische Zauberpriesterin

Auch, wenn die Abgängerinnen des *Tempels der Heilkunst der Tochter zu Talika* alle Funktionen der Priesterinnenschaft erfüllen, sind sie *lege artis* doch Zauberinnen reinsten Wassers, die – mit einigen wenigen Ausnahmen – den spieltechnischen Regeln für die optimatische Magie folgen. Jede erasumische Magierin (und damit auch die Heilerinnen aus Talika) fühlt sich einer Tierart besonders verbunden, von der häufig auch ein Haustier gehalten wird. Diese Tiere sind meist sehr gut abgerichtet und treu (LO des Tieres +4), verfügen aber über keine besonderen Fähigkeiten. Rollenspielerisch sind die Frauen in erster Linie Priesterinnen, die ihre magische Begabung, ihre Ausformung und Ausübung ganz in den Dienst ihrer Göttinnen Satu und Sumu stellen. Sie streben fast ohne Ausnahme die Erhöhung zur Geweihten der Satu an, wobei sie während des Weiherituals ihre gesamte astrale Kraft Sumu opfern werden.

Sie tragen Stab und Ritualdolch und sind in erdfarbene Stoff- und Ledergewandungen unterschiedlichster Art gekleidet; ihren Stand erkennt man an den Musterungen ihrer Waffen. Die Gewandungen für rituelle Zauberei und Göttinnendienst folgen strengen Vorschriften, die allerdings von Tempel zu Tempel erheblich variieren, aber ausnahmslos selbst gefertigt und kostbar verziert sein sollen.

Zauberpriesterinnen der Satu beherrschen keine besonderen psychophysischen Fertigkeiten. Wie für viele Erasumier üblich, wirkt ihr durch Verschwiegenheit und religiöse Gelübde geprägtes Verhalten auf 'Kontinentalmyraner' häufig sehr arrogant.

Profil des Hauses Icemna (weiblicher Zweig): Humus +3, Balburri und Ashabel je +2, Belyabel +1; Beseele +1, Heile +1; kann die Domänen Humus und Ashabel erleichtert steigern (mit Wichtungsfaktor x4 anstatt x5).

Profil des Hauses Icemna (männlicher Zweig): Humus und Baalian je +3, Ashabel und Belyabel je +1; Beseele +1, Kontrolliere +1; kann die Domänen Baalian und Ashabel erleichtert steigern (mit Wichtungsfaktor x4 anstatt x5).

Profession:
Zauberpriesterin der Satu (Heilerinnen-Ausrichtung)
20 GP
(IN 13, CH 12, FF 12; SOmin 7; nur Frauen; nur Era'Sumu)
Talentboni: 3 WKF +2, Dolche +1, Stäbe +3; Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2, Tanzen +2; Lehren +1, Etikette +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +3, Überzeugen +4; Wildnisleben +2; Anatomie +4, Geschichtswissen +3, Götter und Kulte (Era'Sumu) +4, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +2, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sternkunde +2, Tierkunde +2, Volkskunde (Era'Sumu) +1; Sprachen: Muttersprache Gemein-Imperial, Zweitsprache Hiero-Imperial, Alt-Imperial +5, Lesen/Schreiben +2; Abrichten +3, Ackerbau +1, Heilkunde Gift +4, Heilkunde Krankheit +4, Heilkunde Seele +4, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +1, Kochen (Tränke) +3, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +3, Viehzucht +1, Schneidern +2
Zauberfertigkeiten: Humus +6, Balburri und Ashabel je +4, Belyabel +2, 8 weitere Punkte auf elementare und stellare Quellen nach Wahl (keine davon besser als +3); Heile +6, weitere Instruktionen für 12 Punkte (keine Instruktion besser als +4), Matrizen im Wert von 50 Punkten; erste drei Stabzauber des Hauses Icemna; Vollzauberin (+12 AsP Anfangs-AE)
Vor- und Nachteile: SO+1, MR+2; Optimatin, Prinzipien (strenger religiöser Kodex), Verpflichtungen (gegenüber der Tempelgemeinschaft; Rang-Queste); Schlechte Eigenschaft Arroganz mindestens 7
Ausrüstung: Kleidung (einfach); Tracht der Zauberpriesterinnen, Su'Run, Su'Arka, Umhängetasche, kleiner Kessel, Teeschalen, verschiedene Tees und andere Heilkräuter, Messer, Trinkschlauch, Schreibzeug, verschiedene Skripten, weitere Ausrüstung im Wert von 3 Aureal; AV: NA

Die Matrizen des Hauses Icemna

Die hier präsentierten Matrizen dienen primär der Ausübung der priesterlichen Pflichten; dass eine reisende Zauberpriesterin ihren Horizont erweitert, ist nichts Ungewöhnliches. Heilungs- und 'sanfte' Herrschaftszauber machen einen Großteil des Spruchschatzes der Icemna aus, die haustypischen Quellen haben ein deutliches Übergewicht. Es existieren natürlich keine Matrizen zu äußeren Domänen.

BALBURRIS SCHLAF (5)
Wirkung: Ein Verletzter wird so sehr von Glücksgefühlen erfüllt, dass er keine Schmerzen mehr wahrnimmt (und den Rest der Umgebung ebenso wenig). In einer sechsstündigen Trance regeneriert er 2W+4 anstatt 1W Lebenspunkte; Regenerations-Boni kommen nicht zusätzlich zur Anwendung.
Domäne / Instruktion: Balburri / Beseele
Anrufungsprobe: +5
Kontrollprobe: +4 +halbe MR des Patienten
Kosten: 11 AsP
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: Kurzritual von 2 SR Dauer
Wirkungsdauer: 6 Stunden
Verbreitung: Eine haustypische Icemna-Matrix.

BELYABELS BLICK (5)
Wirkung: Der Zauberer sieht um alle verzauberten Objekte und magisch aktiven Wesen (nicht jedoch um die 'rohen' Kraftfäden) einen leichten rötlichen Schimmer; je stärker die Kraft, desto heller das Leuchten.
Domäne / Instruktion: Belyabel / Finde
Anrufungsprobe: +4
Kontrollprobe: +3, erleichtert bei großen astralen Konzentrationen, zusätzlich erschwert bei nur geringen Spuren von AE
Kosten: 7 AsP
Reichweite: selbst, 7 Schritt
Zielobjekt: selbst, mehrere Objekte
Zauberdauer: Kurzritual von 1 SR Dauer
Wirkungsdauer: ca. 20 Kampfrunden
Verbreitung: Eine bei den Icemna, aber auch den Illacrion, den Aphirdanos, den Ennandu und einigen anderen verbreitete Matrix.

BALBURRIS SEGEN (6)
Wirkung: Mit dieser Anrufung des Stellaren der Harmonie kann eine Einzelperson so sehr mit Glücksgefühlen ergefüllt werden, dass sie alles um sich herum vergisst (MU, KL und IN sinken um je 3 Punkte), vor allem aber von jeglichen aggressiven Handlungen ablässt, so lange sie nicht selbst angegriffen wird.
Domäne / Instruktion: Balburri / Beseele
Anrufungsprobe: +4
Kontrollprobe: +2 +MR des Opfers
Kosten: 6 AsP
Reichweite: 7 Schritt
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: unvorbereitet (3 KR)
Wirkungsdauer: eine Spielrunde
Verbreitung: Eine in vielen Häusern verbreitete Matrix, die aber speziell von Icemna gerne und offensiv eingesetzt wird.

ASHABELS AUTORITÄT (7)
Wirkung: Stimme und Auftreten der Zauberin haben mehr Gewicht; das Opfer kann sich 'Wünschen' und 'Empfehlungen' der Zauberin nur durch eine MR-Probe entziehen (steht dem Opfer bei jedem Befehl zu). Befehle, die das Opfer zu amoralischen oder lebensgefährlichen Handlungen treiben, brechen den Zauber
Domäne / Instruktion: Ashabel / Schwäche
Anrufungsprobe: +6
Kontrollprobe: +3 +MR des Opfers
Kosten: 13 AsP
Reichweite: 7 Schritt
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: 3 Kampfrunden
Wirkungsdauer: eine Spielrunde
Verbreitung: Eine recht verbreitete Matrix aller Optimatenhäuser.

HEILENDES HERZ DES HUMUS (7)
Wirkung: Einem Verletzten oder Erkrankten werden durch Handauflegen maximal 21 Punkte Lebensenergie zurückgegeben.
Domäne / Instruktion: Humus / Heile
Anrufungsprobe: +5
Kontrollprobe: +4
Kosten: 17 AsP
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: Ritual von ca. 1 Stunde Dauer
Wirkungsdauer: augenblicklich
Verbreitung: Eine von den Icemna entwickelte, jedoch weit verbreitete Matrix.

LAUB ZU FLEISCH (8)
Wirkung: Ein Verletzter wird in größere Mengen von 'niederem Humus' (Laub, Mulch, Borke, frisch geschnittene Pflanzen, frisch geschlachtetes Fleisch) gehüllt und kann daraus seine Lebenskraft ziehen: je Stein 'niederem Humus', den er 'verbraucht', gewinnt er einen LeP zurück.
Domäne / Instruktion: Humus / Veredle
Anrufungsprobe: +5
Kontrollprobe: +5 +halbe Anzahl der zurückgegebenen LeP
Kosten: 12 AsP
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: Ritual
Wirkungsdauer: augenblicklich
Verbreitung: Im Rahmen der erasumischen Magie wird dieser Zauber ausschließlich in religiösem Rahmen verwendet, da es sich, entgegen den Zielen der Priesterinnenschaft, um eine Umverteilung 'weg von Sumu' handelt. Er ist auch bei den anderen Häusern wenig verbreitet.

WELLEN DES FLEISCHES (8)
Wirkung: Das lebende Opfer dieses Spruches wird von unwillkürlichen Muskelzuckungen geschüttelt, so dass es keine koordinierten Aktionen ausführen kann. Gegenstände, die es in der Hand hält, werden fallengelassen, und es ist eine GE-Probe (erschwert um die Kontrolliere-ZF der Zauberin) nötig, um überhaupt auf den Beinen zu bleiben.
Domäne / Instruktion: Humus / Kontrolliere
Anrufungsprobe: +6
Kontrollprobe: +4 +MR des Opfers
Kosten: 13 AsP
Reichweite: 7 Schritt
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: 1 Kampfrunde
Wirkungsdauer: 3 Kampfrunden
Verbreitung: Eine haustypische und ansonsten wenig (nur noch bei den Phraisopos) verbreitete Matrix der Icemna.

Magische Gerätschaften der Zauberpriesterinnen

Die Artefaktbindung ist eine Kunst, die religiösen Regeln folgt, die mündlich beinahe unverändert durch mehrere Jahrtausende bis heute vorgegeben werden. Zu diesen heiligen Objekten gehören sowohl der rituelle Dolch *Su'Run* als auch der Stab *Su'Arka*, die in erster Linie als Foki der Kraft dienen, aber auch viele weitere Gegenstände mit religiös verstandener Bedeutung. Gegenstände, die zur Bindung herangezogen werden, sind zumeist selbst von erheblichem Alter oder in alter Handwerkskunst kostbar gefertigt. Auch wenn die Zauberpriester durchaus zwischen einem magischen und einem geweihten Gegenstand unterscheidet, gelten ihm beide als heilig. So wird der Su'Arka im Ritual der Hochweihe nicht etwa zum unbrauchbaren Ding, sondern wird im tempelzugehörigen *Ikana'Arka*, im Hain der Magie, eingepflanzt und zum Wachsen gebracht, da auch seine astrale Kraft das Leben mehren soll.
Der Stab ermöglicht den zauberfähigen Priesterinnen die Anwendung der überlieferten Stabzauber des Hauses Icemna (s.u.). Viele (später daher leicht zu erlernende) Liturgien des Satukultes gleichen diesen Stabzaubern sehr und werden ebenfalls mit einem rituellen Stab in der Hand ausgeführt. Hierin wird die Verwandtschaft zwischen Magie und göttlichem Wirken, Religion und Macht im Verständnis Era'Sumus überaus deutlich.
Die 'Triopta des Hauses Icemna' existiert in dieser Form nicht;

nur zu bestimmten gesellschaftlichen oder religiösen Anlässen (und im Ausland) werden eine weiße Ledermaske oder eine gesichtslose Silbermaske getragen. Die Rituale der Fokussierung der eigenen Kräfte werden bei den Zauberpriesterinnen auf den Su'Run gewirkt, bei den Lev'ar entsprechend auf den Stirnreif. Der 'Su'Run der Adeptin' verbessert die Beziehungen zur Quelle Humus und zur Instruktion *Heile* um je 1 Punkt. Der 'Su'Run der Maga' verbessert diese beiden Werte nochmals um je 1 Punkt; auch die Vertrautheit mit den Quellen Balburri und Ashabel und den Instruktionen *Untersuche* und *Veredle* steigt um je einen Punkt (jeweils entsprechend den Bonuspunkten der Triopta bei den anderen Häusern).

Die Stabzauber des Hauses Icemna

Alle an den Stab gebundenen Wirkungen gelten auf Era'Sumu als vornehmlich strafendes Wirken Satus, die eine starke und beabsichtigte Ähnlichkeit mit den Hexenflüchen Aventuriens aufweisen. Die Stabzauber müssen nicht in einer bestimmten Reihenfolge auf den Stab gebunden werden; die Rituale zur Bindung sind zwar religiös ausgestaltet, folgen aber grundsätzlich der allgemeinen Methodik der Stabzauberei der anderen Optimatenhäuser.

Das *Wirken* eines Stabzaubers ist immer mit einer Konzentrations- und Zauberdauer von mindestens einer Spielrunde verbunden, in der dem Delinquenten sein Vergehen vorgetragen und die Strafe genannt wird; zumeist ist die Zauberdauer allerdings 'aus erzieherischen Gründen' erheblich länger. Während dieser rituellen Verfluchung muss das Ziel der Strafe mindestens einmal mit dem Stab berührt werden. Dem Opfer steht zudem eine – nach Maßgabe des Spielleiters erschwerte – Eigenschaftsprobe zu, um die Strafe abzuwenden. Unabhängig vom Gelingen des Zaubers bemessen sich die Kosten in Astralpunkten nach der angestrebten Dauer der Verfluchung.

Wirkt die Strafe, dauert sie so lange an wie in der Verfluchung ausgesprochen (was bedeutet, dass immer eine Dauer genannt werden muss). Üblich sind Zeiträume 'bis zum nächsten Sonnenaufgang' (grob ein Tag; 7 AsP) oder 'bis zum nächsten Mondphasenwechsel' (grob eine Woche; 14 AsP), manchmal auch bis zur Erfüllung angemessener Bußtätigkeiten. Seltener, da mit erheblichen AsP-Kosten verbunden, beträgt die Dauer einen Mondlauf (28 AsP) oder gar ein Jahr (35 AsP).

Es ist möglich, eine Verfluchung auch ohne rituelle Vorbereitung zu sprechen, jedoch ist ein solches Vorgehen seitens der Priesterschaft strengstens untersagt (und wäre auch ein Bruch der religiösen Verpflichtung) und erfordert seitens der Verfluchenden eine MU-Probe und den Einsatz von 14 AsP plus so vielen, wie bei der Bindung des Zaubers in den Stab vonnöten waren (jedoch keine permanenten). Die Wirkung des Fluches hält unter solchen Bedingungen nur maximal bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang (was immer davon als nächstes kommt) an.

Die 14 bekannten Stabzauber oder Rituellen Verfluchungen des Hauses Icemna sind im folgenden genannt. Das "+Z" bei der Erschaffungsprobe steht für die Anzahl der bereits auf dem Stab liegenden permanenten Astralpunkte.

Entsetzen fahre in dich ein!
Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers wird von lähmender Furcht befallen; MU-Wert sinkt auf die Hälfte (abgerundet). Dem Opfer steht eine MU-Probe zu, um den Zauber abzuwenden.
Erschaffungskosten: 5 (1) AsP
Dauer: 1Tag
Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +Z

Schweige!
Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers verliert seine Stimme (und ist eventuell nicht mehr in der Lage, bestimmte Zauber anzuwenden). Dem Opfer steht eine KO-Probe zu, um den Zauber abzuwenden.
Erschaffungskosten: 7 (1) AsP
Dauer: 1 Tag
Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +Z

Pein beuge dich!
Wirkung: Durch diesen Stabzauber wird dem Opfer ein Hexenschuss angezaubert, der KK und GE um jeweils 6 Punkte senkt. Dem Opfer steht eine KK-Probe zu, um den Zauber abzuwenden.
Erschaffungskosten: 8 (1) AsP
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: MU/CH/KK +Z

Das Licht der Sonne sei dir genommen!
Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers erblindet, wenn ihm eine IN-Probe misslingt.
Erschaffungskosten: 9 (1) AsP
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: KL/IN/CH +Z

Hässlich sollst du sein!
Wirkung: Dieser Stabzauber erzeugt beim Opfer ein *Widerwärtiges Aussehen* (siehe **WnM** 69). Dem Opfer steht eine CH-Probe zu, um den Zauber abzuwenden.
Erschaffungskosten: 10 (1) AsP
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +Z

Keine Ruhe wirst du finden!
Wirkung: Das Opfer ist nicht in der Lage, mehr als einen Augenblick Schlaf zu finden, und kann demzufolge keine LeP und AsP mehr regenerieren. Nach drei Tagen begin-nen all seine Eigenschaften um je einen Punkt pro Tag zu sinken, während eventuelle Schlechte Eigenschaften sich auf den doppelten Wert steigern. Dem Opfer steht eine IN-Probe zu, um den Zauber abzuwenden.
Erschaffungskosten: 11 (1) AsP
Dauer: 1 Tag
Erschaffungsprobe: IN/IN/CH +Z

Angst vor (Element) sei in deinem Herzen!
Wirkung: Durch diese Verfluchung erleidet das Opfer eine solche Angst vor dem genannten Element und dessen Manifestationen, als hätte eine Schlechte Eigenschaft: *(Element)-angst* im Wert von 7 Punkten. Es wird möglichst jede Berührung mit dem Element vermeiden; gelingt dies nicht, so erleidet es Einbußen wie bei den Schlechten Eigenschaften (**WnM** 72) beschrieben.
Erschaffungskosten: 11 (1) AsP
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: MU/KL/CH +Z

Sei unfruchtbar, Frevler!
Wirkung: Das Opfer dieses Stabzaubers ist sowohl körperlich unfruchtbar als auch geistig nicht in der Lage, Lust zu empfinden. Dieser Fluch gilt unabhängig von der Spezies des Opfers.
Erschaffungskosten: 12 (1) AsP
Dauer: 1 Tag
Erschaffungsprobe: KL/IN/KO +Z

Angst vor (Umschreibung einer Schlechten Eigenschaft) sei in deinem Herzen!
Wirkung: Wer auf diese Art verflucht wird, in dessen Geist wächst eine bestehende Angst zu ungeahnter Größe heran oder entsteht neu aus dem Nichts: eine Schlechte Eigenschaft mit dem Wert von 7 oder eine Erhöhung einer bestehenden Schlechten Eigenschaft um 7 Punkte. Dem Opfer steht eine MR-Probe zu, um den Zauber abzuwenden.
Erschaffungskosten: 13 (1) AsP
Dauer: 1 Tag
Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +Z

Niemand mehr wird deine Gegenwart ertragen!
Wirkung: Das Opfer dieses Fluches wird von einer abstoßenden Aura umgeben, so dass niemand mehr ein Gespräch mit ihm beginnen oder ihm zuhören will; Tiere meiden das Opfer (und greifen es, wenn sie sich in die Enge gedrängt fühlen, an). Dem Opfer steht eine CH-Probe zu, um den Zauber abzuwenden.
Erschaffungskosten: 14 (1) AsP
Dauer: 1Tag
Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +Z

Gehorche der Stimme der Götter!
Wirkung: Wer von diesem Zauber betroffen ist, muss jeden direkten Befehl einer beliebigen Zauberpriesterin erfüllen, so lange ihn dieser Befehl nicht in persönliche Lebensgefahr bringt.
Erschaffungskosten: 15 (1) AsP
Dauer: 1Tag
Erschaffungsprobe: MU/KL/CH +Z

Dein Weg sei mit Unglück gepflastert!
Wirkung: Das Opfer wird von einer Pechsträhne verfolgt: Alle Eigenschaftsproben, AT- und PA-Würfe etc. sind um je 2 Punkte erschwert, alle Talent- und Zauberproben somit um je 6 Punkte. Dem Opfer steht eine IN-Probe zu, um den Zauber abzuwenden.
Erschaffungskosten: 17 (2) AsP
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: KL/IN/IN +Z

Schlage Wurzeln!
Wirkung: An der nächstmöglichen Stelle, an der sich lebendes Erdreich (also nicht Fels, Eis oder Wasser) oder aus Humus entstandene Bodenmaterialien (Holzböden, Teppiche; nicht Steinfußböden) befinden, schlägt das Opfer dieses Zaubers Wurzeln und kann sich nicht mehr von der Stelle bewegen, wenn ihm keine KK-Probe gelingt.
Erschaffungskosten: 19 (1) AsP
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: IN/CH/KK +Z

Alles in deinem Mund wird zu (Element)!
Wirkung: Alle tote Materie, die das Opfer essen will, ist kurzfristig (so lange die Berührung aufrechterhalten wird) von der Instruktion *Beseele* mit einem Element nach Wahl der Zauberpriesterin erfüllt, so dass Essen steinhart oder glutheiß wird, wie Wasser dem Biss entflieht etc. Eine gelungene KL-Probe kann den Fluch abwenden.
Erschaffungskosten: 27 (3) AsP
Dauer: 7 Tage
Erschaffungsprobe: KL/IN/CH +Z

Die Macht der Männer Era'Sumus

Die Insel der Zauberinnen hat aber nicht nur magisch begabte und geweihte Priesterinnen hervorgebracht, sondern auch männliche Priester, Zauberer und Kämpfer unterschiedlichster Ausprägungen. Bekannt sind hiervon auf dem Kontinent nur die Klosterkrieger von *Lev'thas Speeren*, wie man überhaupt von der Priesterschaft des Lev'tha nur gerüchteweise die 'besessenen Elementaristen des Mannwidders' kennt.

Die männliche Priesterschaft Era'Sumus

Die Priester des Lev'tha leben sowohl am Rande des kultivierten Landes innerhalb der schützenden Mauern der Kriegerklöster (streng getrennt von ihren kämpfenden Brüdern und Schwestern), als auch in dörflichen oder städtischen Tempeln, selten auch in Einsiedeleien und Bergklöstern des Sa'Thior-Gebirges.
Es gibt zwei Wege der Priesterschaft: *Lev'thas Macht*, die Gemeinschaft der Lev'ara, und *Lev'thas Kraft*, die Gesamtheit der Lev'tana. Die ersteren kann man vereinfachend als 'Elementarzauberer' umschreiben, die letzteren als 'Tempeltänzer'. Beide dienen Lev'tha und damit Satu und der Mutter. Sie können keine Wunder wirken; Ausdruck der Macht Lev'thas ist ihre Magie bzw. die Ausprägung ihrer körperzentrierten Geisteskräfte.
Dennoch wird man bei ihnen auch Gegenstände finden, die der Satu geweiht wurden, und – sehr selten (sprich: einmal im Leben des Helden) – auch einmal ein Wunder durch einen männlichen Priester erleben, denn Satu liebt die Männer Era'Sumus nicht weniger als die Frauen und mag auf Bitte ihres Gefährten – vielleicht – einem seiner Priester eine Gnade gewähren.

Der Lev'ar – Die Zauberer von *Lev'thas Macht*

Die Magie von Lev'thas Macht ist stark an den elementaren Kräften orientiert. Jeder Tempelschüler wählt sich zu Beginn seiner Lehrzeit ein Element, dem er sich besonders verbunden fühlt – meist Humus, Luft oder Erz, selten hingegen Feuer oder Wasser und niemals Kraft oder Eis. Das Wesen seines Elements ist dem Lev'ar besonders vertraut (die Quelle wird mit Wichtungsfaktor x3 auf der SKT gesteigert) und spiegelt sich auch in seiner Persönlichkeit wieder.
Um ihrem Element nahe zu kommen, lassen Lev'ara häufig auch dessen Geister in sich einfahren (*Beseele mich*) und schrecken auch nicht vor der Beschwörung von Elementarwesen zurück (*Rufe*). Dass sie sich – zumal als Mitglieder eines Optimatenhauses – solch 'barbarischen' Praktiken hingeben, hat ihnen die Missgunst der optimatischen Magier eingebracht.
Gekleidet sind sie in erdfarbene Gewandungen, die oft aus mehreren Lagen feiner, vielfach geschlitzter Tuche bestehen und mit Borten geschmückt sind, die die Symbolen ihres Gottes und des gewählten Elementes tragen. Sie führen den magischen Speer *Su'Talun* und einen der Satu geheiligten Dolch (*Su'Run*) als Ritualwaffen und legen nie eine weltliche Rüstung an.
Die 'Triopta' der Lev'ar wird in Form eines breiten, silbernen Stirnreifs mit den Zeichen des gewählten Elementes getragen und gibt als 'Stirnreif des Adepten' 2 Bonuspunkte zum eigenen Element, als 'Stirnreif des Magus' weitere 2 Punkte zum selben Element; dazu gibt letztere einen Bonus von 2 Punkten auf die Instruktion *Beseele*.

Profession: Lev'ar
20 GP
(MU 12, IN 12, CH 13; SOmin 7; nur Männer; nur Era'Sumu)
Talentboni: 3 WKF +3, Dolche +1, Stäbe +1; Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, Tanzen +2, Zechen +2; Betören +3, Lehren +1, Etikette +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +1, Überzeugen +3; Orientierung +1, Wildnisleben +2; Geschichtswissen +2, Götter und Kulte (Era'Sumu) +4, Magiekunde (Elementarismus) +3, Pflanzenkunde +4, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sternkunde +2, Tierkunde +3, Volkskunde (Era'Sumu) +1; Sprachen: Muttersprache Gemein-Imperial, Zweitsprache Hiero-Imperial, Alt-Imperial +5, Lesen/Schreiben +4; Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheit +2, Heilkunde Seele +2, Heilkunde Wunden +2, Kochen (Tränke) +3, Kristallzucht +3, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +2, Musizieren +2;
Vor- und Nachteile: MR +2, Optimat, zwei Su'Lithu mit frei wählbaren Kräften, Arroganz mindestens 6, Prinzipien (religiöser Ehrenkodex), Verpflichtungen (Gehorsam gegenüber dem Lehrmeister, der Priesterschaft, der Insel)
Zauberfertigkeiten: 6 Punkte auf die Domäne des gewählten Leit-Elements, 4 Punkte auf die Quelle *Baalian*, 14 Punkte auf die übrigen elementaren und stellaren Domänen (keine elementare Quelle mehr als 4 Punkte, keine stellare Quelle mehr als 2 Punkte), dazu 18 Punkte für Instruktionen (keine mehr als 7 Punkte) sowie Matrizen im Wert von 50 Punkten; die ersten drei Speerzauber; Startwert +12 AsP
Ausrüstung: Kleidung nach der Tracht von Lev'thas

Macht, Su'Run, Su'Talun, ein hölzernes oder beinernes Musikinstrument eigener Wahl, Umhängetasche, kleiner Kessel, Teeschalen, verschiedene Tees und andere Heilkräuter, Messer, Trinkschlauch, Schreibzeug, verschiedene Skripten, weitere Ausrüstung im Wert von 3 Aureal; AV: ein Klosterpferd

Zauberwirkungen der Priestermagier von *Lev'thas Macht*

Da auch die Priestermagier dem Haus Icemna angehören, können sie grundsätzlich auf die oben präsentierten Matrizen der Zauberpriesterinnen zurückgreifen. Sie besitzen zudem eigene Matrizen und können ihren Ritualspeer *Su'Talun* mit speziellen Zaubern belegen.

SILBERNER SCHUTZ (5)
Wirkung: Die Haut des Zauberers überzieht sich mit silber-metallischem Glanz und erhält einen Rüstungsschutz von 2.
Domäne / Instruktion: Erz / Beseele
Anrufungsprobe: +3
Kontrollprobe: +3
Kosten: 5 AsP
Reichweite: selbst
Zielobjekt: selbst
Zauberdauer: Kurzritual von 1 SR Dauer
Wirkungsdauer: drei Spielrunden
Verbreitung: Eine auf ganz Era'Sumu verbreitete Variante, sich einen adäquaten Rüstungsschutz zu zaubern; ähnliche Matrizen sind in allen anderen Häusern ebenfalls bekannt.

BAALIANS SCHNUPPERN (6)
Wirkung: Der Zauberer erhält einen Einblick in die Gefühlswelt seines Gegenübers und erkennt, wie weit das Gegenüber von seinen ursprünglichen Trieben gelenkt wird, ob es pessimistisch oder aktiv und vorausschauend ist, ob es die Dominanz des Zauberers in Frage stellt und ähnliche Baalian-typische Wesenszüge.
Domäne / Instruktion: Baalian / Untersuche
Anrufungsprobe: +4
Kontrollprobe: +3 +MR des Gegenübers
Kosten: 5 AsP
Reichweite: 7 Schritt
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: unvorbereitet (5 Kampfrunden)
Wirkungsdauer: wie Zauberdauer
Verbreitung: Eine haustypische und ansonsten wenig verbreitete Matrix der Icemna-Lev'ar.

GEBRÜLL DES TIERS (6)
Wirkung: Dieser Zauber bewirkt, dass im Zauberer die tierischen Triebe an die Oberfläche dringen und er hungrig, brünstig und kampfbereit wird, was Folgendes nach sich zieht: Seine AT, KO, KK, GE und IN steigen um je 3 Punkte, seine PA, KL, CH und FF sinken um je 3 (keine Neuberechnung der Grundwerte); seine AU steigt um 10, seine *Sinnenschärfe* um 5; seine Gesellschaftlichen Talente sind während dieser Zeit nicht einsetzbar; er trägt den Nachteil *Blutrausch* in sich; er wirkt auf Männer abstoßend, streitsüchtig, aber auf Frauen auch sexuell anziehend. Beobachter dieses Zaubers meinen gesehen zu haben, dass die Lev'ar unter Einfluss dieses Zaubers tatsächlich die Gestalt eines Mannwidders angenommen haben, aber dies ist sicher einer überspannten Wahrnehmung zuzuschreiben.
Domäne / Instruktion: Baalian / Verstärke
Anrufungsprobe: +4
Kontrollprobe: +4
Kosten: 17 AsP
Reichweite: selbst
Zielobjekt: selbst
Zauberdauer: Kurzritual von 3 SR Dauer
Wirkungsdauer: bis nächster Sonnenaufgang
Verbreitung: Eine der geheimen Matrizen der Lev'ar, die die Nähe zu ihrem Gott fördern soll.

STURM (12)
Wirkung: Ruft einen Sturm herbei, der mit heftigen Böen und aufgewirbeltem Staub und Laub den Feinden die Sicht nimmt (kein Fernkampf möglich) und ein gutes Vorankommen hindert (GS halbiert), den Zauberer selbst aber ungehindert sehen und bewegen lässt.
Domäne / Instruktion: Luft / Kontrolliere
Anrufungsprobe: +11
Kontrollprobe: +6
Kosten: 55 AsP + 10 AsP für jede weitere Stunde
Reichweite: Sichtweite
Zielobjekt: Bereich
Zauberdauer: Großes Ritual von 1 Std Dauer
Wirkungsdauer: nach AsP-Einsatz; mindestens eine Stunde, längstens ein Tag
Anmerkungen: Wird meist von mehreren Priestern gemeinsam ausgeführt; es ist zwar prinzipiell möglich, sie alleine zu wirken, doch oft endet ein solcher Versuch tödlich.
Verbreitung: Eine Matrix der Lev'ar, die selbst bei den Zauberpriesterinnen kaum bekannt ist, viel weniger noch außerhalb Era'Sumus, wiewohl es natürlich ähnliche Effekte auch bei den Zaubern der anderen Häuser gibt.

Speerzauber 1
Wirkung: Wird ein Lebewesen (auch durch Kleidung) mit dem Stab berührt, so erkennt der Priester, ob es Kind, Mann oder Frau, tot oder lebendig, schwanger, unfruchtbar oder fruchtbar ist, egal, wie sehr es sich tarnt oder gar hinter Illusionszaubern verborgen ist. Einsatz dieses Erkenntniszaubers kostet 1 AsP.
Erschaffungskosten: 15 AsP (1)
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: KL/IN/CH+1

Speerzauber 2
Wirkung: Dieser Zauber versieht ein berührtes Lebewesen für die Dauer von W20 KR mit einem magischen RS im Wert von von 3 Punkten, die zu evtl. vorhandener Rüstung hinzu addiert werden; wirkt nicht auf den Speerträger selbst. Die Anwendung dieses Zaubers kostet 7 AsP.
Erschaffungskosten: 18 AsP (1)
Dauer: 7 Tage
Erschaffungsprobe: MU/KK/KO+2

Speerzauber 3
Wirkung: Wenn mehrere Speere einander berühren, fließen die Astralenergie und das Können der Speerträger zusammen, was ungleich mächtigere Rituale erlaubt: Die AE der Speerträger kann frei verteilt in einem Ritual eingesetzt werden, und es kommen die in der Gruppe vorhandenen besten Werte für Quellen und Instruktionen zur Anwendung. Zauber verbraucht keine AE, jedoch muss jeder der Beteiligten noch mindestens 1 AsP aufweisen.
Erschaffungskosten: 19 AsP (2)
Dauer: 7 Tage
Erschaffungsprobe: MU/IN/CH+3

Speerzauber 4
Wirkung: Die Spitze des geworfenen oder gestoßenen Speers 'verwurzelt' in einer Wand oder in festem Untergrund und kann eine Zugkraft von bis zu 200 Okul tragen, ohne sich zu lösen. Der Einsatz dieses Zaubers kostet keine AsP.
Erschaffungskosten: 16 AsP (1)
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: KL/FF/KK+4

Speerzauber 5
Wirkung: Wird der Speer zerstört, wächst aus der eingepflanzten Spitze binnen eines Mondes sein Ebenbild heran, in dem die gleichen Zauberkräfte gebunden sind wie im ursprünglichen Speer. Die Anwendung dieses Zaubers auf den zerstörten Speer kostet keine AsP.
Erschaffungskosten: 27 AsP (2)
Dauer: 7 Tage
Erschaffungsprobe: MU/IN/CH+5

Speerzauber 6
Wirkung: Die Spitze des Speeres spendet ein mondhelles, silbernes Licht (Reichweite etwa 7 Schritt), das zudem das CH des Trägers um 1 Punkt erhöht und seiner Stimme einen bezaubernden Klang verleiht (bei entsprechenden Talenten CH nochmals +4). Der Einsatz dieses Zaubers kostet 5 AsP pro Stunde.
Erschaffungskosten: 21 AsP (2)
Dauer: 28 Tage
Erschaffungsprobe: IN/CH/CH+6

Speerzauber 7
Wirkung: Wenn ein solcherart verzauberter Speer in einen flüchtigen Frevler (von der Priesterschaft als solcher 'markiert') geworfen oder gestoßen wird (mit der entsprechenden Probe), hindert er diesen am Weiterlaufen und verwurzelt ihn quasi am Boden. Dem Opfer steht eine KK-Probe zu, um sich zu befreien; diese Probe ist um so viele Punkte erschwert, wie der Lev'ar AsP eingesetzt hat.
Erschaffungskosten: 27 AsP (3)
Dauer: 28 Tage
Erschaffungsprobe: MU/MU/KK+7

Der Lev'tana –

Die Tänzerpriester von *Lev'thas Kraft*

Diese Geweihten zeichnen eine hohe Gewandtheit, Kraft und Sinnlichkeit aus. Ihr Sein wird durch die Hingabe an Lev'thas Freude und auch die Gier nach derischer Körperlichkeit bestimmt. Unter ihnen treten Geisteskräfte, auch für erasumische Verhältnisse, besonders häufig und ausgeprägt auf. Durch die Fähigkeiten und die Raserei des brünstigen Gottes stehen sie sehr häufig an der Schwelle zur Gewalt. Ihre Kunst besteht darin, diese Schwelle nicht zu überschreiten, ihre Kraft zu beherrschen und zu lenken, was sie unter anderem zu begnadeten Tänzern und Akrobaten macht. Ein Geweihter, der sein zerstörerisches Potenzial im Rausch freisetzt, wird auf der Stelle getötet oder verbannt – und auch eine Zugehörigkeit zum Haus Icemna kann daran nichts ändern.

Sie tragen enge, knappe Lederbekleidung, Hautmalereien vergänglicher wie auch unveränderlicher Art, die ihren Rang kenntlich machen, und keinerlei scharfe Waffen (allenfalls eine Schmuckwaffe zur tänzerischen Gestaltung).

Profession: Lev'tana
15 GP
(CH 12, GE 12, KO 13; SOmin 7; nur Männer; nur Era'Sumu)
Talentboni: 4 WKF je +3; Akrobatik +5, Körperbeherrschung +4, Selbstbeherrschung +4, Singen +1, Tanzen +6, Zechen +2, Betören +5, Etikette +1, Lehren +1, Menschenkenntnis +2; Philosophie +3, Rechnen +1, Volkskunde (Era'Sumu) +2; Sprachen: Muttersprache Gemein-Imperial, Zweitsprache Hiero-Imperial, Alt-Imperial +4, Lesen/Schreiben +4; Heilkunde Seele +5, Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +4, Tätowieren +2
Vor- und Nachteile: Optimat, Ausdauernd (+3), Talentschub (körperliche Talente nach Wahl), Arroganz mindestens 5, Blutrausch, Prinzipien (religiöser Ehrenkodex)
Ausrüstung: Kleidung nach der Tracht von Lev'thas Kraft, geschmückter Su'Talun als Tanzutensil, ein hölzernes oder beinernes Musikinstrument eigener Wahl, wohlriechende Essenzen zur Körperpflege, Umhängetasche, kleiner Kessel, Teeschalen, verschiedene Tees und andere Heilkräuter, Messer, Trinkschlauch, weitere Ausrüstung im Wert von 3 Aureal; AV: ein Su'Lithu

VON DEN SU'LITHU

Das Wissen um die Nutzung der Su'Lithu (wie die Erasumier die 'Kristallwesen' nennen, die im Imperium als 'Phytolithe' oder 'Lebende Steine' bekannt sind; **WnM** 123) ist vor allem in den Tempeln Lev'thas verbreitet, und während die Lebenden Steine auf dem Festland je nach Fundort und Art verschiedenste Preise bringen und eine Vielfalt von Möglichkeiten zeigen, werden auf Era'Sumu bestimmte Arten gezielt auf besondere Eigenschaften gezüchtet und geformt.

Den Elementarmagiern der Lev'thas Macht dienen sie sogar als rituelles Statussymbol: Jeder Lev'ar verbindet sich bei seinem Eintritt ins Kloster mit einem Stein seines Lehrmeisters, bei seiner Weihe kommt ein zweiter hinzu. Ihre Anzahl steigt mit dem Ansehen des Priesterzauberers, und nur der Erste Sohn des Lev'tha trägt sieben von ihnen.

Meist werden die Su'Lithu auf Handrücken, Arm, Schulter oder Brust getragen. Die Lev'tha-Priester kennen ein siebentägiges Ritual, bei dem durch Meditation und den Genuss besonderer Rauschtees ein Stein dazu bewegt wird, sich vom Körper zu lösen und im Wasser seines Heimatsees die Teilung zu vollziehen. Nur so gelingt es den Lev'ara, die Kraft eines Steins kontrolliert in zwei Teilsteine fließen zu lassen; einen binden sie wieder an sich, den anderen geben sie in einem Weiheritual an ihren Schüler weiter.

Zwischen Kristallwesen und Träger besteht ein starke intuitive Verbindung – die umso schwieriger aus dem Geist des Priesters zu bannen ist, je mehr Steine er am Körper trägt. Die Stärke des Einflusses auf den Träger hängt vom Befinden der Su'Lithu ab (Meisterentscheid, zumeist als Proben-Aufschläge von 1 Punkt pro Stein, wenn dieser sich 'unwohl' fühlt).

Jeder Su'Lithu erzeugt eine spezielle Substanz, die er an seinen Träger abgeben kann und die pro 'Dosis' für einen Zeitraum von W20 SR wirkt; dazu muss sich der Lev'ar etwa 1 SR lang konzentrieren und eine IN-Probe bestehen. Da es sich bei den Steinen nicht um Artefakte, sondern um Lebewesen handelt, fällt die Wirkung von Mal zu Mal unterschiedlich stark aus und trübt bisweilen auch den Geist (ab der 10. SR: KL –1/SR). Als Faustregel produziert ein Stein jeden Tag für eine SR Wirkstoff und hat eine Speicherkapazität von etwa W20+10 Dosen – ist der Stein 'voll', gibt er unkontrolliert Substanz ab, um sich nicht selbst zu vergiften.

Besonders häufig werden Steine geerntet, die stimulierende Substanzen freisetzen (MU+1W6), andere erweitern die Sinne (Sinnenschärfe +2W6 oder IN+W6), stärken die Widerstandskraft (KO +1W6 gegen Krankheiten und Gifte) oder das Durchhaltevermögen (AU +3W6). Grundsätzlich sind alle Wirkungen denkbar, die von pflanzlichen oder tierischen Essenzen hervorgerufen werden können. Es wurde bislang noch kein Stein gefunden, der die KL verbessert, und auch direkte Verbesserungen von Zaubern scheinen unmöglich, ebenso wie kein erasumischer Su'Lithu LeP an seinen Träger abgeben kann.

Steigt ein Wert über das für den Charakter mögliche Maximum, wird das Maximum als Wert angenommen; die darüber hinausgehenden Punkte werden nach Beenden der Wirkungsdauer für die gleiche Zeitspanne vom betroffenen Wert abgezogen. Dieser Zustand der Schwäche wird als Tribut an die Lehre Lev'thas gedeutet; er gilt als Entrückung.

Andererseits kann der Lev'ar die Kraft der Steine nutzen, um einmal im Mond sein Blut von giftigen Substanzen zu reinigen (IN-Probe, erschwert um Giftstufe, erleichtert um Anzahl der Steine). Die Su'Lithu können jedoch bei diesem Versuch zugrunde gehen, was für jeden Stein mit dem W20 geprüft wird. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich der Stufe des Giftes, trennt sich der Stein ab, stirbt und verursacht seinem Wirt eine Wunde im Wert von W6 SP.

Ein Su'Lithu kann bis zu 300 Jahre alt werden; er wird meist im Alter von 16 Jahren geerntet und muss dann baldmöglichst auf die Haut gesetzt werden. Er ernährt sich von derart wenig Lebensenergie, dass er einzig die KO-Probe bei der Regeneration des Trägers um 1 Punkt verschlechtert. Die kleinsten und einfachsten Steine (10 Dosen Stimulans à W6 AuP, Regeneration 1 Dosis / 3 Tage) kommen für etwa 1 Au in den Handel, während Spitzenware (36 Dosen Muskel- und Gelenkstimulans à W6+2 Punkte auf GE und KK, Regeneration 2 Dosen pro Tag) auch ohne weiteres 300 Au kosten kann.

Fremde Seelen – vom Animismus

»So fanden wir in allen der untersuchten Objekte (dero fünf Amaunir, einen überaus ansehnlichen Corpus eines Bansumiters, der uns als 'Schabkrah' überlassen wurde, zwei Shingwa, ein Shindrabarim und eine Saban Bargui) am Übergang vom gefurchten zum gefältelten Zerebrum den lapis astralorum, *was durchaus unseren Erwartungen entsprach. Im Gegensatz zu den Zerebren, die uns von den Häusern Quoran, Illacrion und Alantinos freundlicherweise zur Verfügung gestellt wurden, war der lapis erkennbar schwächer ausgebildet (der schwerste zu 1/11 scr.). Die Ansicht der Präparationsschnitte wie auch die Affinitätsprobe nach Xeliothon zeigten nur bei einer Amauna elementare Präferenzen, wiewohl bei allen Zerebren sich deutlich weiße Lymphe um geschädigtes Gewebe gesammelt hatte, wie wir es häufiger schon bei jenen gefunden haben, die einem unkontrollierten Durchfluss der Astralkräfte ausgesetzt waren.*
Die Frage bleibt bestehen, ob nicht eine korrekte Ausbildung der astralen Kräfte auch am lapis astralorum entsprechend positive Auswirkungen gezeigt hätte, oder ob man diejenigen, denen es nur möglich ist, durch die Kraft der Besessenheit zu zaubern, nicht a priori *als* inabilis *bezeichnen muss, ob nicht der* lapis astralorum *eher durch eine Laune der Natur in ihr Gehirn gelangte (so wie sich an manch einem oder einer ein sechster Finger findet) und ob es – die Gefahr der* dementia *und der Besitznahme durch Äußere Mächte beachtet – nicht angezeigt wäre, den potentiell Besessenen und Irrsinnigen nicht zum eigenen Vorteil den* lapis *zu entfernen?«*
—Capheo ka Phraisopos, Körperliche Grundlagen der Zauberkraft; *Circular der do-plus-Ränge des Hauses Phraisopos, Verschlusssache; 4498 IZ*

Animismus ist, nicht nur nach diesem abwertenden Zitat eines optimatischen Sektionsmeisters, sondern auch regeltechnisch eine 'eingeschränkte' Form der Zauberei. Animismus steht prinzipiell fast allen myranischen kulturschaffenden Wesen offen, jedoch wurde diese Zauberkunst nur von bestimmten Kulturen entwickelt und wird auch nur von diesen verwendet (siehe unten).
Animistische Techniken werden stets von persönlichen Lehrmeistern oder -meisterinnen weitergegeben, und sich zum Animisten schulen zu lassen, ist eine langwierige und schwierige Aufgabe, die viel Verständnis der entsprechenden Kultur, ihrer religiösen Bräuche und ihres Weltverständnisses erfordert. Daher ist es quasi unmöglich, im späteren Leben die animistischen Traditionen eines anderen Volkes zu erlernen, während innerhalb ein und desselben Volkes durchaus von Fällen berichtet wird, in denen die Geister auch spät einen Träger erwählten.
Während die 'optimatische' Zauberei der Magier formelhaftes Denken und genaue Analyse fordert und fördert, laden animistische Techniken einen Geist, ein eindeutig vom Animisten unabhängiges Wesen, dazu ein, in den Körper des Animisten einzufahren und ihn gleichsam zu inspirieren, ja sogar in bestimmten Bereichen die Kontrolle über Körper und Geist des Animisten zu übernehmen.
Inspiration bedeutet, dass der Animist seinen Geist öffnet, um eine Kraft aus einer bestimmten elementaren oder stellaren Quelle (die Animisten sehen in diesen Kräften prinzipiell Wesenheiten, was hier auch der Wahrheit sehr nahe kommt) in sich einfahren zu lassen. Diese Wesenheit, die laut animistischer Tradition (die übrigens stark von den Amaunir und ihren BaLoa geprägt wurde) in den drei Abstufungen *Geist*, *Genius* und *Avatar* auftritt, verleiht dem Animisten nun besondere Kräfte, die er auf sich und andere nach Wahl anwenden kann, die ihn aber Astralkraft kosten, so wie ihn auch die schiere Besessenheit durch den fremden Geist Ausdauer kostet.
Es besteht immer das Risiko, dass sich der Geist in seinem Gastkörper zu heimisch fühlt und daher nur unter Mühen wieder daraus fortzuschicken ist, wenn seine Dienste nicht mehr benötigt werden: Die Besessenheit durch einen zu mächtigen Geist, dessen man nicht mehr Herr geworden ist, taucht in vielen Sagen um Animisten auf.

Man sollte dabei stets bedenken, dass die Inspiration durch einen unsterblichen Natur- oder Sternengeist ein sehr bemerkenswertes Erlebnis ist, das am Animisten nicht spurlos vorbeigeht: Manche werden hochmütig, andere ehrfürchtig und einige wahnsinnig. Nur die Gesellschaft anderer kann einen Animisten auf Dauer davor bewahren, zu einem Einzelgänger zu werden, der die Gesellschaft der Geister allen Sterblichen vorzieht.
Diese Kräfte sind fast immer (Ausnahmen bei mächtigen Inspirationen bestätigen die Regel) an den Animisten gebunden, der sie allerhöchstens durch Berührung weitergeben kann. Ebenso sind stellare Kräfte auf fühlende, besser noch denkende Lebewesen beschränkt.

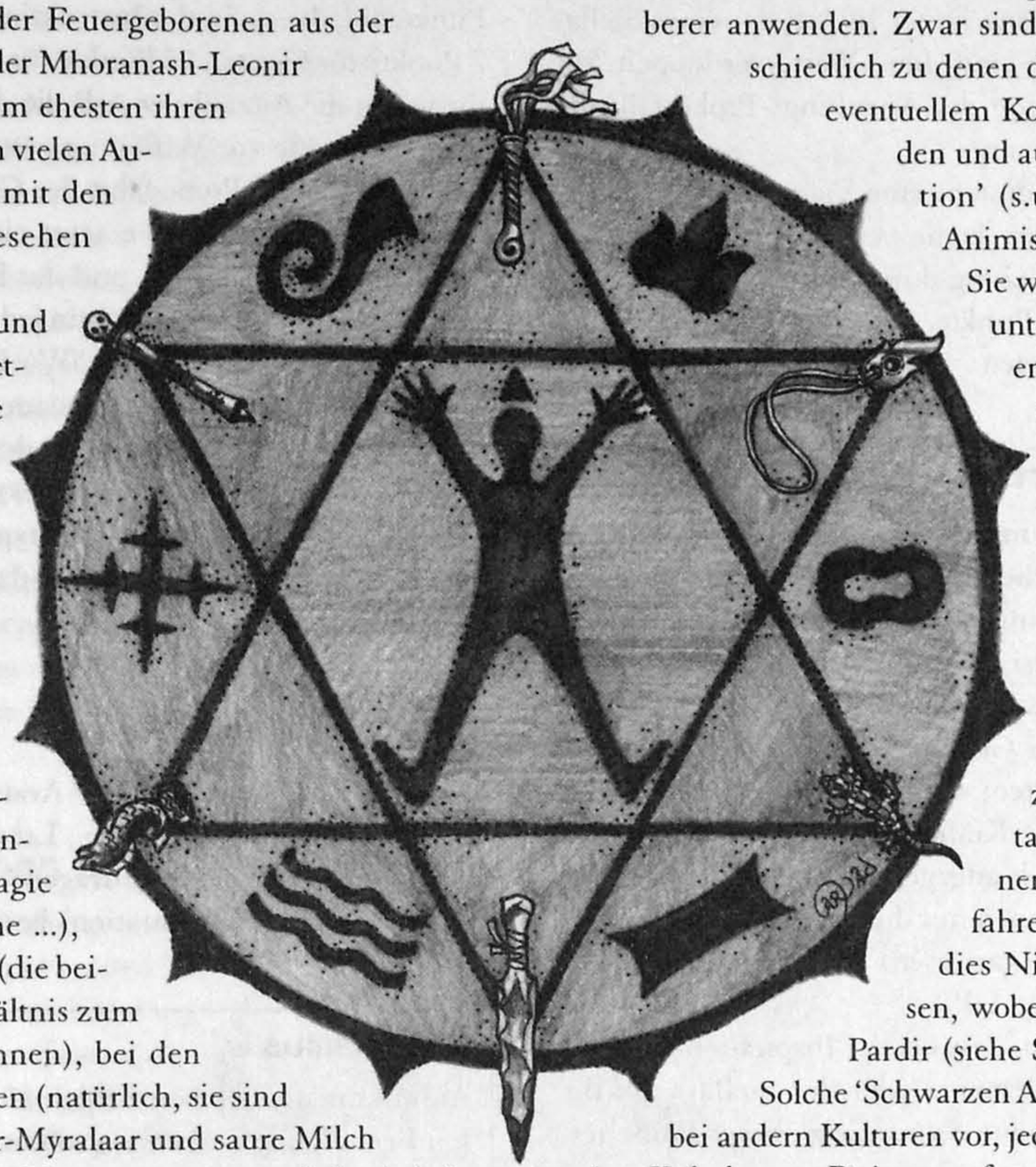
Die Instruktion *Inspiration*

Die Grundfertigkeit aller Animisten ist die in langen Jahren erlernte Instruktion *Inspiration*, die angibt, wie gut sich ein Animist auf die unterschiedlichen Geister, denen er ein zeitweilige Heimat bieten kann, einstimmen kann und wie gut er den Fluss der von ihnen verliehenen Kräfte kanalisiert. Inspiration ist mit der jeweiligen animistischen Profession verbunden und kann nur von Personen mit diesen Professionen erlernt und angewendet werden. Um im späteren Leben animistische Fertigkeiten zu erlangen, muss ein Charakter bereits bei der Erschaffung den Vorteil *Magische Begabung* wählen.
Die ähnliche 'optimatische' Instruktion *Beseele (mich)!* (oder in der Variante: *Beseele (andere(s))! / Fahre ein!*) hat dagegen bei einem Zauber zur Folge, dass *eine* dem Element oder Stellar zugeordnete Kraft für einen fest definierten Zeitraum zum Tragen kommt – dabei können Sie sich aber durchaus an den bei weiter unten genannten Kräften orientieren.
Die Instruktion *Inspiration* wird immer mit dem Wichtungsfaktor **x5** gesteigert.

Das Ritual, in dem der Animist dem elementaren oder stellaren Wesen seinen Geist öffnet, ist stets ein Tranceritual, von dem der Animist zum Schluss wenig mitbekommt, was bedeutet, dass ein solches Anrufungsritual, einmal begonnen, eigentlich nicht mehr freiwillig beendet werden kann. Die Trance erreicht der Animist durch Anwendung seiner *Inspirationsfertigkeit*, häufig, aber bei weitem nicht immer durch Tanzen, während eventuelle Ritualhelfer ihm mit Musik, rhythmischem Rufen, kreisenden Tanzbewegungen (einer sog. *Hilfsfertigkeit*) etc. unterstützen, bis er in Verzückung fällt oder bemerkt, dass der Geist nicht antworten will (je nach Ausgang der Probe, s.u.).

Traditionen

Die myranorweit sicherlich bekanntesten Animisten sind die *BaLoa* der Amaunir, während die *Bashiden* der Abishai vom Meer der Schwimmenden Inseln, die *Sherkumar* der Feuergeborenen aus der Narkramar, die *Xarchash*-Frauen der Mhoranash-Leonir und die *Shanwada* der Shingwa am ehesten ihren Volksgruppen etwas sagen und von vielen Außenstehenden häufig als Priester mit den Kräften der Himmlischen angesehen werden.



Animismus ist weiterhin bekannt und vertreten bei den Shindrabarim (etwa gleich häufig wie optimatische Magie oder himmlische Kräfte; interessanterweise folgen die anderen Nord-Bansumiter deutlich eher der optimatischen Ausrichtung), bei den Loualil (mit starken Einschränkungen), bei den Ban Bargui (die ebenfalls formalisierte 'Optimatenmagie' verwenden), angeblich bei den Haëhnyrr, bei einigen wenigen Hjaldingern (die sonst optimatische Magie bevorzugen, eher aber noch keine ...), bei den Kentori und den Ashariel (die beide ein über die Maßen gutes Verhältnis zum elementaren Wind ihr eigen nennen), bei den Lyncil, angeblich bei den Mholuren (natürlich, sie sind ja auch für den Absturz der Antar-Myralaar und saure Milch in den Bergdörfern der Türme des Morgens verantwortlich ...), bei den Vinshina (aber nur sehr selten) und bei den Baramunen. Das heißt nicht, dass es keine anderen Animisten gibt, aber zumindest im kulturellen Rahmen spielen solche Einzelfälle keine Rolle.

Grundsätzlich lassen sich die hier vorgestellten Regeln zur Inspiration durch Elementar- oder Sternengeister auf alle animistischen Zauberer anwenden. Zwar sind ihre eigentlichen Rituale unterschiedlich zu denen der Amaunir, aber mit Ekstase und eventuellem Kontrollverlust sind sie alle verbunden und auch die 'Fünf Schritte der Inspiration' (s.u.) sind regeltechnisch bei allen Animisten ähnlich zu handhaben. Wenn Sie wollen, können Sie sich also an den unten beschriebenen Professionen orientieren, wenn Sie für die Völker, bei denen Sie sich Animisten als Magieanwender vorstellen können oder bei denen in der Rassenbeschreibung der Eintrag 'Magie: Animismus' zu finden ist, eigene Schamanen, Houngans oder Geistertänzer entwerfen.

Es ist auch möglich, eine 'Schwarze Form' des Animismus zu schaffen, bei der nicht Elementare und Stellare, sondern Daimonen in den Körper des Animisten einfahren. Wir empfehlen aber deutlich, dies Nichtspieler-Zauberern zu überlassen, wobei wir Ihnen die Shurrhokach der Pardir (siehe Seite 70) als Beispiel empfehlen ... Solche 'Schwarzen Animisten' kommen allerdings auch bei andern Kulturen vor, jedoch sind sie meist Einzelgänger – eine Kabale von Daimonenfreunden passt eindeutig besser zur optimatischen Variante der Magie.

Animismus in Spielwerten

Bei allen Animisten, gleich welcher Rasse und Tradition, erfolgt die Beseelung durch den Geist und die Anwendung der Kräfte nach dem gleichen Muster, den stets aufeinanderfolgenden fünf Schritten:

Das Ritual der Inspiration

Mittels eines Rituals, das auf den gewünschten Elementar oder Stellar abgestimmt ist, ruft der Animist diesen herbei und erlaubt ihm, in seinen Körper einzufahren. Es ist niemals möglich, mehr als einen Geist zugleich im Körper zu tragen. Wie das Ritual in den verschiedenen Traditionen aussieht, welche Inspirations- und Hilfsfertigkeiten zum Tragen kommen, finden Sie weiter unten bei den einzelnen Traditionen der Animisten angegeben.

Die Probe hierzu ist die bei aller Art der Zauberei allgemein übliche Probe *Rufe Elementar* (MU/KL/CH) bzw. *Rufe Stellar* (MU/IN/CH),

- erschwert um 12 Punkte für Geister, 24 Punkte für Genien und 36 Punkte für Avatare.
- erleichtert um die Punktzahl, die der Animist in der jeweiligen Domäne aufweist und die halbe Punktzahl, die er in der Instruktion Inspiration besitzt.
- erleichtert um 7 Punkte für einen festen Ritualplatz, um 3 Punkte für einen zeitweiligen Ritualplatz; erschwert um 3 Punkte bei der Durchführung des Rituals ohne vorbereiteten Ritualplatz.
- eventuell erleichtert um die halbe Anzahl der Talentpunkte (abgerundet), die der Animist bei einer Probe auf die *Inspirationsfertigkeit** übrigbehält (an einem festen Ritualplatz), um ein Drittel der Punkte (abgerundet) an einem zeitweiligen Ritualplatz.
- eventuell erleichtert um die halbe Anzahl der Talentpunkte (abgerundet), die ein oder mehrere Ritualhelfer bei einer Probe auf die *Hilfsfertigkeit** übrigbehalten (in der Regel gibt es nur einen Ritualhelfer, nur bei besonders großen Ausnahmen können es aber auch mehrere sein, dann zählen die übrig behaltenen Punkte aller weiteren Helfer nur zu einem Viertel (abgerundet)); Ritualhelfer bringen dem Animisten nur an vorbereiteten, festen Ritualplätzen irgendwelche Vorteile.
- eventuell erleichtert beim Einsatz eines oder mehrerer, zum gerufenen Geistwesen passenden Fetische (siehe S. 57).
- eventuell erleichtert beim Einsatz von Paraphernalia (siehe S. 57).
- eventuell erleichtert um die gemachte Erfahrung aus einer Initiationsqueste (siehe S. 58).
- modifiziert um das Verhältnis, das der Animist zur gerufenen Domäne hat (+/–7 Punkte); dies ist in erster Linie eine rollenspielerische Frage und daher Spielleiterentscheid: So könnten z.B. Initiierte einer

*) Die *Inspirationsfertigkeit* ist ein weltliches Talent, das der Animist nutzt, um sich in die vorbereitende Trance zu versetzen (z.B. Tanzen); die Hilfsfertigkeit ist das Talent, das die Ritualhelfer nutzen, um dem Animisten bei seiner Inspiration zu helfen (üblicherweise *Singen*, *Musizieren* oder *Tanzen*)

bestimmten Domäne dann mit zusätzlichen Vorteilen (über die Boni einer Initiationsqueste hinausgehend) belohnt werden, wenn die Prinzipien der Domäne zur Zeit – auch außerhalb des Rituals – eine große Rolle in ihrem Leben spielen.

Das Rufen eines Elementaren Geistes kostet 10 AsP, das eines Stellaren Geistes 15 AsP*; für Genien sind diese Werte verdoppelt, für Avatare vervierfacht. Bei Mißlingen der Anrufungs-Probe fällt die Hälfte (abgerundet) dieser Punkte an.

Das Inspirationsritual dauert mindestens eine Viertelstunde; soll die Inspirationsfertigkeit genutzt werden, kommt eine weitere Viertelstunde hinzu, ebenso bei der Unterstützung durch Ritualhelfer. Von dieser Zeit kann eine Minute pro 3 Punkte, die der Animist bei seiner Probe übrigbehält, abgezogen werden.

Der Gebrauch der Kräfte

Die Präsenz des Geistes erfüllt nun die Animistin, sie kann auf die übernatürliche Macht zugreifen, die bei den jeweiligen Geistern angegeben ist. Eine Probe für die Anwendung der Kräfte ist nur dann nötig, wenn ein Ziel mit Magieresistenz durch die Kraft beeinflusst werden soll (fast ausschließlich also bei den stellaren Kräften *Berührung* und *Hauch* (siehe S. 61). Der Gebrauch der Kräfte erfordert jeweils den Einsatz von Astralpunkten; wenn die Animistin keine AE mehr besitzt, kann sie auch keine Kräfte mehr gebrauchen. Kräfte werden üblicherweise für die jeweils angegebene Zeit (also meist eine KR oder eine SR) aktiviert und können nur durch eine MU- oder KO-Probe (für ein Stellar- bzw. Elementarwesen) vorher deaktiviert werden und verbrauchen dann anteilig AsP.

Grundsätzlich muss gesagt werden, dass bei der Inspiration auch die 'negativen' Eigenschaften des Elements oder des Stellars auf die Animistin übergehen, wenn ihr keine *Selbstbeherrschungs*-Probe (erschwert um 4/8/12 Punkte für Geister/Genien/Avatare) gelingt. Außerdem geben Körperhaltung, Gesten und Gang, Sprache und Verhalten der Animistin jedem Kenner der Materie klar zu erkennen, von wem der Animist gerade inspiriert ist.

Die Erschöpfung

Die Anwesenheit eines Geistes in einer sterblichen Hülle beansprucht diesen ziemlich. Am Ende jeder Stunde, die der Geist ihn inspiriert, verliert der Animist W6 AuP (2W6 bei Genien, 3W6 bei Avataren), die er erst dann wieder regenerieren kann, wenn der Geist aus ihm ausgefahren ist; Tränke oder andere Mittelchen, die die Ausdauer erhöhen, wirken nur mit halber Stärke (abgerundet). Sinkt die Ausdauer auf oder unter Null, wird er bewusstlos, und wie beim Misslingen der Kontrollprobe (s.u.) wird der Geist 'mit Gewalt' ausgetrieben.

Das Austreiben

Zum Schluss muss in jedem Fall der Geist wieder aus dem Körper ausgetrieben werden. Dazu ist eine Kontrollprobe nötig, die zeigt, ob der Geist ohne Schwierigkeiten bewegt werden kann, den Körper der Animistin zu verlassen und 'in sein Element' oder 'zu seinem Stern' zurückzukehren. Diese Probe kann der Animist nach freier Entscheidung ablegen, wann immer er sich von dem Geist zu trennen gedenkt. Je nach Umständen (die der Animist aber üblicherweise nicht kontrollieren kann) dauert das Austreiben zwischen 2 und 12 KR (2W6).

*) Auch wenn die Existenz stellarer Entitäten umstritten ist – in der Weltsicht des Animisten ist es ein Geist, der von ihm Besitz ergreift, und der Eintfachheit halber haben wir dies auch so in Regeln gefasst.

Diese Kontrollprobe ist wiederum die auch in der optimatischen Magie bekannte 'Standardprobe' *Kontrolliere Elementar* (MU/KL/KL) bzw. *Kontrolliere Stellar* (MU/KL/IN), erleichtert um die halbe Punktzahl, die die Animistin in der jeweiligen Domäne aufweist, und die Punktzahl, die sie in der Instruktion *Inspiration* besitzt, erschwert um 7 Punkte für Geister, 14 Punkte für Genien und 21 Punkte für Avatare sowie um die Anzahl der AsP, die dem innewohnenden Geist bereits für seine Kräfte zur Verfügung gestellt wurden.

Bei Gelingen der Probe fährt der Geist ohne weitere Schwierigkeiten aus; bei einem *Misslingen* setzt eine 'Notfallreaktion' ein, die alle Animisten gelernt haben, und der Körper zwingt den Geist förmlich hinaus. Das kostet die Animistin jedoch W6 LeP bei einem Geist, 3W6 LeP bei einem Genius und 5W6 LeP bei einem Avatar; außerdem verbraucht es die restliche Ausdauer, die der Animist noch hatte. Bei einem *Patzer* liegt das Resultat in der Hand des Meisters, doch ist eine zeitweilige unkontrollierte Besessenheit von W6 Stunden Dauer durchaus denkbar und nicht untypisch; auch sollten die schlechten Eigenschaften einer Besessenheit dann über einen längeren Zeitraum noch anhalten.

Die Erholung

Erst wenn der Geist / Genius / Avatar den Körper verlassen hat, kann der Animist wieder Ausdauer-, Lebens- oder Astralpunkte regenerieren (siehe das Kapitel **Regelfragen** auf S. 125ff.). Ausnahmen (bei *Humus-* bzw. *Belyabel*-Inspiration) bestätigen die Regel.

Exorzismus

Animisten, die sich ja naturgemäß gut mit Besessenheiten und deren Beendigung auskennen sollten, sind ebenfalls in der Lage, Besessenheiten anderer Art (nämlich unwillentliche durch Totengeister, Artefaktgeister, die Seelenkonstrukte von Arcanomechaniken, bestimmte Daimonen und natürlich 'Gäste, die nicht gehen wollen' – nicht vertriebene Sternen- oder Elementargeister) zu beenden.

In leichteren Fällen (Spielleiterentscheid) mag dies mit einer *Heilkunde Seele*-Probe gelingen, wobei dem Animisten die Hälfte seiner Punkte in Inspiration zusätzlich zum TaW zur Verfügung stehen und er für Einstimmung und Austreibung 1W6 AsP und 2W6 AuP aufwenden muss.

In komplizierteren Fällen muss der Animist ein komplettes Ritual der Inspiration wirken, um sich auf den Geist vorzubereiten, der vom Körper des Patienten Besitz ergriffen hat und den der Animist in sich aufnehmen, also aus dem Patienten herausreißen will. Der Zuschlag für diese Probe ist Spielleiterentscheid, hängt aber natürlich von der Macht des 'besitzenden' Wesens ab, ist bei hoher Magieresistenz des Patienten erleichtert usf. Ein solches Ritual erfordert zusätzlich zu den üblichen Kosten der Anrufung noch bis zu 2W6 AsP und vom Patienten mindestens 1W6 LeP; dazu kommen noch hohe Ausdauerkosten für den Exorzisten und den Besessenen.

Beide Arten der Austreibung erfordern übrigens *mindestens* 6 Stunden Zeit.

Der Ritualplatz

Für den Animisten ist ein gut vorbereiteter Ritualplatz zur Einstimmung auf die Inspiration der wichtigste Ort und seine Lebensmitte, selbst, wenn die Geister für ihn keine religiöse Verehrung genießen, ja, selbst wenn er häufig umherzieht. In diesem Fall wird er stets Orte suchen und aufsuchen, die mit ihm und den Geistern in Harmonie

verbunden sind. (Vorzugsweise also solche, die mit den Geistern, die er zu rufen gedenkt, oder mit den Quellen, die ihm besonders am Herzen liegen, harmonieren.)
Der Ritualplatz dient, wie der Name schon sagt, der Durchführung des Rituals der Inspiration. Das korrekte Anlegen eines dauerhaften Ritualplatzes dauert mindestens eine Woche der Einstimmung (und weltlicher Arbeiten) und verbraucht Materialien im Wert von einigen Dutzend Aureal (von dem eventuell den Ritualplatz umgebenden Bau einmal ganz abgesehen). Für den reisenden Animisten sind daher zeitweilige Ritualplätze sicherlich eher von Interesse, wobei sowohl das Erkennen eines geeigneten Ortes für den Ritualplatz als auch das Anlegen eine Probe auf *Magiekunde (eigene animistische Tradition)* erfordern. Das Anlegen eines improvisierten, zeitweiligen Ritualplatzes dauert etwa eine halbe Stunde, bei besonders gut gelungener Probe auch weniger.
Welche Anforderungen die verschiedenen animistischen Traditionen an einen Ritualplatz stellen, entnehmen Sie bitte den Beschreibungen weiter unten in diesem Kapitel (ab Seite 64).

Die Fetische der Domänen

Zum Bild eines Animisten (vor allem eines BaLoa) gehört die Vielzahl an Amuletten und Talismanen, mit denen er sich und seine Kleidung schmückt. Doch während die meisten dieser Stükke tatsächlich kaum mehr sind als gefälliger Schmuck, gibt es auch wahrhaft mächtige Fetische, die den Animisten bei seiner Zauberei unterstützen.
Dabei handelt es sich um Amulette, Ringe, Stirnreifen, Ohrringe, Armreifen oder ähnliche Schmuckstücke, die schon äußerlich durch Symbole und Glyphen, aber auch durch ihr Material und ihre Form einer bestimmten Domäne nahestehen. Ein Fetisch der Flammen etwa mag aus unabsichtlich geschmolzenem Metall bestehen und in Flammenform geschnitten, ein Wasserfetisch aus Perlmutt und in Wellen- oder Fischgestalt gefertigt sein.
Während ein elementarer Fetisch aus halbwegs 'alltäglichen' Materialien für vielleicht 1 Aureal Materialwert bestehen kann, muss ein stellarer Fetisch aufwendiger gefertigt sein und aus spezielleren Materialien bestehen, um die 'Kraft der Sterne' aufzunehmen: Ganz gleich, welche Gestalt er hat (Fetische des Bel-Shuga mögen Miniatur-Waffen ähneln, die des Belcar kleinen Händen oder Werkzeugen und die von Undhabal die Waagen-Symbolik tragen), er muss einen 'Kern' aus Mondsilber besitzen, der die Verbindung zum Mond als dem magischen Tor zu den stellaren Domänen verankert, und muss Teile (Krallen, Haarlocken, ...) eines fühlenden, besser noch denkenden Wesens beinhalten, das der Domäne nahe steht. Deshalb hat jeder stellare Fetisch einen Materialwert von mindestens 5 Au, die meisten sind weitaus wertvoller.
Diesen materiellen Rahmen kann ein Animist nun mit Kraft erfüllen, indem er während eines Rituals im Schein des Vollmonds (und in der Nähe einer größeren Ansammlung des Elements oder unter dem Licht des entsprechenden Planeten) einen Teil seiner eigenen Astralenergie in den Fetisch fließen lässt. Die Punkte, die im Rahmen dieses, die ganze Nacht dauernden Rituals übertragen werden, gehen permanent in den Fetisch über und werden auf dem Charakterbogen des Animisten gestrichen.

- Für je zwei AsP, die auf den Fetisch übertragen wurden, sind dem Animisten die Zauberproben um 1 Punkt erleichtert, wenn es um die fragliche Quelle geht; der Fetisch wirkt als verstärkender Empfänger der Kraft.
- Fetische, in denen mindestens 3 AsP gespeichert sind, sind unzerbrechlich (gegen physische Gewalteinwirkung im normalen Rahmen); Fetische, in denen mindestens 7 AsP gespeichert sind, können vom Animisten erspürt werden: Er kann recht genau die Richtung einschätzen, in der der Fetisch sich befindet, so lange die Entfernung nicht größer als sieben Millia ist.
- Kein Fetisch kann mehr als einer Quelle zugleich zugewandt sein. Elementare Fetische des gegensätzlichen Elements und beliebige Fetische eines Stellars mögen nach Meisterentscheid in bestimmten Situationen negative Auswirkungen auf die Inspiration haben.
- Kein Fetisch kann mehr *wirksame* Punkte besitzen als der Wert des Animisten in dieser Domäne. Zwar kann es bei erworbenen Fetischen (s.u.) sein, dass frühere Besitzer ihn mit mehr Punkten gefüllt haben, doch ist dieser Überschuss nicht nutzbar.
- Fetische können nicht 'nachgeladen' werden: einmal mit einer bestimmten Menge an Astralpunkten versehen, geben sie die entsprechende Anzahl von Bonuspunkten. Will der Animist einen mächtigeren Fetisch besitzen, so muss er einen neuen, mit mehr Kraft aufgeladenen erschaffen. (Daher warten viele Animisten geraume Zeit, bis sie ihren ersten Fetisch erschaffen.)
- Wenn ein Animist einen Fetisch eines anderen Geistertänzers erwirbt, kann er ihn sich zu Nutze machen, wenn er bei einem Vollmondritual ein Drittel (aufgerundet) der im Fetisch gespeicherten AsP noch einmal ausgibt (permanent!), um den Fetisch zu 'übernehmen'; diese Punkte werden für die Bindung investiert und kommen nicht dem Fetisch zugute.

Paraphernalia

Neben den permanent wirkenden Fetischen kennen die meisten Animisten auch noch andere Methoden, um die Geistwesen der Sterne und der Elemente gewogen zu stimmen: Verbrauchsmaterialien, die 'mit der Domäne des gerufenen Geistwesens harmonieren', wie bestimmtes Räucherwerk für Feuer-Inspirationen oder Mondsilberstaub für Belyabel-Besessenheiten.
Diese Paraphernalia werden beim Inspirationsritual verbraucht und geben dem Animisten einen oder zwei Punkte Bonus auf die *Inspirations-(Rufe-)*Probe.
Elementare Paraphernalia kosten um 5 Pekunos pro Portion bei 'normal stark' wirkenden Mittelchen, 3 Argental bei 'hochwirksamen' Paraphernalia (die auch aus komplett anderen Materialien bestehen und nicht etwa einfach nur größere Portionen sind ...) Stellare Paraphernalia kosten 1 Ag bzw. 5 Ag. Paraphernalia haben kein relevantes Gewicht (zwischen 2 und 10 Scrupul pro Portion).

Besondere Erfahrungen für Animisten

Im Großen und Ganzen verbessern Animisten ihre Fertigkeiten (weltlicher wie magischer Natur) wie andere Charaktere auch; es gibt jedoch einige erwähnenswerte Ausnahmen:

Inspiration

Die Instruktion *Inspiration* kann nur von Animisten erlernt und verbessert werden; sie wird stets mit dem Wichtungsfakor **x5** gesteigert; es gibt keine *Begabung* für Inspiration.

Aktivieren unbekannter Quellen

Da Animisten viel 'persönlicher' mit den Elementen und den Sternenkäften umgehen, sind ihre Vorlieben und Abneigungen auch viel deutlicher ausgeprägt.

Während sie auf der einen Seite eine aus ihrer Kultur und Tradition herrührende enge Beziehung zu bestimmten Elementen/Stellaren aufweisen und diese daher leichter gesteigert werden können (Details siehe unten; üblicherweise werden diese Quellen dann mit Wichtungsfaktor **x4** anstatt **x5** gesteigert), gibt es andererseits ebenso Kräfte, die im Denken bestimmter animistischer Traditionen überhaupt nicht vorkommen und bei denen ein Animist erhebliche Schwierigkeiten hat, sich ihnen zu nähern.

Für solche, dem Animisten von Haus aus (also von der Kultur und Tradition her) fremden Domänen müssen die doppelten Aktivierungskosten aufgewendet werden, während er für solche, die ihm 'einfach nur unbekannt' sind, die normalen Aktivierungskosten gemäß der Steigerungskostentabelle (siehe Seite 127) zahlen muss. Die Steigerungskosten bleiben dagegen gleich.

Die Initiationsqueste

Eine wirklich 'besondere Erfahrung', die auch außer Animisten niemand machen kann, ist das Gefühl der persönlichen Verbundenheit mit einer Quelle der Kraft, das der Animist empfindet, wenn er eine geistige Reise zu den Prinzipien dieser Domäne, eine sogenannte *Initiationsqueste*, unternimmt.

Eine Initiationsqueste kann dann durchgeführt werden, wenn der Animist besondere, prägende Erfahrungen mit einer Domäne gemacht hat, mit der er bereits mehr als nur grundlegend verbunden ist. Das heißt zum einen, dass er ein Abenteuer erlebt haben muss, das mit dem Element oder Stellar in deutlichem Zusammenhang stand (Spielleiterentscheid), zum anderen, dass er in der entsprechenden Domäne einen Wert von mindestens 7 aufweisen muss.

Eine Initiationsqueste einzuleiten erfordert ein gewisses Maß an gerade gemachter Erfahrung mit der Domäne (den Verbrauch von 25 AP), Zeit (mindestens 12 Stunden), eine große Menge des Elements in der Umgebung oder einen Ort, der einem Stellar deutlich zugeordnet ist, mindestens 7 AsP, um das Ritual zu beginnen, sowie vorzugsweise einen festen Ritualplatz.

Der Animist wählt einen 'Mentor', der ihn auf seiner Reise in die Essenz der Domäne begleitet, und der sich regeltechnisch als Geist, Genius oder Avatar manifestiert (und der dementsprechend die Schwierigkeit der Proben bestimmt). Ein mächtiger Mentor kann einem Animisten natürlich tiefergehende Geheimnisse zeigen als ein schwacher Mentor. Zur Durchführung einer Initiationsqueste wird nun ein Inspirationsritual nach den Regeln von S. 54f. durchgeführt, wobei als zusätzliche Erschwernis noch die doppelte Anzahl der bislang erfolgreich abgelegten Initiationsquesten angerechnet werden muss. Ein Scheitern der Anrufungsprobe (nach etwa drei Stunden des Rituals) bewirkt, dass die Konzentration endet und der Animist erschöpft (unter Verbrauch von 3W6 AuP und 1W6 AsP) aufgeben muss.

Bei Gelingen ergreift der Mentor nun Besitz von Geist und Körper des Animisten, ja er verschmilzt regelrecht mit ihm, so dass viele Beobachter eines solchen Rituals meinen, den Geist selbst vor sich zu sehen. Dies ist das Stadium, in dem der Animist in die 'höheren Mysterien' eingewiesen wird. Je nach Element oder Stellar verbringt er diese Zeit (etwa sechs Stunden) mit Tanzen, Brüllen, damit, zuckend am Boden zu liegen, oder auch mit komplett ruhiger Meditation. Bis zum Ende dieser eigentlichen Besessenheit hat der Animist 5W6 AuP und 7 AsP verbraucht.

Sich wieder vom Mentor zu lösen, erfordert eine Kontrollprobe, die um die halbe Punktzahl, die der Animist in der jeweiligen Domäne aufweist, und die Punktzahl, die er in der Instruktion *Inspiration* besitzt, erleichtert ist. Erschwert ist die Kontrollprobe um 8 Punkte für Geister, 16 Punkte für Genien und 24 Punkte für Avatare, um die Zahl der bereits erfolgreich durchgeführten Initiationsquesten sowie um die Anzahl der AsP, die der Mentoren-Geist dem Animisten überantwortet (s.u.).

Bei Gelingen der Probe fährt der Geist ohne weitere Schwierigkeiten aus; bei einem *Misslingen* mobilisiert der weltliche Leib seine Reserven und versucht, den Mentor abzuschütteln. Für je 1W6 LeP, 1W6+3 AsP oder 2W6 AuP kann die Probe wiederholt werden, so lange, bis der Geist ausgefahren ist oder der Animist bewusstlos zusammenbricht (bei einer LE von Null). Geschieht Letzteres, so verliert der Animist permanent 1 LeP und 1W3 AuP und muss eine neue Schlechte Eigenschaft im Wert von 1W+2 Punkten hinzunehmen (oder eine bestehende Schlechte Eigenschaft um diesen Wert erhöhen).

Eine gescheiterte Initiationsqueste kann frühestens nach einem Monat wiederholt werden.

Der Animist erhält durch die Initiationsqueste weiteren Einblick in die Eigenarten der Domäne und ihrer Manifestationen: Seine Anrufungs- und Kontrollproben sind für Geistwesen dieser Domäne erleichtert. Je nachdem, ob der Mentor auf der Initiationsqueste ein Geist, Genius oder Avatar war, erhält der Animist einen, zwei oder drei dieser Bonuspunkte. Über diese Bonuspunkte wird separat Buch geführt, sie sind *keine* zusätzlichen Talentpunkte für diese Quelle.)

Zugleich mit der besonderen Einsicht erhält der Animist aber auch noch einen verbesserten Zugang zu den Kräften, mit denen die Elemente und der Geist geformt werden ('seine psychophysische Matrix passt sich einem akkumulierten Kraftumsatz an', wie der optimatische Zauberer des Hauses Tharamnos sagen würde). Je nach Mentor kann er W3+1 / W3+3 / W6+2 zusätzliche AsP (für einen Geist / Genius / Avatar) zu seinem Grundvorrat addieren (das Doppelte, wenn es sich bei der Domäne um eine der Quellen *Kraft* oder *Belyabel* handelt).

Eine Initiationsqueste ist natürlich ein weit einschneidenderes Ereignis am Leben des Animisten, als diese Regeltechnik es darstellen kann – bedauerlicherweise ist es aber auch von Element zu Stellar, von BaLoa zu Sherkumar so verschieden, dass es sich hier kaum allgemeingültig darstellen lässt, was der Animist im 'Herz des Feuers' oder der 'Allseele des Krieges' erlebt. Zumindest scheinen die Erfahrungen so prägend zu sein, dass viele Animisten die Domäne, der sie ihre

erste Initiationsqueste widmen, zu ihrer Leitdomäne erklären und ihr Leben danach ausrichten, ja, manche sogar die gefahrvolle Reise des Geistes mehrfach unternehmen.

Unter normalen Umständen kann ein Animist eine Initiationsqueste in eine Domäne nur einmal erfolgreich durchführen – oder besser, weitere Questen bringen keine zusätzlichen spieltechnischen Effekte.

Die Geister der Elemente

Den myranischen Animisten sind sechs Elemente – die sechs 'diesseitigen' Erz/Fels, Humus/ Fleisch, Wasser, Luft/Wind, Feuer/Licht, Eis/ Tod – bekannt, aus denen die stoffliche Welt zusammengefügt ist, während eine siebte Kraft, die Astralkraft, fast nur von den Optimaten als Element angesehen wird. Den meisten Animisten ist die rohe Astralkraft kein Begriff; stattdessen sehen sie 'geformte Zauberei' als eine Auswirkung des Willens der Lebewesen und als eine Wirkung, die unter dem Patronat des Mondes, der stellaren Entität Belyabel steht.
Mittels der animistischen Inspiration fass- und rufbar sind drei unterschiedliche mächtige Klassen von Elementargeistern:
Die 'gewöhnlichen' **Geister** sind eng dem Element und seinen Eigenschaften verbunden und ohne deutliche Charakterzüge, es ist umstritten, ob sie überhaupt eine Persönlichkeit im Sinne der Sterblichen haben. Sie sind es, die der Animist im üblichen Falle in seinen Körper ruft, und sie verleihen ihm bereits erhebliche übernatürliche Kräfte, ohne dass sie allzu begierig sind, von seinem Leib Besitz zu ergreifen.
Die 'höheren Elementare' oder **Genien** sind mit mehr Macht, aber auch einer bereits spürbaren Persönlichkeit ausgestattet, und sie in seinen Leib zu rufen ist eine höchst gefahrvolle Kunst, denn sie neigen dazu, den Willen des Animisten übertreffen zu wollen und seinen Körper in Besitz zu nehmen.
Die 'Elementarmeister' oder **Avatare** schließlich sind die unmittelbaren Sendboten, nach manchen Lehren sogar Verkörperungen der eigentlichen Elementarherren, die einigen Mythologien zufolge als göttergleiche Gebieter über ihr Element wachen (während anderes sie wieder als völlig unpersönliche 'Urkräfte' sehen, die jeglichem Leben, das es in solch elementarer Reinheit nicht geben kann, fremd sind). Die Kräfte der elementaren Avatare sind enorm, und nur die allerwenigsten und allermächtigsten Animisten können es wagen, sich von ihnen inspirieren zu lassen, ohne direkt die Kontrolle über ihr Leben zu verlieren.

Die Kräfte der Elementargeister

Alle bekannten animistischen Traditionen ordnen den elementaren Geistern vier verschiedene Wirkungen zu: den Schutz, die Haut, die Hand und den Sinn. Je nach Auffassung, die eine bestimmte Kultur von einem Element hat und je nach 'Temperament' dieser Ausprägung des Animismus mögen sich diese Wirkungen aber deutlich voneinander unterscheiden; Näheres hierzu finden Sie weiter unten bei den animistischen Traditionen der verschiedenen Völker. Ein Animist kann nur die Wirkungen wählen, die er erlernt hat, die also für seine Art der Inspiration typisch sind; der grobe regeltechnische Rahmen bleibt jedoch für alle Varianten gleich. Einige typische Wirkungen sind im Folgenden genannt:

Elementarer Schutz (7 AsP/SR): Der Geist schützt den Animisten vor dem vollen Schaden durch das jeweilige Element: Zwei Drittel der ausgewürfelten SP einer schädlichen Wirkung durch das Element oder eines elementaren Schadenszaubers werden vom Geist 'absorbiert'.
Elementare Haut (7 AsP/SR): Die Haut der Animistin überzieht sich mit einer dünnen Manifestation des Elementes, mit unterschiedlichen Auswirkungen, meist jedoch einer in irgendeiner Art schützenden Wirkung.
Elementare Hand (2 AsP/KR): Eine Hand (oder ein Fuß, bei beschwänzten Wesen eventuell auch die Schwanzspitze) des Animisten wird vollständig zu einer Manifestation des Elementes; nur mittels einer *Elementaren Hand* kann die Wirkung eines Elementaren Geistes übertragen werden.
Elementarer Sinn (7 AsP/SR): Die Animistin erwirbt einen besonderen Sinn für Vorkommen und Verteilung des Elementes in ihrer Umgebung.

ERZ / Toa

Stein, Sand und Metall, Salz, Kristalle und Staub sind Erscheinungsformen dieses Elementes, das auch mit Schwere, Beständigkeit und Festigkeit assoziiert wird.

Negative Auswirkung: GE–1, GS–1
Erzschutz: Schutz gegen Waffen aus Metall oder Stein sowie Steinwürfe und Steinschlag; auch gegen Stürze
Erzhaut: RS +3 bei voller Beweglichkeit
Erzhand: richtet erhöhten Schaden im Nahkampf (3W6 TP) an. Vor allem aber ist es dem Animisten möglich, mit dieser Hand auch Materialien wie Stein und Metall zu zerschmettern (KK-Probe, eventuell erschwert) oder zu zerquetschen (KK hierfür +7), die normalerweise jeden Knochen in seiner Hand brechen würden.
Erzsinn: ein Gehör für Erze in ein paar Schritten Umgebung, bis zu einem Schritt weit kann man in Gestein und Mauerwerk hinein horchen. Metalle klingen hallend wie ein Gong (je schwerer das Metall, desto tiefer der Ton), Mineralien klirren oder summen – bei zunehmender Reinheit – wohltönend.

HUMUS/LEBEN / Kuarr

Dieses Element (von den amaunischen BaLoa auch *Fleisch* genannt, während die feuergeborenen Sherkumar eher Wasser mit Leben assoziieren) verkörpert das Leben in allen Formen, von der reinen Lebenskraft über Tiere und Pflanzen bis zu den Körpern beseelter Wesen; damit steht es auch für Wachsen, Werden und Gedeihen (aber auch für natürliche Verrottungsvorgänge, die ja ebenfalls wieder zum Leben führen).
Wer von einem Geist (und auch Genius oder Avatar) des Humus besessen ist, der kann auch während der Zeit seiner Inspiriertheit LeP normal während der Ruhephase regenerieren.

Negative Auswirkung: Die schneller ablaufenden Lebensprozesse im Körper führen dazu, dass ein vom Leben besessener Animist 3 zusätzliche AuP pro Stunde verliert und dass er die anderthalbfache Menge an Nahrung und Flüssigkeit zu sich nehmen muss.
Lebensschutz: Schutz gegen Bisse, Hiebe, Tritte, Hornstöße etc. und natürliche (nicht alchimistisch verarbeitete) Tier- und Pflanzengifte sowie natürliche (nicht magische oder daimonische) Seuchenkeime.
Lebenshaut: Imitation der äußeren Erscheinung (nicht der speziellen Fähigkeiten oder Eigenschaften) eines beliebigen Humanoiden oder Vierbeiners, die der Animist vom Sehen oder von Bildern kennt und die ungefähr seine Größe und Masse haben. Allerdings muss der Animist auch auf allen Vieren gehen, wenn er einen Vierbeiner imitiert, und wenn beschwänzte Animisten Menschen nachahmen wollen, müssen sie ihren Schwanz verbergen. Ebenfalls möglich ist die Imitation der Haut eines bestimmten Lebewesens (bis zu RS +2 oder ein besonderer Kälteschutz). Eine zähe Haut wiederum könnte den KO-Wert in seiner Funktion als

Verwundungsschwelle anheben (KO+5).
Lebenshand: Die 'klassische' heilende Hand, mit der Verletzungen und Wunden geheilt werden: Einer der 2 AsP/KR fließt als LeP in den Körper des Verwundeten (egal welcher Spezies, gleich ob kulturschaffend oder Tier). Eine andere Variante ist die 'Grüne Hand', mit der der Animist eingepflanzten Samen besondere Kraft gibt (was 5 KR dauert) oder mit der er Früchte 'nachreifen' lassen kann (1 KR pro Oktal und Frucht; die Methode wirkt auch auf andere organische Materialien und auch über den Zustand der Reife hinaus – also als Verrottung ...)
Lebenssinn: ein Gehör/Geruch/sechster Sinn für Lebewesen im Umkreis von sieben Schritt: Je lebendiger (Zahl der LeP) das Geschöpf ist, desto lauter scheint es zu summen (stärker nach 'Leben' zu riechen, die Nackenhaare sich stärker aufzustellen); die genaue Art des Wesens ist jedoch nicht erkennbar. Es ist ebenfalls möglich, hiermit zu erkennen, ob ein Lebewesen bereits vor Nereton steht oder ob noch Hoffnung besteht, es ins Leben zurückzuholen.

FEUER /Sor

Dieses Element steht für Wärme und Licht, Aktivität und Aggressivität und auch schnellste Veränderung, Umwälzung und Vernichtung.

Negative Auswirkung: Der Animist verbraucht pro Stunde 2W6 AuP; er ist für Wesen, die ihre Beute anhand der Körperwärme finden, deutlich leichter zu bemerken.
Feuerschutz: Schutz vor Flammen und Hitze
Feuerhaut: Diese Erscheinung ist sehr imposant (CH+2 für Einschüchterungen), und Gegner, die den Animisten mit einem *waffenlosen* Angriff verletzen, erleiden automatisch halb so viel (aufgerundet) SP wie der Getroffene, sofern sie nicht magisch gerüstet sind. Andere Animisten sind in der Lage, sich mit einer Aura aus Licht zu umgeben (CH+5).
Feuerhand: Das Körperteil richtet im Nahkampf erhöhten Schaden (2W6 SP) an. Mit der Hitze können Zunder, Papier, trockenes Laub etc. angezündet, aber keine Kohle entflammt und kein Metall geschmolzen werden. Es ist auch möglich, sich eine leuchtende Hand zu verschaffen, die so hell wie eine gute Öllaterne, jedoch in einem engen Kegel 15 Schritt weit leuchtet.
Feuersinn: ein Blick für Wärme und Hitze; der Animist kann Temperaturen 'sehen' und dadurch vor allem Lebewesen besser erkennen. Hohe Temperaturen (Faustregel: über 0 °C) erscheinen als verschiedene Rottöne und sind einfacher zu differenzieren als niedrige, die einheitlich blau 'aussehen'. Magische Unsichtbarkeit tarnt jedoch in der Regel auch Körperwärme.

LUFT /Nya

Von der Atemluft über Faulgase und vom lauen Lüftchen bis zum Orkan reichen die Erscheinungsformen der Luft, dessen sekundäre Eigenschaften vor allem Flüchtigkeit und Bewegung sind.

Negative Auswirkung: KK–2, KO–1; kann keine Kraftakte vollbringen
Luftschutz (7AsP/SR): Schutz vor direkten Schäden durch Stickgase, Böen und Windstöße; der Animist kann selbst durch einen Orkan gehen, als wäre es ein sanfte Brise. Das schützt den Animisten jedoch nicht davor, dass der Orkan sein Schiff versenkt, und auch der Aufprall von angewehten Objekten richtet vollen Schaden an.
Lufthaut: eine Art der Illusion, bei der der Animist vom leichten Flirren einer Luftspiegelung überzogen wird. Dies ist vor allem geeignet, um in größeren Gruppen oder auf ohnehin heißen Flächen unbemerkt zu bleiben. Wenn Beobachter aufmerksam und mit dem Animisten allein sind, steht ihnen eine einfache *Sinnenschärfe*-Probe zu. Im Nahkampf schützt die Lufthaut die Animistin nicht, gegen Fernwaffen gilt sie jedoch als eine Größenklasse kleiner als ihre natürliche Größe (WnM 105).
Lufthand: Die Berührung wird von Lebewesen nur wie ein leichtester Luftzug empfunden; dadurch steigt die FF kurzfristig um 7 Punkte, was speziell bei *Feinmechanik-* oder *Schlösser Knacken*-Proben nützlich ist..
Luftsinn: ein Geruchssinn für Gase, Düfte und Gerüche; Reichweite hängt von Windrichtung und -stärke ab. Die wenigsten natürlichen Gegner können ihre Ausdünstungen verbergen, und der Animist ist mit dieser Gabe der Luft in der Lage, auch feinste Gerüche meilenweit zu erahnen: *Sinnenschärfe (Geruch) +12.*

EIS /Ir

Eis steht nicht allein für Kälte und Frost, sondern auch für das Ruhen und den Stillstand sowie das Beenden des Lebens und allen Werdens und Gedeihens.

Negative Auswirkung: –1 LeP / Stunde; der Animist fühlt sich unangenehm kalt an.
Eisschutz: Schutz vor Kälte, Schnee und Eis (der sog. *Kälteschutz*; quasi als RS gegen Kälte; siehe auch **Firuns Atem**, S. 91)
Eishaut: Gegner, die den Animisten mit einem *waffenlosen* Angriff verletzen (also auch die meisten Tiere), erleiden durch den Frost automatisch ein Drittel so viel SP wie der Getroffene, sofern sie nicht magisch gerüstet sind. Außerdem ist der Animist fast unsichtbar für Geschöpfe, die vor allem mit einem Wärmesinn jagen, wie etwa viele Schlangen und Echsen.
Eishand: Der Animist kann durch Berührung bis zu einem Cukiron (Liter) pro KR Flüssigkeit gefrieren lassen, Fackeln, Kerzen, ja sogar Öllampen auslöschen (was jeweils 1 KR dauert) und im Nahkampf bei einer gelungenen *Griff*-Attacke erhöhten Schaden (2W6 SP) verursachen. Bis zu handgroße Kreaturen fallen danach in winterschlafähnliche Starre (bis zum Wachrütteln, höchstens W6 Stunden).
Eissinn: ein Blick für Kälte, durch den man Temperaturen unter dem Gefrierpunkt als verschiedenen Blautöne gut unterscheiden kann (allerdings nicht benennen, da es in Myranor keine Thermometerskala gibt), während höhere Grade als undifferenziert 'warm' und rot erscheinen. Es soll auch Animisten geben, die mittels Eissinn das Tote im Lebenden erkennen können oder die selbst in konturlosen Eiswüsten nie die Orientierung verlieren.

WASSER /Hav

Nicht allein der Regentropfen und das Thalassion sind Wasser, auch alle anderen Flüssigkeiten. Beweglichkeit und Veränderbarkeit sind seine Eigenschaften, die Bewohner der Narkramar sehen Wasser sogar als die Kernessenz des Lebens an.

Negative Auswirkung: KK–1; kann keine Kraftakte vollbringen; regelrechte 'Gummiknochen' (was auch positiv sein kann)
Wasserschutz: Schutz vor Wogen, Sturzfluten etc. Vor allem aber kann der Animist im Wasser atmen und damit im Meer und in Flüssen agieren wie an der Luft.
Wasserhaut: Die leicht ölige Haut macht es fast unmöglich, den Animisten festzuhalten: Seine *Entwinden*-PA steigt um 7 Punkte, ebenso sein TaW im *Ent*fesseln sowie bei der Körperbeherrschung, wenn es darum geht, sich aus etwas heraus- oder durch etwas hindurchzuwinden. Öffnungen, die objektiv zu klein sind, halten jedoch auch einen wasserhäutigen Animisten auf. Eine Wasserhaut kann auch ein Schuppenkleid sein, das den Animisten im Wasser schneller schwimmen lässt (und einen Teil seiner Abzüge im Kampf negiert) oder eine *wasserspeichernde* Haut, was vor allem in der Narkramar von Nutzen ist.
Wasserhand: Zwar zerfließt das Glied keineswegs, doch es ist für den Animisten nun möglich, es aus einer Fessel herauszuziehen und durch Öffnungen gleiten zu lassen, die eigentlich viel zu klein erscheinen (minimal ein Finger Durchmesser); die Finger können bis zum Doppelten der Länge erreichen und behalten trotzdem die übliche FF. Eine *Wasserhand* kann auch mit ihr geschöpftes, verschmutztes Wasser reinigen oder Körperflüssigkeit als Wasser (bis 1 CKi) ausscheiden, um einen Verdurstenden zu retten.
Wassersinn: ein Geruchssinn/Gespür/sechster Sinn für Wasser. In der Regel spürt der Animist das nächste Vorkommen reinen Trinkwassers deutlich und nimmt andere, weniger reine, Flüssigkeiten undeutlicher wahr. Der Wassersinn kann auch die Orientierung im Wasser erhöhen oder den Animisten durch Wasser sehen lassen, als wäre es Luft.

Die Genien der Elemente

Einen elementaren Genius zu rufen, ist schwierig und teuer (siehe Seite 55), und ihn wieder aus seinem Gastkörper zu vertreiben, ist es erst recht. Auch hier gilt, dass die Anwendung der Kräfte von Tradition zu Tradition variiert, jedoch größere Überschneidungen aufweist, da die Genien ein gewisses Maß an eigenem Willen einbringen, der halt nur vom Element, nicht aber von der animistischen Tradition abhängig ist. Die negativen Auswirkungen sind wertetechnisch gegenüber denen bei Geistern etwa verdoppelt.

Die typischen Kräfte, die ein eingefahrener Genius vermittelt, sind:

Elementweg (um 3 AsP/SR): Die Reise durch oder über das Element ist möglich: Wasserflächen, Flammenzungen, Baumwipfel, Gletscherflächen und Windböen bieten einen festen Untergrund, und Felsgestein wird durchdringlich wie Wasser. Dabei nimmt der Animist teilweise die Gestalt und einige der Eigenschaften eines typischen Lebewesens (so vorhanden) in diesem Element an.

Elementbann (um 21 AsP/SR): Stärker noch als der *Elementare Schutz*, bietet er völlige Immunität gegen Schäden durch das jeweilige Element.

Elementhand (um 7AsP/KR): Ähnlich der Wirkung beim Elementargeist, aber mit deutlich verstärkter Wirkung. (Gehen Sie bei festen Werten etwa vom Doppelten bis Dreifachen aus.) Eine Wirkung, die ein Animist mittels der Elementhand eines Geistes nicht erreichen kann, könnte ihm durch die Elementhand eines Genius jedoch zugänglich sein (z.B. eine begrenzte Fernwirkung bei den flüchtigen Elementen – eine aus seiner Hand hervorschießende Stichflamme von einem Schritt Reichweite oder ein aus seinem Mund hervorschießender Windstoß –, nicht jedoch Flächeneffekt wie ein Wirbelsturm oder das plötzliche Entzünden eines kompletten Schiffsdecks ...).

Elementleib (um 21 AsP/KR): Der ganze Körper wird durchgängig zur Manifestation des Elementes. Ein Leib aus Luft ist in der Lage zu fliegen, ein Leib aus Wasser kann sich durch die schmalsten Ritzen pressen usw.; diese Leiber sind jedoch anfällig gegen das entsprechende Gegenelement.

Die Avatare der Elemente

Sollte es einem Animisten gelingen, ein solch mächtiges Wesen in sich einfahren zu lassen, ist es wohl zu ähnlichen Gaben an den Leib des Animisten in der Lage wie ein elementarer Genius, jedoch zu geringeren 'laufenden Kosten', da ein inkorporierter Avatar die größte Annäherung an ein Element ist, die ein Animist erreichen kann.

Auch mit einem Avatar im Leib ist der Zauberer aber immer noch an die natürlichen Grenzen des Elements gebunden: Er kann sich so schnell bewegen wie der schnellste Sturm – also langsamer als der Schall. Seine Fingernägel können hart wie Diamant, sein Leib hart und zäh wie bester Waffenstahl sein – also brennen seine Nägel und er schmilzt, wenn er in Lava fällt ... Aber trotz dieser Beschränkungen gibt es wohl kein diesseitiges Wesen, das den Fähigkeiten eines Animisten Paroli bieten könnte, wenn dieser einen Elementaren Avatar im Leib hat.

Die Geister der Sterne

Es gibt eine Reihe bekannter Wandelsterne, die hell am Himmel über Myranor strahlen und den BaLoa als Heimat stellarer Geister gelten. Sie beeinflussen das Leben der Sterblichen und sind jeweils eng mit bestimmter Aspekten des Daseins verbunden. Einige andere Traditionen verehren die Stellare daher auch gottgleich oder zumindest als Teil der 'kosmisch-karmatischen Inspiration' der gesamten Welt.

Andere Animisten sehen die Stellare eher als 'elementare' Ausprägungen des menschlichen (amaunischen, shingwanischen ...) Geistes: So wie der Leib aus den Elementen (zuvörderst em Humus, aber die imperiale Gesundheitslehre kennt etliche Beziehungen der Körpersäfte zu den Elementen ...) aufgebaut ist, so formen sich Geist und Bewusstsein aus mindestens acht elementaren Prinzipien, die mal mehr, mal weniger stark vorhanden sind.

Viele Astrologen – namentlich die Shindrabarim aus Semparang und mit ihnen viele shindrabarische Mathemagier und Animatiker – tendieren jedoch zu der Aussage, die kosmischen Kräfte – die Wandelsterne eben – würden durch ihren Lauf die Verteilung der geistigen Elemente beeinflussen, so dass ohnehin nicht klar zu trennen sei, welcher Art die Stellare nun eigentlich sind.

Wie bei den Elementaren werden **Geister**, **Genien** und **Avatare** unterschieden, von praktischer Bedeutung sind jedoch fast ausschließlich die Stellaren Geister. Ein wichtige Einschränkung sei hier nochmals erwähnt: Stellare sind – ungeachtet ihrer Herkunft – in der Tat rein geistige Phänomene, was bedeutet, dass sie nur und ausschließlich in Lebewesen einfahren können und dass mit ihnen keinerlei Fernwirkung möglich ist. (Stellare Genien können jedoch mittels *Hauch des [Stellars]* auch über größere Strecken in ein anderes Wesen einfahren.)

Die Besessenheit durch einen Stellar bringt keine (regeltechnischen) negativen Auswirkungen mit sich, aber natürlich ist ein Animist, der von einem Stellar 'geritten' wird, deutlich und für Außenstehende spürbar inspiriert.

Mehr zu den Stellaren und den durch sie repräsentierten Prinzipien finden Sie auf Seite 17f.

Die Kräfte der Sternengeister

Auch die Sternengeister sind in allen animistischen Traditionen präsent, auch wenn gerade hier von vielen Animisten eine deutliche Auswahl getroffen wird (siehe weiter unten bei den einzelnen Traditionen). Als die vier typischen Kräfte oder Gaben der Stellaren Geister werden die Aura, die Begabung, die Berührung und das Gespür angesehen; auch hier gilt: Ein Animist kann nur die Wirkungen wählen, die er erlernt hat, die also für seine Art der Inspiration typisch sind. Der grobe regeltechnische Rahmen bleibt jedoch für alle Varianten gleich, und auch hier folgen im Anschluss an die grundsätzlichen Erklärungen einige typische Wirkungen:

Aura (7AsP/Stunde): Die Kraft des Geistes erfüllt die Animistin, und eine bestimmte Eigenschaft steigt um zwei Punkte.

Begabung (1W6 AsP): Die Kraft des Geistes kann genutzt werden, um die Begabung des Animisten für bestimmte Talente (meist einer bestimmten Gruppe) zu erhöhen: Für *eine* Probe gewinnt der Animist für jeden ausgegebenen AsP zwei Talentpunkte (jedoch nur für ein Talent, das er bereits aktiviert hat). Welche Zeit genau repräsentiert wird, hängt vom Talent ab – eine *Akrobatik*-Probe dauert natürlich kürzer als das Entziffern eines Manuskripts mittels *Sprachenkunde*.

Berührung (8 AsP+): Die Berührung des Animisten (eine Aktion Kontakt) erzeugt bei einem Lebewesen eine bestimmte geistige Reaktion, wenn dem Animisten eine Probe auf *Kontrol-*

liere Stellar gelingt, die um seine Punkte in *Inspiration* erleichtert und um die Magieresistenz des zu Verzaubernden erschwert ist; vor der Probe kann der Animist für je einen AsP weitere Bonuspunkte 'kaufen'. Bei widerstrebenden Kreaturen ist eine gelungene (und unparierte) *Schlag-* oder *Griff*-AT nötig. Die Wirkung hält eine Spielrunde lang an.

Gespür (7 AsP): Die Animistin erwirbt ein Gefühl für die Verteilung der jeweiligen stellaren Aspekte unter den Lebewesen in ihrem Blickfeld, oft unter Verwendung einer bestimmten Eigenschaft. Es werden keine exakten Werte erkannt, sondern nur eine vage Rangordnung der einzelnen Wesen; dies kann die Proben auf Gesellschaftliche Talente bisweilen deutlich vereinfachen.

BALBURRI

Der hellste Wandelstern und sein 'geistiges Element' stehen für Harmonie zwischen den Lebewesen, persönliches Glück, Zufriedenheit und Friedfertigkeit. Balburri-Besessene sind kaum aus der Ruhe zu bringen, schwer zu provozieren, häufig selig lächelnd, bisweilen für ihre Umwelt schon etwas *zu* zufrieden ...

Aura der Harmonie: Einfühlungsvermögen (der IN-Wert)
Begabung der Harmonie: Der Stellar unterstützt Talente, die mit Einfühlungsvermögen zu tun haben oder bei denen IN zweimal auf die Probe gestellt wird.
Berührung der Harmonie: Sanftmut – der Berührte wird friedfertig und von Glück erfüllt, solange ihn niemand angreift oder beleidigt. Motivation – der Berührte ist von seinen Tätigkeiten so begeistert, dass ihm Talentproben so gelingen, als sei sein TaW um 3 Punkte höher.
Gespür für Harmonie: ein grober Einblick in Harmonie und Abneigung innerhalb einer Gruppe sowie ein Gefühl für die einfühlsamsten Wesen. Ein Animist kann hiermit auch eventuell erkennen, ob sich eine Person zu einer oder mehreren anderen besonders hingezogen fühlt.

ASHABEL

Der große gelbweiße Stern und das mit ihm verbundene Prinzip des Geistes stehen für Erfolg, Sieg und Herrschaft. Von Ashabel inspirierte Animisten stehen gerne im Mittelpunkt und neigen dazu, ihre Umgebung herumzukommandieren.

Aura der Herrschaft: persönliche Ausstrahlung (der CH-Wert)
Begabung der Herrschaft: Der Stellar unterstützt etliche Talente aus dem Bereich *Gesellschaft* oder solche, die mit dem Kommandieren von Lebewesen zu tun haben (z.B. in bestimmten Zusammenhängen *Kriegskunst*).
Berührung der Herrschaft: Gehorsam – der Berührte akzeptiert die Befehle des Animisten, sofern sie nicht zu seinem offenkundigen Nachteil gereichen oder deutlich seinen moralischen Grundlagen zuwiderlaufen.
Gespür für Herrschaft: ein grober Einblick in die informelle 'Hackordnung' einer Gruppe; einen Anhaltspunkt bietet oft der MU-Wert.

BELCAR

Der rötliche Stern verkörpert den kraftvollen Neubeginn, sowohl als schöpferische, handwerkliche Tätigkeit als auch als gesellschaftliche Umwälzung. Animisten mit Belcar im Leib sind meist etwas unstet, mit der Ausnahme für eine Tätigkeit oder Meinung, die sie gerade vehement verfolgen.

Aura der Schöpfung: Kunstfertigkeit (der FF-Wert)
Begabung der Schöpfung: Der Stellar unterstützt Handwerks-Talente, die mit Neuschöpfung zu tun haben (nicht jedoch solche wie *Fahrzeug Lenken*), und auch Wissens-Talente, die über die Vergangenheit und das angesammelte Wissen hinausgehen.
Berührung der Schöpfung: Kreativität – der Animist ist in der Lage, die Begabung der Schöpfung durch eine Berührung an andere Personen weiterzugeben. Rebellion – der Verzauberte ist kurzfristig in der Lage, sich von seinen üblichen Denkschemata, seinen Normen und Werten zu lösen.
Gespür für Schöpfung: ein grober Eindruck, um besondere künstlerische Kreativität unter den Beobachteten herauszufinden; einen Hinweis bietet häufig der FF-Wert. Andere Animisten erkennen mit dem *Gespür für Schöpfung*, wieviel Herzblut in ein Handwerksstück geflossen ist, ja unter Umständen sogar, wer es gefertigt hat.

BEL-SHUGA

Der große, rote Stern symbolisiert Kampf und Krieg, Streit und Angriffslust. Bel-Shuga-Inspirierte sind meist aggressiv und cholerisch.

Aura des Kampfes: Muskelstärke und rohe Körperkraft (der KK-Wert)
Begabung des Kampfes: Der Stellar unterstützt eine *Waffenlose* oder *Bewaffnete Nahkampftechnik* (praktisch bedeutet das einen einmaligen AT- oder PA-Bonus bzw. die Veränderung eines Würfelwurfs im Kampf um die eingesetzten 1W6 Punkte).
Berührung des Kampfes: Aggressivität – der Berührte verspürt starke Kampfeslust, die der Animist mit einer CH-Probe gegen ein Ziel lenken kann (bei Misserfolg: beliebiges Ziel nach Meisterentscheid, bei Patzer: Angriff auf den Animisten selbst); hat das Opfer Jähzorn als schlechte Eigenschaft, so ist dieser Wert verdoppelt. Kraftreserven – der Verzauberte kann AuP im Verhältnis 10:1 einsetzen, um eine MU-, KK- oder KO-Probe (oder einen entsprechenden Teil einer Talentprobe) zu verbessern.
Gespür für Kampf: ein grober Eindruck, welche Gegenüber die stärksten Gegner oder Kampfgenossen sein könnten; das Augenmerk liegt dabei auf körperlichen Stärken und dem Kampfeswillen, vor allem der KK, kaum auf Zauberkräften. Bei einer Einzelperson lässt sich erkennen, womit man sie momentan besonders reizen, anstacheln und provozieren könnte.

BALATHANDIS

Der kleine, bläuliche Stern steht für Weisheit und Einsicht, Vorsicht und Besonnenheit. Animisten, die von einem Balathandis-Geist besessen sind, neigen zur Vorsicht, zum nochmaligen Überlegen, schlimmstenfalls zur Grübelei, sind aber mit Feuer und Flamme bei Denksportaufgaben, komplizierten Codes oder Rätselschlössern bei der Sache.

Aura der Weisheit: Vernunft (der KL-Wert)
Begabung der Weisheit: Der Stellar unterstützt fast alle Talente des Bereiches Wissen sowie einige Handwerks-Talente.
Berührung der Weisheit: Vorsicht – der Berührte wird bedächtig und vorsichtig bis zur Feigheit (halbierter MU), wenn ihn die Einsicht in alle denkbaren Gefahren überkommt. Gesunder Menschenverstand – der Verzauberte darf eine misslungene KL-Probe wiederholen.
Gespür für Weisheit: Der Animist nimmt besondere Klugheit und Vernunft in seinem Umfeld wahr; einige Animisten können ihre eigenen Gedankengänge (oder von anderen präsentierte) hiermit auf Fehler untersuchen und so überaus logische Konstrukte erschaffen, sei es für die Gerichtsschranken oder einen philosophischen Disput auf dem Forum.

XETOBAL

Der weißliche Stern repräsentiert geistige und körperliche Unantastbarkeit, Wendigkeit und Ungezwungenheit, aber auch unüberlegte Spontaneität. Xetobal-Besessene sind oft sorglos und verspielt, lassen sich aber auch selten einschüchtern oder verängstigen.

Aura der Wendigkeit: Beweglichkeit (GE); einige Animisten sehen aber auch MU oder IN als 'typisch xetobalische' Eigenschaften.
Begabung der Wendigkeit: Der Stellar unterstützt den Bereich der *Körperlichen Talente* sowie alle Fertigkeiten, bei denen sofort und auf der Stelle Entschlüsse gefasst werden oder die unbewusst eingesetzt werden.
Berührung der Wendigkeit: Spontane Launen – der Berührte wird unzuverlässig und unbeständig und geht jedem neuen Einfall nach, bis ihn wieder etwas ablenkt; hat er Neugier als Schlechte Eigenschaft, so wird

diese verdoppelt. Seelenschutz – der MU-Wert ist für Entsetzens-Proben oder Proben gegen ein Erschrecken oder zum Bewahren der geistigen Gesundheit um 3 Punkte erhöht.
Austreiben – der Animist kann einen ruhelosen Totengeist oder eine daimonische Präsenz aus dem Körper des Verzauberten vertreiben, wenn ihm eine Probe auf *Kontrolliere Stellar* gelingt, die um seinen Wert in Inspiration erleichtert und um den Beherrschungs-Modifikator des Geistes oder Daimons erschwert ist.
Gespür für Wendigkeit: Der Animist erwirbt ein Gefühl für besondere Agilität und Beweglichkeit unter den Beobachteten. Betrachtet er eine Einzelperson, kann er einige Aussagen über die geistige Gesundheit seines Gegenüber machen (*Menschenkenntnis*- oder *Heilkunde Seele*-Proben um 7 Punkte erleichtert).

BAALIAN

Der düstere Stern steht für die Gier nach den Ur-Bedürfnissen, für Leidenschaft und Verlangen. Baalian-Inspirierte sind leidenschaftlich in all ihren Tätigkeiten, und diese wiederum haben alle mit den ursprünglichsten Trieben zu tun.

Aura der Leidenschaft: Ausstrahlung (der CH-Wert) oder Willenskraft (der MU-Wert)
Begabung der Leidenschaft: Der Stellar unterstützt Talente des Bereiches *Gesellschaft*, dabei vor allem solche, die nicht vom Verstand gesteuert sind.
Berührung der Leidenschaft: Gier – der Berührte wird von einer starken Leidenschaft erfüllt und setzt alles daran, sie sich zu erfüllen. Vergeblichkeit – der Berührte wird so sehr von seiner bisherigen Tätigkeit abgelenkt, dass er diese nicht beendet, egal, wie weit sie fortgeschritten ist, und stattdessen leidenschaftlich etwas Neues beginnt. (Was dies ist, kann der Animist jedoch nicht bestimmen – es kann durchaus sein, dass der Berührte sich nun voller Hingabe der Tätigkeit widmet, den Animisten zu erwürgen ...)
Gespür für Leidenschaft: Der Animist erwirbt einen Eindruck von den stärksten Gefühlen, die in den Umstehenden herrschen. Sind diese Leidenschaften sehr stark, können sie den Animisten überwältigen und mitreißen; von den BaLoa wird der Zauber auch oft zur Einstimmung bei orgiastischen Ritualen genutzt.

UNDHABAL

Der große, totenbleiche Stern steht für den Tod, Vergänglichkeit und das Ende; zugleich aber für Vollkommenheit und den Sinn für die Vergangenheit. Wer im Zeichen Undhabals agiert, läuft Gefahr, allen Optimismus, alles Interesse an der Zukunft und alle Wandlungsfähigkeit zu verlieren: "Früher war alles besser!"

Aura der Vergänglichkeit: Der Animist beginnt einer leblosen, ausgedörrten Mumie zu ähneln, zugleich steigt jedoch seine körperliche Beharrlichkeit und Zähigkeit (KO).
Begabung der Vergänglichkeit: Der Stellar unterstützt Talente, die sich auf Vergangenheit und Vergehen beziehen – insbesondere *Geschichtswissen* und *Alte Sprachen*, aber auch etwa die *Heilkunde*-Talente und *Anatomie*, wenn es um Todesursachen geht, und fast alle Fragen, die aus der möglicherweise verschütteten Erinnerung beantwortet werden können.
Berührung der Vergänglichkeit: Resignation – der Berührte wird von einem starken Pessimismus erfüllt; er verliert das Interesse an der Zukunft und gibt sich Betrachtungen über die Vergänglichkeit aller Dinge und das unausweichliche Ende hin; im Extremfall wird er sogar den Tod suchen, um sein sinnloses Dasein zu beenden.
Gespür für Vergänglichkeit: Der Animist erwirbt einen Blick für die Vergangenheit einer Person oder eines Gegenstandes – wie er entstanden ist, was ihm widerfahren ist etc. Diese 'psychometrische' Fähigkeit ist jedoch hochgradig unzuverlässig, und Sie als Meister müssen keineswegs zulassen, dass sie Ihnen ein sorgfältig geplantes Detektivszenario 'auf einen Blick' zerstört: Zwar sind die Erkenntnisse nie ganz falsch, aber der Animist kann nicht beeinflussen, welche Ereignisse aus der Vergangenheit ihm von Augen stehen, und nur selten definieren, wie lange das Gesehene her ist. Zudem macht es die Natur des Geistes wahrscheinlich, dass vor allem traurige Ereignisse voller Vergehen und Sterben zu sehen sind ...

BAAL-URGOL

Auch, wenn man ihn nicht direkt sehen, sondern nur seinen 'Schatten auf den Sternen' spüren kann, werden dem 'Schwarzen Planeten' große Kräfte zugeschrieben, die allerdings genauso wenig dem Willen des Animisten unterworfen sind, wie seine Bahn kosmischen Gesetzen gehorcht. Es ist quasi unmöglich, Kenntnisse in der Quelle *Baal-Urgol* zu erwerben, denn diejenigen, die so 'begabt' sind, sind meistens nicht in der Lage, ihr Wissen weiterzuvermitteln ...
Die Geistwesen Baal-Urgols sind sehr schwer herbeizurufen (je +7), noch schwieriger auszutreiben (+12), dafür belasten sie den Leib des Animisten nicht so sehr (nur 1W3 AuP pro Stunde; außerdem kann der Inspirierte normal regenerieren).
Für jede Stunde, die ein Geist des Wahnsinns im Animisten weilt, entscheidet ein Wurf mit dem W20 gegen die KL (erschwert um 1 für jede schon gewürfelte Probe), ob der Animist einen Punkt in einer Wahnvorstellung erwirbt, die wie die anderen Schlechten Eigenschaften (**WnM** 72) behandelt wird, oder ob eine bereits vorhandene Schlechte Eigenschaft um 1 Punkt steigt.

Aura des Wahnsinns: eine körperliche Eigenschaft nach Wahl steigt um 3 Punkte, dafür sinkt eine geistige Eigenschaft (ebenfalls nach Wahl) um 3 Punkte.
Begabung des Wahnsinns: Der Stellar unterstützt prophetische Gaben (*Gefahreninstinkt*, *Prophezeien*) oder verbessert die IN-Proben bei bestimmten Vorteilen wie *Glück im Spiel* oder ermöglicht wie der Vorteil *Glück* das Wiederholen einer bestimmten Probe.
Berührung des Wahnsinns: Geistesschwäche – der Berührte verliert in seinen geistigen Eigenschaften (MU, KL, IN, CH) insgesamt so viele Punkte, wie der Animist in der Domäne *Baal-Urgol* besitzt. Das Unbewusste – eine Schlechte Eigenschaft des Berührten wird kurzfristig verdreifacht oder der Berührte erhält eine Schlechte Eigenschaft in Höhe von 10 Punkten.
Gespür für Wahnsinn: Der Animist ist in der Lage zu erkennen, ob eine Person besonders stark von Schlechten Eigenschaften, Phobien und Demenzen dominiert wird oder ob sich in der Nähe außer ihm noch weitere Wesen am Rande des Irrsinns aufhalten ...

BELYABEL

Der mächtige, fast allgegenwärtige Mond ist ein Stern der Geheimnisse und der Magie, doch auch der Seltsamkeit und der Geistesverwirrung. Seine Geister, Genien oder gar Avatare zu rufen, ist zusätzlich schwierig (jeweils +7) und kraftraubend (jeweils +3 AsP); andererseits ist das Austreiben um 7 Punkte erleichtert. Für jede Stunde, die ein Geist der Zauberei im Animisten weilt, entscheidet ein Wurf mit dem W20 gegen die KL (erschwert um 1 für jede schon gewürfelte Probe), ob der Animist einen Punkt in einer Wahnvorstellung erwirbt, die wie alle Schlechten Eigenschaften (**WnM** 72) behandelt wird.
Wer von einem Geist (und auch Genius oder Avatar) Belyabels besessen ist, der kann auch während der Zeit seiner Inspiriertheit AsP regenerieren.

Aura der Zauberei: Abwehr feindlicher Zauber (der MR-Wert)
Begabung der Zauberei: Der Stellar unterstützt alle Fertigkeiten, die mit der Kanalisierung von AE durch den Körper des Animisten zu tun haben, aber keine Inspiration sind. In erster Linie betrifft dies die Anwendung bestimmter technomantischer Gerätschaften, speziell aber auch die astrale Regeneration, die mit dieser Kraft verdreifacht wird.
Berührung der Zauberei: Mondsucht – dieser alte Begriff bezeichnet alle Arten Verrücktheit, von minderen Marotten bis zum Irrsinn; das Opfer der Berührung wird von großer Verwirrung gepackt und folgt mehreren, teils sogar widersprüchlichen Wahnideen. Zaubermacht – Der Animist kann AsP nach Belieben (aber immer in Einheiten von W6) an den Berührten übertragen.
Gespür für Zauberei: Der Animist erwirbt ein Gefühl für magische Präsenzen in seinem Blickfeld; er kann astrale Präsenzen "sehen" und durch eine KL-Probe erkennen, welcher Quelle sie entstammen, sofern er selbst zumindest einen Punkt Kenntnis in dieser Quelle aufweist.

Die Kräfte der Stellaren Genien

Einen stellaren Genius zu rufen, ist schwierig und teuer (siehe Seite 55), und ihn wieder aus seinem Gastkörper zu vertreiben, ist es erst recht. Auch hier gilt, dass die Anwendung der Kräfte von Tradition zu Tradition variiert, jedoch größere Überschneidungen aufweist, da die Genien ein gewisses Maß an eigenem Willen einbringen, der halt nur vom Element, nicht aber von der animistischen Tradition abhängig ist. Die negativen Auswirkungen sind wertetechnisch gegenüber denen bei Geistern etwa verdoppelt. Die typischen Kräfte, die ein eingefahrener stellarer Genius vermittelt, sind:

Brillanz (8AsP/Stunde): Wie Aura, jedoch steigt die Eigenschaft um 3 Punkte, oder aber die Kosten betragen 7 AsP/SR und die Eigenschaft steigt um 5 Punkte.

Hauch (11 AsP+): Wie *Berührung*, nur, dass für je einen AsP zusätzlich die Kraft der stellaren Domäne einen Schritt Reichweite über Armeslänge hinaus hat.

Entzug (1W6 AsP+): Wirkt auf ähnliche Talente wie *Begabung*, nur dass dem Berührten die Fähigkeiten zur Ausübung der Talente kurzfristig (für ca. 1 SR) entzogen werden. Um festzustellen, ob der Berührte betroffen ist, wird dieselbe Probe wie für die Kraft *Berührung* gewürfelt.

Präsenz (12 AsP/SR): Der Animist strahlt so sehr die Kraft der inspirierenden Domäne aus, dass er für befreundete Lebewesen der nähren Umgebung (bis 3 Schritt) im wahrsten Sinne des Wortes so 'inspirierend' wirkt, dass bei diesen entweder die von der Domäne geförderte Eigenschaft (siehe *Aura*) um 1 Punkt steigt oder ein TaW gemäß der Kraft *Begabung* um 1W3 Punkte ansteigt.

Die Kräfte der Stellaren Avatare

Wir können uns ehrlich gesagt nicht vorstellen, welche Kräfte diesseits eines göttlichen Wesens ein Stellarer Avatar haben könnte. Wenn die Theorie stimmt, dass es sich um Boten oder Diener der planetaren Halbgötter handelt, käme ihre Kraft diesen fast gleich; sind es aber 'kondensierte' Gefühle und Regungen beseelter Lebewesen, dann ist schlechterdings nicht vorstellbar, dass ein einzelnes Wesen solch 'reinen' Emotionen entwickeln könnte oder – noch unwahrscheinlicher – dass eine große Gruppe von Lebewesen dermaßen im Einklang ist, dass daraus ein Avatar hervorgeht.

Wie dem auch sei, eine 'Fortschreibung' der Kräfte der Stellaren Geistwesen würde andeuten, dass ein Avatar der Animisten die Möglichkeit gäbe, die Kräfte der Domäne auf eine größere Menschenmenge zu projizieren (zum Beispiel als *Licht der Harmonie*), oder dass er gänzlich von diesem Gefühl übermannt würde und zu keiner anderen Regung in der Lage wäre (wer mit der *Kriegs-Seele* angefüllt ist, den scheren nicht Furcht noch Mitleid).

Es ist sicherlich auch möglich, die Kraft der Domäne kurzfristig in ein Lebewesen einfahren zu lassen, das eigentlich mit der Domäne nichts zu schaffen hat – so mag ein Stier, der mit der Essenz der Herrschaft inspiriert ist, von einer Menschenmenge als neuer Tribun gefeiert werden oder plötzlich seine Kühe gezielt in eine bestimmte Richtung treiben ...

In den meisten Fällen, die wir uns vorstellen können, würde übrigens das Austreiben einer solchen Wesenheit eine solche Leere in Geist und Seele des Animisten hinterlassen, dass er entweder wahnsinnig oder sich entleiben würde.

Die animistischen Traditionen im einzelnen

Der Animismus der Amaunir: Der BaLoa

Bei den Amaunir stehen sich Glaube und Zauberei recht nahe, und die BaLoa (gleichermaßen Frauen wie Männer) sind geistige Berater und magische Helfer ihrer Sippe oder ihres Cirkels (manchmal auch ebenso die weltlichen wie spirituellen Führer) oder aber deren Schüler. Dabei befassen sie sich jedoch nicht mit den Göttern, sondern anderen Mächten, die weniger entrückt sind: Ganz gleich, an welche Himmlischen Götter der BaLoa glaubt, ob an die Tanzende RaDja, die Jagende Aphasmayra oder andere Gottheiten, er geht zugleich davon aus, dass diese sich um allerlei kosmische Dinge wie den Erhalt der Welt kümmern müssen und keineswegs geneigt sind, auch in die Schwierigkeiten der Sterblichen untereinander einzugreifen.

Doch zugleich weiß der BaLoa um die Vielzahl von Geistern, die in der Natur um ihn und in den Sternen des Himmels leben und durch die richtigen Worte und Rituale herbeigerufen werden können, damit sie mit ihren spezifischen Kräften ihn befähigen, sich selbst und den Seinen zu helfen. Entgegen gewisser Gerüchte beten die BaLoa dabei diese Geister nicht an, sondern sie respektieren sie allenfalls für ihre Macht. Auch wenn sie sich oft sehr eng mit ihnen verbinden, so versuchen sie doch nie zu vergessen, dass es sich bei den Geistern um mächtige und oft launische Entitäten handelt.

Ritual und Ritualplatz: Die Amaunir sind nicht an Wissenschaft und Formelhaftigkeit interessiert, stattdessen herrschen Gefühle und Körperlichkeit. Feste Riten und Zeremonien gibt es kaum, es wird viel improvisiert, und der Ekstasetanz ist ein fester Bestandteil des Geisterrufens – und dieser Tanz hat wenig mit höfischen Schrittfolgen zu tun: Er ist wild, leidenschaftlich, sinnlich, und je weiter er fortschreitet, desto unverhohlener erotisch wirkt er, wenn ein unsichtbarer Mittänzer liebkost und eingeladen wird. Der eigentliche Akt der Inspiration wird von vielen BaLoa mit dem Höhepunkt des Liebesspieles verglichen.

Die Ritualplätze der BaLoa sind die *TuaTai*, in denen sie sich besonders gut auf das Rufen der Geister einstimmen können: Hier ist Luft schwer vom Duft des Räucherwerkes, und hier werden auch die sechs Musikinstrumente aufbewahrt, mit denen ein Helfer oder Schüler den Tanz des BaLoa begleitet: der hallende Gong des Erzes, die knisternden Rasseln des Feuers, die säuselnden und brausenden Pfeifen des Windes, die plätschernden Klangschalen des Wassers, die klirrenden Glasglocken des Eises und schließlich der lebende Singvogel oder die Grillenschar als 'Instrument' des Fleisches. Vor allem aber umfasst jeder TuaTai eine größere Empore, auf der der BaLoa seinen ekstatischen Tanz der Trance vollführt, in dessen Verlauf ihn der gerufene Naturgeist beseelt.

Eine Seite des TuaTai ist stets offen und den Blicken der Besucher zugänglich, und hier, im Vorhof, versammeln sich die Bittsteller und die übrigen Andächtigen der Sippe des BaLoa während der Ritualfeiern.

Inspirations- und Hilfsfertigkeit: BaLoa *tanzen* bis zum Umfallen, bis zur Besessenheit, während der Ritualhelfer auf den 'inspirierten' Instrumenten *musiziert*.

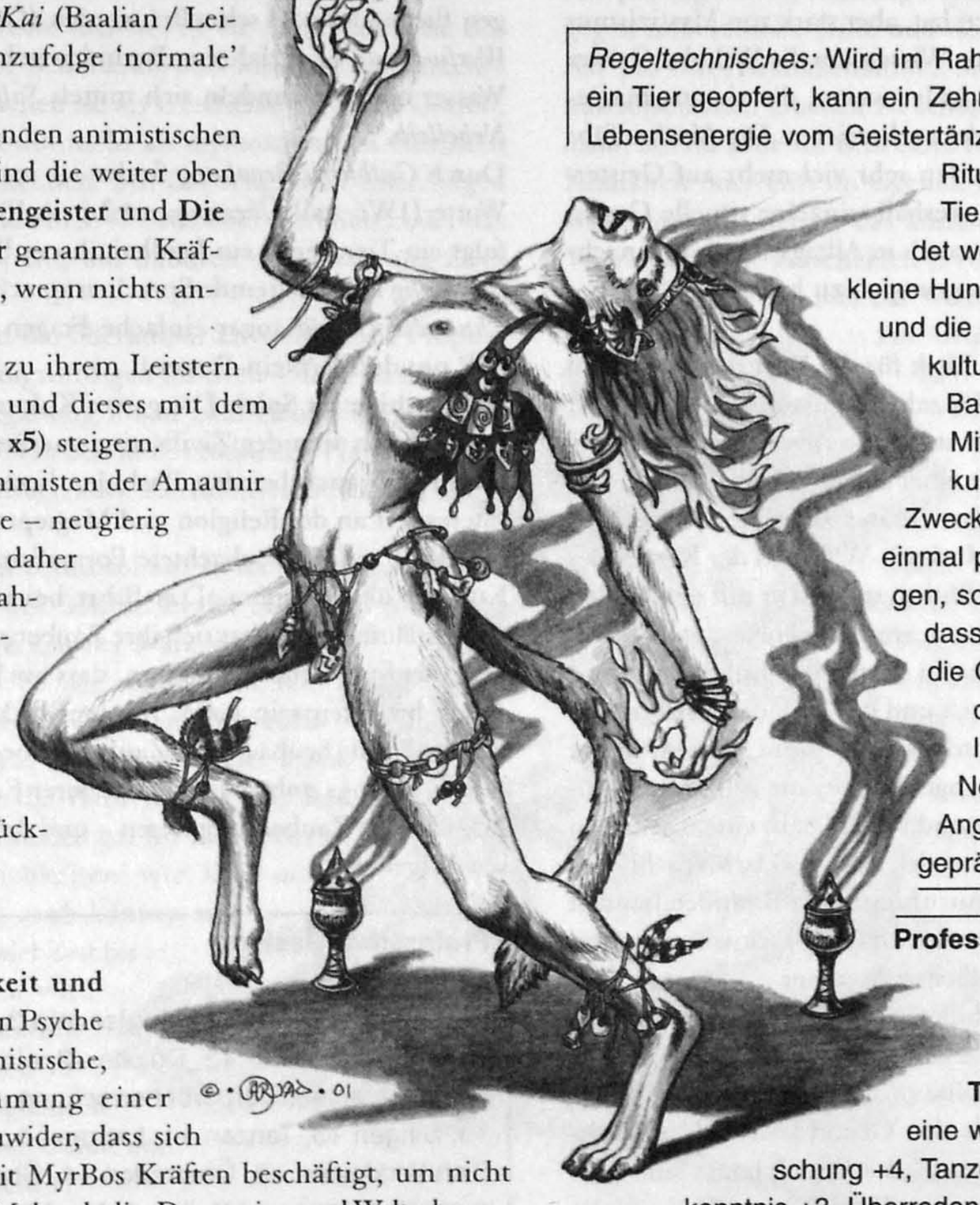
Ausformung der Kräfte: Die BaLoa der Amaunir haben prinzipiell Zugang zu allen elementaren und stellaren Geistern, wobei ihnen *Ir* (Eis), *MyrBo* (Undhabal / Vergänglichkeit) und *MyrZao* (Baal-Urgol / Wahnsinn) eher fremd sind und sie für gewöhnlich *MaDa* (Belyabel)

erst spät in ihrer animistischen Karriere kennenlernen. Andererseits fühlen sich viele einem Element oder stellaren Prinzip besonders verbunden, wobei viele *Kuar* (Leben / 'Fleisch') wählen, andere wie *Nya* (Luft) und *Har* (Wasser) bei den Nyamaunir, *MyrIo* (Xetobal) bei den Djamaunir und *MyrUr* (Ashabel / Herrschaft) bei den Makshamaunir hoch im Kurs stehen. Die übrigen Geister – *Toa* (Erz), *Sor* (Feuer), *MyrGy* (Balburri / Harmonie), *MyrFao* (Belcar / Schöpfung), *MyrKor* (Bel-Shuga / Kampf), *MyrTua* (Balathandis / Weisheit) und *MyrKai* (Baalian / Leidenschaft) – genießen demzufolge 'normale' Verehrung.

Da die BaLoa die grundlegenden animistischen Techniken geprägt haben, sind die weiter oben unter **Die Kräfte der Sternengeister** und **Die Kräfte der Elementargeister** genannten Kräfte für die BaLoa zugänglich, wenn nichts anderweitiges behauptet wird.

BaLoa können eine Quelle zu ihrem Leitstern bzw. Leitelement erklären und dieses mit dem Wichtungsfaktor **x4** (anstatt **x5**) steigern.

Der BaLoa im Spiel: Die Animisten der Amaunir sind – wie ihre ganze Rasse – neugierig und ein wenig verspielt und daher eigentlich stets neuen Erfahrungen gegenüber aufgeschlossen und zu Abenteuern bereit, wenn sie nicht eine wichtige Pflicht den Geistern oder ihrer Sippe / ihrem Cirkel gegenüber zurückhält.



Besonderheiten:

● **Scheu vor Vergänglichkeit und Wahnsinn:** Der amaunischen Psyche läuft die resignierte, pessimistische, rückwärtsgewandte Stimmung einer Undhabal-Inspiration so zuwider, dass sich kaum ein BaLoa stärker mit MyrBos Kräften beschäftigt, um nicht von schwer kontrollierbarer Melancholie, Depression und Weltschmerz ereilt zu werden. Denn dieses Risiko besteht: Für jede angefangene Stunde, die ein Geist der Vergänglichkeit im BaLoa weilt, entscheidet ein Wurf mit dem W20 gegen den MU (erschwert um 1 für jede schon gewürfelte Probe), ob der Geistertänzer einen Punkt *Weltschmerz* erwirbt, der wie alle Schlechten Eigenschaften (**WnM** 72) behandelt wird). Bei Genien ist die MU-Probe um 2 Punkte erschwert, bei Avataren sogar um 4.

Schlimmer ist es noch mit den Geistern des Wahnsinns, von denen die meisten BaLoa dann auch die Pfoten lassen: Für jede angefangene halbe Stunde, die ein Geist MyrZaos im BaLoa weilt, entscheidet eine MU-Probe (erschwert um 1 für jede schon gewürfelte Probe), ob der Geistertänzer einen Punkt in einer Schlechten Eigenschaft, die er bereits besitzt, hinzugewinnt (oder in einer neuen Schlechten Eigenschaft, vorzugsweise Rückblenden, Halluzinationen und dergleichen). Bei Genien ist die MU-Probe um 2 Punkte erschwert, bei Avataren sogar um 4.

● **Blutopfer:** Als Amaunir sind BaLoa Jäger und Fleischfresser; und Töten und Blutvergießen ist ein natürlicher Bestandteil ihrer Lebensweise. Deshalb ist es auch nicht verwunderlich, dass viele BaLoa versucht haben, sich die Lebenskraft im Blute eines Tieres auch zum Zaubern nutzbar zu machen – und dies durchaus mit Erfolg: Vor allem bei den BaLoa der nicht-städtischen Amaunirkulturen und -stämme kommt es relativ häufig vor, dass während des Tanzes ein kleines Tier geopfert und dem eingeladenen Geist als Geschenk angeboten wird.

Regeltechnisches: Wird im Rahmen eines Beschwörungstanzes ein Tier geopfert, kann ein Zehntel seiner verfliegenden Lebensenergie vom Geistertänzer anstelle von AsP für das Ritual genutzt werden. Da kaum Tiere mit mehr als 10 LeP verwendet werden – etwa Hasen, Hühner, kleine Hunde –, ist der reale Gewinn klein und die Opferung eher als Teil des kulturellen Erbes zu werten. Kein BaLoa würde jedoch das beseelte Mitglied einer intelligenten, kulturschaffenden Spezies zum Zwecke der Blutmagie töten – nicht einmal primär aus sittlichen Erwägungen, sondern weil sich gezeigt hat, dass die Zauberei der Amaunir durch die Geister und Seelen der Sterbenden gestört wird und unkontrollierbare, überaus gefährliche Nebeneffekte entstehen, die von Angst, Schmerz und Rachsucht geprägt sind.

Profession: BaLoa
10 GP
(MU 13, IN 13, KO 13; SOmin 5)

Talentboni: 4 WKF +3, Stäbe +2, eine weitere NKF +2; Selbstbeherrschung +4, Tanzen +2; Lehren +1, Menschenkenntnis +3, Überreden +1, Überzeugen +1; Orientierung +1; Götter und Kulte (Amaunir) +3, Magiekunde (eigene Tradition) +4, Philosophie +2, Pflanzenkunde +2, Schätzen +1, Sternkunde +2, Tierkunde +2, Volkskunde (eigene) +3; Sprachen: Gemein-Amaunal, Myranisch, Hiero-Amaunal +6; Alchimie +4, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheit +2, Heilkunde Seele +4, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Kochen (Tränke) +3, Malen/Zeichnen +4

Zauberfertigkeiten: insgesamt 24 Punkte auf die elementaren und stellaren Domänen mit den Ausnahmen von *Ir*, *MyrBo*, *MyrZao*, und *MaDa*, wobei keine Domäne mehr als 5 Punkte erhalten darf (Ausnahme ist die Leitdomäne, die 6 Punkte erhalten darf), dazu 6 Punkte für die Instruktion *Inspiration*.

Ausrüstung: mit allerlei 'Zauberwerk' und 'Fetischen' behängte Weste, beschnitzter (Kampf-)Stab, Räuchergefäß und Rauchwerk, kleiner, runenverzierter Stab für Bodenzeichnungen, Umhängebeutel; AV: NA

Der Animismus der Abishai: Der Bashide

Die Abishai sind ein Völkergemisch ohne gemeinsame Religion, denn jeder, der zu ihnen stößt, verehrt seine eigenen Götter und gibt diesen Glauben an seine Nachfahren weiter – oder legt ihn ganz ab. Allgemein verbreitet ist jedoch die spirituelle Ehrfurcht vor den sie umgebenden Naturkräften. Jene Gewalten zu besänftigen, ist die Aufgabe der durchweg magiebegabten Bashiden.

Die Bashiden pflegen einen eigenen Kult, der seinen Ursprung zwar in mehreren myranischen Religionen hat, aber stark von Mystizismus und Geisterglaube durchsetzt ist. Das Wissen um die Welt der Geister geben sie ausschließlich an ihre Schüler weiter, die sie aus magiebegabten und meist entführten Kindern rekrutieren. Die Abishai führen die mythische Macht der Bashiden sehr viel mehr auf Geisterverehrung denn auf Magie zurück, weshalb einzelne rituelle Gesten und Phrasen der Bashiden bisweilen auch in Alltagssituationen nachgeahmt werden, um sich die Geister gewogen zu halten.

Ritual und Ritualplatz: Um ihren Blick für die Welt der Geister zu öffnen, nutzen die Bashiden eine Unzahl bewusstseinserweiternder Drogen, die zu einem Großteil aus bestimmten Algen gewonnen werden. Ihr Gesicht verbergen sie hinter einer buntbemalten Maske, welche die Fratze des zu beschwörenden Geistes zeigt (auch ihre Fetische sind demzufolge verzauberte Masken). Während der Körper des Bashiden kreisende Bewegungen vollführt, stampft er mit den bloßen Füßen auf und spielt auf seinen kleinen, am Gürtel befestigten Trommeln wilde Rhythmen, bis im höchsten Status der Entrückung nur noch das Weiße des Auges zu sehen ist und der Leib des Tänzers von ekstatischen Zuckungen gepackt wird. Dann beginnt die eigentliche Anrufung, ein kräftezehrender Sprechgesang, der die extremsten Höhen und Tiefen der Stimme auslotet und bisweilen in einem schrillen Krächzen oder dumpfen Brummen endet, dem nichts Menschliches mehr anhaftet. Bei den mystischen Anrufungen der Bashiden handelt es sich um ein Abishant-Konglomerat unzähliger Beschwörungs- und Huldigungsformeln des ganzen südlichen Myranor.

Der *Shenshar*, der Ritualplatz der Bahiden, erfordert auf jeden Fall eine Verbindung zum Wasser – wenn dies keine abseits der Gemeinschaft treibende Tanginsel sein kann, so sollte es zumindest eine sumpfige Au sein; ansonsten muss der Bahide den Grund künstlich befeuchten. Alle weiteren 'Gestaltungselemente' des Ritualplatzes sind sehr stark von der individuellen Tradition des Bashiden abhängig (siehe auch unten: **Der Bashide im Spiel**).

Inspirations- und Hilfsfertigkeit: Die *Inspirations*-Probe ist um die Hälfte der übrigbehaltenen Punkte einer vorhergegangenen *Singen*-Probe erleichtert; beim gewaltsamen Austreiben eines Geistes reißt sich der Bashide die Maske vom Kopf. Andere Sänger können die Ekstase des Bashiden unterstützen, jedoch ist dies – außer bei wirklich großen Ritualen – höchstens der Schüler oder die Schülerin des Bashiden.

Ausformung der Kräfte: Neben den Zwillingen *Salgasho* (Tang und Leben) und *Nyallah* (Luft und Wind) und ihrer Mutter *Fahrda* (Wasser und Nebel) verehren die Bashiden noch die 'kleinen Geister' als deren Kinder und Enkelkinder. Sie werden meist *Gulburri* (Harmonie), *Urbrasha* (Herrschaft), *Dambellkah* (Schöpfung), *Shukor* (Kampf), *Thuandis* (Weisheit), *Xentioch* (Geschick) und *Kaibaala* (Leidenschaft) genannt.

Besonders nahe stehen den Bashiden die Domänen von Wasser und Weisheit, die beide mit Wichtungsfaktor **x4** gesteigert werden können. *Fahrdas Schutz* ermöglicht ihnen Wasseratmung, *Salgashos Haut* verleiht ihnen ein Schuppenkleid (GS im Wasser +2), *Salgashos Sinn* ein Gespür für größere Pflanzenvorkommen wie Tangfelder (3 Meilen je übriggebliebenem Punkt der *Kontrolliere*-ZF). *Nyallahs Sinn* lässt sie Gespräche in bis zu einer Millia Entfernung (maximale Reichweite, weniger bei dazwischenliegenden Wänden, Reichweite Null im Wasser) mitverfolgen, *Nyallahs Haut* und *Hand* lassen ihre Bewegungen fließender und schneller werden (GS+2 und AT/PA je +1 bzw. *Wurfwaffen*+3). Erfahrene Bashiden gehen gar mit *Fahrdas Weg* über Wasser oder verwandeln sich mittels *Salgashos Fischleib* oder *Fahrdas Nebelleib*.

Durch *Gulburris Begabung* finden sie im Gespräch stets die richtigen Worte (1W6 AsP, *Überzeugen*+2 je AsP), nach *Urbrashas Berührung* folgt ein Tier, meist ein Jagdhai, ihrem Befehl (6 AsP/SR), *Thuandis' Begabung* lässt sie fremde Sprachen sprechen (*Abishant*+2 je AsP) und *Thuandis' Gespür* sogar einfache Fragen an Gegenstände richten (9 AsP pro drei Ja/Nein-Fragen).

Der Bashide im Spiel: Die ganze Kultur der Abishai beruht auf der Assimilation fremder Zivilisationsmerkmale, und dieser Wesenszug macht sich auch bei den Bashiden bemerkbar: Sie sind stets hochinteressiert an der Religion und Magiepraxis anderer Völker und neigen dazu, einmal beobachtete Formalismen schnell in ihren eigenen Kult zu übernehmen. Das führt bei umherziehenden Bashiden zwangsläufig dazu, dass sich ihre Zaubergestik und vor allem die Worte der Anrufung derart verändern, dass auch die Wirkung ihrer Zauber davon betroffen sein kann. Konkret bedeutet dies, dass sie einzelne Effekte häufig beobachteter Zauber, insbesondere solche animistischer Natur, anfangs unbewusst, bei höherer Erfahrung auch willentlich in ihre eigenen Zauber integrieren – und dabei mitunter auch altes Wissen aufgeben.

Profession: Bashide
10 GP
(MU 13, IN 12, CH 13; Neugier min 3; SOmin 5; nur Abishai)
Talentboni: 3 WKF +3, Dolche +2, eine weitere NKF +2, Wurfmesser +3; Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +3, Singen +3, Tanzen +1; Lehren +1, Menschenkenntnis +2, Sich Verkleiden +2, Überreden +1, Überzeugen +1; Orientierung +2; Götter und Kulte +4, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +3, Philosophie +2, Rechnen +2, Schätzen +2, Sternkunde +3, Tierkunde +1, Volkskunde (Abishai) +1; Heilkunde Gift +4, Heilkunde Krankheit +2, Heilkunde Seele +2, Heilkunde Wunden +3, Kochen (Tränke) +4, Malen/Zeichnen +2, Musizieren (Rhythmusinstrumente) +3
Zauberfertigkeiten: 24 Punkte auf die bei **Ausformung der Kräfte** genannten Domänen, wobei *Fahrda* und *Thuandis* die besten Werte haben müssen und keine Domäne mehr als 6 Punkte erhalten darf; 6 Punkte auf die Instruktion *Inspiration*.
Ausrüstung: Kleidung (einfach), Chak, zwei Handtrommeln, diverse berauschende Kräuter und Tränke, mehrere hölzerne Geistermasken, passende Paraphernalia für je zwei Anrufungen; AV: NA

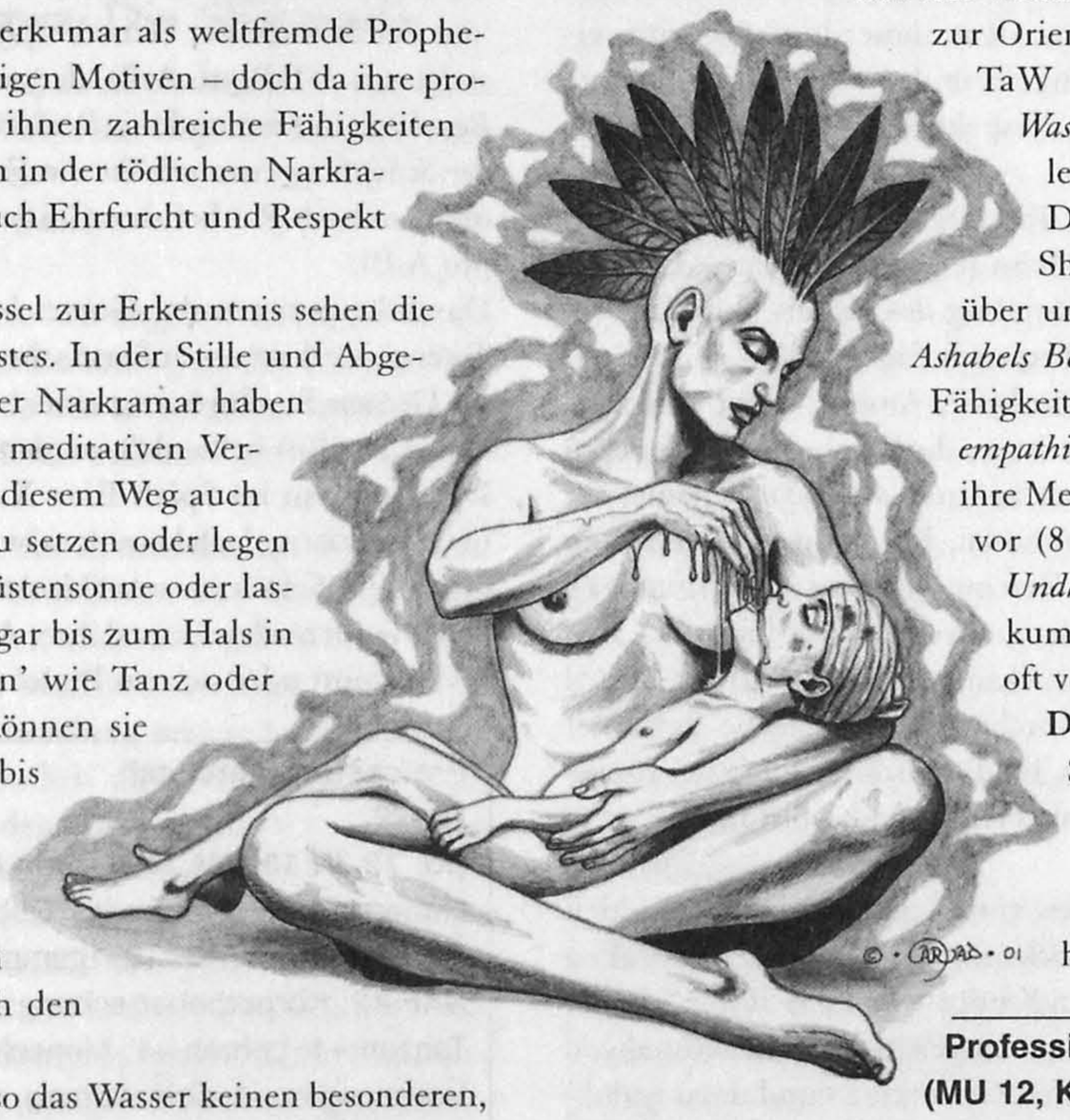
Der Animismus der Dralquabar: Der Sherkumar

»Als die alten Götter den Frevel der Menschen sahen, waren sie voll Wut und wandten sich von ihnen ab. Sie rissen tiefe Wunden in das entweihte Land und hießen die Fluten, fruchtlos im Boden zu versickern. Wer nicht fliehen konnte, wurde von ihrem Zorn verbrannt. Aus deren Asche aber erhoben sich in der alles verzehrenden Glut feuergeborene Wesen ...«
—eine narkramarische Legende

Sherkumar, 'die nach dem Meere suchen', ist die narkramarische Bezeichnung für die Seher der Schabkrah und Sholai. Das namensgebende Gespür für Wasser sehen sie als Geschenk der 'alten Götter', welche die Dralquabar sonst nur mehr als mythologischen Gestalten in Märchen und Legenden kennen. Mit fast religiösem Eifer folgen die Sherkumar jeder Spur, die ihnen Wissen über die Götter oder das verschwundene Meer verspricht, um dadurch den Ursprung ihrer Rasse zu ergründen.

Den Wüstennomaden gelten die Sherkumar als weltfremde Propheten einer Sekte mit äußerst fragwürdigen Motiven – doch da ihre prophetische und magische Begabung ihnen zahlreiche Fähigkeiten verleiht, die der Sippe das Überleben in der tödlichen Narkramar erleichtern, bringen sie ihnen auch Ehrfurcht und Respekt entgegen.

Ritual und Ritualplatz: Den Schlüssel zur Erkenntnis sehen die Sherkumar in der Öffnung des Geistes. In der Stille und Abgeschiedenheit der endlosen Weiten der Narkramar haben sie daher zahlreiche Methoden der meditativen Versenkung entwickelt und suchen auf diesem Weg auch den Kontakt zu den Geistern. Dazu setzen oder legen sie sich unbekleidet in die pralle Wüstensonne oder lassen sich bei schwierigeren Ritualen gar bis zum Hals in Sand eingraben – 'Äußerlichkeiten' wie Tanz oder Schmuck sind ihnen fremd, auch können sie meist nicht abschätzen, wie viel Zeit bis zur Inspiration verstreichen wird. Andere Formen der Meditation dienen der Herbeiführung von Visionen oder der Weissagung durch kostbares Wasser, dessen Weg durch den Sand sie verfolgen und deuten.



In wasserreichen Gegenden – wo also das Wasser keinen besonderen, inspiratorischen Wert hat – suchen die Sherkumar zur Erlangung der Inspiration einen möglichst sonnigen, und wenn dies nicht gelingt, einen möglichst heißen Ort auf – was im Winter in den ochobenischen Wäldern schwierig werden könnte ...

Inspirations- und Hilfsfertigkeit: Für die Meditation wird eine *Selbstbeherrschungs*-Probe abgelegt; die Hälfte der übrig behaltenen Punkte und je ein weiterer für eine halbe Stunde der Versenkung gelten als Bonus entweder für die folgende *Inspirations-* oder für eine *Prophezeien*-Probe. Außerhalb der gewohnten Wüstenumgebung ist die *Selbstbeherrschungs*-Probe um +2 (einsamer Berggipfel) bis +10 (Marktplatz in Balan Cantara) erschwert.

Ausformung der Kräfte: Die Sherkumar unterscheiden zwischen sechs elementaren und acht göttlichen Mächten. Die elementaren Geister von *Sand*, *Blut*, *Hitze*, *Luft*, *Kälte* und *Wasser* (im Narkramarischen ist das Wort für 'Wasser' übrigens dasselbe wie für 'Leben') bewohnen ihrer Vorstellung nach alle belebten und unbelebten Objekte. Die stellaren Mächte hingegen gelten als letzter Rest von der Essenz der alten Götter, weshalb ihre Benennung sich an dem sumurrischen Pantheon orientiert. Je nach Überlieferung und Region der Narkramar hat sich eine Vielzahl abgewandelter Namen herausgebildet, so wird z.B. Belcar als Balcar, als Becala oder Belshacar verehrt. Darum soll hier vereinfachend die tesumurrische Terminologie verwendet werden, von der sich auch im ganzen restlichen Myranor die Namen der Stellaren ableiten: *Balburri* (Harmonie und Versenkung), *Ashabel* (Herrschaft), *Belcar* (Schöpfung), *Bel-Shuga* (Kampf), *Balathandis* (Weisheit), *Xetobal* (Freiheit), *Undhabal* (Tod) und *Baalian* (Leidenschaft).

An elementaren Kräften kennen die Sherkumar vor allem den *Kälte-* und *Hitzeschutz* gegen die extremen Temperaturen der Narkramar (7 AsP pro Tag/Nacht, Wirkung wie *Kälte-/Hitzeresistenz*), den *Sandschutz* gegen mineralische Gifte und den *Blutschutz* gegen Krankheiten (2 AsP pro Gift-/Krankheitsstufe), die *Wasserhand*, um das reine Element aus verseuchten Quellen zu schöpfen (1 AsP pro Cukiron), die *Bluthand*, um ihr Blut mit dem eines Kranken zu verbinden und so dessen Krankheit oder Gift im eigenen Körper zu bekämpfen (7 AsP), die *Wasserhaut*, bei der sie das kostbare Nass des eigenen Körpers zum Wohle der Sippe ausscheiden (5 AsP + 2 LeP pro Cukiron), den *Luftsinn* zur Wettervorhersage und den *Sinn für Sand* zur Orientierung in der Wüste (1W6 AsP, TaW +2/AsP) sowie natürlich den *Wassersinn* zur Auffindung von Quellen (7 Asp/SR).

Den stellaren Mächten stehen die Sherkumar ehrfurchtsvoller gegenüber und rufen sie deutlich seltener an. *Ashabels Berührung* verstärkt die angeborene Fähigkeit ihrer Insektenreiter (8 AsP, *Tierempathie* +4), *Balburris Begabung* vertieft ihre Meditation und ruft Wahrträume hervor (8 AsP, *Prophezeien* +4), und dank *Undhabals Aura* für tot gehaltene Sherkumar (7 AsP/Stunde) wurden schon oft von Feinden verschont.

Der Sherkumar im Spiel: Verlässt ein Sherkumar seine Heimat, kennt er eigentlich nur ein Ziel: Die Suche nach den alten Göttern, die die Narkramar vor Urzeiten verlassen haben.

Profession: Sherkumar 10 GP
(MU 12, KL 12, IN 13, KO 12; SOmin 5; nur Dralquabar; Gabe: Prophezeien)
Gaben: Prophezeien +1
Talentboni: 2 WKF +3, Dolche +2, eine weitere NKF oder FKF +2; Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2; Lehren +2, Menschenkenntnis +3, Überzeugen +1; Orientierung +3, Wettervorhersage +5; Geographie (Narkramar) +2, Geschichtswissen (Dralquabar) +2, Götter und Kulte (Dralquabar) +4, Magiekunde +3, Pflanzenkunde (Wüste) +1, Philosophie +1, Rechnen +2, Schätzen +2, Sternkunde +3, Tierkunde (Wüste) +2, Volkskunde (Dralquabar) +2; Muttersprache Narkramarisch, Zweitsprache Myranisch, Alt-Narkramarisch +4, Lesen/Schreiben +6; Heilkunde Gift +4, Heilkunde Krankheit +3, Heilkunde Seele +2, Heilkunde Wunden +3, Malen/Zeichnen +2
Zauberfertigkeiten: 16 Punkte auf die elementaren und 8 Punkte auf die stellaren Domänen, wobei keine Domäne mehr als 5 Punkte erhalten darf; dazu 6 Punkte für die Instruktion Inspiration
Ausrüstung: ein Kapuzenmantel mit Schleier, eine narkramarische Waffe, eine Umhängetasche; AV: NA

Der Animismus der Leonir: Die Xarchash

»Die Mhoranash der Khamuri-Savanne pflegen einen ausgeprägten Ahnenkult, der von ihren Schamaninnen getragen wird. Sie rufen die Geister der im Kampf gefallenen Krieger, denn die Weisheit jener Alten, die ihr Leben auf dem Lager aushauchten, gilt den wilden Hirten wenig. Die anderen Völker der Leonir aber kennen keine Schamanen, denn die Rhacornier misstrauen der Welt der Geister, und die Thyarkhash haben ihren Glauben an Xarch verloren.«

—Von den Untertanen und Feinden des Imperiums; *militärgeschichtlich-völkerkundliche Betrachtung, 4237 IZ*

Töchter des Xarch nennt das wilde Hirtenvolk der Mhoranash seine Schamaninnen – denn es sind ausschließlich weibliche Leonir, die in jungen Jahren den 'Ruf der Wildnis' verspüren, der sie für ein Oktal oder länger in die Weiten der Savanne zieht. Wer diese Zeit überlebt, sucht sich eine erfahrene Xarchash, um als deren Schülerin Aufnahme in ein fremdes Rudel zu finden. Allein dieser Initiationsritus ermöglicht es der angehenden Schamanin in den kommenden Jahren, unter großen Anstrengungen den Respekt der männlichen Rudelmitglieder zu erringen.

Hat eine Xarchash aber nach dem Tod ihrer Lehrmeisterin erst einmal deren Nachfolge angetreten (denn jedes Rudel kennt nur eine Xarchash), brüllt nur noch der Häuptling des Rudels lauter als sie, und auch er muss sich ihrem Richtspruch fügen, wenn sie mit der Stimme der Geister spricht. Doch ihr hohes Ansehen birgt auch eine große Verantwortung: Ihre Aufgabe ist es, die Zeichen der Ahnen zu deuten und die Geister der Natur zu kontrollieren. Das bedeutet vor allem, den Weg der Herde zu bestimmen, Kranke und Verletzte zu heilen, böse Geister auszutreiben, Zeremonien und Opferrituale zu leiten, das Wetter vorherzusagen oder zu beeinflussen, Jagdglück und Kindersegen zu erflehen und ganz allgemein das Rudel vor Unheil zu bewahren. Daneben sind die Xarchash aber auch die Bewahrer der Geschichte und zu einem guten Teil für die Erziehung der Jüngsten (vor allem der Mädchen) verantwortlich, und selbst im Kriegsrat wird ihre Stimme gehört.

Ritual und Ritualplatz: Das Rufen von Geistern erinnert bei den Xarchash im Unterschied zur verlockenden Einladung eines BaLoa mehr an eine Herausforderung zum Kampf – und das 'Rufen' ist hier durchaus wörtlich zu verstehen. Denn eingeleitet wird das Ritual von einem infernalischen Gebrüll, das den Geist reizen und dazu verlokken soll, vom Körper der Leonir Besitz zu ergreifen. Als äußere Hilfsmittel dienen der Xarchash Fellbemalung, Knochenschmuck (selbiger ist auch häufig die Grundlage für Fetische), rituelle Bodenzeichnungen sowie Opfertiere (je nach Bedeutung des Rituals bis zur Größe eines Blutbüffels), doch der eigentliche Kampf wird im Körper ausgefochten, wobei sich viele Schamaninnen auch zuvor Verletzungen zufügen und sich so in Kampfrausch versetzen.

Unwillige Geister treiben die Leonir durch starke Schmerzen aus, wobei sie sich selbst die Krallen in die Brust schlagen (*Selbstbeherrschungs*-Probe+SP, um nicht ohnmächtig zu werden). Diese Methode verwenden sie auch, um böse und daimonische Geister zu verjagen – nachdem sie diese zuvor in ihren Körper gelockt haben ...

Anders als bei anderen Animisten ist die leonische Magie aufgrund der nomadischen Lebensweise der Mhoranash nicht an einen festen Ritualplatz gebunden (und die Bodenzeichnungen für einen zeitweiligen Ritualplatz lassen sich fast überall anbringen), kann aber außerhalb ihres natürlichen Lebensraums (der Steppe) mit Zuschlägen bis +3 belegt werden. Das Ritual muss jedoch immer unter freiem Himmel stattfinden.

Inspirations- und Hilfsfertigkeit: Die *Inspirations*-Probe ist erleichtert um die übrigbehaltenen TaP des *Einschüchternden Gebrülls* (ja, um alle, nicht nur um die Hälfte) und 1/10 der LeP des Opfertieres, die *Kontroll*-Probe um die beim *Kampfrausch* investierten LeP. Und: Die Xarchash kämpft ihren Kampf allein, und niemand, der klaren Geistes ist, versucht, ihr zu helfen ...

Ausformung der Kräfte: Die Xarchash rufen zwei Arten von Kräften an: *Geister der Natur* und *Geister der Ahnen*. Erstere entsprechen den Elementargeistern, von denen sie *Stein*, *Erde*, *Feuer*, *Luft* und *Wasser* kennen. Die Ahnengeister sind nach ihrem Glauben überall präsent, unpersönlich und werden in fünf Bewusstseinsgruppen geteilt: die Geister der *Harmonie*, der *Herrschaft*, der *Schöpfung*, des *Kampfes* und der *Leidenschaft*. (Kurz und gut: Sie sind als Stellare zu handhaben.) Die elementaren Kräfte entsprechen grob denen der BaLoa, die *Hand* dient ihnen aber zur Manipulation des bereits vorhandenen Elementes, während sie mit dem *Sinn* Buschbrände orten (Feuer) oder das Wetter vorhersagen können (Luft, Wasser). Die stellare *Aura* lässt sie 'mit der Stimme der Geister' sprechen (1W6 AsP, Gesellschaftstalent steigt um 2 TaP pro AsP), deren Erfahrung und Segen sie auch mit *Begabung* nutzen und mit *Berührung* weitergeben können (*Berührung der Schöpfung* etwa erhöht die Fruchtbarkeit). Mit dem *Gespür* sucht die Xarchash Rat bei den Geistern (1W6 AsP, ein Wissenstalent +2 pro AsP).

Das Inkorporieren der Geister bestimmter Verstorbener (also echter Totengeister) ist ein äußerst seltenes und schwieriges Ritual. Es kann als Genien-Beschwörung einer sechsten stellaren Domäne (entsprechend MyrBo) behandelt werden.

Die Xarchash im Spiel: Eine Xarchash wird ihr Rudel in der Regel nicht verlassen, doch kommt es bisweilen vor, dass sich eine Schamanin eine neue Schülerin erwählt und die andere fortschickt, dass eine Schamanin noch während ihrer Ausbildung erneut den 'Ruf der Wildnis' verspürt oder sich im Rudel nicht behaupten konnte.

Profession: Xarchash
10 GP
(KL 12, IN 13, CH 12; SOmin 8; nur Leonir, nur Frauen)
Gaben: Einschüchterndes Gebrüll +1
Talentboni: 3 WKF +3, Stumpfe Hiebwaffen +2, eine weitere NKF +2; Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +3, Tanzen +1; Lehren +1, Menschenkenntnis +3, Überreden +1, Überzeugen +1; Orientierung +2, Wettervorhersage +3; Geographie (Khamuri) +3, Geschichtswissen (Leonir) +2, Götter und Kulte (Leonir) +4, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +1, Philosophie +2, Rechnen +3, Schätzen +2, Sternkunde +1, Tierkunde +2, Volkskunde (Leonir) +2; Muttersprache Leonal, Zweitsprache Myranisch, Lesen/Schreiben (Symbole des Leonal) +4; Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheit +3, Heilkunde Seele +2, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +1, Kochen +2, Malen/Zeichnen +3
Zauberfertigkeiten: insgesamt 24 Punkte auf die in **Ausformung der Kräfte** genannten elementaren und stellaren Domänen, wobei keine Domäne mehr als 5 Punkte erhalten darf; dazu 6 Punkte für die Instruktion *Inspiration*.
Ausrüstung: rituelle Stabkeule, Gesichtsfarben, Knochenschmuck, Opfermesser und Blutschale; AV: NA

Anmerkung: Leonir anderer Kulturen kennen in der Tat keinen eigenständigen Animisten-Stand. Da es jedoch immer wieder vorkommen kann, dass sich auch in ihnen die Kraft zeigt, simulieren Sie dies am besten durch den Vorteil: *Magische Begabung* und einige Spontan-

effekte, die zwar den Geisterkräften ähneln, aber vom Meister geregelt werden.
Eine Leona, bei der sich solche Kräfte zeigen, wird mit Glück versuchen können, sich zu den Mhoranash durchzuschlagen und eine Xarchash zu werden; häufiger jedoch wird sie von ähnlich dunklen Geistern besessen wie ein Shurrhokach – dass es ihr gelingt, gänzlich aus eigener Kraft vollgültige Animistin der Sterne und der Elemente zu werden, ist quasi unmöglich.
Ein Leonir, bei dem dies viel seltener auftritt (*Magische Begabung* kostet die männlichen Leonir 30 GP), verfällt entweder den Geistern der äußeren Domänen oder sucht die Sterne beim Sternenherrscher in Dorinthapoles – und während man von den Schwarzen Schamanen der rhacornischen Leonir die ein oder andere Schauergeschichte hört, gibt es nicht einen Funken Wissens über die *Thyarkhash, die zum Sternenpfeiler gingen ...*

Der Animismus der Shingwa: Die Shanwada

»Fünf Farben nur nahm Tscha zur Hand, als sie die Welt malte: das Grün des sprießenden Lebens, das Rot des Feuers, das Weiß der Luft, das Blau des Wassers und das Schwarz der Felsen.«
—Gowenshing, Shanwada aus Balan Cantara

Shingwa kennen und nennen als ihre Muttergöttin *Tscha*, die Veränderliche, Hüterin und Kennerin des Zukünftigen, des Wandels und der Farben. Als Vatergott verehren sie den verborgenen *Ojo'Shombri*. Die *Shanwada* kann man als ihre Priester und auch als Animisten der Shingwastämme ansehen.
Ritual und Ritualplatz: Herzstück der shanwadischen Zauberei ist das *Shandala*, das je nach äußeren Umständen und Gemütszustand des Shingwa unterschiedliche Formen annimmt und daher in jeder Anrufung neu entsteht. Shandalas werden von vielen Shingwa als Meditationshilfe und auch zur Prophezeiung verwendet, da sie in ihnen die Wege Tschas und Ojo'Shombris zu finden glauben – den shingwanischen Animisten hilft es, den Geist anzulocken und die eigenen Gedanken auf die Übernahme vorzubereiten.
In ihrer einfachsten Form handelt es sich bei Shandalas um vielfarbige Muster aus unterschiedlichen Materialien, die gerade verfügbar sind: Blüten, Blätter, verschiedenfarbiger Sand und Erde, Farben oder bunte Tücher und Bänder – manche Shingwa führen dafür auch eine große Bahn Pergament und Farbe, farbigen Sand oder getrocknete Blüten mit sich. Diese meist kreisförmigen und streng symmetrischen Bilder sind aber nur eine Ausformung des Shandala, dessen Wesen sich auch in rhythmischer Musik und Tanz ausdrücken lässt.
Zunächst sucht der Shanwada einen Ort auf, der dem zu rufenden Geistes nahe steht, und formt auf dem Boden das Grundmuster seines Shandalas. Während er den Platz umkreist, versucht er seinen Geist zu leeren und stimmt seinen Körper und dessen Farbe auf das Shandala ein, das sich nun zu entwickeln beginnt. Seine Gestaltung ist ein kreativer Prozess, der sich durch das ganze Ritual zieht. Dazu tanzt der Shanwada einen spontan ersonnenen Schreit- und Hüpftanz, der auch die Zunge als unabhängiges Körperteil mit einbezieht, singt und summt bestimmte Tonfolgen und formt entsprechende Muster auf seiner Haut. Ist das Shandala stark genug geworden, ruft der Shanwada den Geist und lässt ihn in sich einfahren.
Um einen inspirierenden Geist gewaltsam auszutreiben, muss übrigens nur das Shandala zerstört werden, weswegen die Ritualplätze der Shanwada gerne abgelegen oder mit (meist natürlichen, inspirierten) Fallen gesichert sind.
Inspirations- und Hilfsfertigkeit: Ein Shanwada führt sein Ritual alleine durch, und aus den Fertigkeiten und Gaben *Tanzen*, *Malen/Zeichnen*, *Singen* und *Farbwandel* kann er eine als Inspirations- und eine andere als Hilfsfertigkeit auswählen, wobei dann nach den üblichen Regeln verfahren wird.
Ausformung der Kräfte: Die Shanwada ehren die von ihnen gerufenen Kräfte als Gaben ihrer Götter in Form verschiedener Farben: Grün für Leben, Rot für Feuer, Weiß für Luft, Blau für Wasser und Schwarz für Erz. Stellare Geister kennen sie nicht, denn die Sterne gelten ihnen als die Schuppen der Tscha, wohl aber die acht *Gedanken Ojo'Shombris*. Sie rufen vor allem die Farben *Grün*, *Weiß* und *Blau* sowie die Gedanken *Harmonie*, *Schöpfung*, *Weisheit* und *Wendigkeit*. Das *Eis* ist ihnen zu fremd, um angerufen zu werden, dafür kennen sie noch die *Ewigkeit* (entspricht dem stellaren Geist *Undhabal*).
Die Kraft der elementaren *Haut* lässt sie optisch fast vollkommen mit dem entsprechenden Element verschmelzen (1W6 AsP/SR, pro AsP +2 auf *Sich Verstecken* zusätzlich zum *Farbwandel*-Bonus). Stellare *Aura* verleiht ihren Hautbildern starke suggestive Kraft (7 AsP, dem Opfer steht eine um die übrigbehaltenen TaP der Kontrollprobe erschwerte MR-Probe zu, sonst wird es friedlich gestimmt (Harmonie), folgt einem einfachen Befehl des Shanwada (Herrschaft), wird in (3W6 KR) Trance versetzt (Ewigkeit), usw.). Mit den Kräften *Hand* und *Berührung* ist es ihnen schließlich möglich, die Kraft des Geistes auf ein belebtes oder unbelebtes Objekt zu übertragen und so dessen äußeres Erscheinungsbild (nicht jedoch die konkrete Form) in eine beliebige Richtung zu ändern (7 AsP/Min, Kontakt darf nicht unterbrochen werden, andernfalls verfliegt die Wirkung binnen W6 KR) – mit der *Grünen Hand* etwa sieht Schotter wie Nahrung aus, die *Berührung der Harmonie* lässt einen gerüsteten Krieger völlig harmlos erscheinen.
Die übrigen Kräfte entsprechen den bei den grundsätzlichen Animistenfertigkeiten genannten, werden aber deutlich seltener angewandt.
Die Shanwada im Spiel: Als 'Verfärber der Welt' ist ihr Wirken der Wandel im Verborgenen. Sie versuchen, Veränderung zu bewirken – sei es an Geist und Körper einzelner oder auch an der Gesellschaft an sich. Die Möglichkeiten reichen von friedlichen Reformern bis zu hartnäckigen, doch niemals fanatischen Revolutionären.

Profession: Shanwada
10 GP (MU 12, IN 13, GE 12; SO min 6; nur Shingwa)
Talentboni: 3 WKF +2, Dolche +2, eine weitere NKF +2; Selbstbeherrschung +4, Singen +2, Tanzen +3; Lehren +1, Menschenkenntnis +3, Überreden +1, Überzeugen +1; Orientierung +2, Wildnisleben +2; Götter und Kulte (Shingwa) +5, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +4, Philosophie +2, Sternkunde +1, Tierkunde +2, Volkskunde (eigene) +3; Muttersprache Shingwanisch, Myranisch, Lesen/Schreiben (Knotenschrift) +5; Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheit +2, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen (Tränke) +4, Malen/Zeichnen +4, Stoffe Färben +4
Zauberfertigkeiten: insgesamt 24 Punkte auf die elementaren und stellaren Domänen, wobei keine Domäne mehr als 5 Punkte erhalten darf. Eine der Domänen *Grün*, *Weiß* oder *Blau* ist ihre Leitfarbe, eine der Quellen *Harmonie*, *Schöpfung*, *Weisheit* und *Wendigkeit* ist ihr Leitgedanke – diese beiden Quellen können sie mit dem Wichtungsfaktor 4 (anstatt 5 verbessern). Außerdem erhalten sie bei Spielbeginn 6 Punkte für die Instruktion *Inspiration*.
Ausrüstung: *Schneta* (Schärpe der Shingwa, mit einer Vielzahl aufgenähter Taschen) mit allerlei 'Zauberwerk' und Farbstoffen, *Washkedal (*Wanderstab der Shingwa, mit bunten Tüchern an der Spitze), Phugion, einige Schnüre für die shingwanische Knotenschrift; AV: NA

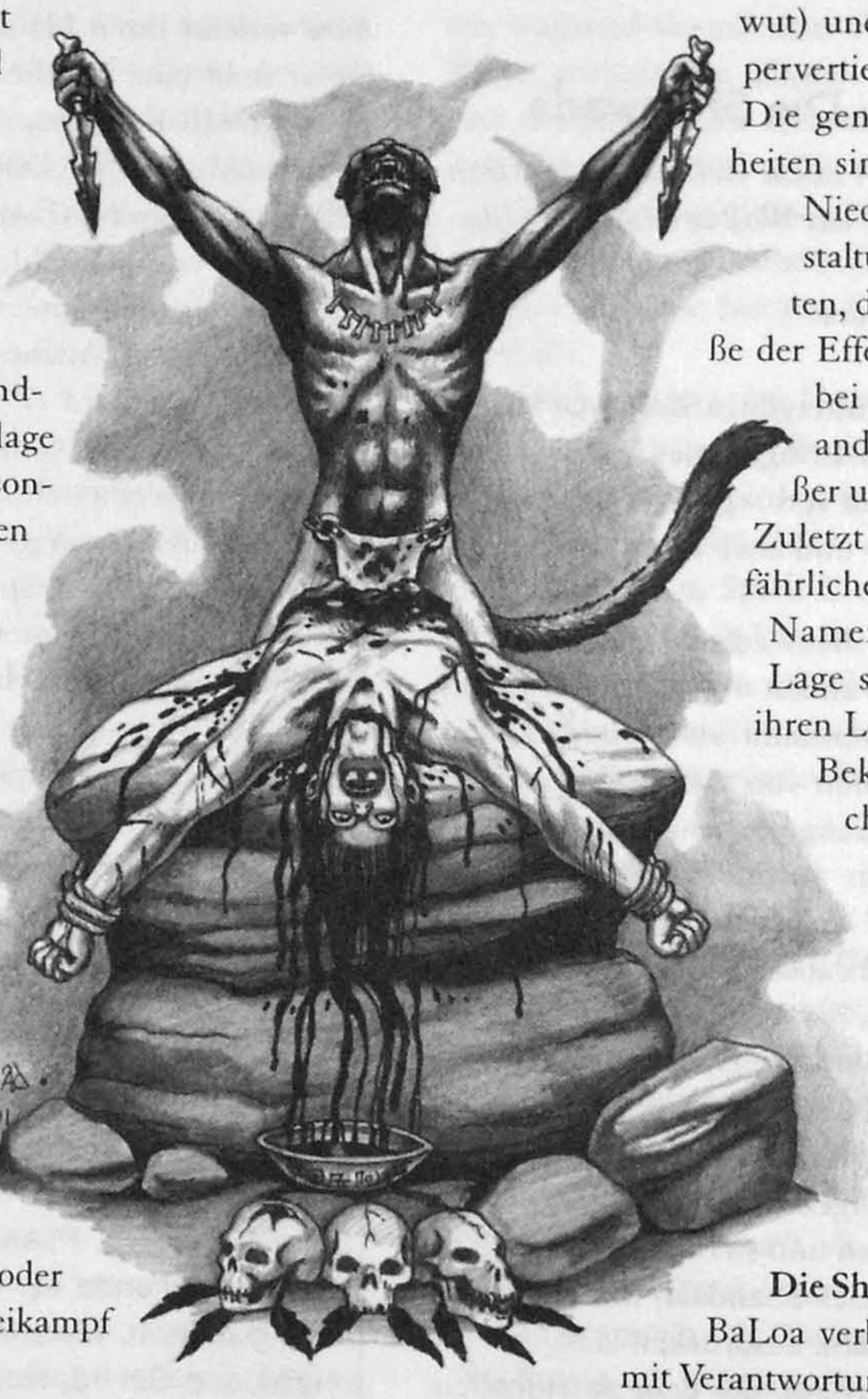
Der Animismus der Pardir: Die Shurrhokach

Der Pardirschamane zeichnet sich nicht durch Weisheit, sondern durch die Macht aus, die er aus der Kontrolle von Daimonen und Geistern bezieht. Ein Shurrhokach wird niemals eine untergeordnete Rolle im Stamm spielen – wenn er sich nicht für ein Leben als Einzelgänger entscheidet, herrscht er als Häuptling über eine Horde Pardir, die sich ihm, dem mächtigen Anführer, angeschlossen haben. Feste Ritualplätze kennen die meisten Shurrhokach nicht, denn wie andere Pardir leben sie vor allem nomadisch und führen ihre wenigen Kultobjekte mit sich. Doch wenn sie (etwa als Söldnerführer) an einen Ort gebunden sind, dann übernehmen sie gerne leerstehende oder schlecht verteidigte Tempel anderer Kulte als ihr persönliches Refugium und Sanctum.

Im Gegensatz zu anderen Animisten kennt ein Shurrhokach fast nur Wesenheiten, die es ihm ermöglichen, Macht auszuüben oder anderen zu schaden – und das gilt auch für ihre Talente: Zwar gibt es einige unter ihnen, die sich auf die Wirkung von Pflanzen verstehen, doch dann eher auf Giftpflanzen für Jagd und Kampf als auf Heilkräuter.

Ansonsten verfügen die meisten Shurrhokach über profunde Kenntnisse der Wundheilkunde und Anatomie, doch die Grundlage sind nicht wissenschaftliche Forschungen, sondern die Erfahrung aus ungezählten Stunden der Folter von Gefangenen.

Der Shurrhokach tanzt nicht, um sich in Trance zu versetzen, sondern wählt zwischen zwei anderen Methoden: Wenn ihm ein tierisches oder vernunftbegabtes Opfer zur Verfügung steht, kann er es in einem längeren Ritual (2W6 SR) qualvoll töten und dann sein Blut trinken. Dadurch erlebt er einen heftigen Rausch und verstärkt seine Zauberkraft: Bei Tieren steht ihm ein Fünftel, bei vernunftbegabten Wesen die Hälfte und bei zaubermächtigen Wesen sogar die ganze LE als AE zur Verfügung. Für große Rituale opfern Shurrhokach gerne Gefangene oder sogar Stammesmitglieder, die im rituellen Zweikampf unterlegen waren.



Zur Not kann der Shurrhokach auch ein Ritual der Selbstfolter vollziehen, um eine Schmerztrance auszulösen, indem er mit Klingen und Krallen sein Fleisch ritzt und durchbohrt, bis das Blut fließt. Allerdings kann er zwar den größten Teil dieser geopferten LE als AE nutzen, doch 1W6 LeP gehen verloren. Allgemein kann diese Blutmagie nur für die Beschwörung und Nutzung *eines* einzigen Geistes genutzt werden, danach verfliegt sie.

Dem Pardirschamanen stehen die Elementargeister des Feuers und des Fleisches zur Verfügung. Unter den Stellaren kann er diejenigen der Herrschaft, des Kampfes, der Leidenschaft, der Vergänglichkeit und des Wahnsinns rufen.

Weit häufiger jedoch wird der Shurrhokach einen Daimonen einladen, von seinem Leib Besitz zu ergreifen: Als Pardir gibt er wenig auf die möglichen Gefahren, und auf die Konsequenzen für die Zukunft, für seine Seele oder auch nur den sichtbaren Leib achtet er schon gar nicht: Etliche Shurrhokach gehen langfristige Verbindungen mit Daimonen ein, um nicht allein deren magische Kräfte zu genießen, sondern auch ihren Leib verwandeln zu können, ungeachtet der Frage, ob es möglich ist, diese Wesenheit wieder aus dem Gastkörper zu vertreiben.

Der Shurrhokach hat Zugang zu den Domänen von Tyakaar (Folter, Meuchelmord, verderbtes Feuer), Carafai (Blut, Massaker, Heimtücke), Dya'khol (Untote, Meisterschaft über Geister und ruhelose Seelen), Naggarach (wilde Tiere und Monstrositäten, Blutrausch und Tollwut) und Khalyanar (Verformung des Fleisches, pervertierte Lebenskraft).

Die genaue Wirkung daimonischer Besessenheiten sind so unvorhersehbar wie das Chaos der Niederhöllen selbst, so dass wir ihre Ausgestaltung in die Hand des Meisters legen möchten, doch können Sie mit einem W20 die Größe der Effekte bestimmen: So würde etwa eine 19 bei einem tyakaar-besessenen Shurrhokach andeuten, dass der Flammeneffekt weit größer und verheerender ausfällt als beabsichtigt.

Zuletzt seien noch die seltenen, aber überaus gefährlichen Shurrhokach erwähnt, die sich dem Namenlosen verschrieben haben und in der Lage sind, dessen daimonische Kreaturen in ihren Leib zu rufen:

Bekannt sind etwa die Gra-Khaloss, drachenflügelige Jagddaimonen, sowie die Kha'Maluk-Metai, abscheuliche und überaus mächtige Parodien der jaguargestaltigen makshamaunischen Gottheit von Kampfrausch und Tapferkeit. Ein Shurrhokach kann entweder 'Geister' (Elementare, Stellare und Daimonen) in sich aufnehmen oder vom Namenlosen und seinen Dienern inspiriert sein, nicht jedoch beides.

Die Shurrhokach im Spiel: Im Vergleich zu den BaLoa verbinden die Shurrhokach so viel Macht mit Verantwortungslosigkeit, dass wir entschieden davon abraten, sie als Spielercharaktere zuzulassen. Stattdessen kommt ihnen besser die erzählerische Rolle von ebenso bedeutenden wie unberechenbaren Feinden, Widersachern (und ganz selten einmal auch Helfern) der Helden zu. Vor allem jene Shurrhokach, die sich dem Namenlosen zugewandt haben (siehe das Abenteuer **Palast der Goldenen Tiger**), zählen zu den größten Bedrohungen, denen sich eine Heldengruppe im weiten Dschungelgebiet zwischen dem Schädelgrund im fernen Westen und Makshapuram im Osten gegenüber sehen kann.

Die Kunst der Alchimisten

»Wiewohl der Körper mit all seinen Sympathien und Synergien vornehmlich aus den diesseitigen – nennen wir sie: ansumyschen – profanen Substanzen zusammengesetzt ist, prägen doch Muster aus den stellaren – gleichermaßen: anneretonischen – philosophischen Substanzen den Geist der Lebewesen, und Erkenntnis der Mischung und der Konzentration ist der Schlüssel zum Verständnis eines Lebewesens wie auch zur Behandlung seiner Krankheiten [...] oder der Beeinflussung seiner Seelenzustände. (Die äußeren Domänen wiederum mag man in diesem Zusammenhang als Katalysatoren sehen, da bereits geringe Essenzen enorme Wirkung zeitigen.)

[...] So zeigt die Macht der materiellen Basis, dass man fast sagen möchte, das Sein bestimme das Bewusst-Sein.«

—Neraleni Avalec Serra Ennandu; Alchimistin aus Serovogor

Neben Animismus und Technomantie ist die Alchimie die dritte der 'inspiratorischen' magischen Künste, deren Grundprinzip darin besteht, Kräfte bestimmter Quellen (der elementaren oder daimonischen, seltenst einmal stellarer Domänen) in derische Wesen, Substanzen oder Artefakte einfließen zu lassen. Die Alchimie hat sich dabei fast vollständig von der Vorstellung beseelter Domänenkräfte entfernt und betrachtet die Quellen als 'philosophische Substanzen' (im Gegensatz zu den 'profanen' derischen Materialien).

Die myranische Alchimie begründet sich im Wesentlichen auf die Elementartheorie, die die Eigenschaften aller Stoffe auf ihre Zusammensetzung aus den sieben Elementen zurückführt. Aus der magischen Verstärkung der elementaren Kräfte hat sich eine eigene Form der Magie entwickelt, die sich ausschließlich mit der Bindung elementarer oder daimonischer Essenz in Tränken, Salben und Pulvern befasst.

Stellare Kräfte hingegen lassen sich anscheinend nicht in gewöhnliche Substanzen binden, was sich in gleicher Art auch in der Technomantie zeigt – und man hat wahrlich mit genügend Materialien experimentiert, um synergetische Effekte zu erzeugen, doch ohne Resultat. (Den Neristu sind jedoch einige Methoden zur Herstellung 'lebender' Grundsubstanzen bekannt, die sich auch mit stellaren Kräften anregen lassen.)

Das grundsätzliche Prinzip der Alchimie ist das der Synergie, des Zusammenwirkens von Kräften, die zum einen in natürlichen Substanzen vorkommen, zum anderen aus der Umgebung 'kondensiert' und 'destilliert' – im spieltechnischen Sinne also angerufen –werden. Die *Synergia* oder *Chymische Hochzeit*, das alchimistische Ritual also, bewirkt entweder die Potenzierung einer natürlich vorkommenden Heil-, Gift- oder Verwandlungskraft oder die Fixierung einer kondensierten philosophischen Substanz in einer verwandten profanen Substanz.

Die grundsätzliche Einschränkung der Alchimie ist die Bindung der überweltlichen Kräfte an eine Verbrauchssubstanz: Wird ein Trank angewendet, kommt die Wirkung zum Tragen und ist nach einem gewissen Zeitraum verbraucht. Ein Alchmist kann die gerufenen Kräfte nicht frei strömen lassen, sondern muss sie in einen Prozess einfließen lassen, in dessen Verlauf sich philosophische und profane Substanz zur endgültigen Mixtur vereinigen – er kann also nicht Substanzen aus dem Handgelenk 'mit der Kraft des Humus aufladen', um beliebigen Straßendreck in ein Heilmittel zu verwandeln ...

Der Zaubervorgang – das alchimistische Ritual

Das Prinzip der bei der Herstellung alchimistischer Produkte verwendeten Zauber ähnelt der Magie der Optimaten; Alchimisten besitzen jedoch wie Animisten nur einen einzigen Wert für Instruktionen, da sie den gerufenen Kräfte ja nicht direkt befehlen. Diese Instruktion wird meist *Sublimation* genannt, da sie die 'Verfestigung' der 'philosophischen Substanz' bewirkt. Es handelt sich um eine Variante der *Inspiration* bzw. der optimatischen Instruktion *Beseele!*

(Die optimatische Herangehensweise an die Alchimie ist wie folgt: Zuerst wird die Mixtur mittels eines *Beseele mit Kraft*, modifiziert nach geplanter Wirkung, vorbereitet. Danach wird der geplante Zauber auf die Mixtur gesprochen, so als würde man den Zauber anwenden; hierbei gelten – neben den üblichen Zuschlägen – ähnliche Modifikatoren für die Proben wie unten angegeben.)

Die Anrufungsprobe wird wie üblich auf (MU/KL/CH) für Elementare und (MU/MU/CH) für Daimonen gewürfelt,

- erschwert um die Essenzmenge der herabgerufenen Kraft (mindestens +7, da zur Initiierung des Sublimationsprozesses 7 AsP nötig sind; dazu +1 pro eingesetztem AsP). Als Faustregeln für die benötigte Essenzmenge gilt: Pro LeP, den der Anwender des Trankes gewinnen oder verlieren soll, ist ein AsP nötig, ebenso pro 5 AuP. Pro AsP, den der Anwender gewinnen soll, sind 2 AsP herabgerufene Essenz nötig; pro Eigenschafts-Wert, der für eine Stunde um 1 Punkt verändert werden soll, sind 3 AsP nötig; bei Zauberwirkungen sind dieselben Kosten zu entrichten wie für eine entsprechende Matrix. Dieser AsP-Aufwand legt die *geplante Wirkung* fest; die *tatsächliche Wirkung* ist jedoch häufig von der *Qualitätsstufe* (QS; s.u.) abhängig.
- erschwert um die prinzipielle Zugänglichkeit je nach Domäne (Tabelle A, S. 72; die stellaren Domänen sind nur neristischen Alchimisten zugänglich).
- erschwert um 3 Punkte, wenn der Alchimist ohne komplettes Labor auskommen muss, also nur eine 'Feld-Ausrüstung' einsetzen kann.
- erleichtert um Punkte, er in der entsprechenden Domäne hat, sowie um die halbe Punktzahl, aufgerundet, in *Sublimation*.
- eventuell erleichtert um 7 Punkte für ein vorhandenes Rezept.
- eventuell erleichtert um die Hälfte der übrig behaltenen Punkte einer vorhergehenden *Sternkunde*-Probe (diese Probenerleichterung fällt freilich nur dann an, wenn der Alchimist sich auch die Zeit einräumt, eine günstige Konstellation abzuwarten); bei Daimonen und Stellaren sogar erleichtert um zwei Drittel, aufgerundet, der übrigbehaltenen Punkte.
- eventuell erleichtert um 1 Punkt, wenn der Alchimist sich bereits einem *Ritual der Transformation* (siehe unten) für die entsprechende Domäne unterzogen hat.

TABELLE A: ZUGÄNGLICHKEITEN NACH DOMÄNE

Luft	+8	Tyakaar	+9
Feuer	+7	Carafai	+8
Wasser	+5	Galkuzul	+8
Humus	+5	Thesephai	+10
Eis	+6	Avastada	+9
Erz	+4	Dya'khol	+12
Kraft	+18	Iryabaar	+12
Harmonie	+13	Naggarach	+9
Herrschaft	+14	Khalyanar	+12
Schöpfung	+16	Xolovar	+12
Kampf	+13	Mishkarya	+8
Weisheit	+14	Aggari	+8
Wendigkeit	+16	Darcalya	+10
Leidenschaft	+14		
Vergänglichkeit	+15		
Wahnsinn	+12		

Gelingt diese Probe, so manifestiert sich die 'philosophische Substanz' im Mischgefäß und der Alchimist muss die eingesetzten AsP und 1W6 AuP aufwenden. Dieser Teil des Rituals dauert etwa eine Spielrunde pro eingesetztem AsP.

Die darauf folgende **Kontrollprobe** soll die beschworenen Kräfte im Präparat binden und philosophische und profane Substanz miteinander verbinden. Es handelt sich dabei um eine Probe auf MU/KL/FF (also im Endeffekt eine *Alchimie*-Probe),

- modifiziert um die *Synergie* zwischen der angestrebten Wirkung und den verwendeten Zutaten (von –5 für die Verwendung potenter Zutaten, die auch unverarbeitet dem gewünschten Effekt nahe kommen, über +5 für sinnvoll gewählte Grundstoffe ohne Kompromisse bis hin zu +25 für einen Heiltrank auf der Basis von Grubenotterngift). Da es so viele Möglichkeiten synergetischer Effekte gibt, finden Sie in Tabelle B einige Faustregeln.
- erschwert um die Komplexität der Wirkung gemäß Tabelle C
- erschwert um die geplante Wirkungsdauer: +1 pro 1W3 Stunden, die eine Mixtur wirken soll, +9 für augenblickliche Wirkung, +15 für permanente Wirkung
- erschwert um die geplante Haltbarkeit: +1 pro 1W3 Nonen; eine Substanz ist immer mindestens 1W3 Nonen haltbar.[2]
- erleichtert um den *Alchimie*-TaW des Alchimisten (natürlich; schließlich handelt es sich um eine *Alchimie*-Probe) und die aufgerundete Hälfte des Werts in *Sublimation*
- erleichtert um die übrigbehaltenen Punkte aus der Anrufungsprobe
- eventuell erleichtert um 7 Punkte, wenn ein Rezept vorhanden ist
- eventuell erleichtert um die Hälfte der übrigbehaltenen Punkte einer *Kochen (Tränke)*-Probe.
- eventuell erleichtert um die Kraft des Craters (siehe dort)

TABELLE B: ALCHIMISTISCHE MATERIALIEN

- Positiv synergetische Materialien, die die Kontrollprobe des Alchimistischen Rituals erleichtern (–5), sind selten und teuer, weil sie von sich aus bereits die passende Heil-, Gift- oder Verwandlungswirkung besitzen (Verfügbarkeit[1] 1* bis 3; Preis mindestens 5 Aureal).
- Neutral synergetische Materialien (+/–0) sind solche, die von der passenden Wirkung, aber schwächer sind (ein regenerationsverstärkendes Kraut anstatt einem, das direkt LeP zurückgibt) oder die nicht von der Primärwirkung, wohl aber von der sekundären Assoziation zur gerufenen Kraft passen (z.B. Blei für ein Gift, das die Geschwindigkeit oder Gewandtheit herabsetzt). Sie sind meist ohne größere Schwierigkeiten verfügbar (4 bis 8) und kosten im Argental-Bereich.
- Schwach negativ synergetische Materialien (+5 bis +10) sind dem gewünschten Effekt nicht entgegengesetzt, aber auch nicht förderlich; sie sind meist preiswert und leicht erhältlich: Klares Wasser mit +5 oder feiner Sand mit +10 wären hier die typischen Beispiele.
- Stark negativ synergetische Materialien (+15 bis +25) werden eventuell in kleinsten Mengen verwendet, um eine stark positive Wirkung abzudämpfen, aber nur in äußerster Not, um sie als profanen Träger einer gegensätzlichen philosophischen Substanz zu nutzen – es sei denn, ein besonders perfider Alchimist plant ein Gift auf der Basis eines Heilkrauts ... Stark negativ synergetische Materialien sind meist ebenfalls von Natur aus potent und daher selten (Verfügbarkeit 1*– 4) und teuer (ab 5 Au).

Welcher Kategorie eine bestimmte Substanz zugehörig ist, ist schlussendlich Meisterentscheid.

Positiv und neutral synergetische Materialien nach Domäne (Auswahl; genaue Zuordnung der Wirkung nach Maßgabe des Spielleiters):

Luft: eingefangene Gase, Körperteile (vorzugsweise Federn) von Vögeln oder Luftquallen, Räucherwerk, Gestein mit Lufteinschlüssen (Tuff), klares Glas, sprudelnde Flüssigkeiten, Pheroxyl, Wolkenseide

Feuer: Phosphor, Illuminium, Schwefel, Steinöl, Steinkohle, Körperteile feuerspuckender oder feuerresistenter Lebewesen, starke Säuren aus Lebewesen, teilweise rote oder orangefarbene Edelsteine

Wasser: klares Quellwasser, blaue und grünblaue Kristalle (Saphir) oder amorphe Mineralien (Lapislazuli, Gwen Petryl), Körperteile und Ausscheidungen von Fischen, vor allem aus der Tiefsee, aber auch von 'formveränderlichen' Quallen

Humus: Heilpflanzen, diverse Pflanzen allgemein, Goldholz,

1) Zur Verfügbarkeit: Dieser Wert ist eine Eigenschaft eines Handelsgutes, die angibt, ob man eine bestimmte Ware bei einem (auf diese Ware spezialisierten) Händler erhalten kann: Das heißt, der Wert der Verfügbarkeit reicht von 1 bis 21, und man kann mit einem Wurf des W20 auf Nachfrage feststellen, ob die Ware vorhanden ist. Der übliche Wert eines einheimischen Lebensmittels oder handwerklichen Produkts ist 18, er kann aber schnell sinken – durch die Transportentfernung, risikoreiche Umstände der Förderung oder Herstellung sowie durch niedrige Nachfrage (weil nur von Spezialisten benötigt oder exorbitant teuer), und auch im Ursprungsland sind nur billige und einfache Waren (s. **WnM** 132) so häufig.
Eine Verfügbarkeit von 1* bedeutet, dass es sich um Einzelstücke oder auch im Ursprungsland extrem seltene Ware handelt – im Spiel bedeutet dies meist, dass ein solches Gut durch ein eigenes Abenteuer gewonnen werden muss.

2) Die Haltbarkeit kann folgendermaßen verbessert werden: Bei der eigentlichen Erstellung der Mixtur (also der Kontroll-Probe) werden eine Dosis Mantigora und 7 zusätzliche AsP hinzugefügt; dadurch wird die *Alchimie*-Probe um pauschal 3 Punkte erschwert. Bei Gelingen entsteht eine Substanz Mixtur mit fünfmal so langer Haltbarkeit.

Chratimant, bestimmte Neristu-Organpräparate, Körperteile von Lebewesen, die als besonders widerstandsfähig oder vermehrungsfreudig gelten, frischer Dschungelboden oder Kompost

Eis: frisches, möglichst kaltes Eis, Körperteile von besonders kälteresistenten Lebewesen, durchsichtige oder hellblaue Kristalle (Bergkristall, Aquamarin), 'unveränderliche' Materialien wie Gold und Mondsilber

Erz: Edelsteine, Edelmetalle und magische Metalle, besonders schweres und festes Gestein (Basalt, Granit) oder Metall (Blei), besonders 'ordentliche' Kristallarten aus der Narkramar (besonders einige Salzarten)

Kraft: Karfunkelsteine, bestimmte Lebende Kristalle und Optrilith-Arten, Körperteile magischer Lebewesen, magische Metalle

Tyakaar: brennbare Flüssigkeiten, verbrannte Lebewesen, Asche, Blut, Schweiß und Tränen von Gefolterten, speziell zubereitete Teile von Draydal oder Shakagra

Carafai: Blut, möglichst viel und möglichst grausam vergossen, Körperteile besonders wilder oder blutrünstiger Tiere, tödliche oder besonders schmerzhafte Gifte, Speichel von Berserkern

Galkuzul: fauliges Wasser, bestimmte Säuren, Teile von Seeschlangen, Kraken, giftigen Fischen, Teile von Wasserleichen, Wasser aus Springfluten, Hochwasser und Jahrhundertwellen

Thesephai: giftige Gase, Fliegen, Mücken und Heuschrecken, aufputschende Drogen, Teile von besonders beweglichen Tieren wie Miraghs und Shadare

Avastada: Schlafmittel und lähmende Präparate, Süßwaren, Schweiß von Schläfern und von Fettleibigen, Leim, Klebstoffe, zäher Schleim, Teile von Morfus

Dya'khol: Leichenteile aus Begräbnisstätten, uralte Knochen, Mumienstaub (alles möglichst lange gelagert), Essenz-Objekte von Geistern, bestimmte Neristu-Organpräparate

Iryabaar: Hirn, Augen, Schweiß oder Speichel eines Wahnsinnigen, Alpschmeichler-Gift, Spiegelscherben, Prismenstücke, halluzinogene Drogen

Naggarach: Blut oder Zähne eines Rabiars, Körperteile besonders wilder oder blutrünstiger Tiere, Teile von Erfrorenen, gefrorene Luft

Khalyanar: Fehl- und Missgeburten, Opal, Shirdrak-Speichel, bestimmte Neristu-Organpräparate, Inhalt von Geschwüren an Tieren und Pflanzen, Teile extrem vermehrungsfreudiger Tiere

Xolovar: Edelsteine und Edelmetalle, zerstoßenes Glas, Hände von Dieben, Zungen von Demagogen, essentielle Teile von Drachen

Mishkarya: Gifttiere oder die giftigen Teile davon, lebender Schimmelpilz, Fliegen und Maden, kranke Ratten und Lamucken, Schweiß und Speichel Schwer- und Todkranker

Aggari: Staub und Asche aus ehemals wertvollen Metallen und Kristallen, korrodierte Metalle (Rost, Grünspan), Teile misslungener Artefakte und technomantischer Gegenstände

Darcalya: allgemein Drogen, Genuss- und Rauschmittel, Blut, Schweiß, Tränen, Sperma (alles von intelligenten Lebewesen), Körperteile von Drogentoten

Bei den *Stellaren Domänen* gelten die geheimen Zuordnungstabellen der Neristu-Alchimisten, die bestimmten Organen und Organ-Präparaten bestimmter Lebewesen entsprechende Domänen und Potenzen zuordnen.

TABELLE C: KOMPLEXITÄT ALCHIMISTISCHER WIRKUNGEN

Substanz bewirkt bei Lebewesen:	
Schadend (Punktabzug auf LE, AU, AE)	+3
Wiederherstellend (Punktgewinn auf LE, AU, AE)	+5
Verbesserte / verschlechterte Regeneration	+1
Verminderung körperlicher Eigenschaften	+3
Verminderung geistiger Eigenschaften	+2
Verbesserung körperlicher Eigenschaften	+5
Verbesserung geistiger Eigenschaften	+7
Strukturwandel (z.B. Unsichtbarkeit, Lederhaut)	+12
Beeinflussung einer Gabe/Geisteskraft	+15
Beeinflussung einer Zauberfertigkeit	+18
Substanz ist bei unbelebten Objekten	
materialverbessernd (härtend, knetbar machend)	+12
stark ätzend (magisch verstärkte Säure)	+7
brennbar (magisch verstärktes Brandöl)	+5
Die Endsubstanz ist gasförmig	+7
Sublimierte philosophische Substanz ist stellaren Ursprungs	+12

Diese Kontrollprobe dauert mindestens so viele Spielrunden wie der positive (erschwerende) Zuschlag auf die Kontrollprobe (also die Summe der Zuschläge aus Synergie, Komplexität, Wirkungsdauer und Haltbarkeit), oftmals auch länger, und erfordert ein adäquat ausgestattetes alchimistisches Labor (wofür man mindestens einen größeren Raum mit Kamin benötigt und sicherlich 800 Aureal bezahlen muss). Hat der Alchimist nur eine Reiseausrüstung zur Hand (die immerhin verpackt etwa 80 Okul wiegt und ca. 200 Aureal kostet), so ist die Anrufungsprobe erschwert um 3 (s.o.).

Die *Qualität des Präparats* ergibt sich aus den Punkten, die der Alchimist bei der zweiten (Kontroll-/Alchimie-) Probe übrig behält. Dabei können maximal so viele Punkte übrig behalten werden, wie der TaW: Alchimie des Alchimisten beträgt. Diese so ermittelte **Qualitätsstufe (QS)** reicht also von 0 für ein kaum wirksames über 10 für ein den Erwartungen entsprechendes bis zu 21 für ein extrem effektives alchimistisches Produkt. Für eine QS unter 10 sollten Sie die geplante Wirkung stufenweise bis auf ein Zehntel der geplanten Wirkung reduzieren, für eine QS über 10 stufenweise bis auf die doppelte geplante Wirkung anheben; eine QS von 21 oder mehr bedeutet stets, dass eine besondere Zusatzwirkung eingetreten ist.

Der Crater

Hierbei handelt es sich um das den alchimistischen Kräften 'geweihte' Mischgefäß für die profanen Substanzen, das meist die Form eines flachen Bechers (*crater* heißt auch Becher) mit ausladenden Henkeln oder einer Schale mit schwerem Fuß hat und aus Teilen möglichst vieler verschiedener Metalle zusammengesetzt ist. Er ist meist mit persönlichen Gravuren versehen, dazu mit solchen, welche die Beziehung des Gefäßes zu den elementaren und äußeren Domänen darstellen. Üblicherweise besitzt ein Alchimist einen einzigen, persönlichen Crater, aber es heißt auch, dass die Alchimisten-Collegien verschiedener Metropolen Crater besitzen, die mehr als einem Dutzend Domänen geweiht sind und die große Teile der Essenz (ver)scheidender Collegienpatrone in sich aufnehmen, um so von Generation zu Generation mächtiger zu werden.

Ein Alchimist kann in einem komplizierten (alchimistischen)

Ritual von einer Nacht Dauer den Crater einer Domäne zuordnen, was Materialien (profane Substanzen) im Wert von ca. 15 Aureal und einen Aufwand von 2W6+12 AsP erfordert. In diesem Ritual geht ein Teil der Kraft des Alchimisten permanent auf das Gefäß über, und zwar 1 AsP für die Weihe der ersten Domäne, 2 AsP für die Weihe der zweiten Domäne, 3 AsP für die dritte usf. Die Auswirkungen eines entsprechend 'geweihten' Craters sind wie folgt:

- Ein Crater bringt dem Alchimisten Bonuspunkte auf die Kontroll-Probe in Höhe der in den Crater investierten permanenten AsP, wenn es sich bei der angerufenen philosophischen Substanz um eine handelt, deren Kraft auch im Crater gebunden ist; halb so viel (aufgerundet) bei anderen angerufenen Kräften.
- Ein Crater, der allen sechs Elementen zugeordnet ist, ist durch profane Einwirkung nicht zu zerstören; ein Crater, der zusätzlich den sechs anti-elementaren äußeren Domänen (Tyakaar, Galkuzul, Thesephai, Naggarach, Khalyanar und Aggari) zugeordnet ist, kann auch magisch quasi nicht zerstört werden. (Ein Crater, der nur einer anti-elementaren äußeren Kraft gewidmet ist, ist gegen die Auswirkungen dieser Kraft – profan wie auch magisch, elementar oder daimonisch – immun.)
- Ein Crater bringt nur demjenigen Alchimisten Vorteile, der mit ihm in persönlicher Verbindung steht (also permanente AsP in ihn investiert hat); um einen – auf welche Art auch immer – erworbenen Crater an sich zu binden, muss dem Alchimisten im Verlauf eines langen Rituals eine (MU/MU/CH)-Probe gelingen, die um seine Punkte in *Sublimation* und die Hälfte seiner Punkte in *Alchimie* erleichtert, um die im Crater gebundenen permanenten AsP erschwert ist. Dieses Ritual kostet den Alchimisten bei Gelingen halb so viele permanente AsP (aufgerundet), wie im Crater gebunden sind, bei Misslingen nur 3W+18 AsP.

Das Ritual der Übernahme kann einmal pro Oktal versucht werden.

Experimentalmischungen und Rezepte

Zwar ist es auf die oben beschriebene Art möglich, nahezu jedes denkbare Wundermittel zu brauen, die resultierende Wirkung ist jedoch stark von äußeren Einflüssen und der genauen Verfahrensweise abhängig. Bei solchen *Experimentalmischungen* ist es extrem schwierig vorauszusagen, welche Wirkung nun eigentlich zustandekommt. Es ist davon auszugehen, dass es bei einer QS unter 10 zu mehr oder minder großen Abweichungen kommt (die nicht selten wiederum neue Elixiere hervorgebracht haben).

Aus diesem Grund halten sich die meisten Alchimisten äußerst penibel an überlieferte *Rezepte*, die (ähnlich den Matrizen der optimatischen Magie) die Herstellung bis ins kleinste Detail beschreiben. Sie vereinfachen die Anrufungs- und auch die Kontroll-Proben (s.o.) und garantieren somit häufig die geplante Wirkung – das große Problem der Rezepte ist jedoch in der Tat, dass situationsabhängige Modifikationen der Mixtur praktisch nicht möglich sind (solche Modifikationen rauben sofort den Bonus).

Im Unterschied zu den Matrizen der Magier müssen Rezepte jedoch nur erworben und befolgt, nicht aber 'gelernt' werden – verliert der Alchimist allerdings das Rezept, entscheidet eine KL-Probe+10, ob er sich noch an alle Details erinnern kann (einfache KL-Probe für Alchimisten mit *Gutem Gedächtnis*; keine Probe erforderlich für *Eidetisches Gedächtnis*).

Alchimistische Rezepte (egal, ob für magische oder profane Mittel) werden von einzelnen Alchimisten oder Cirkeln eifersüchtig gehütet und nur an die eigenen Schüler (oder gegen besondere Dienste) weitergegeben.

Die Entwicklung eines eigenen, neuen Rezepts setzt zumindest ein Oktal Studium und sieben erfolgreiche Versuche (mit einer QS von 10+) voraus, denn nur wenigen Alchimisten gelingen reproduzierbare Experimentalmischungen, deren Herstellungsbedingungen sich sofort als Rezepte verwenden lassen.

Profane Alchimie

Neben der Herstellung all der Zaubermittel beschäftigen sich Alchimisten auch noch – und meist in viel größerem Umfang – mit der Produktion von Säuren und Brandölen, Giften und Gegengiften auf der Basis von Tieren, Pflanzen und Mineralien, der Veredlung von Gewürzen, der Kreation von Parfums und – sehr wichtig in Myranor – der Optimierung existenter Materialien, wie bei der Herstellung von Karettan oder Pheroxyl.

Die Zahl der Rezepturen ist deutlich zu groß, um sie hier auch nur andeutungsweise zu nennen, weswegen wir in diesem Punkt auf Folgeproduktionen verweisen müssen, die sich ganz sicherlich auch mit magischer wie profaner Alchimie befassen werden.

Der Alchimist

Die Herstellung von Arzneien, Giften, Drogen, Brandmitteln, Farbstoffen und nicht zuletzt außergewöhnlichen Gewürzen für den Optimatengaumen ist ein hoch angesehenes und einträgliches Geschäft. Viele Alchimisten sind daher eher Handwerker als Wissenschaftler und führen mitunter einen Lebensstil, der Honoraten zur Ehre gereichen würde. Andere aber drängt ihr unruhiger Geist zur Suche nach den letzten offenen Fragen der Elementartheorie oder einem Mittel, das ewiges Leben, Weisheit, Schönheit oder gar magische Begabung verleiht – und diese Suche führt sie nicht selten hinaus ins weite Myranor ...

An dieser Stelle wollen wir den magiebegabten Alchimisten präsentieren, während 'profane' Alchimisten auf der Basis des *Technikers* (siehe **WnM** 67f.) erschaffen werden können.

Die bedeutendsten und angesehensten Alchimisten entstammen dem Volk der Nequaner, während die Neristu zwar auch als bedeutend, jedoch deutlich eher als berüchtigt gelten müssen.

Alchimisten finden sich ebenfalls in den Kulturen der Meranier, Canteraner und Cantaresen, Makshapurim, Tharpuresen, Shindrabarim und Eshbathi.

Der neristische Alchimist: Die Neristu hingegen genießen als 'Giftmischer' auf dem Gebiet der Alchimie einen schlechten Ruf. Zudem praktizieren einige von ihnen eine spezielle Art der Blutmagie, die auf der Verwendung von (nicht neristischen) Organen frisch Verstorbener, von Teilen lebender Tiere oder ihres eigenen Blutes als alchimistische Grundsubstanzen beruht. Dies hat – zusammen mit ihrer besonderen Form des alchimistischen Rituals – zur Folge, dass es ihnen gelingt, 'lebende' Tränke (Salben, Pulver etc.) zu erschaffen, in denen *stellare* Kräfte sublimiert sind.

Der nequanische Alchimist: Die Nequaner, die sich schon früh von den Wegen der Optimaten abgewendet haben und die fast ihr gesamtes Leben unter den Wogen des Meeres verbringen, haben wenig Beziehung zu den Stellaren oder gar den Äußeren Domänen. Nequanische Alchimisten beschäftigen sich daher nur mit elementaren Kräften, können dort aber schnell zur Meisterschaft gelangen.

Profession: Alchimist (10 GP; MU 12, KL 13, FF 13; SOmin 7)
Talentboni: 2 WKF je +2, Dolche +1, Stäbe *oder* Stumpfe Hiebwaffen +1; Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +3, Zechen +1; Etikette +2, Lehren +3, Menschenkenntnis +2, Überreden +1; Anatomie +1, Geschichtswissen +1, Gesteinskunde +3, Götter und Kulte +2, Magiekunde (Elementarismus *oder* Daimonologie) +3, Mechanik (Materialkunde) +2, Pflanzenkunde +5, Rechnen +5, Rechtskunde +2, Schätzen (Materialwert) +3, Sternkunde +4, Tierkunde +2; Sprachen: Gemein-Imperial, Myranisch, Hiero-Imperial +6, Alt-Imperial +5, Cirkel-Geheimsprache Alchimisten, Lesen/Schreiben +6; Alchimie +6 (Theoretische Alchimie *oder* Zauber-Elixiere), Glaskunst +2, Handel +2, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen (Tränke) +4, Malen/Zeichnen +2, Schnaps brennen +1, Stoffe färben +1
Zauberfertigkeiten: 18 Punkte auf elementare *oder* daimonische Domänen (Neristu auch stellare D.), wobei keiner Domäne mehr als 6 Punkte zugeordnet werden dürfen; 6 Punkte für die Instruktion *Sublimation*; 6 gebräuchliche magische Rezepte; Alchimisten beginnen das Spiel mit (MU+KL+IN+CH)/2 +6 AsP
Ausrüstung: Kleidung (verbreitet), lederne Alchimistenschürze, Gesichtsmaske und Handschuhe, Friedensstifter *oder* Phugion *oder* Kampfstab, widerstandsfähige Reisetasche, Schreibzeug, gebundenes Buch mit Rezepten, diverse Fläschchen und Tiegel, je ½ Cukiron reiner Alkohol und Vitriol, Salbengrundlage, Feuerstein und Stahl, Zunderkästchen, widerstandsfähige Reisetasche, Crater, weitere verbreitete Ausrüstung im Wert von 2 Aureal; AV: kleines, tragbares Alchimielabor
Der neristische Alchimist: wie oben, jedoch SOmin 6; zusätzlich Etikette –1, Anatomie +1, Rechtskunde –1, Heilk. Gift +1; kann als Magiekunde-Spezialisierung auch Stellarenkunde wählen, kann als Alchimie-Spezialisierung auch Gifte wählen; erhält 24 Punkte, die er auf die elementaren, stellaren und daimonischen Domänen verteilen darf, wobei keine Quelle mehr als 5 Punkte erhalten darf.
Der nequanische Alchimist: wie oben, jedoch zusätzlich Selbstbeherrschung +1, Etikette –2, Lehren +1, Menschenkenntnis –1, Mechanik (Materialkunde) +2, Rechtskunde –1, Sternkunde –3, muss als Magiekunde-Spezialisierung Elementarismus wählen, kann als Alchimie-Spezialisierung auch Materialveredlung wählen; erhält 24 Punkte, die er auf die elementaren Domänen verteilen darf, wobei keine Quelle mehr als 7 Punkte erhalten darf; kann ein 'Leitelement' wählen, in dem der Talentwert mit Faktor **x4** gesteigert werden kann.

Besondere Erfahrungen für Alchimisten

Alchimisten verbessern ihre Fertigkeiten (weltlicher wie magischer Natur) üblicherweise wie andere Charaktere auch; jedoch mit folgenden Ausnahmen:

Sublimation

Die Instruktion *Sublimation* kann nur von Alchimisten erlernt und verbessert werden; sie wird stets mit dem Wichtungsfakor **x5** gesteigert; es gibt keinen Vorteil: *Begabung für Sublimation*.

Spezialisierung

Für die meisten Alchimisten sind alle möglichen Quellen philosophischer Substanz gleichwertig (wenn natürlich auch keinesfalls gleichartig), weswegen sie sich selten auf ein Element oder die Kräfte einer Äußeren Domäne spezialisieren. Regeltechnisch ist es möglich, sich ab einem Wert von 10 in einer Quelle auf diese zu spezialisieren und sie in Zukunft mit dem Wichtungsfaktor **x4** (anstatt der normalen **x5**) zu steigern. Nequanische Alchimisten dür-

fen dies bereits von Spielbeginn an tun. Kein Alchimist kann sich auf mehr als eine Quelle spezialisieren.

Aktivieren unbekannter Quellen

Aus oben Gesagtem folgt auch, dass ein Alchimist keine Schwierigkeiten damit hat, sich auf die Eigenheiten einer neuen 'philosophischen Substanz' einzustellen. Bei der Aktivierung der Quelle (zur Aktivierung siehe im Kapitel **Regelfragen** auf Seite 125), nicht aber bei der späteren Steigerung kann der Alchimist alle Domänen so betrachten, als hätten sie einen Wichtungsfaktor von **x3**.

Das Ritual der alchymischen Transformation

Es gibt eine besondere Substanz – oder besser: etwa anderthalb Dutzend Varianten einer besonderen Substanz –, deren Rezeptur das große Geheimnis der Cirkel und Collegien der Alchimisten darstellt und das von Außenstehenden auch für noch so viele Aureal nicht zu erwerben ist.

Kein Wunder, denn bei dieser Substanz handelt es sich um ein Mittel, das – zwar nur in Konjunktion mit der Fähigkeit zur *Sublimation* und daher für andere Magiekundige ohnehin nicht nutzbar – die Domänen-Mischung, die den Körper des Alchimisten ausmacht, so umformt, dass er in der Lage ist, größere Mengen des siebten Elements zu handhaben – heißt: dass sein Grundvorrat an permanenter AE sich erhöht.

Zuerst entscheidet sich der Alchimist, welcher speziellen Domäne er sich besonders öffnen will, d.h., die Kräfte welcher Quelle in potentielle Astralkraft umgewandelt werden sollen. Er sollte in dieser Domäne bereits hinreichend erfahren sein (einen Wert von mindestens 7 aufweisen).

Um den Trank der Transformation herzustellen, benötigt der Alchimist sodann ein Labor (es muss nicht sein eigenes sein; viele Cirkel sehen es sogar gerne, wenn sie über die Benutzung ihres Hauptlaboratoriums Kontrolle über ihre Mitglieder haben), das benötigte Rezept (üblicherweise beim Patron des Collegiums für mindestens 50 Au erhältlich), verwertbare Erfahrung (im Wert von 50 AP) und jeweils passende Verbrauchsmaterialien für ca. 12 Au.

Die nötigen Proben zur Herstellung der gewünschten Variante der Substanz sind:

eine Anrufungsprobe

- erschwert um die Hälfte (aufgerundet) der AsP, die der Alchimist auf diese Art und Weise bereits 'beschworen' hat,
- erschwert um die prinzipielle Zugänglichkeit je nach Domäne (Tabelle A; S. 72),
- erleichtert um Punkte, die der Alchimist in der entsprechenden Domäne aufweist, sowie um die halbe Punktzahl (aufgerundet) in *Sublimation*;

und eine Kontrollprobe (*Alchimie*-Probe)

- erschwert um 18 Punkte für die Komplexität der Wirkung,
- erschwert um 15 Punkte für permanente Wirkungsdauer,
- erleichtert um den *Alchimie*-TaW des Alchimisten und die Hälfte des Werts (aufgerundet) in *Sublimation*.
- erleichtert um die Punktzahl, die der Alchimist aus der ersten Probe übrig behalten hat,
- eventuell erleichtert um die Kraft des Craters (siehe dort)
- modifiziert um einen verdeckten W6-Wurf des Spielleiters: Geradzahlige Ergebnisse erleichtern die Probe des Alchimisten, ungeradzahlige erschweren sie.

Bei Misslingen der Anrufungsprobe verbraucht der Alchimist 7 AsP und 2W6 AuP. Ein erfolgreiches Ritual der Trankherstellung dauert eine komplette Nacht und erfordert den Aufwand von 13 AsP und 3W6 AuP. Das Gelingen der Kontrollprobe kann vom Alchimisten nur eingeschätzt, nicht aber hundertprozentig bestimmt werden. Nur der Genuss des entstandenen Trankes kann Klarheit bringen: Ein gelungener Trank der Transformation schüttelt zwar den Körper des Alchimisten heftig durch (3W6 SP), bringt jedoch 1W3+3 permanente AsP (wenn Sie auf das Würfeln verzichten wollen: 5 AsP) sowie einen Punkt Probenerleichterung bei Anrufungen der entsprechenden Domäne. Ein misslungener Trank kostet den Alchimisten 3W6 LeP, von denen einer permanent verloren ist.

Die Gestirnspositionen bedingen, dass ein Alchimist nur einen Versuch der alchymischen Transformation pro Oktal unternehmen kann. Es ist nur eine erfolgreiche alchymistische Transformation pro Domäne möglich; Ausnahme sind die Nequaner, die pro elementarer Domäne zusätzlich eine 'höhere Transformation' (ab einem Wert von 15 in der Domäme) durchführen können, wobei der 'höhere' Transformationstrank 2W3+3 permanente AsP gibt (wer nicht würfeln will: 7 AsP), aber auch das Risiko birgt, W3 permanente LeP zu verlieren.

Alchimistische Rezepte

Die folgenden Beispiele sind vier verbreitete alchimistische Rezepte (*Heiltrunk*, *Antidot*, *Zaubertrunk* und *Feuersäure*) und eine Auswahl seltenerer Mittel, die die ganze Palette der Möglichkeiten aufzeigen sollen. Alle verwendeten Materialien der Rezepturen gelten als positiv synergetisch. Der bei der Kontrollprobe angegebene Gesamtzuschlag beinhaltet bereits die Erleichterung für ein vorhandenes Rezept.

HEILTRUNK
Rezeptur: 1 Wirselkraut oder 1 Blatt vom Alazeerenbaum, 1 Scrupul zerstoßener Opal, 3 Tropfen vom Speichel eines Neugeborenen, 20 Uncias frisches Quellwasser, Mantigora
Wirkung: Die grünliche Flüssigkeit gibt dem Anwender verlorene LeP je nach eingesetzten AsP und je nach QS zurück, verhindert Wundbrand und schließt offene Wunden.
Anrufung: Humus (+5)
Kontrolle: +13
Kosten: 7 AsP + AsP nach gewünschter Wirkung
Haltbarkeit: 15W3 Nonen

ANTIDOT
Rezeptur: 1 Stachel eines beliebigen Skorpions, 1 Giftzahn einer Schlange, 1 zerstoßene Warakwurz, 5 Uncias Käfermilch, 20 Uncias Trollbeerenwein, Mantigora
Wirkung: Der milchigtrübe Saft lässt den Körper Gifte bis zu einer Stufe entsprechend den eingesetzten AsP (und abhängig von der QS) isolieren und ausscheiden, deren Wirkung damit binnen W6 KR gestoppt wird.
Anrufung: Humus (+6)
Kontrolle: +13
Kosten: 7 AsP + AsP nach Wirkung
Haltbarkeit: 15W3 Nonen

ZAUBERTRUNK
Rezeptur: 1 Feuerposaune, 1 Mantigora, 1 Scrupul Mindorium, 10 Uncias Blut eines zauberkräftigen Wesens, 1 Allia vom Roten Bambus, 5 Scrupul pulverisierter silberner Optrilith, Vitriol, Mantigora
Wirkung: Die glasklare Flüssigkeit gibt AsP in Höhe der eingesetzten AsP, modifiziert nach der QS, zurück.
Anrufung: Kraft (+18)
Kontrolle: +12
Kosten: 7 AsP (+ AsP nach gewünschter Wirkung)
Haltbarkeit: 10W3 Nonen

FEUERSÄURE
Rezeptur: 5 Uncias Asche eines von Drachenfeuer verbrannten Gegenstandes, das Fleisch eines Uccara-Salamanders, 10 Uncias reines Wachs, 20 Uncias reiner Alkohol, Mantigora
Wirkung: Eine zähe, rötliche Paste, die als Waffen- und Einnahmegift das Blut förmlich zum Kochen bringt und für QS/3 KR (abgerundet) 1W6 SP/KR verursacht.
Anrufung: Tyakaar (+9)
Kontrolle: +14
Kosten: 7+7 AsP
Haltbarkeit: 20W3 Nonen

MISHKARYAS ODEM
Rezeptur: 10 Uncias von den Ausscheidungen sowie das Laken eines Todkranken, 1 getrocknete Gossenratte, 10 Scrupul frischer Schimmelpilz, Vitriol
Wirkung: Ein graues, geschmackloses Pulver, das als Atem- oder Einnahmegift für die nächsten QS Tage eine besondere Empfindlichkeit gegen Krankheiten (KO beim Widerstandswurf gegen Krankheiten um QS gesenkt) verursacht.
Anrufung: Mishkarya (+8)
Kontrolle: +12
Kosten: 7+11 AsP
Haltbarkeit: 3W3 Nonen

CHAMÄLEONSWASSER
Rezeptur: 10 Schuppen eines Shingwa, 5 Uncias reines Gold, 20 Uncias Königswasser, 10 Uncias vom schwarzen Sand Murakams
Wirkung: Eine starke Säure, in der *ein* beliebiger anorganischer Stoff (ausgenommen magische Metalle und Glas) aufgelöst werden kann. Danach ist die farblose Flüssigkeit völlig harmlos und verleiht der Oberfläche eines metallenen oder steinernen Gegenstandes, auf die sie innerhalb der nächsten Woche aufgetragen wird (maximal QS Orthogradu), das Aussehen der zuvor aufgelösten Substanz.
Anrufung: Erz (+4)
Kontrolle: +15
Kosten: 7+18 AsP
Haltbarkeit: 10W3 Nonen

ERSTICKUNGSELIXIER
Rezeptur: 1 Cukiron dünne Bergluft, 20 Uncias Wasser aus den Lungen eines Ertrunkenen, 10 Scrupul Pollen vom Tilians-Gruß, die Haut einer Würgeschlange, 3 an Luftmangel gestorbene Insekten
Wirkung: Sobald die hochgradig flüchtige Substanz frei wird, bindet sie die Atemluft der Umgebung und lässt diese in schweren, milchigen Tropfen kondensieren (W6 SP/KR). Betroffen sind davon maximal QSx3 Raumschritt, Atemluft strömt in natürlichem Maße nach (im Freien dauert das W6 KR, in geschlossenen Räumen aber maximal QS in KR).
Anrufung: Thesephai (+10)
Kontrolle: +21
Kosten: 7+15 AsP
Haltbarkeit: 15W3 Oktale

ERINNERUNGSTRUNK
Rezeptur: 1 Uncia Asche der Remembalia, 5 Uncia vom Gehirn eines intelligenten Wesens, je 2 Tränen eines Träumenden und eines Wahnsinnigen, 10 Uncias Perlenöl, Unmengen von billigem Schnaps
Anrufung: Iryabaar (+12)
Kontrolle: +9
Wirkung: Das Opfer muss nach der Einnahme dieser bunt schillernden und stark alkoholischen Flüssigkeit dazu gebracht werden, von einem bestimmten Zeitraum (von maximal QS Stunden) zu berichten. Kurz darauf verliert es jegliche Erinnerung daran und ersetzt sie durch das, was ihm innerhalb der nächsten Stunde darüber erzählt wird.
Kosten: 7+11 AsP
Haltbarkeit: 1W3 Nonen

Rituale der Technomantie

»Wenn wir die Garantie geben können, dass unsere Zauberei funktioniert – und das können wir! –, wer braucht dann noch das chaotische Wirken der sogenannten Natur, die zufallsabhängige Spontanzauberei?«
—Sephonios nat Quoran, Primärtechnomant des Stählernen Ouroboros

Was ist Technomantie?

Eine zu Recht gestellte Frage, die auch im Imperium nicht klar beantwortet werden kann – grob gesprochen ist Technomantie eine eingeschränkte, aber trotzdem hoch angesehene Zauberkunst, die sowohl einzelnen Menschen wie auch einigen Mitgliedern anderer Rassen im Blut liegt. Die wichtigste Einschränkung liegt darin, dass sich mittels Technomantie keine unabhängigen Zauberwirkungen erzielen lassen, sondern dass die Wirkung stets an materielle Objekte gebunden ist, die wiederum besondere Eigenschaften aufweisen müssen, um die Zauberwirkungen aufzunehmen und zu speichern.
Eine weitere Einschränkung der Technomantie und Arcanomechanik (wie auch der Alchimie) ist, dass sich die Kräfte der Stellare offensichtlich nicht 'in materielle Form pressen lassen' – es gibt also keinen 'Stab der Gedankenkontrolle' oder 'Ring der Harmonie' auf Ashabel- oder Balburri-Basis.
Dazu kommt, dass technomantische Gerätschaften meist auf dem Element Erz beruhen, das natürlich seine eigenen Einschränkungen, Vor- und Nachteile in der Kombination mit bestimmten Instruktionen und Wirkungen hat.
Eine letzte und wichtige Anmerkung ist, dass (reproduzierbare) Technomantie gut ausgestattete Werkstätten, häufige Verfügbarkeit seltener Materialien, den Einsatz größerer Mengen Aureal und sehr viel verfügbare Zeit erfordert – alles Gegebenheiten, die man nicht unbedingt bei einem Spieler-Charakter voraussetzen kann, weswegen wir hier auch noch nicht auf die detaillierten Regeln eingehen, um als SC-Technomant zu arbeiten.

Wie funktioniert Technomantie?

Es gibt zwei grundsätzliche Methoden, technomantische Objekte zu erschaffen: die formale Methode der Optimatenhäuser und die intuitive Methode der 'geborenen Technomanten'.
Die optimatische Methode erschafft die Gegenstände und Wirkungen, indem zuerst ein Zauber auf der Basis der Kombination *Beseele mit Kraft* gesprochen wird, der den Gegenstand vorbereitet, sodann die Zauber, die in dem Objekt wirken sollen. Der vorbereitende Zauber ist entsprechend der Komplexität des Objekts erschwert; den Häusern Tharamnos und vor allem Quoran sind für die vielen Spezialfälle unzählige Matrizen bekannt. Die Bindung der Zauberwirkung in ein Objekt ist üblicherweise etwas gegenüber der in ihrem Ziel frei wählbaren Zauberei erleichtert.
Die intuitive Methode beruht auf der nur den geborenen Technomanten bekannten, Instruktion *Influxion* und funktioniert ähnlich wie die Herstellung eines Trankes mittels Alchimie (siehe S. 71ff.), wenn auch in der Zauberpraxis (und regeltechnisch der Verteilung der Aufschläge) deutliche Unterschiede bestehen: Der Technomant legt eine Anrufungsprobe ab, die nach der Essenzmenge, der prinzipiellen Zugänglichkeit der Quelle (in der Regel *Erz*) und der Verwandtschaft des gewünschten Effekts mit der angerufenen Domäne modifiziert ist.
Es folgt eine Kontrollprobe, modifiziert nach Komplexität der weltlichen Eigenschaften des Objekts, wobei dem Technomanten seine Kenntnisse in der Instruktion *Influxion*, in *Materialkunde* und in der zugehörigen Handwerksfertigkeit sowie ein guter Bezug zu der benötigten Quelle (meist *Erz*) zu Gute kommen.
In beiden Fällen werden komplexe Wirkungen (mehrere verschiedene Wirkungen – teilweise aus verschiedenen Quellen – gleichzeitig, Auslösung einer Wirkung durch eine andere, zeitliche Taktung bestimmter Effekte usf.) fast immer durch aufeinanderfolgende Verzauberungen zu Wege gebracht, seltenst durch die extrem komplexe Simultanverzauberung (die ja schon im Falle mehrerer Quellen nicht funktioniert).
In beiden Fällen können mehrere Technomanten gemeinsam an einem Objekt arbeiten, was bei den größeren Arcanomechaniken ohnehin der notwendige Regelfall ist. Ebenfalls erleichtert wird die zauberische Arbeit sowohl bei der optimatischen als auch der intuitiven Methode durch die korrekte Auswahl der (positiv synergetischen) Materialien.

Was erschafft Technomantie?

Die früher einmal gültige Trennung, dass es sich bei der Technomantie um die Erstellung solcher Apparaturen und Artefakte handele, die mittels weltlicher Eigenschaften und Vorgänge Zauberei speichere und erzeuge, während Arcanomechanik die Kunst sei, mittels Zauberkraft weltliche Mechaniken anzutreiben, ist in dieser Form nicht zu halten, da sich die Forschungsbereiche der Gegenstandszauberei einerseits in ihren speziellen Forschungsthemen weit voneinander entfernt haben, sich andererseits aber in der Anwendung wieder überlappen. Der Einfachheit halber gliedern wir die Technomantie im folgenden nach den erstellten Objekten:
Artefakte: Hierunter versteht man die Speicherung von Zaubern in einmalig, mehrmalig oder andauernd wirkenden, sich danach eventuell selbst aufladenden, wiederaufladbaren oder mit Astrilithen versorgten Handwerksstücken. Ebenfalls in diesen Bereich fällt die kurzfristige 'Anheftung' (Affixation) von Zauberwirkungen (nach Quelle, Instruktion und Essenz) an Objekten, was von den wenigsten Menschen als Technomantie angesehen wird, aber sehr effektiv sein kann. Die Affixation erfordert nur flüchtige AE, während die Erstellung von Artefakten in den meisten Fällen permanente AsP verbraucht (wobei die technomantische Methode die preiswertere ist).
Arcanomatik: So nennt man die Simulation eines Zaubervorgangs durch mechanische, automatisierte Bewegungen geeigneter Materialien, um so Artefakte zu schaffen, die sich nach Erstellung selbst mit Astralenergie versorgen und eine bestimmte Zauberwirkung dauernd aufrechterhalten (zumindest so lange die Mechanik läuft); dies ist die eigentliche Technomantie – eine Mechanik gewordene Matrix. Die weltlichen Erstellungskosten für eine Arcanomatik sind meist enorm, da fast ausschließlich magische Materialien Verwendung finden dürfen und in die Fixierung der Matrix etliche permanente AsP investiert werden müssen. Wegen ihrer filigranen Strukturen sind Arcanomatiken in den wenigsten Fällen transportabel und meist hochgradig

störanfällig, werden aber als Spielzeuge bei den Optimatenhäusern hoch geschätzt.

Chalketoniken (sprich 'Ch' wie in 'Bach'): Dies ist die Kunst der elementaren Verbindung von Humus und Erz (selten einmal anderen Elementen) oder die Invokation der Kräfte Khalyanars und Aggaris zum Zwecke der Erstellung künstlicher Gliedmaßen (die angesehene 'Magoprothetik') oder zur Erschaffung 'lebender Mechaniken' (die sogenannten 'eigentliche Chalketoniken'; wie die Flugmechanik eines Insektopters oder die in vielen Mechaniken verwendeten 'Rotoren' verschiedener Größe), die nicht vermittels Astrilithen oder ständiger Bezauberung am Laufen gehalten werden müssen, sondern die einfach 'gefüttert' werden können. Chalketoniken und Gließmaßen der Magoprothetik profitieren besonders von mechanopathischer Steuerung.

Raffinate: So nennt man 'veredelte' Werkstücke, die permanente Veränderung der mechanischen Eigenschaften eines Materials durch verschiedene, spezialisierte elementare oder daimonische Instruktionen (*Konzentriere Erz*, *Forme durch Aggaris Kraft* ...) oder durch die Instruktion *Influxion*, wobei die Probe je nach erwünschter Wirkung erschwert ist. Raffination erfordert fast immer den Einsatz permanenter AsP je nach Menge des verzauberten Materials.

Arcanomechaniken: So nennt man die Verbindung mehrerer der oben genannten technomantischen Objekte und Wirkungen untereinander und/oder mit weltlichen Apparaturen und Mechaniken zu einem größeren Ganzen – die Königsdisziplin der Technomantie. Der AE-Bedarf hängt jeweils von den einzelnen Komponenten ab; im täglichen Gebrauch werden Arcanomechaniken meist durch Astrilithen mit Astralkraft versorgt.

Wer sind die Technomanten?

Wie schon aus den vorigen Texten zu erkennen, gibt es zwei Arten von Technomanten, wobei allerdings üblicherweise und von Außenstehenden nur die 'geborenen Technomanten' auch so genannt werden, während sich die optimatischen Zauberer, die sich mit Artefaktherstellung befassen, sich selbst als Magier der optimatischen Tradition sehen, zumal sie in ihrem Wirken ja auch nicht auf die Verzauberung von Gegenständen beschränkt sind.

Einzig die Mitglieder des Hauses Quoran, das auch allgemein als der Hort der Arcanomechanik gilt, kennen den 'Technomantikos' oder Technomanten als Rang.

Wie gesagt, 'Haus Quoran' und 'Arcanomechanik' sind zwei fast synonym verwendete Begriffe, da aus den Werkstätten dieses Optimatenhauses wenn auch nicht alle technomantischen Objekte und arcanomechanischen Fahrzeuge, so aber doch die überwiegende Mehrzahl der Matrizen dazu stammen – was dem Haus nicht nur große Mengen Aureal einbringt, sondern auch Verdächtigungen, die Artefakte der Quoran seien nur Mittel einer lang angelegten Verschwö-

ASTRILITHE

Diese Objekte bilden die Seele der imperialen Arcanomechanik, und ohne sie wäre die ganze Wissenschaft kaum denkbar – denn jede magische Handlung muss von astraler Kraft gespeist werden, und der Erzeugung von Artefakten wären sehr enge Grenzen gesetzt, wenn die dafür nötige Kraft direkt bei der Erschaffung eingebunden und dann später jedes Mal von einem Artefaktmeister erneuert werden müsste (was aber durchaus noch eine häufige Methode ist).

Astrilithe bieten eine Erleichterung: Sie enthalten bereits magische Kraft, die von entsprechenden Arcanomechaniken 'abgerufen' werden kann. Vor allem aber sind sie in der Lage, ähnlich wie ein lebender Zauberer *in einer Ruhephase* erneut Astralenergie zu sammeln und sich so zu 'regenerieren'.

Aussehen: Astrilithe sind speziell facettierte Steine aus nachbehandeltem Optrilith, deren Länge zwischen einem Daktil und zwei Gradu variieren kann, abhängig von Speicher- und Regenerationskraft. Sie sind meist länglich geschliffen (etwa ein Viertel so dick wie lang), und sie müssen in spezielle, mit magisch aktiven Materialien ausgekleidete 'Taschen' in einem Artefakt eingelegt werden, um einen astralen Kraftfluss zu ermöglichen.

Häufigkeit: Vorbereitete Astrilithe sind (wie alle Arcanomechaniken) eine Luxusware, aber dennoch einigermaßen verbreitet anzutreffen. In Provinzhauptstädten wird es etwa eine Stelle geben, wo man sie auf dem grauen oder schwarzen Markt erwerben kann, in Metropolen W6 Stellen. Spezialisierte Astrilithe für Einzelstücke zu beschaffen, sollte immer ein Abenteuer für sich sein.

Wert: Der finanzielle Wert eines Astrilithen ist beträchtlich, selbst für die halbwegs standardisierten Typen: Kleine kosten mindestens 10 Au, mittlere 100 Au und große niemals weniger als 500 Au.

Regeltechnisches: Ein Astrilith, der in der korrekten Fassung steckt, speist mit seiner Kraft die magischen Effekte der Arcanomechanik. Außerdem kann ein Astrilith neue Kraft aus der Natur sammeln, muss dazu aber mindestens eine Stunde unbenutzt bleiben.

Verbreitete Typen sind:

Kleine Astrilithen sind 1 Finger lang, wiegen 1 Scrupul, speichern 10 AsP und regenerieren mit 1 AsP/Stunde.

Mittlere Astrilithen sind 1 Spann lang, wiegen 1 Okul, speichern 100 AsP und regenerieren mit 5 AsP/Stunde.

Große Astrilithen sind 1 Schritt lang, wiegen 125 Okul, speichern 500 AsP und regenerieren mit 20 AsP/Stunde.

Alle Arcanomechaniker wünschen sich, es gäbe nur einen Typus von Astrilithen (oder zumindest nur die drei oben genannten Arten) und die einzelnen Stücke würden sich allenfalls in ihrer Größe unterscheiden. Das ist leider ein Traum, denn seit der Erschaffung der ersten Arcanomechaniken sind unzählige Kristall- und Facettenformen ausprobiert worden (je nach gespeicherter Essenz oder zu nutzender 'Entladegeschwindigkeit'), und selbst innerhalb des Hauses Quoran sind diverse Formen üblich (oder gebräuchlich gewesen). Gerade Prototypen und wirklich große Arcanomechaniken haben meist spezielle Astrilithe. Wenn ein beschädigter Kristall durch einen anderen ersetzt werden soll, ist in den meisten Fällen eine erschwerte *Feinmechanik*-Probe nötig.

Ein Astrilith, der ungeschützt aus einem Schritt Höhe auf Stein fällt, zerbricht mit 2/3 Wahrscheinlichkeit (3–6 auf W6). Über die Auswirkung anderer Höhen, Bodentypen und mögliche Schutzhüllen muss vom Meister entschieden werden.

Astrilithe im Spiel

Astrilithe haben zwar keinerlei Nutzen ohne eine Arcanomechanik, die sie antreiben, doch stellen sie nichtsdestoweniger eine bedeutende Beute dar, da gerade die selteneren Typen sehr gesucht sind. Sie können zum Ziel eines Abenteuers und (in sehr mächtigen Kampagnen) auch zu einer Art Währung werden, mit der sich große Gefälligkeiten eintauschen lassen.

Andererseits hat der Spielleiter durch sie auch die Möglichkeit, die Wirkung von gefundenen oder erbeuteten Artefakten und Arcanomechaniken stark zu beschränken: Die Helden dürfen in dieser Szene kein funktionierendes Fluggerät haben? Dann ist der Astrilith erschöpft oder (noch dauerhafter) beschädigt/zerstört worden. Die Gruppe soll nur herausfinden, wo das Wundergerät verschollen ist, es aber nicht selber missbrauchen können? Der Astrilith fehlt.

Übertreiben Sie es aber nicht und beschränken Sie ein 'unmöglich' auf die Fälle, wo es dramaturgisch nötig ist, denn manchmal ist es für einen Arcanomechaniker ein besonderer Triumph, wenn er durch seine Geschicklichkeit einen defekten Astrilithen durch einen anderen Typ und einige Windungen Arkaniumdraht ersetzen kann.

Bei schwerwiegender Beschädigung verströmt ein Astrilith seine Ladung langsam in die Umgebung. Es ist nicht möglich, einen 'Schadenzauber' dadurch zu wirken, genauso wenig wie es möglich ist, dass ein Lebewesen direkt die Kraft des Astrilithen nutzt.

rung. Natürlich unterhalten auch die anderen Häuser technomantische Werkstätten, aber die Vorherrschaft des Hauses Quoran auf diesem Gebiet ist schier erdrückend.

Ebenso natürlich gibt es offiziell keine freischaffenden Technomanten, und die Optimatenhäuser versuchen, so viele geborene Technomanten wie möglich in Lohn und Brot der Optimaten zu bringen – dass gerade in den größeren Städten 'Hinterhof-Technomanten' praktizieren, wird dadurch nicht verhindert. Von diesen wiederum ist die Mehrzahl ohnehin nicht-menschlicher Art (namentlich G'Rolmur und Neristu stellen viele Technomanten), was heißt, dass deren (aus optimatischer Sicht reduzierte) Fähigkeiten gerne 'privat' eingekauft und damit halb-legalisiert werden.

Technomantie und Mechanopathie gehen oft Hand in Hand. (Wer eine *Magische Begabung (Technomantie)* besitzt, für den ist die *Gabe: Mechanopathie* um 10 GP verbilligt und umgekehrt.) Daher finden sich etliche Technomanten-Mechanopathen auch bei den Aerial-Truppen oder den arcanomechanisierten Verbänden der Myriaden – vor allem in der gefährlichen Rolle als 'Testpiloten'.

Technomantische Artefakte

Auf den folgenden Seiten finden Sie einige technomantische Objekte, die im Imperium entweder verbreitet sind ... oder so legendär, dass man glaubt, sie mittlerweile detailliert zu kennen. Die meisten der hier vorgestellten Gegenstände sind *Artefakte*, was einfach daran liegt, dass diese die gebräuchlichsten technomantischen Objekte überhaupt sind.

Wirksame Materialien listet auf, welche der Werkstoffe, aus denen das Objekt besteht, für die Wirkung (mit-)verantwortlich ist bzw. als positiv synergetisches Material gelten, während Wirkende Prinzipien für die Art der verwendeten Zauber steht.

Wirkung beschreibt die spieltechnischen Auswirkungen des Objekts.

Unter **Typ/Ladung** finden Sie zum einen die oben angegebenen Einteilungen *Artefakt*, *Arcanomatik*, *Chalketonik*, *Raffinat* und *Arcanomechanik*, zum anderen die Angabe, wie viele Ladungen ein Artefakt trägt (*einfach*, *mehrfach*), ob und wie diese nach Gebrauch wieder ins Objekt zurückgebracht werden können. Die Einteilungen sind wie folgt: *Nicht aufladbar* bedeutet, dass ein Objekt genau einmal zu seinem zauberischen Zweck verwendet werden kann; *aufladbar* heißt, dass ein Technomant verbrauchte Zauber wieder auf das Objekt sprechen kann, ohne selbiges nochmals in einem langwierigen Ritual vorbereiten zu müssen; *selbstladend* heißt, dass das Objekt einen Astrilithen trägt, der entweder extern geladen werden kann oder der sich aus der Kraft der Umgebung auflädt; bei *semipermanent* ist diese Ladefähigkeit aus der Umgebung im Objekt selbst verankert; *permanent* schließlich bedeutet, dass das Objekt die Wirkung auf unbegrenzte Zeit trägt.

Die **Verbreitung** haben wir in fünf Kategorien angegeben: *Gebräuchlich* bedeutet, dass zumindest die Konstruktion weit verbreitet ist und man sich ein solches Objekt bei einem Technomanten anfertigen lassen kann (und es bedeutet ebenso, dass auch eventuelle Gegner diese oder ähnliche Artefakte besitzen können). *Selten* heißt, dass man meist bereits reisen muss, um einen entsprechend begabten Technomanten zu finden und dass auch nur wenige Meisterpersonen (Optimaten oder Technomanten selbst) solch ein Objekt besitzen; bei *sehr seltenen* Objekten kann man bereits beginnen, eine Liste zu führen, welche Meisterpersonen solche Gerätschaften besitzen und welche Technomanten sie herstellen (können). *Extrem seltene* Objekte sind im Imperium vielleicht ein Dutzend Mal vorhanden (häufig sogar in einer fest definierten Anzahl und mit einer besonderen Wirkung, wenn alle zusammenkommen), und *Unikat* schließlich steht in der Tat für ein legendäres Einzelstück. (Gehen Sie, um die von uns häufig verwendete Siebener-Einteilung zu bekommen, davon aus, daß es noch die Kategorien häufig und alltäglich gibt, die aber für technomantische Produkte nicht in Frage kommen.)

Der **Preis** ist in Aureal angegeben, stellt jedoch lediglich einen Richtwert dar, da allerhöchstens gebräuchliche Objekte einmal regulär erhältlich sind.

UTMANS FLÜGELGÜRTEL DER VINSHINA

Aussehen: Ein etwa ein Spann breiter Gürtel aus mehreren Lagen Wolkenseide, zwischen denen mit Enduriumfäden Plättchen aus Pheroxyl eingenäht sind; geschlossen mit einer flügelförmigen Spange aus Weißstahl; wiegt insgesamt nur etwa drei Uncia und wird selten zusätzlich verziert.

Wirksame Materialien: Wolkenseide, Pheroxyl, Endurium

Wirkende Prinzipien: Luft / Beseele

Wirkung: Wer diesen Gürtel anlegt und das Auslösewort spricht, in dem wird die Schwere des Erzes durch die Leichtigkeit und Beweglichkeit der Luft ersetzt, so dass der Träger nur mit einer gleichbleibenden Geschwindigkeit von 3 Gradu pro KR zu Boden fällt, was bedeutet, dass er beim Aufschlag keinen Schaden nimmt. Ist er entsprechend leicht gekleidet und ausgerüstet und des *Fliegens* kundig, so kann er den Fall sogar ganz aufheben und bei gutem Aufwind sogar einige Gradu aufsteigen. Die Wirkung hält etwa eine Spielrunde an, längstens aber bis zum Kontakt mit dem Erdboden.

All diese Aussagen gelten für eine Person von etwa 75 – 100 Okul Gewicht inkl. Ausrüstung. Schwerere Personen fallen deutlich schneller, aber immer noch langsamer als normalerweise, so dass ein Gürtel unter Umständen auch zwei Personen retten kann; leichtere Personen fallen noch langsamer, ja sind unter Umständen gänzlich von den Fesseln der Schwerkraft befreit.

Typ/Ladung: Artefakt; meist einfach, aufladbar

Verbreitung: gebräuchlich (bei Insektopter-Piloten)

Preis: ab 60 Au

GELBE AUGEN DER NACHT

Aussehen: Zwei Augengläser aus übereinander liegenden, dünnen Scheiben aus Khorrund, Illuminiumgeflecht und Zirkon, die den Anschein erwekken, eine rote Pupille in einem gelben Augapfel zu erzeugen. Sie sind in einen symbolverzierten Rahmen aus geschwärztem Stahl eingebettet, der auch den Astrilith birgt und wiederum eng in eine lichtdicht schließende Halbmaske aus weichem Leder eingepasst ist.

Wirksame Materialien: Illuminium, Khorrund, Zirkon

Wirkende Prinzipien: Feuer / Konzentriere

Wirkung: Wer diese Brille anlegt und das Kommandowort spricht, für den wird die Nacht zum Tag: Es entfallen sämtliche Mali durch Dunkelheit, jedoch kann der Anwender keine natürlichen Farben mehr erkennen (die Welt zeigt sich in Stufen von ocker, orange, rot und magenta); zudem leidet er für eine SR unter den Auswirkungen des *Nachteils: Lichtempfindlich*, sobald er in eine Lichtquelle blickt, die heller ist als eine Fackel. Die Wirkung der Gelben Augen hält etwa eine Stunde an, danach muss der Astrilith sich wieder aufladen.

Typ/Ladung: Artefakt; einfach, kleiner Astrilith

Verbreitung: gebräuchlich (meist bei Spähern der Myriaden)

Preis: ab 80 Au

NACHTDORN – EINE KLINGE AUS ESSENTIELLEM ERZ

Aussehen: Ein Kurzschwert mit einer schwarz-golden damaszierten Klinge, mit Endurium- und Goldfäden umsponnenem Griff und mit kleinen Thearchiten besetzten Knauf

Wirksame Materialien: eine 'unmögliche' Legierung aus Eisen, Blei, Gold, Endurium und zerstoßenem Thearchit

Wirkende Prinzipien: Erz / Forme und Erz / Konzentriere

Wirkung: Ein exzeptionell gutes Kurzschwert, das seinesgleichen sucht: TP 1W+5; TP/KK [8-16]; WV 7/7; BF unzerbrechlich im gewöhnlichen Ein-

satz; Länge 1 Allia, Gewicht 60 Uncia: Die Klinge gilt als magisch in dem Sinne, dass sie Äußere Wesen verletzen kann. Bei einem Bruchtest im Kampf muss eine gegnerische Waffe einen Malus von 3 Punkten auf den Wurf hinnehmen; bleibt sie ganz, steigt ihr BF um 3 Punkte. Der Nachtdorn ignoriert Körperschutzzauber, die auf der Basis elementarer Luft wirken.
Typ/Ladung: Raffinat; permanent
Verbreitung: selten
Preis: ca. 600 Aureal (das 250-fache eines gewöhnlichen Kurzschwerts)

HANDSCHUH DES UNSICHTBAREN SCHUTZES
Aussehen: Ein mit Metallfäden und -plättchen bedeckter Handschuh, der magische Symbole des Schutzes und grüne Edelsteine trägt.
Wirksame Materialien: Mondsilber-Mindorium-Legierung, Smaragde oder Malachite
Wirkende Prinzipien: Luft / Konzentriere
Wirkung: Das Artefakt erzeugt einen unsichtbaren magischen Schutzschild von zwei Spann Durchmesser. Sein Zentrum ist der Handschuh, womit er durch Drehung des Handgelenks wie ein Faustschild geführt werden kann. Der gewichtslose Schild kann von Materie nicht durchdrungen werden und lässt Waffen einfach abgleiten (WV 0/+4). Als Auslöser dienen meist Schlüsselworte oder einfache Gesten wie das Kreuzen der Arme; der Schild bleibt für 1 SR bestehen.
Typ/Ladung: Artefakt; meist drei- oder fünffach; aufladbar
Verbreitung: häufig (auch bei Myrmidonen-Veteranen zu finden)
Preis: ab 75 Au

MNEMOKRISTALLE
Aussehen: durchscheinende Kristalle von Daumennagel- bis Faustgröße; jedes Optimatenhaus bevorzugt eigene Kristallformen, oft wird zudem das Zeichen des Verfassers der Botschaft eingraviert.
Wirksame Materialien: speziell gezüchtete und oft von magischen Metallen durchsetzte Kristalle
Wirkende Prinzipien: Erz / Kommuniziere oder Iryabaar / Kommuniziere
Wirkung: Üblicherweise dienen Mnemokristalle der sicheren Nachrichtenübermittlung. Sie nehmen je nach Größe eine bestimmte Menge an Bildern und/oder Tönen auf, die auf ein Schlüsselwort gespeichert und wiedergegeben werden, danach verliert das Artefakt seine magische Kraft. Wird die Botschaft schon bei der Erschaffung des Artefakts eingebunden, kann zudem der Empfänger genau bestimmt werden.
Es wird etwa ein Scrupul Kristalle benötigt, um 1 SR Töne aufzuzeichnen; für 1 SR Bilder benötigt man 3 Scr., für Bilder und Töne zusammen also 4 Scr / SR.
Typ/Ladung: einfach, von wenigen Ausnahmen abgesehen nicht aufladbar
Verbreitung: gebräuchlich
Preis: 12 Au / Scr

WASSERMASKE
Aussehen: Kopfmaske mit menschlichen Zügen aus weichem Ghurîk-Leder, die über den gesamten Kopf und Hals reicht und mit Schnüren am Hinterkopf geschlossen werden kann. Die Mundöffnung ist etwa drei Finger groß, an der Stelle der Augen sitzen ovale Kristallplättchen, die Innenseite des Leders ist mit lebender, feuchter Ghurik-Haut überzogen.
Wirksame Materialien: Ghurik-Haut, Linsen aus Saphir
Wirkende Prinzipien: Humus / Forme *oder* Khalyanar / Forme
Wirkung: Wird die Wassermaske aufgesetzt, passt sie sich dem Gesicht an und überzieht es wie eine zweite Haut. Dann

wachsen dem Träger unter Schmerzen innerhalb von 10 KR Kiemenschlitze am oberen Hals, die ihm die Wasseratmung ermöglichen, ihn an der Luft aber ersticken lassen; diese anstrengende Verwandlung kostet den Träger W20+10 AuP. Er muss weiterhin arttypische Nahrung und Süßwasser zu sich nehmen und kann die Maske beliebig lange tragen. Bei längerem Tragen färbt ein wenig von der aquatischen Natur auf den Träger ab: Man wird lethargisch, den Belangen des Landlebens gegenüber immer desinteressierter, und verspürt einen großen Drang, sich in die meditative Stille der Tiefsee zurückzuziehen.
Wird sie abgenommen, setzt über einen zweiten Zauber die Rückverwandlung ein, was den Anwender wiederum W20+10 AuP kostet.
Im Gegensatz zur Atemmaske der Nequaner muss die Wassermaske nicht mit Kajurat bestrichen werden; als Chalketonik erfordert sie jedoch Pflege und 'Fütterung'.
Typ/Ladung: Chalketonik; dreifach; aufladbar
Verbreitung: sehr selten (südliches Imperium, vor allem Balan Cantara)
Preis: um 120 Au

'DOPPELTES SPIEL'
Aussehen: Zwei kostbare Archon-Spiele (seltener auch Zegendi oder Myrmas), die einander bis ins kleinste Detail gleichen und unter deren Spielfeld eine komplexe Mechanik verborgen ist.
Wirksame Materialien: Mindorium (Spielbrett) und ein Dutzend verschiedene Edelsteine (Figuren)
Wirkende Prinzipien: Erz / Bewege
Wirkung: Die beiden Spiele sind derart miteinander verbunden, dass jede Figur die gleichen Spielzüge wie ihre Zwillingsfigur ausführt. Mächtige Optimaten messen sich auf diese Weise mit einem Hunderte Meilen entfernten Gegner. Gerüchteweise verstehen es versierte Spieler (TaW *Brettspiel* 10+) gar, komplexe Partien zur Übermittlung von Botschaften oder gar einfacher Konversation zu nutzen, und sogar 'Buchstabenbretter' zur Fernübermittlung von kurzen Botschaften sind möglich (aber sehr astralintensiv)
Typ/Ladung: Artefakt / Arcanomatik; einmalig (eine Partie), aufladbar; jeder Spieler muss 1 AsP pro Zug aufwenden.
Verbreitung: sehr selten (Magnaten- und Horaspaläste)
Preis: nicht unter 350 Au

THERCHUS HANDSCHUHE
Aussehen: Zwei unscheinbare lederne Handschuhe für kleine, vierfingrige Hände (passend für Neristu, eventuell für Amaunir und Pardir). Erst bei näherer Betrachtung stellt man fest, dass einer der beiden mit hauchdünnen Metallfäden bestickt ist, der andere hingegen winzige Mengen Blut absondert.
Wirksame Materialien: Leder des Uccara-Salamanders, Arkaniumfäden
Wirkende Prinzipien: Erz und Humus / Forme
Wirkung: Dem *Handschuh der Goldschmieds* geben jegliche Metalle wie weiches Wachs nach; dadurch können zum Beispiel Schlösser mühelos 'entfernt' oder Metall kalt modelliert werden, was jeweils pro Anwendung ca. 1W6 AsP kostet. Der *Handschuh des Anatomen* formt lebendes Gewebe nach dem Willen seines Trägers. Kundigen (TaW *Anatomie* 10+) ermöglicht dies einfache Wundbehandlung (+W6/2 LeP) oder gar 'freihändige' Operationen (*Heilkunde Wunden* +6); außerdem werden beim Waffenlosen Kampf echte TP erzeugt, die zudem um 2 Punkte steigen.
Die Fähigkeiten der Artefakte können jeweils einmal am Tag für 1 SR eingesetzt werden.

Typ/Ladung: Chalketonik; semipermanent; seine Energie zieht der Handschuh des Einbrechers aus der Astralenergie der Umgebung (Ladegeschwindigkeit 1 AsP/Std.), der Handschuh des Anatomen aus der des Trägers (1 LeP pro Anwendung).
Verbreitung: Unikat (die wohl berühmtesten Artefakte des legendären neristischen Technomanten Therchu); daher auch kein Preis angegeben.

RAVESARAN-RING

Aussehen: Ein schwach leuchtender Ring aus weißgoldenem Metall. Er trägt keinerlei Verzierungen und ist von schlichter, doch vollendeter Schönheit.
Wirksame Materialien: Illuminium-Arkanium-Legierung
Wirkende Prinzipien: Humus / Verändere
Wirkung: Wer den Ring ansteckt, dessen Äußeres beginnt sich langsam zu verändern: Das Haar wird glänzend, die Haut makellos rein, Narben und andere Unregelmäßigkeiten verschwinden, und der Körper wird kleiner (–W20 Halbfinger) und zierlicher. Binnen einen Oktals verleiht das Artefakt sprichwörtlich ravesaranische Schönheit (CH+3; dabei aber auch KK–2) – ändert zugleich aber auch das Geschlecht des Trägers, und die Verwandlung kann nur ein meisterlicher Magier rückgängig machen ...
Typ/Ladung: Artefakt; einfach; einmalig
Verbreitung: extrem selten
Preis: um 250 Au

ORTHAMON-SPIEGEL

Aussehen: ein daumengroßer Oktaeder (W8) aus Malachit, der an den Außenseiten hauchdünne Mondsilber-Spiegel besitzt. Nicht nur, dass man bei genauerem Hinsehen magische Symbole auf den spiegelnden Außenseiten erkennt, auf allen(!) Außenflächen ist zudem stets das jeweilige Spiegelbild des Besitzers/Betrachters zu erkennen.
Wirksame Materialien: Malachit, Mondsilber-Legierung, Drachenblut
Wirkende Prinzipien: Luft / Forme und Feuer / Forme
Wirkung: Ein Orthamon-Spiegel ist je nach Ausfertigung dazu in der Lage, ein oder mehrere illusionäre Duplikate des Besitzers zu erzeugen. Die einfachsten Orthamon-Spiegel lassen – im Umkreis von drei Gradu – eine einzige Illusion des Trägers entstehen, die lediglich jene Bewegungen wiederholt, die der Anwender ausführt. Sehr teure Exemplare können bis zu drei Illusionen des Trägers im Umkreis von bis zu zehn Gradu erzeugen, die nicht nur selbständige Bewegungsabläufe durchführen, sondern auch illusionäre Geräusche von sich geben. Will man mit einer dieser Truggestalten sprechen, bewegen sich die Lippen aller Abbilder synchron mit denen des Spiegelbesitzers. Einzig der legendäre Original-Spiegel, ein technomantisches Artefakt des Technomanten Orthamon (den dieser für den Thearchen zum Schutz vor Attentätern erschuf), soll in der Lage gewesen sein, auch illusionäre Geruchskomponenten zu erzeugen.
Typ/Ladung: Artefakt; einfach bis dreifach, aufladbar
Verbreitung: sehr selten
Preis: nicht unter 100 Au (für die einfachsten Spiegel mit einer Ladung)

SU'KENNEA

Aussehen: Durchscheinender, handflächengroßer Bergkristall mit irritierend unregelmäßigem Schliff, eingefasst in einen mit diversen Heilsymbolen geschmückten Reif aus Silber und Endurium, in dem sich mehrere Ringe gegeneinander drehen.
Wirksame Materialien: bei Vollmond gewonnenes Silber, geläutertes Endurium, geschliffener Bergkristall
Wirkende Prinzipien: Mishkarya / Untersuche
Wirkung: Von den Phraisopos geschaffene Arcanomatik, mit der man die Spuren daimonisch induzierter Krankheiten im Körper von Patienten erkennen und identifizieren kann – je nach Krankheit des Patienten leuchtet das Prisma in einer bestimmten Farbe. Es heißt, dass speziell auch das Haus Icemna einige dieser Arcanomatiken für 'moralisch gereinigte' höhere Ränge der Zauberpriesterinnenschaft im Umlauf hält, ja sogar die Erschaffung initiiert hat – der Einsatz äußerer Kräfte ist auf Era'Sumu ja Tabuthema, und auch der Einsatz eines Su'Kennea wird wohl kaum öffentlich zugegeben.
Optimat(inn)en der Häuser Phraisopos und Icemna, vor allem den Absolventinnen des erasumischen *Tempels der Heilkunst der Tochter zu Talika* wird sich Zweck und Nutzen dieses Artefakts sofort erschließen: Sie können eine Probe auf *Magiekunde* ablegen und die übrig behaltenen Talentpunkte als Bonus auf die folgende *Heilkunde Krankheiten*-Probe anrechnen.
Typ/Ladung: Arcanomatik; bis zu drei Anwendungen pro Ladung; das 'Aufziehen' erfolgt über einen *Bewege Erz*-Zauber, der von einem kleinen Astrilithen gespeist wird).
Verbreitung: sehr selten, auf Era'Sumu mit starken Einschränkungen gebräuchlich, aber auch außerhalb der Insel bekannt
Preis: nicht unter 250 Au

BECHER DER FORMUNG DES FORMLOSEN

Aussehen: Ein Becher, Kelch oder Trinkhorn aus dem Horn eines Narwals, der von sechs daumengroßen Aquamarinen sowie golden schimmernden Runen oder magischen Symbolen geziert wird.
Wirksame Materialien: Aquamarine, Gold, Mindorium, Knochen eines Wasserwesens
Wirkende Prinzipien: Wasser / Forme
Wirkung: Um dieses Artefakt zur Anwendung zu bringen, muss der Besitzer den Becher mit Wasser füllen, das bei der nachfolgenden Aktivierung – entweder durch ein Kommandowort oder durch Reiben ausgelöst – restlos 'aufgezehrt' wird. In Blickweite des Besitzers (maximal jedoch in einer Entfernung von 50 Gradu) erhebt sich aus einer offenen Wasserfläche für eine Stunde eine Wasser-Skulptur von 30 Raumschritt Inhalt, deren Form davon abhängt, welchen der Aquamarine man beim Auslösen berührt.
Die verwendeten Formen sind: eine 3 Gradu hohe, 0,5 Gradu dicke und 20 Gradu breite Wassermauer; eine massive Wasserwand von 5 x 6 x 1 Gradu; eine Wassersäule von etwa anderthalb Gradu Durchmesser und einer Höhe von etwa 20 Gradu; eine knapp ein Achtel Gradu hohe Fläche von knapp 20 Gradu Durchmesser, in die keine Wellen eindringen können; ein unbeweglicher Keil von etwa drei Gradu Höhe, dessen Spitze einem Schiff in den Weg gestellt werden kann; eine Skulptur eines Meereswesens nach Wahl des Artefakt-Erschaffers.
Typ/Ladung: Artefakt; dreifach, aufladbar; jede Änderung einer bestehenden Form in eine andere erfordert den Aufwand von W6 AsP.
Verbreitung: sehr selten (vor allem bei den Hjaldingern und Kerrishitern in Gebrauch)
Preis: nicht unter 500 Au

KRAFT-AMPHORE

Aussehen: Unterarmgroße, edelsteingeschmückte Amphore aus den durchscheinend dünn geschliffenen Schuppen des Kristallwurms, deren Oberfläche von unzähligen silbrig-schwarzen Symbolen und Bildern überzogen ist. Die Amphore ist in einer filigranen, symbolgravierten Edelbronze-Halterung untergebracht, in der sich kleine Endurium-Kugeln und -Zahnräder drehen, die auch teilweise ins Innere der Amphore hineinragen.
Wirksame Materialien: Drachenschuppen, Drachenblutstaub, Onyx, Topas, Legierung aus Mondsilber und Endurium, Arkaniumfäden
Wirkende Prinzipien: Kraft / Konzentriere
Wirkung: Ein Cukiron Morgentau, der in diese Amphore gefüllt wird, reichert sich langsam mit Astralenergie an, und wer den Morgentau dann trinkt, erhält die gesammelte AE als flüchtige AsP zu seinem momentanen Stand hinzu. Die 'Ladegeschwindigkeit' beträgt W3 AsP / Tag; die maximale Aufladung beträgt 81 AsP.
Die Mechanik muss einmal pro Tag vorsichtig aufgezogen werden. In der Amphore hält sich die Flüssigkeit beliebig lange; in einem gewöhnlichen anderen Gefäß untergebracht, verliert sie 1 AsP pro Tag.
Typ/Ladung: Arcanomatik; mechanischer Aufzug
Verbreitung: extrem selten
Preis: sicherlich 2.000 Au

Zur Magoprothetik

Für diejenigen, die es sich leisten können oder die das Glück haben, rechtzeitig einen Heiler zu finden, sind auch schwere Verletzungen kein Problem, denn gerade Matrizen auf der Basis von *Humus/Heilen* sind geschätzt und verbreitet.

Wenn jedoch einmal ein Auge oder ein Arm zerstört sind, die Narben geschlossen, die Heilung beendet, dann sind die betroffenen Gliedmaßen oder Organe unrettbar verloren, denn zu diesem Zeitpunkt hat die Aura des Versehrten sich so umgestellt, dass der neue Zustand der natürliche ist – und hier kann dann nichts mehr wiederhergestellt werden, weil nichts beschädigt oder verloren ist ...

An diesem Punkt kommt nun die Magoprothetik ins Spiel, die diese verlorenen Organe entweder aus toten Materialien nachbildet und dann an den Körper anfügt (kompliziert, aber, wenn korrekt durchgeführt, frei von Nebenwirkungen) oder die dem bestehenden Körper Teile anderer Lebewesen oder beschworener Äußerer Wesen hinzufügt (recht einfach, aber bisweilen mit drastischen Nebenwirkungen wie einem 'Eigensinn' der Prothese verbunden).

Das Anpassen der Prothese an den Körper ist in beiden Fällen ein schmerzhafter und langwieriger Prozess, der an den Reserven des Körpers zehrt (1W3+1 permanente LeP und AuP raubt und bei Prothesen ab der Größe eines Unterarms die KO permanent um 1 Punkt senkt) und bei dem es sicherlich drei Oktale dauert, bis der Patient sein neues Gliedmaß benutzen kann. Magoprothetische Gliedmaßen beziehen ihre Kraft meist aus der Lebenskraft ihres Trägers (der dann nächtens selbst weniger regeneriert), selten einmal aus Astrilithen mittlerer Größe.

Die besten neristischen Spezialisten, die sich auf elementare Magoprothetik spezialisiert haben, können alle Teile des menschlichen (amaunischen, neristischen ...) Bewegungsapparats nachbauen und an den Körper anpassen, vom einzelnen Fingerglied bis zum kompletten Arm oder Bein; an Sinnesorganen können verlorene Augen, Ohren und Zungen ersetzt (und sogar mit zusätzlichen Hör-, Geschmacks- und Sichtbereichen versehen) werden. Preiswerter als die Neristu sind die meisten menschlichen Technomanten oder auch Optimaten, die sich ebenfalls auf die Magoprothetik spezialisiert haben, denen aber die Fingerfertigkeit und häufig auch die mechanopathische Begabung fehlen.

Konkret heißt dies, dass der Ersatz eines Fingers oder Zehs etwa 30 Aureal kostet, der eines Fußes ab 50 Au, einer Hand ab 75 Au, eines Ohrs um 100 Au und der eines Auges um 150 Aureal; Modifikationen und Zusatzoptionen verdoppeln den Preis, ebenso wie Neristu-Arbeit. Dafür ist mit letzterer auch die volle Funktionsfähigkeit der künstlichen Gliedmaßen gewährleistet, während Besitzer der preiswerten Gliedmaßen meist mit leichten GE- und FF-Einbußen (je ein bis drei Punkte; Meisterentscheid nach Qualität der Chalketonik) rechnen müssen.

Es ist übrigens nur extrem schwer möglich, körperliche Nachteile (wie *Einäugig*, *Lahm* etc.) mittels Magoprothetik zu beseitigen. Zum einen ist natürlich eine qualitativ hochwertige Chalketonik erforderlich, zum anderen muß sich der Körper an die Möglichkeiten der Prothese gewöhnen, was ein sehr langfristiger Prozeß ist und den Einsatz vieler Abenteuerpunkte erfordert. Siehe hierzu **Abbau von Nachteilen** im Kapitel **Regelfragen** auf Seite 127.

Myranor für Spielleiter

Es gehörte von Anfang an zum Konzept der Spielwelt Myranor, dem Meister größere Freiheit und Flexibilität zu erlauben, als dies beim vergleichsweise dicht beschriebenen Aventurien der Fall war. Wir von der DSA-Redaktion wollten zwar die wichtigsten Basisdaten vorgeben – zum Beispiel eine Beschreibung der wichtigsten Völker, Kulturen und Regionen –, die detaillierte Ausarbeitung der myranischen 'Realität' jedoch ganz gezielt der Phantasie der jeweiligen Spielrunde überlassen. Bei unseren bisherigen Veröffentlichungen zum myranischen Kontinent haben wir uns um eine Fülle von Abenteueraufhängern gemüht und um eine möglichst bunte Mischung all dessen, woraus sich ein spannender Plot stricken lässt: alte Mysterien, Schätze und Legenden, hehre Ideale, Feinde und Auftraggeber in allen Schattierungen, dazu ein Geflecht aus Erbfeindschaften, Gerüchten und schwelenden Konflikten.

Diese Palette möglicher Plotbausteine soll im Folgenden vertieft und erweitert werden. Am Beispiel einer Bergfeste in Xarxaron möchten wir zudem einmal exemplarisch vorführen, wie die Informationen aus der Myranor-Box zu einem detaillierten, spannungsreichen Hintergrund ausgeschmückt werden können. Darüber hinaus möchten wir Ihnen, lieber Meister, mit allerlei Kurzszenarien und Abenteuerideen reizvolle Zwischenetappen aufweisen auf dem langen Weg zur Erkundung des fremden Kontinents. Und schließlich soll ein spezieller Artikel zum Spielleitern in Myranor und zur Kampfsimulation in der 'Dritten Dimension' dabei helfen, die Eigenheiten dieser neuen, phantastischen Spielwelt möglichst optimal nutzen zu können.

Leitfaden und Gedankenanregungen für das Spiel in Myranor

Myranor ist, wie schon oft gesagt, größer, bizarrer und fantastischer als Aventurien – und eben dies mag dazu führen, dass auch routinierte Spielleitern sich plötzlich unerwarteten Problemen gegenüber sehen. Denn eine Spielwelt, die maximale Freiheiten und ein Gefühl der 'unbegrenzten Möglichkeiten' bietet, hält auch – wie sollte es anders sein – die eine oder andere Tücke für den Meister bereit.

Erst wer sich vor Augen geführt hat, worin genau das Neue, Andersartige dieser Welt liegt (insbesondere im Vergleich zu Aventurien), kann den vollen Reiz dieses riesigen, fantastischen Landes ausschöpfen und im besten Sinne des Wortes mit seinen Eigenheiten spielen.

Von der Größe des Landes

Die Ausdehnung des Imperiums ist immens – noch um etliches gewaltiger ist der Kontinent Myranor und der bunte Flickenteppich an Kulturen, Reichen und Zivilisationen, den er beinhaltet. Versuchen Sie, diese Größe in den Ablauf Ihrer Abenteuerkampagne mit einzubeziehen und den Spielern klar vor Augen zu führen.

Anders als in Aventurien, wo man mittels Schiff oder Reichsstraße recht schnell große Entfernungen zurücklegen kann, sollte in Myranor der Wechsel der Abenteuerschauplätze langsamer erfolgen. Wenn Ihre Helden ein Abenteuer in den Eisenhügeln erfolgreich gemeistert haben und Ihnen eine Idee für ein Szenario im Archipel von Talaminas einfällt, so stellen Sie diese zurück, bis die Helden dem Archipel näher gekommen sind. Den langen Weg dorthin sollten Sie am besten als eine Reihe von Einzelabenteuern ausgestalten, die die Gruppe schrittweise dem Zielort näherbringen. Die Gesamtheit all jener Abenteuer würde eine Entdeckungsreise durch Myranor bilden.

Durch diese behutsame Vorgehensweise bleibt der Flair der geheimnisvollen, weil scheinbar unerreichbaren Fernen und ihrer mystischen Kulturen so lange und anschaulich wie möglich erhalten. Gönnen Sie es den Helden, ein Geheimnis nach dem anderen zu lüpfen, und erforschen Sie die Weiten Myranors gemeinsam mit den Spielern – Sie werden sehen, die Geduld lohnt sich.

Selbstverständlich können Sie auch zwischen den Standorten der Abenteuer 'springen', wie es einst Conan in den Geschichten Robert E. Howards tat – doch das Gefühl, dass die Charaktere wahrhaft Bestandteil der Spielwelt sind, wird sich am ehesten einstellen, wenn sie an Schauplätze vergangener Kämpfe zurückkehren, alten Freunden die Hand schütteln und sich erneut mit ihrem Erzfeind messen können.

Falls sich lange Reisepassagen dennoch einmal nicht verhindern lassen, langweilen Sie die Spieler nicht jeden Tag aufs Neue mit Würfeln auf Wettertabellen und Zufallsbegegnungen. Beschreiben Sie den Charakter der Landschaft und der Kulturen, die auf der Abenteuerreise passiert werden. Streuen Sie immer wieder ein paar fantastische, skurrile und sonstwie typische Elemente ein und spielen Sie nur die Gefahrenmomente aus: einen Eis- oder Sandsturm, einen Piratenüberfall vor den Küsten Shindrabars, die Fallen von Großwildjägern im tharpurischen Dschungel oder Ähnliches.

Hintergrundmusik ist ein beliebtes Mittel, um während des Rollenspiels bestimmte Stimmungen zu erzeugen oder zu betonen. Insbesondere während einer Erzählsequenz lohnt sich musikalische Untermalung, die zur Szene passende Assoziationen hervorruft. So könnte etwa Musik aus einem Errol Flynn-Film einen Piratenüberfall einleiten, die Titelmelodie des 'Weißen Hais' eine scharfzähnige Attacke befürchten lassen oder orientalische Klänge die Schilderung eines Karawanenzuges durch die Narkramar begleiten.

Menschen und Nichtmenschen

Obwohl die 'farbigsten' Charaktere Myranors Nichtmenschen sind und diese zu Beginn bestimmt auch bei den Spielern besonders beliebt sein dürften, wird doch der größte Teil des Kontinents von Menschen besiedelt und beherrscht. Sie dominieren im Straßenbild und stellen den Löwenanteil der Meisterpersonen.

Myranor ist, auch was das Erscheinungsbild seiner Bewohner betrifft, ein wahrhaft bunter Kontinent, und eben diese Vielgestaltigkeit stellt

eine große Herausforderung für Spieler und Meister dar. Anders als im Film, wo der Anblick stets gegenwärtig ist, bleiben im Rollenspiel viele Merkmale eines Lebewesens nur dann präsent, wenn sie eindringlich genug geschildert werden oder das Spiel selbst spürbar beeinflussen. Sich einen Menschen vorzustellen, erfordert vom Spieler wenig Aufwand. Während des Spiels zu memorieren, dass man es mit einem fünfbeinigen Wesen mit sichelförmigen Augenschlitzen zu tun hat, kostet schon ungleich mehr Konzentration.

Überschwemmen Sie die Spieler also nicht mit Absonderlichkeiten: Tauchen exotische Rassen zu oft auf, verlieren sie an Reiz und Besonderheit und werden in den Köpfen der Spieler schnell zu Menschen mit Fell, Schuppen oder Federkleid. Wenn Sie sich jedoch für ein bizarres Merkmal entschieden haben, so achten Sie darauf, dass dieses konsequent ausgespielt und auch nebenbei, ohne konkreten strategischen Sinn, erwähnt wird (siehe unten).

Viele Charaktere werden sich fern ihrer Heimat bewegen, und auch wenn der Anblick von andersgestaltigen Fremden in weiten Teilen Myranors keine Seltenheit ist, verläuft die Begegnung fremder Kulturen dennoch beileibe nicht immer reibungslos. Während es Aufgabe der Spieler ist, zu überlegen, wie ihr Charakter auf die entsprechende Umgebung anspricht, muss sich der Spielleiter darüber Gedanken machen, wie das Umfeld auf den Charakter reagiert. Ist diese Rasse dort ein geläufiger Anblick? Gibt es moralische, ethische oder religiöse Vorbehalte?

Diese Überlegungen sollte der Spielleiter noch vor Beginn des Abenteuers anstellen. Er sollte sich die geplante Route vergegenwärtigen und grob festlegen (am besten notieren), wie man wo auf jede Spielerrasse zu sprechen ist – denn ein Zuviel an Improvisation schadet dem Spielfluss. Drei Punkte wollen bedacht sein, wenn fremde Rassen einander begegnen: *Warum* und *wie* reagiert die Umgebung auf einen 'Fremden', und *was* resultiert daraus?

Eine dritte Hand, ein sechster Sinn

Abgesehen von den Menschenvölkern, sind die meisten Rassen 'Spezialisten'. Sie zeichnen sich durch besondere Leistungen und Befähigungen auf einem bestimmten Gebiet aus, sind – wie etwa die Leonir und Pardir – überaus begabte Kämpfer oder durch ihren Lebensraum und bestimmte Gaben bevorzugt (Loualil, Risso, Ashariel oder Shingwa). Jeder Myranor-Spielleiter muss bedenken, dass viele der nichtmenschlichen Rassen nicht nur geistige Gaben besitzen, sondern auch körperliche Eigenheiten, die im Verlauf eines Abenteuers beachtet werden müssen; Shingwa und Amaunir besitzen z.B. Schwänze, mit denen sie agieren können, Neristu ein zusätzliches Arm- und Ashariel ein Flügelpaar.

Dass die Charaktere und ihre Spieler damit handeln können, bedeutet aber ebenso, dass der Spielleiter sich auf diese Besonderheiten einstellen muss. Wenn der Spieler vergisst, dass sein Charakter einen Greifschwanz oder vier Hände hat, sollte der Spielleiter ihm dies sanft in Erinnerung rufen.

Zusätzliche Extremitäten sind nicht nur im Kampf zu gebrauchen: Ermutigen Sie den Spieler, auch bei der Beschreibung alltäglicher Verrichtungen seine zusätzlichen geistigen und körperlichen Attribute zu berücksichtigen – und nicht nur dann, wenn er sich einen Vorteil davon verspricht. Führen Sie ihm die mannigfaltigen Möglichkeiten anhand der Beschreibung von Nichtspielercharakteren vor Augen – indem ein Shingwadieb aus dem Geäst mit der Zunge nach dem Proviant greift, ein Amaunir dem Helden mit dem Schwanz einen Knüppel zwischen die Beine wirft – im wahrsten Wortsinne – oder ein Neristu beim Hütchenspiel unglaubliches Geschick und Geschwindigkeit entwickelt.

In Myranor muss sich jeder Spielleiter vor dem Abenteuer noch ungleich genauer prüfen, ob die einzelnen Charaktere in sein Abenteuer oder die geplante Kampagne passen, als dies in Aventurien der Fall wäre. Schon dort, in der bekannten Spielwelt, ist ein Hellsichtmagier in einem Detektivabenteuer fehl am Platz, und ein Schelm wird in einem Abenteuer voller Blut, Ehre und Pathos nur selten Spaß haben. Ähnlich ist es in Myranor. Durch ihre vielfältigen Möglichkeiten können myranische Charaktere schnell und unbewusst, bzw. ungewollt, ein Abenteuer 'sabotieren'. Der Spielleiter muss sich darüber im Klaren sein, dass keine noch so steile Mauer einen Shingwa aufhält, kein Wassergraben einen Loualil stoppt und einem Ashariel kein Dach zu hoch ist.

Er sollte sich also noch vor dem Abenteuer überlegen, wie er diese Wege mittels warnender oder giftiger Pflanzen, Wachchimären oder Ähnlichem versperren kann, um währendes des Spiels nicht in Verlegenheit zu geraten.

Doch nicht nur die üblichen Rassenvorteile sind hierbei zu bedenken. Darüber hinaus sollte sich der Meister, gleichfalls noch vor Spielbeginn, über die Vor- und Nachteile der Helden informieren – wenn der Plot es mit sich bringt, dass die Helden auf der Flucht ein shingwagroßes Schlupfloch passieren müssen, wird der fettleibige Handelsagent der Gruppe mit Sicherheit seine Probleme haben. Deutliche Vor- oder Nachteile wie *Blutrausch* oder *Nachtsicht* können den Verlauf eines Abenteuer in eine vollends andere Richtung steuern und die Lösung (zu) einfach oder (zu) schwer gestalten. Nachteile wie *Nahrungsrestriktion* machen manchen Helden die Teilnahme an bestimmten Abenteuern gänzlich unmöglich, und dass ein Risso oder Loualil fast unmöglich die Narkramar durchwandern kann, versteht sich von selbst.

Insbesondere Nachteile sind nicht nur zum Erwerb von Generierungspunkten gut: Sie schlagen sich teilweise im gesamten Denken und Handeln der Charaktere nieder und sollten vom Spielleiter stets berücksichtigt und auch angespielt werden, was insbesondere für *Verpflichtungen* und *Prinzipien* gilt.

Vor- und Nachteile bestimmen Denkweise und Einstellung eines Charakters. Besonders bei nichtmenschlichen Wesen ist es immens wichtig, sich vorzustellen, wie sie reagieren würden. Dass ein Risso – regeltechnische – Vor- und Nachteile aus seiner maritimen Herkunft erhält, ist selbstverständlich. Versuchen Sie sich aber auch vorzustellen, was im Kopf eines solchen Wesens vorgehen muss, wenn es die angenehm dunklen Tiefen seiner angestammten Heimat verlässt, sie gegen grelles Sonnenlicht eintauscht und aus der scheinbaren Schwerelosigkeit und Kühle des Wassers in die stinkenden Gassen einer imperialen Stadt kommt.

Fremde Rassen zu spielen, hat einen besonderen Reiz, erfordert aber auch viel Einfühlungsvermögen. Kombiniert man jedoch die passenden Klischees miteinander, so erhält man schnell eine Vorstellung davon, wie solch ein Charakter agieren und reagieren könnte. Reinlichkeit, Eigensinnigkeit, Neugier und der Trieb zum – scheinbar – grausamen Spiel mit der Beute sind typische Verhaltensweisen einer Hauskatze und gute Ansätze, um das Verhalten eines Amaunir darzustellen. (Mehr Informationen zu Verhaltens- und Darstellungsweisen von Amaunir erhalten Sie übrigens im Abenteuer **Palast der Goldenen Tiger**).

Unbekannte Sitten

In fremden Kulturen können schon kleine Gesten einen gewaltigen Fauxpas bedeuten: Lässt man seinen Schatten auf das Essen eines Priesters fallen, ist dieses womöglich entehrt; deutet man mit Finger oder Schwanz auf ein Kind, kann das eine grobe Unhöflichkeit sein. Kleidung bestimmter Machart oder Farbe zu tragen, stellt eventuell ein örtliches Privileg hochrangiger Herrscher dar oder soll geächtete Minderheiten kennzeichnen. Ein Kopfnicken mag als Verneinung gemeint sein; einen Tempel mit einer blutenden Wunde zu betreten, kann diesen unter Umständen entweihen. Vielleicht kommt ein öffentliches Feuer einem Frevel am Feuergott gleich, oder ein bestimmter Geruch, so schwach, dass man ihn an sich selbst nie wahrnehmen würde, wird von den empfindlichen Sinnen der Echsen als Lästerung empfunden ...

So können Sie jeden Charakter nahezu jederzeit in größte Probleme stürzen. Benutzen Sie diese Effekte sparsam, um die Fremdartigkeit einer Kultur zu betonen. Da nicht der Spieler, sondern sein Charakter diesen Fehler begeht (Sie gehen einfach davon aus, dass er mit dem Finger deutete, als er auf dem Markt nach dem Preis einer Ware fragte), wird der Spieler am Anfang gar nicht wissen, womit genau er den Unmut seiner Umgebung auf sich gezogen hat. Nehmen Sie diese kulturellen Missverständnisse zum Anlass, um die Helden zu animieren, sich auf die Etikette und Weltsicht ihrer Gastgeber näher einzulassen. Vielleicht ergibt sich aus den anfänglichen Problemen eine Bekanntschaft, eine Freundschaft oder gar ein eigenes Abenteuer.

Improvisation

Abschließend sei noch einmal gesagt, dass Sie vermutlich, gerade in Myranor, bei aller Unterstützung durch unsere Publikationen ums Improvisieren nicht herumkommen werden. Mit jeder neuen Geistesgabe und jedem neuen Nachteil, die wir einer fremdartigen Rasse zugestehen, erhöht sich die Anzahl unsinniger Kombinationen und schwer kalkulierbarer Auswirkungen auf den Spielfluss – rein theoretisch – um ein Vielfaches.

Wir haben uns dennoch entschieden, Spielern und Meistern diese Freiheiten zur Auswahl zu stellen. Gebrauchen Sie sie – und zwar vernünftig. Stellen Sie, wie auch schon in Aventurien, den Spaß am Spiel in den Vordergrund, und hören Sie im Zweifelsfall auf den gesunden Menschenverstand. Verderben Sie sich die Freude nicht mit unnötigen Diskussionen: Auch in Myranor hat während des Spiels letztlich immer der Spielleiter Recht. Und lassen Sie als Meister die Spieler zu ihrem Recht kommen. Verhelfen Sie den Helden zu guter Letzt zum pathetisch errungenen Triumph. Bauen Sie Ihnen goldene Brücken, wenn wirklich alles schiefzugehen droht, gönnen Sie auch 'stillen', eher stimmungsbetonten Charakteren in Einzelszenen ihren Glanzauftritt. Und scheuen Sie sich nicht, auf der Suche nach Plausibilität alle Register zu ziehen und je nach Bedarf uralte Tabus, geheime Legenden und die neuesten Schamanenorakel zum Kondorflug zu zitieren: Bei einem derart frei gestalteten Hintergrund steht Ihnen im buchstäblichsten Sinne des Wortes die Welt offen.

Der Krieg am Ghulenwall

Vor etwa 250 Jahren verwüsteten die Chrattac bei ihrem Sturm gegen das Imperium fast ganz Nyranthal, während die Draydal im Süden Meranthal überrannten und erst vor den Toren Xarxarons zurückgeworfen werden konnten. Die Reste der beiden zerschlagenen Horasiate formierten sich zu einer Reihe mehr oder weniger unabhängiger Stadtstaaten, das Imperium verlor seine direkte Grenze zu Draydalân. Seit dieser Zeit sind die letzten sicheren Grenzen jene von Xarxaron und Rhacornos, denn immer öfter stoßen die Ghulenhorden der Draydal bereits in die Lande östlich des Blauen Orismani vor. Doch weil es mehrere tausend Jahre her ist, dass die Draydal dem Imperium erstmals ihre Stärke bewiesen haben, neigen die meisten Optimaten bis heute dazu, die von ihnen ausgehende Gefahr zu ignorieren.
Obwohl die anthalischen Steppen und Savannen zum ständigen Kriegsschauplatz geworden sind, gibt es keine klaren Fronten zwischen Draydalân und dem Imperium. Noch mitten in der Ghulensteppe findet man einzelne Dörfer, die sich dem draydalischen Einfluss entziehen – bis hin zu organisierten Widerstandslagern. Generell wächst die Macht der Schädelpriester aber stetig an, je näher man Draydalân kommt, und auch das Land, das man dort vorfindet, wird immer karger und lebloser.

Der Ghulenwall

Dieses schroffe Gebirge ragt wie eine Reihe splitternder Zahnstümpfe als natürliche östliche Grenze Draydalâns auf, trennt dieses mit einer Breite von 250 Meilen von Anthalia und erstreckt sich von Chrysirs Pfeilern im Norden über fast 700 Meilen bis zur Blutgischtmauer am Schädelgrund. Der Ghulenwall besteht vorwiegend aus Granit, der im Norden von kaltem Graublau ist, im Süden, zur Blutgischtmauer hin, dagegen rötlichbraun gefärbt ist. Vor allem in höheren Lagen hat Verwitterung und der verderbliche Einfluss draydalischer Rituale bizarre Felsformationen geschaffen – unnatürliche Anhäufungen lose aufeinandergestapelter Platten und Quader, die längst zu Tal gerutscht sein müssten.
Der nördliche Teil des Ghulenwalis ist unwegsam und nur von geübten Kletterern zu meistern. Hier finden sich mit bis zu fünf Meilen die höchsten Gipfel des Gebirges, aber auch die reichsten Gold- und Quarzvorkommen. Gen Süden verliert der Bergzug an Höhe und Schroffheit, weswegen dieser Teil auch als *Schädelkuppen* bekannt ist. Diese Hügelkette wird von zahlreichen Schluchten durchzogen, zudem führen hier einige gangbare Pässe über das Gebirge. Der größte von ihnen ist das *Ghulenjoch*, wo das aufstrebende Erste Imperium im Jahre 480 IZ seine erste Niederlage erlitt.
Auch wenn die Draydal seit dem Untergang von Nyranthal und Meranthal bereits tief in die Anthalische Steppe vorgedrungen sind, ist ihre Herrschaft über den Ghulenwall doch keineswegs unumstritten: In den Schluchten zwischen Tränenwüste und Dharrac erheben sich zahlreiche Chrattac-Spindeln, aus den anthalischen Stadtstaaten dringen immer wieder Stoßtrupps bis tief ins Gebirge vor, und an den östlichen Hängen liegen gar einige Siedlungen, die sich ihnen auf rätselhafte Weise widersetzen. Fest in der Hand der Draydal sind nur wenige Pässe sowie ihre zahlreichen Bergwerke im Norden des Gebirges.

Tote Erde

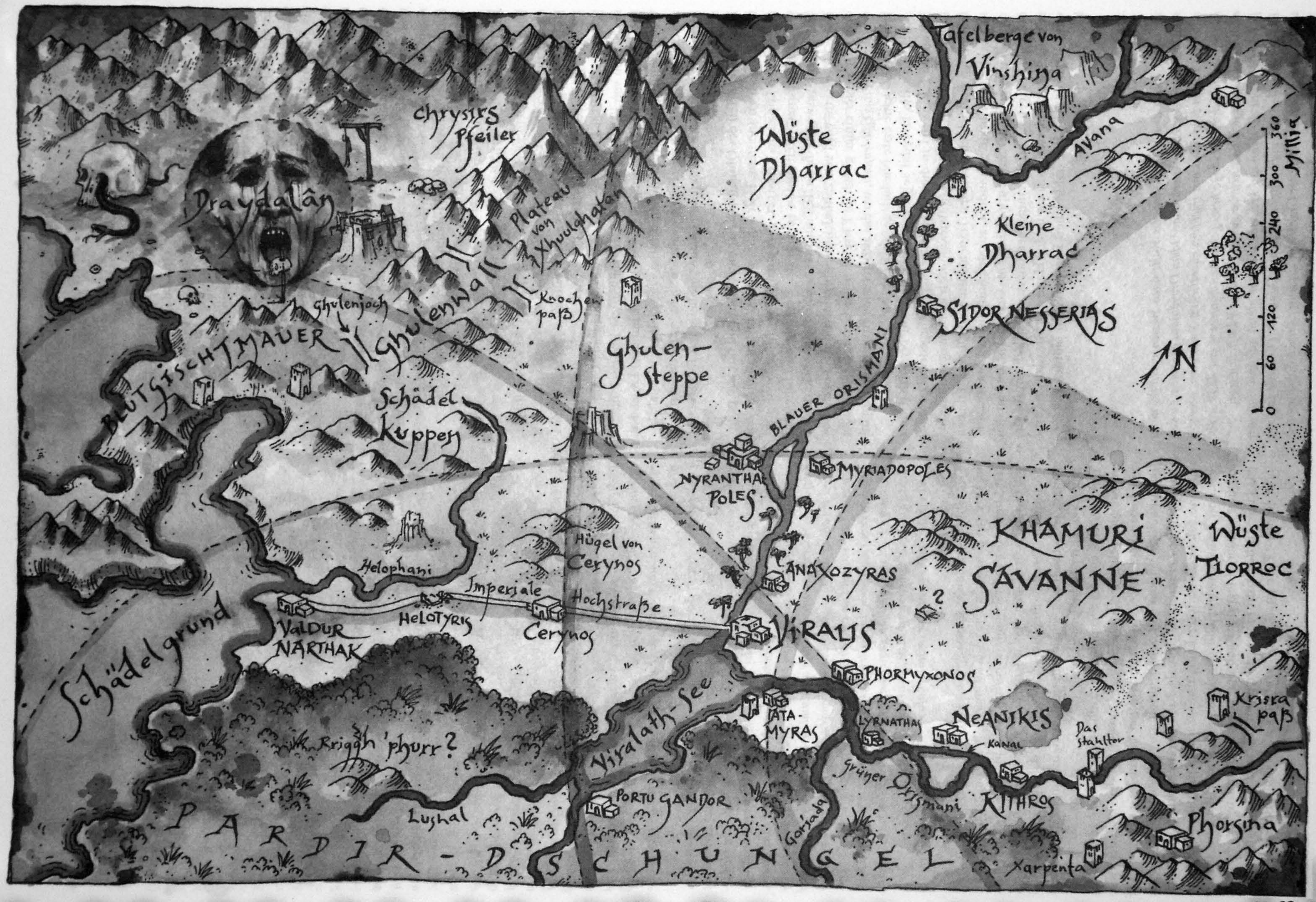
»Je weiter du in den Hügelketten des Walls nach Westen vorstößt, desto stärker weht dir der lebensverzehrende Odem Draydalâns entgegen. In den östlichen Tälern beginnt es mit leichtem nächtlichen Schaudern, wie von kalter Bergluft, die die Hänge herabgekrochen kommt – erst dann stellst du mit Schrecken fest, dass sich im ganzen Wall kein Lüftchen regt.
[...] Später stößt du dann auf kreisrunde Plätze gleich kahlgeschlagenen Lichtungen, bloß dass auch rings umher nur Ödnis ist. Die Erde ist grau und farblos, und selbst härtester Granit zerfällt unter deinen Schritten wie Sandstein und Schiefer. Im Licht der untergehenden Sonne siehst du die unscharfen Umrisse von Gräsern, Pilzen und bisweilen gar kleinen Nagern oder Käfern auf dem bleichen Boden, doch kein Gewächs, kein Tier weit und breit, dass die schummrigen Schatten geworfen hätte.
[...] Die wenigen Bäche des Walls führen schwarzes, eiskaltes Wasser, und ein jeder trägt ein anderes Gift mit sich. Manche rauben dir nur den Schlaf oder peinigen dich mit schrecklichen Träumen, andere scheinen trotz ihrer Kälte zu kochen und brennen dir das Fleisch von den Knochen. Die schlimmsten aber sind fließende Sklaven der Schädelpriester, die dich von innen aushöhlen, um mit deinem Körper dann zu den untoten Horden zu stoßen.
[...]Wehe dem, den in den Tiefen des Walls der Hunger plagt, denn alles, was man dort findet, ist verflucht! Beeren und Wurzeln sind vertrocknet und brennen wie Alamanth, die Pilze schlagen Wurzeln in deinen Gedärmen und wachsen dir dann aus der Haut, dass dir die Gliedmaßen abfaulen. Wenn dir aber endlich ein lebendes Wesen begegnet, dann ist es bleich, mit riesigen Augen und zerzaustem Fell oder Gefieder, unter dem die nachtschwarzen Adern hervortreten. Alle aber sind sie blutrünstige Bestien, und selbst friedliche Miraghs gieren nach lebendem Fleisch, das sie dir in Fetzen vom Leib reißen. Das Fleisch der meisten Tiere ist zäh und von widerlich bitterem Geschmack, ansonsten aber (bis auf das der zahlreichen Ratten) unter Ekel und Würgen genießbar – freilich weißt du nie, ob deine Beute nicht von einem der Flüsse getrunken hat ...«
—aus den Erzählungen eines Kundschafters

Der Ghulenwall bildet sozusagen den Vorhof zur draydalischen Hölle. Was den Schrecken Draydals ausmacht, findet sich – an bestimmten Orten oder in beschränkter Form – auch hier. Zwar meint man, die Gefahren des Landes bei jedem Atemzug schmecken zu können, doch treten sie kaum offen zutage. Wer immer daher den Ghulenwall bereist, ist mit sich und seinen Ängsten allein, und nicht wenige werden Opfer ihrer Wahnvorstellungen.
Kahle Kreise von bis zu mehreren Millia Durchmesser zeugen von vergangenen Ritualen hochgestellter Draydal, bei denen sie der Erde alle Lebenskraft entzogen. Anhand solcher Stätten lässt sich zwar auf das unheilige Wirken von Schädelpriestern schließen, selten jedoch auf Ziel oder Zeitpunkt des Rituals. Kein Geräusch dringt von außen in eine solche Zone toter Erde, und je näher man dem Zentrum kommt, desto schwerer fällt das Atmen, als würde die Luft immer dünner werden. Liegt der Raub der Lebenskraft nur wenige Monate bis Jahre zurück, trifft man vielleicht noch verrottende Pflanzen oder (Opfer-)Tiere an, die bei Berührung zu Staub zerfallen.

Die leben
Wesen au
vermindei
tiven Erg
Mutprobe
sinken M
schaften (
angst sowi
die Mali v

Xhulg

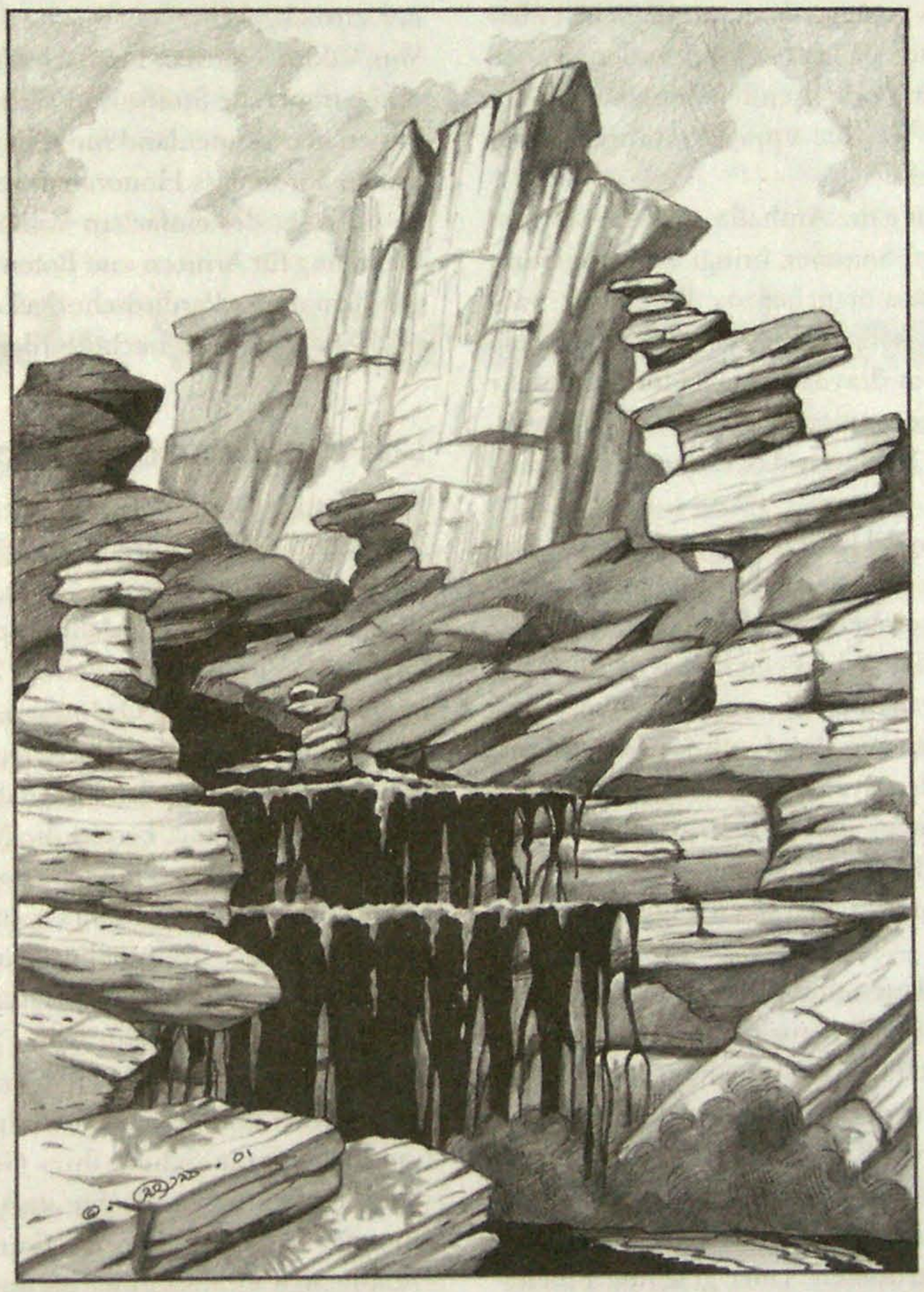
Auf einem
chermaße
Anthalisch
ner der g
Schädelgo
blickte der
über 6.000
phezeite L
dieser Stel
Propheten
sten Opfer
von Xhuu
es dem La
Umkreis v
kraft entzi
Bis zum h
von den h
der Drayda
Die Opfer
rere Stadie
men daher
nommener
die eigene
Durchhalt
lebenswill
dem stund
letzten Mu
chen der G
wandern d
zu den ko
mauern, di
sender zu
wurden. V
Kreise dies
sich vor all
zusammen
de südlich
Die Gebein
rere Schritt
durchlaufe
ter vor dem
zeichen an
zustellen,
stieg der D
Versprechu
geflüsterte
Blutaltar a
Sackgasse
gen, die n



Die lebensfeindliche Umgebung des Ghulenwalls ist für denkende Wesen ausgesprochen gefährlich: Die Regeneration ist um 1 Punkt vermindert, auf 'toter Erde' gar um 3 Punkte, wobei die LE bei negativen Ergebnissen auch sinken kann. Für jede Woche, in der keine Mutprobe gelingt (die weiter westlich um bis zu +3 erschwert wird), sinken MU und KL um je 1 Punkt, und bestimmte schlechte Eigenschaften (nach Wahl des Meisters, insbesondere aber *Platz-* und *Totenangst* sowie *Jähzorn*) steigen um je 1 Punkt. Bei einem Patzer werden die Mali verdoppelt.

Xhuulghatan

Auf einem hoch gelegenen Plateau im zentralen Ghulenwall, das gleichermaßen einen grandiosen Ausblick auf Draydalân und die Anthalische Steppe bietet, liegt einer der größten Opferplätze des Schädelgottes. An dieser Stelle erblickte der Stamm der Draydal vor über 6.000 Jahren erstmals das prophezeite Land jenseits des Walls, an dieser Stelle brachten die Wahren Propheten dem Einen Gott die ersten Opfer dar. Die unheilige Kraft von Xhuulghatan ist so groß, dass es dem Land und allen Wesen im Umkreis von 13 Meilen die Lebenskraft entzieht.



Bis zum heutigen Tage werden hier von den höchsten Priesteradligen der Draydal blutige Riten vollzogen. Die Opfer durchlaufen dabei mehrere Stadien der Folter und entstammen daher bevorzugt gefangengenommenen Feinden Draydalâns, da die eigenen Sklaven weit weniger Durchhaltevermögen und Überlebenswillen zeigen. Wenn nach dem stundenlangen Martyrium die letzten Muskelfasern von den Knochen der Geopferten gelöst wurden, wandern diese (aus eigener Kraft!) zu den konzentrischen Knochenmauern, die aus den Gebeinen Tausender zu Tode Gequälter errichtet wurden. Während die äußeren Kreise dieses grausigen Ringwalls sich vor allem aus den Gebeinen von Menschen und wenigen Pardir zusammensetzen, künden die inneren von den letzten Echsen der Lande südlich der Tränenwüste, die den Draydal einst zum Opfer fielen. Die Gebeine sind, von zähem Knochenleim zusammengehalten, mehrere Schritt hoch aufgetürmt und bilden ein Labyrinth, das die Opfer durchlaufen müssen, ehe sie schließlich, im Zentrum, dem Hohepriester vor dem Blutaltar gegenüberstehen. Wer die draydalischen Silbenzeichen an den Wänden zu deuten versteht, vermag mit Grauen festzustellen, dass die Knochen die Geschichte vom ruhmreichen Aufstieg der Draydal erzählen, während geisterhafte Stimmen von den Versprechungen des Einen Gottes flüstern. Die wenigen, die diesen geflüsterten Versuchungen standhalten und sich nicht selbst auf dem Blutaltar als Opfer darbringen, finden ihre Flucht schon bald in einer Sackgasse des Labyrinths beendet, in der jene Krieger aufgebahrt liegen, die nicht bis zum Skelett gemartert wurden (in den Gängen Xhuulghatans sind dies vor allem Leonir und Pardir), sich nun jedoch als Blutghule erheben.

Unersättliche Abgründe

»Die Draydal schinden ihre Minensklaven sogar noch mehr als die xarxarischen Magokraten, doch die Fördermengen ihrer Bergwerke sind gigantisch: Schon die wenigen Minen, die ich im Ghulenwall zu finden imstande war, förderten quaderweise Quarzgestein mit erstaunlich reinen Edelstein- und Kristalleinschlüssen, Unmengen des berühmten Goldes und zweifellos auch mehrere magische Metalle. [...] Manche Minen aber bleiben mir ein Rätsel: Obgleich die höchsten Schädelpriester in ihren bodenlos tiefen Stollen ein- und ausgehen, sah ich die Sklaven nichts heraustransportieren – noch nicht einmal, wie andernorts üblich, die Leichen ihrer verstorbenen Kameraden.«

—Bericht des viralischen Spions Phenoxendrion

Die wertvollen Bodenschätze Draydalâns und der angrenzenden Gebirge haben seit Jahrtausenden dafür gesorgt, dass ihr längst ausgeblutetes Land den Schädelpriestern weiterhin als Rückgrat der Macht dient. Der nördliche Ghulenwall ist zwar nur eines der Abbaugebiete, doch werden in den zahlreichen Minen nicht nur große Mengen verschiedener Quarze, sondern auch Gold abgebaut. Vor allem letzteres hat große kultische Bedeutung für die Draydal und wird im ganzen Imperium (wenngleich nur illegal und in geringen Mengen erhältlich) ob seines Glanzes gerühmt, der von einem nicht unbeträchtlichen natürlichen Anteil Illuminium herrührt. Zwar fördern die Draydal auch magische Metalle bis hin zu Titanium, deren Vorkommen im Ghulenwall sind aber eher gering zu nennen.

Die Draydal geben sich keine besondere Mühe, die Eingänge ihrer Bergwerke zu verbergen – einerseits liegen diese ohnehin in den unzugänglichsten Höhen des Ghulenwalls, andererseits sind die Minen durch kampferprobte menschliche Sklavenaufseher und einige Blutghule hervorragend gesichert. Die unterirdischen Tunnelsysteme sind ausgesprochen weitläufig, da stets an mehreren Fundstätten gleichzeitig geschürft wird und zudem auch die Unterkünfte, Vorratsräume, Lagerstätten und Verhüttungsanlagen unter der Erde liegen. Nur alle ein oder zwei Oktale sorgen Trupps aus dem Herzen Draydalâns für den Abtransport des Förderguts und die Versorgung mit Nahrung und frischen Sklaven.

Andere Minen, die sich auch im südlichen Wall befinden, scheinen ausschließlich aus einzelnen, schier bodenlosen Schächten zu bestehen und werden auch deutlich schärfer bewacht. Dort, gleichsam an den Wurzeln des Gebirges, schöpfen die Draydal die Essenz dessen, was die ihrem Land schon vollständig entzogen haben: das Blut der Erde!

Draydal-Bergwerke lassen sich für vielerlei Szenarien verwenden: Mögliche Motive der Helden reichen von Spionage, der Beschaffung seltener Kristalle oder Metalle und Sabotage bis hin zu plumper Goldgier. Die beliebte Anstiftung eines Sklavenaufstandes hingegen stellt sich als beinahe unmöglich heraus, denn die Minenarbeiter sind gleichermaßen am Ende von Kraft, Willen und Verstand. Die Dramatik eines Szenarios sollte vom Aufspüren der Bergwerke über das unbemerkte Eindringen bis hin zum Spiel in den endlosen, nur spärlich beleuchteten Stollen stetig steigen – den Höhepunkt stellt das Eintreffen des schwerbewaffneten Versorgungstrupps dar.

Anthalia – Zwischen den Fronten

Die Ghulensteppe

Ghulenwall, Dharrac, Blauer Orismani, Pardirdschungel und Schädelgrund begrenzen ein Gebiet, das seit dem Vordringen der Draydal als *Ghulensteppe* bekannt ist (siehe auch die Karte auf S. 88). Einst war der Landstrich von weiten Savannen geprägt, der ursprünglichen Heimat der Thyarkhash, doch mussten in den letzten Jahrhunderten auch die letzten Atholisbäume dem stetig wachsenden Holzbedarf der draydalischen Bergwerke weichen, was die üppige Savanne immer mehr zur kahlen Steppe veröden ließ.

In der Ghulensteppe herrscht, wie in ganz Anthalia, ein sehr warmes Klima vor. Die Regenzeit fällt in den Sommer, bringt aber insgesamt nur sehr wenig Niederschläge, so dass mancherorts die Grenze zwischen Savanne und Halbwüste verwischt. Trotz ihres Namens ist die Ghulensteppe aber keineswegs fest in draydalischer Hand. Vielmehr kontrollieren die Fleischlosen einige wenige Zentren, während einzelne Stoßtrupps aus Ghulen oder Söldnern das Hinterland durchstreifen.

Die bedeutendste Hochburg der Draydal in der Ghulensteppe ist Nyranthapoles. Diese unmittelbar nach dem Senatskrieg erbaute Metropole Nyranthals wurde um 4.500 IZ erobert und die Bevölkerung versklavt oder geopfert. Doch die imperialen Truppen ließen den Fall der Stadt nicht ungesühnt: Sie durchstachen bei ihrem Abzug die kleine Hügelkette orismaniaufwärts und leiteten den Lauf des Flusses um, so dass Nyranthapoles fast zehn Meilen westlich des heutigen Orismanilaufes an einem Altarm voller Moder und giftiger Moskitos liegt. Doch die üble Atmosphäre scheint die Eroberer nicht zu stören, und ebenso wenig haben sie Anstalten gemacht, den Blauen Orismani umzulegen.

Auf der zur Opferpyramide umgestalteten und gänzlich mit Schädeln verkleideten Acropole residiert der Gubernator der Region – glaubt man den Erzählungen, handelt es sich bei ihm um einen leibhaftigen 'Knochenmann'. Einzig das Nerenith der Stadt konnten die Draydal bis heute nicht einnehmen. Die endlosen Katakomben unter der Totenpyramide sind zum Unterschlupf der örtlichen Widerstandskämpfer geworden, die sich zwar hauptsächlich, aber keineswegs ausschließlich aus den Reihen der Neristu rekrutieren. Über geheime Fluchttunnel in das unheimliche Sumpfland ist sogar die Versorgung sichergestellt, und ständig sind entschlossene Neristu im ganzen östlichen Anthalia auf der Suche nach Unterstützung.

Im südlichen Ghulenwall entspringt der *Helophani*, dessen eiskalte Fluten durch die südliche Ghulensteppe strömen und in den Schädelgrund münden. An seinem Mittellauf lag das Städtchen Helotyris, einst Schauplatz einer riesigen Schlacht im Krieg der Myriaden gegen die Draydal. Das Schlachtfeld dient den Schädelanbetern bis heute als Quelle neuer Untoter. Westlich davon erheben sich die *Hügel von Cerynos*, wo früher, im Norden der reichen Bergbaustadt Cerynos, nach Gold, Silber und auch Thearchit gegraben wurde.

An der Mündung des Helophani liegt Valdur Narthax. Früher war diese Stadt der führende imperiale Stützpunkt im westlichen Meer, doch da seit vielen Jahrhunderten weder Schiffe noch Nachrichten aus Valdur Narthax kamen, geht man im Imperium davon aus, dass es schon lange den Draydal erlegen ist. Gelegentlich hört man Gerüchte, die Hafenstadt würde noch immer belagert werden, doch von den armen Verrückten, die für die Ausrüstung eines Entsatzzuges ihre Güter und ihr Leben aufs Spiel setzten, ist nie einer zurückgekehrt.

Von Valdur Narthax bis nach Viralis verläuft fast schnurgerade eine uralte imperiale Straße und Wehranlage, der *Steinerne Orismani*. Zum imperialen Binnenland hin fällt die über zehn Schritt hohe Mauer in Stufen ab, so dass Honoraten und Optimaten auf einer eigenen Straße über der des einfachen Volkes reisen konnten, während der hohe Wehrgang für Armeen und Boten vorbehalten war. Unglücklicherweise galt damals der Pardirdschungel als gefährliches Ausland, darum wurde die Mauer nicht nach Norden, sondern nach Süden bewehrt...

Die Handelsmetropole Viralis

Die einstige Metropole von Meranthal liegt am Nordufer des Sees Viralath und fiel vor dreihundert Jahren als eine der ersten Städte dem Ansturm der Draydal zum Opfer. Der darauf folgende xarxarische Gegenschlag warf die Ghulenhorden wieder zurück hinter den Blauen Orismani, Viralis wurde befreit. Zwar entsandten die Magokraten einen Trodinar, der die Ordnung im Sinne Xarxarons wiederherstellen sollte, doch bei dessen Eintreffen hatten jene Handelsmagnaten, die ihre Beziehungen zu den Draydal während der Besatzung hinreichend vertuschen konnten, bereits die Macht an sich gerissen.

Heute ist Viralis als Handelsknotenpunkt zwischen Pardirdschungel sowie Grünem und Blauem Orismani einer der bedeutendsten Machtfaktoren zwischen Ghulenwall und Xarxaron: Sowohl Chrat-Waren aus Sidor Nesséria wie auch Dschungelwaren aus Portu Gandor (das allerdings wegen der Pardir nur über dem Wasserweg erreichbar ist) gelangen über Viralis ins Imperium. Die mächtigen Magnaten der Stadt stellen mittlerweile auch die Patrone der bedeutendsten Cirkel, unterhalten zum Schutz ihrer Geschäfte eigene Truppen und haben sich die öffentlichen Rechte und Handelsmonopole der Stadt untereinander aufgeteilt. Um die Gunst der Vinshina nicht zu verlieren, erklärte man Viralis formell als unabhängig – Kontakte zu den Draydal sind in jeglicher Form verboten (und dienen oftmals als Hinrichtungsgrund), doch für die Magnaten stellt der verborgene Handel mit Waren von und nach Westen die Basis von Macht und Reichtum dar.

Auf etwa einem Dutzend vorgelagerter Inseln liegen die Paläste der Magnaten sowie der alte Horaspalast. Die größte der Inseln trägt den dunklen Tempel des Totengottes *Minaphalior*. Er wird seit dem Ende der draydalischen Besatzung als Stadtgott noch über der Oktade verehrt, und seine Priester beanspruchen jeden Toten von Viralis.

Weitere Stadtstaaten an den Orismanis

Portu Gandor: An der Mündung des Gelben Orismani in den See Viralath entstand vor knapp zwanzig Jahren ein Handelsvorposten von Viralis, um besser an die begehrten Schätze des Dschungels her-

anzukommen (Gewürze, Drogen, Edelhölzer sowie Edelsteine wie Achat, Rubin, Smaragd und Turmalin). Die Macht innerhalb der Palisade liegt unumstritten bei *Cassiotherenes*, dem Kommandanten sämtlicher Truppen von Portu Gandor. Die hohen Abgaben, die er für den Schutz der kleinen Stadt verlangt, werden bereitwillig gezahlt – ist man sich doch bewusst, dass wilde Pardir an eben dieser Stelle schon mehrere Dutzend imperiale Siedlungsversuche blutig zerschlagen haben.

Axozyras: Die einstmals imperiale Stadt am Blauen Orismani geriet zunehmend unter draydalischen Einfluss, bis sie vor wenigen Jahren vom leonischen Söldnerführer *Shurrhoch* erstürmt wurde. Er hatte all jene Thyarkhash um sich geschart, die ihr Dasein im Imperium als unehrenhaft empfanden und nun ihre einstige Heimat zurückerobern wollen. Im ehemaligen Axozyras baute Shurrhoch daraufhin einen rein leonischen Stadtstaat auf, denn die schwächlichen Menschen lehnt er als Verbündete und Untertanen gleichermaßen ab. Seine erfolgreichen Vergeltungszüge durch die südliche Ghulensteppe haben ihm großen Ruhm eingebracht, dem mittlerweile auch viele junge Mhoranash folgten.

Myriapoles: Dieser kleine Stadtstaat am umgeleiteten Lauf des Blauen Orismani steht unter der Herrschaft eines strengen Shinxir-Kultes, dessen Lehren alle Lebensbereiche bestimmen. Die Stadt befindet sich in ständigem Kriegszustand, die militärische Ausbildung beginnt bereits im Kindesalter. Für die Versorgung von Myriapoles sorgen Viralis und andere Verbündete, die als Gegenleistung hier ihre Elitetruppen ausbilden lassen.

Sidor Nessérias: Einstmals Metropole Nyranthals und eine der reichsten Städte des Imperiums, verging ihr Glanz zusammen mit dem des Hauses Nesséria. Heute ist nur mehr ein kleiner Teil der zahlreichen Chrattac-Spindeln bewohnt, der rege Kontakt zu den Insekten der nördlich angrenzenden Dharrac-Wüste ist abgebrochen und an jeder Straßenecke kündet ein wirrer Prophet von seinen düsteren Visonen. Sogar die Draydal halten respektvollen Abstand von Sidor Nessérias, und nur wenige wagemutige Händler suchen die Stadt auf, um wertvolle Chrat-Waren zu erstehen – doch keiner bleibt über Nacht, denn skrupellose Sklavenjäger sind ständig auf der Suche nach lebendem Entgelt für das begehrte Lebenselixier Chratimant. Dass allerdings in Sidor Nessérias noch immer ein Patriarch aus der Zeit vor dem Senatskrieg lebe, durch das Chratimant seit 1.400 Jahren jugendlich gehalten, wird wohl nicht mehr als ein Gerücht sein.

Feinde, Verräter und Verbündete

Der dunkle Feind – Die Draydal

Die militärische Macht der Draydal stützt sich auf die lebenden und untoten Horden. Während die großen Armeen vorwiegend aus unterworfenen Meraniern, Bansumitern und wenigen Leonir bestehen, kommen die Pardir vor allem in kleineren Gruppen von bis zu einem Dutzend Kriegern zum Einsatz.

Diese blutrünstigen Söldnertrupps werden vor allem für Kommandounternehmen verwendet; das Hinterland halten sie mit unvorhersehbaren Blutbädern in Angst und Schrecken. Sie gehören zu den entschlossensten Kämpfern der Draydal – und, wenn man sie in ihrer rauschhaften Anbetung *Ghra-Khals*, eines halbgöttlichen Boten des Schädelgottes, genügend anheizt, auch zu den verlässlichsten.

Der besondere Reiz im Kampf gegen die Draydal besteht darin, dem eigentlichen Feind niemals persönlich gegenüber zu stehen. Konfrontieren Sie Ihre Helden daher stets nur mit fanatischen Kriegern, widernatürlichen Kreaturen und korrumpierten Handlangern der Schädelpriester – oder aber mit den Folgen ihrer Flüche ...

Die Werte eines durchschnittlichen Ghra-Khal-Pardirs

MU 15	**KO** 16	**AT** 16	**PA** 12
LE 35	**RS** 3*	**TP** 1W+3 (Pardir-Speer) / 1W+4 (Biss)	
AU 37	**MR** 8	**FK** 20 (Pardir-Speer, 1W+3)	

*) Natürlicher RS und Brustpanzer aus Blutbüffelleder

Mehr zu den Ghulen und Vampiren der Draydal finden Sie im Kapitel **Ungeheuerliche Wesenheiten** auf S. 119f., mehr zu draydalischen Agenten im Imperium auf Seite 92f..

Xarxaron, Bollwerk des Imperiums

Den Expansionsbestrebungen der Draydal verdanken die Magokraten die heutige Bedeutung Xarxarons als imperialer Schutzwall gegen die Ghulenhorden aus dem Westen. Zugleich wird die Selbsteinschätzung der Xarxarier als 'Retter vor den Ghulenhorden' im übrigen Imperium aber eher belächelt, und tatsächlich sind die Bewohner Xarxarons – neben den Optimaten des Hauses Kouramnion und den mit ihnen verbundenen Heerführern – derzeit wohl die einzigen, die die Gefahr aus dem Westen tatsächlich ernst nehmen.

Die Bestrebungen der Hohen Magokratin Arsinoa na Tharamnos zielen dabei vor allem auf die Sicherung des eigenen Horasiats ab, während sie die Rückgewinnung Anthalias für ein sinnloses Unterfangen hält, da die weiten Steppen und Savannen ohnehin nicht zu verteidigen wären. Daher werden nur selten imperiale Stoßtrupps gen Westen entsandt.

Andererseits hat man stets ein wachsames Auge auf die Aktivitäten der Draydal, und verlässliche Informationen von jenseits des Blauen Orismanis erzielen hohe Preise in Xarxaras – gefälschte oder erdachte Berichte hingegen werden von den Magokraten schnell enttarnt und führen den Informanten meist in den Optrilithminen.

Mehr zu Xarxaron finden Sie im Band **Von Shidrabar nach Xarxaron** auf S. 81ff.

Die *Anthalische Allianz*

Offiziell schlossen sich die Stadtstaaten an Blauem und Grünem Orismani, die aus den bedeutendsten Provinzhauptstädten von Meranthal und südlichem Nyranthal hervorgingen, wenige Jahre nach der Zurückdrängung der Draydal zur *Anthalischen Allianz* zusammen, in der man sich im Falle erneuter draydalischer Angriffe gegenseitige Unterstützung zusagte. Diese Allianz besteht allerdings nur mehr auf Blutbüffelpergament, denn die angestrebte Einigung wich schon bald einer Unzahl von Verträgen und Verschwörungen zwischen den einzelnen Bündnispartnern, die jeweils nur persönlichen Machtgewinn anstrebten.

Das daraus entstandene gegenseitige Misstrauen trug weiter dazu bei, den Zusammenhalt zu schwächen. Heute sind nur wenige Stadtstaaten, allen voran Viralis, als wirklich unabhängig zu bezeichnen, die meisten stehen unter dem Einfluss Draydalâns oder Xarxarons.

Jeder Stadtstaat wird anders regiert (wenn überhaupt), und je-

der verfolgt seine eigene Strategie, mit der Bedrohung aus dem Westen umzugehen: von offener Kooperation mit den Draydal, die langfristig in Annexion mündet, über die geheimen Handelsbeziehungen von Viralis bis hin zum bedingungslosen Kampf, wie im Falle von Myriapoles und Axozyras. An diesen Beispielen können Sie sich orientieren, um eine Vielzahl weiterer Kleinstaaten zu entwerfen, die Sie ganz nach den Bedürfnissen Ihrer Kampagne gestalten.

Die Mhoranash der Khamuri-Savanne

Anders als die einstmals exilierten Thyarkhash konnten sich die leonischen Hirten bisher erfolgreich gegen die Draydal behaupten. Die Mhoranash sind fürs Kämpfen geboren und schrecken auf ihren Raubzügen auch vor der dem Überqueren des Blauen Orismani nicht zurück. Dass sie andererseits aber die Draydal, das nordwestliche Rhacornos und die Stadtstaaten an beiden Orismanis gleichermaßen als lohnende Beute betrachten, macht sie zu einem äußerst unberechenbaren Machtfaktor und denkbar ungeeigneten Bündnispartner.

Mehr zu den Mhoranash finden Sie im Band **Wege nach Myranor** auf S. 47f.

Die Chrattac

Welche Ziele die unheimlichen Insektenwesen verfolgen, haben bis heute weder das Imperium noch die Draydal ergründen können. Und obgleich beide Seiten mit den Chrattac Handel treiben und sie sogar bisweilen als kurzzeitige und unsichere Verbündete zu gewinnen verstanden, kümmern sich die Chrattac nicht um deren Konflikt und überfallen in unregelmäßigen, blitzartigen Vorstößen die wüstennahen Gebiete.

Mehr zu den Chrattac finden Sie im Band **Von Shidrabar nach Xarxaron** auf S. 46f. und 126f.

Weitere Mächtegruppen

An den Tafelbergen der Vinshina im Quellgebiet des Blauen Orismani haben sich die Schädelpriester sprichwörtlich die Zähne ausgebissen: Nach einigen Auseinandersetzungen zwischen draydalischen Vampirfledermäusen und vinshinischen Luftschiffen über der Dharrac-Wüste haben die Draydal die Lufthoheit der fliegenden Händler östlich des Ghulenwalls bis auf weiteres akzeptiert. Die Vinshina ihrerseits steuern in Anthalia nur jene Städte an, die sich den Kampf gegen die Draydal auf die Fahne geschrieben haben.

Die wilden Pardir kennen weder Hass noch Vergeltung, und zum Feind wird ihnen jeder, der ihnen ungebeten zu nahe kommt. Mit der gleichen Unberechenbarkeit verlassen sie aber bisweilen auch den Dschungel und überfallen Reisende oder nahegelegene Siedlungen.

Vor allem der überaus blutrünstige Stamm von *Rriggsh'phurr*, einer Kultstätte irgendwo südwestlich des Sees Viralath, führt häufig ungeplante, aber bisweilen schlachtentscheidende Raubzüge in die südliche Ghulensteppe durch.

Daneben haben sich in Anthalia mehrere 'freischaffende' Söldnerführer etabliert, deren Truppen bisweilen die Stärke von mehreren Hektaden erreichen. Meist bieten sie ihre Dienste ohne Vorlieben oder Skrupel jedem an, der gutes Gold zahlt – und das beste Gold kommt bekanntlich aus Draydalân ...

Die Agenten Draydalâns im Imperium

Vielen Bewohnern des Imperiums ist es wohl bewusst, dass die Draydal zu ihren Feinden gehören, und der Agent Draydalâns ist eine klassische Figur der imperialen Theaterstücke – so abgegriffen, dass er in letzter Zeit eher in Komödien denn als Drahtzieher in großen Dramen auftaucht. Doch sind diese Handlanger und Einflüsterer in den Diensten des namenlosen Schädelgottes wirklich nur für ein paar fade Witze gut? Vielleicht ist das genau das, was sie die Imperialen glauben machen wollen ...

Grundsätzlich gibt es drei Arten von Agenten, wenn man sie nach ihrer Vorgehensweise und ihren Zielen einteilt:

Die **Verführer** sind jene, die beinahe offen für die Interessen Draydalâns eintreten. Sie flüsten das Lob ihres Namenlosen Gottes in die richtigen Ohren, sie sprechen von den Vorteilen, die die Freundschaft mit Draydalân dem Imperium brächte, sie raten von Kämpfen gegen die Draydal ab, da doch andere Gefahren wie die Ban Bargui, die abtrünnigen Serover oder die unbotmäßigen Rhacornier das ganze Reich viel stärker bedrohten. In weniger auffälliger Form versuchen sie auch jene, die vor Draydalân warnen, als weltfremde Wirrköpfe darzustellen, die die Tribute und Steuern der Untertanen für ihre persönlichen Fehden und Abneigungen nutzen wollen. In ihrer erfolgreichsten Form beschönigen die Verführer weder die Macht noch die Gräuel Draydalâns, sondern bestreiten nur, dass die Knochenmänner an einem Kampf gegen das Imperium interessiert seien.

Eine ganz andere Vorgehensweise verfolgen die **Verwalter** – sie geben nicht im Geringsten irgendwelche Verbindungen zu Draydalân zu, im Gegenteil, sie tun alles, damit jeder Kontakt unterbleibt. Denn ihre Aufgabe ist es, in ihrem Einsatzgebiet Einfluss und Macht über einen bestimmten Bereich zu gewinnen. Dies kann etwas sein, das zu be-

herrschen ihren Herren nützt, weil sie über Schmuggler wichtige Waren oder Informationen gen Draydalân schleusen können, oder aber etwas, das sie im Ernstfall zerstören könnten, um dem Imperium zu schaden: So soll etwa eine der großen Flussschiffwerften von Sidor Valantis im Besitz eines draydalischen Agenten sein, der im Kriegsfall die Boote beschädigen könnte, die auf dem Grünen Orismani Truppen versorgen sollen. Bis es soweit ist, verdient er gutes Gold und trägt damit sein Scherflein zur Rüstung der draydalischen Truppen bei ...
An letzter Stelle seien die **Provokateure** genannt, deren scheinbar sinnloser Befehl lautet, möglichst laut Hass und Krieg gegen Draydalân zu predigen. Dahinter verbirgt sich die verschlagene Strategie, dass ein solcher, offenkundig fanatischer und weltfremder Schreihals ausreichen wird, um zehn und mehr berechtigte warnende Stimmen ebenfalls lächerlich zu machen. Mitunter werden bewusst Provokateure eingesetzt, um Abscheu gegen alle Feinden Draydalâns zu wecken und damit den Verführern die Arbeit zu erleichtert. Andere sollen Cirkel entschlossener Feinde Draydalâns um sich sammeln, damit man diese im Blick behalten und eines Tages auf einen Schlag auslöschen kann.
Es lässt sich kaum vermeiden, dass viele geheime Pläne der Draydal widersprüchlich scheinen und einander gar behindern – so mag ein Gespann aus Provokateur und Verführer daran gehen, eine Provinz in schwere Unruhen zu stürzen, in denen ein Verwalter gerade mühsam danach strebt, einen Teil des Handels zu kontrollieren. Für derlei Kräfteverschwendung gibt es verschiedene Erklärungen: Entweder sind dies Anzeichen, dass in den höchsten Rängen der draydalischen Hierarchie tatsächlich unterschiedliche Fraktionen bestehen, von denen die eine lieber die kriegerische, die anderen die heimliche Unterwerfung des Imperiums will – oder aber, und das ist ebenso wahrscheinlich, die Draydal verfolgen mehr als einen Plan und versuchen, für alle Eventualitäten gewappnet zu sein.
Stellt sich noch die Frage nach der Herkunft der draydalischen Agenten: Es ist eine verbreitete Täuschung, dass sie an ihrer bleichen, fast durchscheinenden Haut einfach zu erkennen seien. In Wahrheit ist der (weißgeschminkte) Meisteragent der Draydal eher eine Bühnenfigur – ihre wirklichen Handlanger wurden vor allem unter den Freigelassenen ihrer vesayischen, bansumitischen oder imperialen Sklavenschicht rekrutiert oder direkt unter den Einheimischen des Imperiums angeworben, von denen sich viele durch Versprechungen von Macht, Reichtum und Göttergunst verführen lassen. Auch von so manchem scheinbar gewöhnlichen Pardirsöldner muss man befürchten, dass er insgeheim die Lehre des Ghra-Khal und dessen namenlosen Meisters unter seinen Gefährten verbreitet.
Nein, es ist nicht die bleiche oder unsichtbare Haut, die die Draydal verrät, aber sie haben eine andere Schwäche: Zumindest jene, die aus dem Mutterland selbst stammen, kennen die Traditionen des Imperiums nicht, das die ungezählten Gottheiten, die zahllosen Kulturen seiner Untertanen achtet: Diese Duldsamkeit ist ihnen fremd, sie kennen nur ihre eigene unterdrückerische Heimat mit einem Gott und einer denkbaren Weltanschauung. Toleranz können sie allenfalls halbherzig heucheln – und gerade dies mag es sein, was manch einen Agenten entlarvt.

Xartria Tharamnos: die Wehr im Westen

Im Westen der Magokratie Xarxaron, wo die Berge von Xarxaron langsam in die anthalischen Steppenlande auslaufen, liegt eine mächtige, jahrhundertealte Festung. Wie ein gebeugter, doch unermüdlicher Wachtposten trotzt Xartria Tharamnos, das als Teil einer historischen Festenkette von Myrophonas II. Tharamnos, dem ersten Hohen Magokraten Xarxarons, ausgebaut wurde, den Feinden des Imperiums.

Heutzutage hält es Wacht gegen die Draydal, deren Truppen zwar gut zweihundert Millia entfernt lagern, sich aber dennoch, so denkt man in Xarxaron, jederzeit zum entscheidenden Vorstoß entschließen können. Darum hält man sich in grimmiger Entschlossenheit zum Gefecht gegen die Ghule und Pardir-Söldner bereit und setzt sich in der Zwischenzeit gegen versprengte Stammeskrieger der Leonir aus den westlichen Savannen zur Wehr.

Im folgenden Text wird die Festung Xartria Tharamnos sozusagen 'gebrauchsfertig' als Abenteuerschauplatz vorgestellt. Die hier präsentierten Ausführungen über Geschichte, Räumlichkeiten, Gefahren, Geheimnisse, Meisterpersonen und Abenteuervorschläge sollen Ihnen, lieber Spielleiter, beim Entwurf eigener Abenteuer als Anregung dienen. In den bisherigen Publikationen zur Spielwelt Myranor finden Sie eine Vielzahl von Informationen, Abenteuerideen und Kurzszenarien, die für die konkrete Verwendung am Spieltisch erst einer detaillierteren Ausarbeitung bedürfen. Und eben diesen zweiten Schritt – das Ausschmücken vorgegebener Informationen zu einem komplexen Abenteuerschauplatz – wollten wir Ihnen im Folgenden exemplarisch vorführen.

Geschichte

Nachdem Myrophonas II. Tharamnos vor etwa 300 Jahren den Vorstoß der Draydal abgewehrt hatte, beschloss er, weiteren Angriffen der feindseligen Nachbarvölker einen Riegel vorzuschieben und etablierte an den westlichen Ausläufern der westlich des Grünen Orismani gelegenen Bergen von Xarxaron eine Kette von sieben Festungen, teils Neubauten und teils aufgestockte Wehrgebäude aus uralter Zeit – alle jeweils unter dem Kommando eines Lokegu (imperialer Anführer einer Tausendschaft, obwohl die Besatzung der Burg erheblich kleiner ist).

Während Xarena Tharamnos im Norden und Xarpenta Tharamnos im Süden der Berge von Xarxaron weiterhin treue Wacht halten, sind die anderen vier Bruder-Festungen nicht mehr besetzt. Zwei wurden von den Draydal überrannt, eine wurde durch ein Erdbeben zerstört, während Xarhepta Tharamnos heute als gänzlich verschollen gilt – vor Jahrzehnten verschwand die mitten in den Bergen von Xarxaron gelegene, stolzeste der sieben Bruder-Burgen über Nacht mit Mann und Maus. Und bis heute hat kein Magier oder Fährtensucher auch nur eine Spur von Xarhepta gefunden.

Xartria

Xartria Tharamnos selbst wurde im Jahre 4475 auf den uralten Ruinen eines Bauwerks echsischer Herkunft am Ausgang des Krisrapasses errichtet. Innerhalb von zwei Jahren hatte die Burg ihre heutige Form erreicht.

Gemäß der Planung des Hohen Magokraten erhielt sie von Beginn an eine Pentade Aerial-Truppen. Die fliegenden Einheiten sollten sich in der *Aschenschlacht* (4521 IZ) bewähren, als ein Heuschreckenpilot der aerialen Pentade eine größere Schar Ghule weit in der Ebene vor den Bergen entdeckte. Mehrere Hummeln trieben die Untoten durch fortwährenden Beschuss aus der Luft auf die Burg zu und genossen das Spektakel, als die Draglossen der Festung die Unwesen regelrecht zu Tode rösteten. In späterer Zeit konzentrierte das Imperium seine aerialen Truppen anderenorts und die Insektopter wurden teilweise durch Nachbauten ersetzt, die man in Xarxaron selbst herstellte.

Bodenschätze und Ansiedlungen

Nach der Aschenschlacht gab es viele Jahre lang keinen ernst gemeinten Versuch, von Draydalân aus über den Krisrapass nach Xarxaron einzudringen. Der Hohe Magokrat in Xarxaras sah daher immer weniger Sinn darin, wertvolle Myrmidonen an einer scheinbar sicheren Verteidigungsstellung zu postieren, und besetzte die Burg schließlich mit Argeniten – ein rauhes Söldnerpack, über das die Offiziere auch heute noch ein drakonisches Regiment führen.

Eine dramatische Wendung stellte allerdings der plötzliche Fund von Optrilith in unmittelbarer Nähe von Xartria Tharamnos dar. Am Schaffenstag der fünften None im Shinxir (Spätfrühling) 4749 entdeckte ein nahe der Burg angesiedelter Myrmidonen-Veteran auf dem kleinen Acker seines Ruhesitzes eine seltsame Verfärbung beim Ausheben einer neuen Sickergrube. In langen Jahren des Kriegsdienstes in Vorsicht geschult, erbat er einen Adepten von der Burg, der die verfärbte Stelle im Boden sofort als beinahe an die Oberfläche reichende Optrilith-Ader erkannte. Wenige Nonen später hatte die Nachricht Xarxaras erreicht und versetzte ganz Xarxaron in hellen Aufruhr: In den südwestlichen Bergen von Xarxaron gab es reiche Optrilithfunde. Da die alten Bergbaugesetze der Provinz Phorsina jedem Bürger gestatten, eine eigene Grabungsstelle abzustecken, siedelten in den nächsten Oktalen Tausende von Personen aus ganz Xarxaron, später auch aus anderen Teilen des Imperiums, nahe der Burg Xartria. Die Siedlungen Xartriapolis, Rhimena und Ashkenapolis, zuvor nur von wenigen Veteranen bewohnt, explodierten förmlich unter dem Ansturm der Fremden.

Die Umgebung

Xartriapolis ist auch heute noch eine chaotische Stadt, in der zumeist das Recht des Stärkeren gilt. Nach den Erfahrungen mit dem *Fahlen Tod*, einer im Raia (Spätsommer) 4752 ausgebrochenen Seuche, die den Erkrankten mit heftigem Fieber und schreiend vor Gliederschmerzen ans Bett fesselt und stets mit einer unnatürlichen Blässe verbunden ist, sind die Beziehungen zur Burg gespannt:

Damals ließ Lokegu Herulion, Schüler des Bramarbanos, Schüler des Remarchu, der Burgherr von Xartria Tharamnos, die Tore der Festung verschließen. Draußen tobte sich die Seuche aus und veschwand erst

nach mehreren Nonen wieder; und bis zu diesem Zeitpunkt waren mehr als die Hälfte der Einwohner Xartriapolis' am Fahlen Tod zugrunde gegangen – mehr als 400 Seuchentote!
Dass im Gefolge des Fahlen Todes auch Draydal-Ghule sämtliche Einwohner des nur wenige Meilen entfernt liegenden Dorfes **Rhimena** bei Nacht töteten, ist für Lokegu Herulion ein regelrechter Glücksfall: Nach der Auslöschung Rhimenas müssen seine Argeniten auf Patrouillen ein weitaus kleineres Gebiet überwachen.
Als die Optrilith-Schürfer ihre erkrankten Verwandten vor der Burg zum Sterben auslegten, um Herulion zur Hilfe zu zwingen (oder ihn wenigstens zu belästigen), ließ der Lokegu den 'Reißer' frei, eine monströse Kampfchimäre, die er in den tiefen Gewölben unterhalb der Burg hält. Nachdem die Bestie sich an Dutzenden von Seuchenkranken satt gegessen hatte, ergaben sich die Dorfbewohner in ihr Schicksal und verzichteten auf weitere Bitten an die Soldaten und den Burgherren.
Seit jenem Ereignis vor etwa zwanzig Jahren sind die Patrouillen aus der Burg in Xartriapolis nachgerade verhasst, und die Optrilithschürfer und Glücksritter der Siedlung regeln ihre Streitigkeiten lieber untereinander, statt die Argeniten anzurufen.
In weiterer Entfernung östlich der Burg befinden sich noch die **Ruinen von Ashkenapolis**: Eine Schar Pardir-Söldner aus Draydalân hat vor zwei Jahren bei Nacht und Nebel sämtliche erwachsenen Bewohner in ihren Betten überrascht und in entsetzlicher Mordlust hingerichtet. Als die Soldaten aus der Burg anrückten, konnten sie sich nur noch an den Pardir rächen, denn als jene die überlegene Streitmacht der Argeniten herannahen sahen, stürzten sie sich auf die Kinder, die zum Abtransport als Sklaven angekettet waren, und hatten fast alle von ihnen getötet, bevor sie ihrerseits von den Söldnern niedergemetzelt wurden.
Unmittelbar zu Füßen der Burg, auf halbem Weg nach Xartriapolis, liegt die **Draydalfäule** – ein schwarzes, stinkendes Feld, auf dem außer süßlich-modrig riechenden Pflanzen, mit Schwärmen von Fliegen übersät, nichts gedeiht. Auf diesem Feld sind die Ghule verbrannt worden, die vor 250 Jahren in der Aschenschlacht getötet wurden, und bis heute wächst dort nichts außer dem widerwärtigen Unkraut Draydalâns. In mondlosen Nächten sammelt Gundarion, einer der Schüler des Burgherrn Herulion, dort gelegentlich einige der Kräuter ein – angeblich nur, um sein Verständnis draydalischer Magie zu vertiefen.

Die eigentliche Festung

Xartria Tharamnos hat eine Besatzung von etwa 150 Argeniten. Hinzu kommen deren Offiziere und mehrere Adepten, die im Auftrage ihrer Lehrmeister Forschungen vor Ort erledigen, Optrilith erwerben oder Anfragen an Herulion überbringen. Seit den Optrilith-Funden treffen gelegentlich aus der Provinzhauptstadt Phorsina hochgestellte Gäste ein, und selbstverständlich verfügt die Feste zudem noch über Gesinde, zusammen etwa 50 Männer und Frauen.
Von außen betrachtet bietet die Burg ein Bild bedrohlicher Wachsamkeit: Das in früheren Zeiten gegen Krisra-Attacken aus der Luft mit unterarmlangen Stahldornen versehene Spitzdach, die schroff aufragenden Wände aus grauem Fels, das von zwei in den Stein gemeißelten Statuen eingefasste Tor, das die wachhabenden Argeniten langsam per Muskelkraft öffnen, aber jederzeit in Sekundenschnelle schließen können – die ganze nach Westen ausgerichtete Anlage macht ungebetenen Gästen aus der Steppe schnell klar, dass schon ein ganzes Heer aufgeboten werden müsste, um Xartria ernsthaft zu bedrohen. Die Heuschrecken-Insektopther, die regelmäßig von den Türmen zu Patrouillenflügen aufbrechen, halten Lokegu Herulion über jede Bewegung größerer Verbände im Umland auf dem Laufenden. Die folgende Kurzbeschreibung der Burg soll helfen, sich rasch auf Xartria Tharamnos zurechtzufinden und eigene Abenteuer dort anzusiedeln (siehe auch Abenteuervorschläge auf Seite 100): Einen Plan von Xartria Tharamnos finden Sie auf Seite 96.

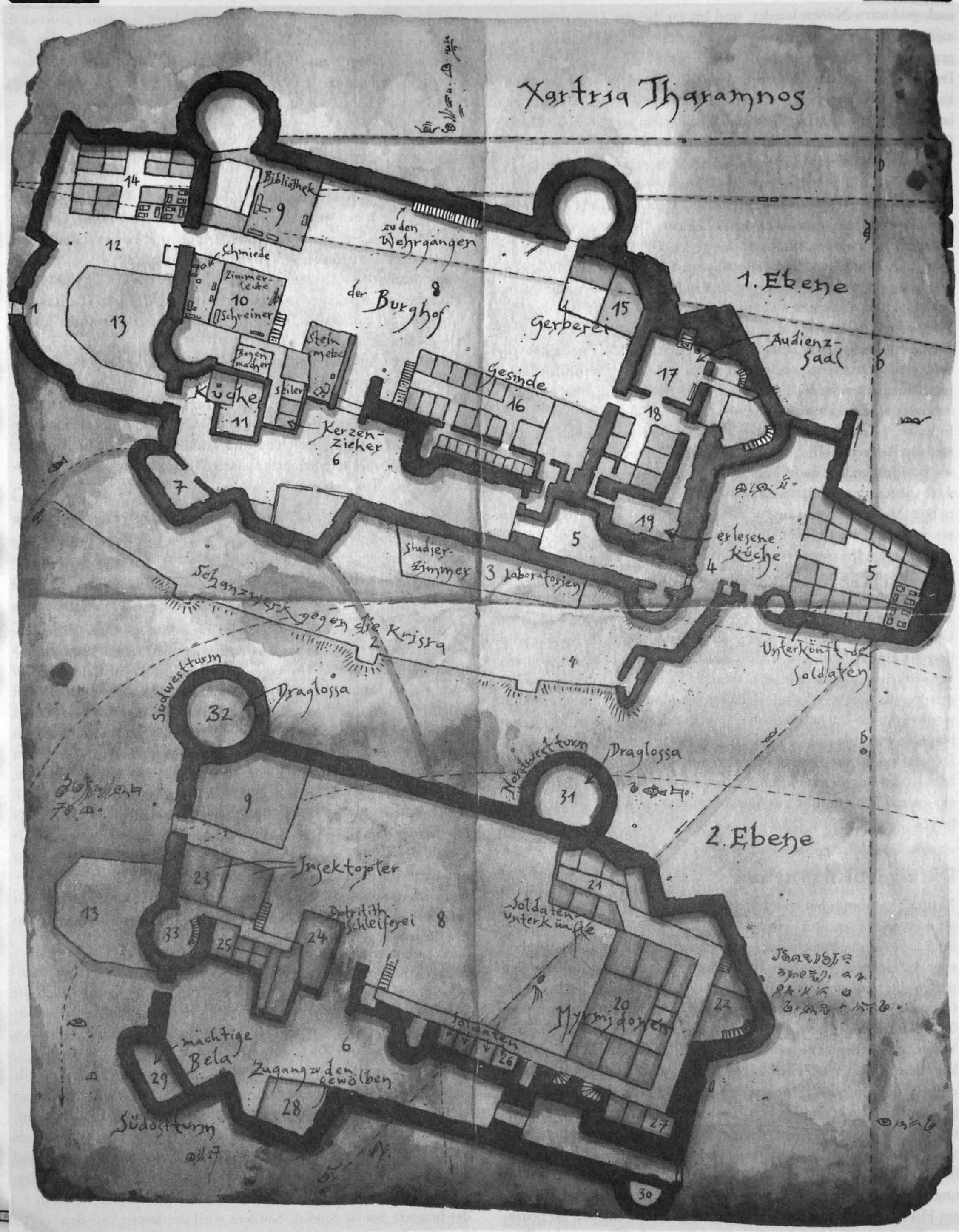
Räumlichkeiten

1) Haupttor: Das mächtige Tor wird flankiert von zwei grimmigen Statuen: Die übermenschengroßen Gestalten mit bedrohlichen Klauen und Fängen scheinen das Tor von links und rechts festzuhalten. Hinter dem Tor befindet sich überdies ein Fallgitter.
Normalerweise ist das Tor geöffnet, bei Nacht wird es allerdings verschlossen. Fünf Soldaten befinden sich stets im Torhaus oberhalb des Eingangs. Sie können jederzeit das Fallgitter heruntersausen lassen, falls Gefahr droht.
Die beiden Statuen sind magischer Natur: In ihnen befinden sich gebundene Feuerelementare. Im Falle der Erstürmung des Tores können sie vom Südturm (**33**) freigelassen werden. Dies würde dazu führen, dass der gesamte Vorbau (Räumlichkeiten **1** und **12–14**) in einem gewaltigen Feuerblitz in sich zusammenfällt und sämtliche Angreifer durch die Wucht der herabstürzenden Trümmer und die Hitze erschlagen werden.

2) Schanzwerk: Diese nach Osten vorgelagerte Mauer mit Wehrgängen diente ursprünglich als Standpunkt für Tokeden im Falle eines Angriffs der fliegenden Krisra (s. S. 100) aus dem Gebirge. Da diese Wesen inzwischen nicht mehr als wirkliche Bedrohung gelten, befinden sich hier nur sechs Bogenschützen auf Wache.

3) Anbau: Diesen Trakt ließ Lokegu Herulion vor zwei Jahren errichten, um für seine magischen Experimente die nötige Ruhe zu finden. Sämtliche Räume benutzt er als alchemistisch-medizinische Laboratorien und arkane Studierzimmer. Ein besonderer, durch ein mächtiges Fallgitter versperrter Gang führt von hier zum Keller des 'Reißers', einer monströsen Chimäre, die einem schwarzen Hund von der Größe eines Blutbullen ähnelt – allerdings mit einem übergroßen Maul, das alleine so groß erscheint wie der gesamte Rest des Körpers. Im Belagerungsfall kann Herulion durch eine Rune im ersten Stock des Gewölbezugangs (**28**) die Außenwand und das Verlies des Reißers öffnen, der daraufhin zwischen Schanzwerk und Burgmauer vor die Burg geleitet wird, wo die Feinde Xarxarons nur darauf warten, seinen unersättlichen Hunger zu stillen.
In Friedenszeiten allerdings wird dieser Gang nicht genutzt – der unberechenbare, wilde 'Reißer' wird durch Löcher in der Decke seines Gewölbes gefüttert (siehe **28**).

4) Eingang: Zwischen Schanzwerk und Burgmauer ist diese ungewöhnlich schwere Pforte aus Stahl der Eingang, den gewöhnlich die Argeniten auf Patrouille benutzen. Hier befindet sich nur eine Wache. Hinter der Tür zum eigentlichen Burginneren stehen allerdings zu jeder Tages- und Nachtzeit nochmals zwei Mann auf Posten.
Im Hintergrund der streng und karg eingerichteten Eingangshalle steht eine drei Meter große Statue Brajans, die allerdings bei einem kleineren Erdbeben vor vier Jahren ihr Gesicht verlor. Adept Gundarion hat mit Hilfe der Steinmetze und unter Einwilligung Herulions das Gesicht in Form einer makellos glatten Maske ohne Augen, Mund oder Haare neu gestaltet und pragmatisch verkündet, dies sei der 'Maskierte Gott' – die Statue sei somit stets Sinnbild jenes Gottes, den der betende Soldat verehrt. Seitdem wird die Statue von den aus allen Teilen des Imperiums zusammengewürfelten Burgbewohnern regelmäßig unter zwei Dutzend verschiedenen Be-


Xartria Tharamnos
1. Ebene
2. Ebene
Bibliothek
9
14
12
Schmiede
Zimmer-leute
10
Schreiner
13
1
der Burghof
8
zu den Wehrgängen
Gerberei
15
Audienz-saal
Steinmetze
Bogenmacher
Seiler
Küche
11
Kerzen-zieher
6
Gesinde
16
17
18
7
5
19
erlesene Küche
4
Studier-Zimmer
3 Laboratorien
Schanzwerk gegen die Krista
2
Südwestturm
Draglossa
32
9
Insektopter
23
Petritith Schleiferei
8
33
25
24
Nordwestturm
31
21
Soldaten-unterkünfte
Unterkünfte der Soldaten
20
Myrmidonen
22
mächtige Bela
29
Zugang zu den Gewölben
28
Südostturm
27
26
30

zeichnungen angebetet, denn Priester gibt es auf Xartria Tharamnos nicht.

5) Soldatenunterkünfte: Hier schlafen etwa 50 Argeniten – ein rundes Drittel der Burgbesatzung. Die winzigen Zimmer mit einem dreigeschossigen Etagenbett sind je nach Geschmack und Herkunft ihrer Bewohner reichhaltig geschmückt und enthalten allerlei Andenken und sämtlichen persönlichen Besitz der Argeniten, die sie bewohnen.

6) Halle: Durch diese gewaltige Halle gelangt man sowohl in den Anbau mit Herulions Studierzimmern, als auch auf den Burghof und zur Plattform.

7) Ehemalige Plattform: Ursprünglich als Plattform für ein Torsionsgeschütz gegen die Krisra aus dem Gebirge gedacht, können von diesem mit einer jüngeren Mauer umgebenen Raum heute Angreifer zwischen Schanzwerk und Burg mit einem tödlichen Hagel von Geschossen eingedeckt werden. Gewöhnlich hält hier tagsüber nur ein einzelner Soldat Wache.

8) Burghof: Von dem überdachten Burghof gelangt man auf die Wehrgänge der Mauern und von dort in die Türme. Das Gesinde nutzt den Burghof für viele Arbeiten wie Holzhacken und Wäschetrocknen. In ihrer karg bemessenen Freizeit hocken hier auch einige Argeniten, während sie ihre Waffen pflegen oder allerlei rauhe Wettkämpfe im Ringkampf oder mit Wurfmessern austragen. Wenn das Wetter es zulässt, erhalten die gewöhnlichen Argeniten hier auch ihre Mahlzeiten aus der Mannschaftsküche.

9) Bibliothek: In diesen Räumen befindet sich eine erstklassig geordnete und gut ausgestattete Bibliothek, bestehend aus Hunderten von Schriftrollen, zu der allerdings Lokegu Herulion den einzigen Schlüssel besitzt. Die Bibliothek ist nur vom Burghof aus zugänglich.

10) Handwerkertrakt: In diesem Trakt erledigt das Gesinde unter Mithilfe der Argeniten die gröberen und feineren handwerklichen Arbeiten, die auf einer Burg anfallen: Steinmetze, Zimmerleute, Schreiner, Schmiede, Bogenmacher, Seiler und Kerzenzieher

11) Mannschaftsküche: Hier bereiten die Bediensteten der Burg das Essen für die gewöhnlichen Soldaten zu – meist faden, sämigen Pulpellenbrei mit ein paar Honigkaktusstückchen. An Festtagen werden auch einmal Fische aus den Flussläufen des Gebirges oder sogar Braten aufgetischt.

12) Eingangsbereich: Der gesamte Trakt ist auf hohen Besuch ausgelegt. Die Wände des Raumes schmücken riesige Darstellungen von Kristallmasken der ersten sechs magokratischen Herrscher Xarxarons. Allerdings empfängt die Burg nur selten ranghohen Besuch, und die gewöhnlichen Besucher benutzen den Eingang (4).

13) Aufmarschbereich: Hier ist Platz für die gesamte Besatzung der Burg, um in Falle eines offiziellen Besuchs hochgestellter Magokraten den ehrenwerten Gast mit großem Prunk empfangen zu können. Selbst ein schwebender Insektopter hat in dem zweigeschossigen Raum Platz. Der letzte derartige Besuch eines Hohen Magokraten fällt allerdings noch in die Zeit von Herulions Amtsvorgänger. Dementsprechend sind die einst leuchtenden Szenen an den Wänden verblasst, die von der Aschenschlacht und dem Sieg über die Draydal an der Großen Schlucht zeugen.

14) Soldatenunterkünfte: Hier schlafen etwa 50 Argeniten; siehe 5.

15) Gerberei: Hier führen einige unglückliche Bedienstete sämtliche Lederarbeiten aus und stellen neues Leder her. Da während des Prozesses Urin verwendet wird, stinkt diese Ecke des Hofes selbst bei starkem Wind durchdringend und wird von allen Burgbewohnern gemieden. Die Gerberbrühe wird einfach über die Burgmauer gekippt, falls Herulion sie nicht für seine Experimente benötigt.

16) Gesindeunterkünfte: In diesen kleinen Räumen leben die verschiedenen, größtenteils menschlichen Bediensteten der Burg. Wie auch bei den Soldaten sind die Räume mit allerlei Andenken an die Heimat des Bewohners ausgestattet. Die meisten Diener und Handwerker leben mit ihren Familien auf der Burg. Diese Familien bewohnen die größeren Räumlichkeiten nahe des Burghofes, während Junggesellen oder Witwer die kleineren Räume im Osten beziehen.

17) Audienzsaal: Dieser riesige Raum dient dem Burgherren Lokegu Herulion als Audienzsaal für wichtige Besucher. Die Wände sind nach Herulions persönlichen Anweisungen mit Karten der Umgebung und der Burg bemalt. Vor diesem Raum stehen stets zwei herausgeputzte Argeniten Wache.

18) Offiziersquartiere: Während sich die Offiziere der Argeniten jeweils zu zweit ein Zimmer teilen müssen, haben Herulions Schüler Dimedeon und Gundarion jeweils ein eigenes Gemach. Die Räume der beiden Adepten bleiben durch die angrenzende Küche selbst im rauhen Winter Xarxarons stets angenehm warm.

19) Küche: Hier werden die erlesenen Gerichte für die wenigen Offiziere und hochgestellten Gäste und natürlich für den Burgherrn Herulion und dessen Schüler zubereitet. Sowohl in dieser Küche als auch in dem kleinen Vorraum, wo die Speisen bereit stehen, um von Bediensteten serviert zu werden, ist es meist unangenehm heiß.

20) Myrmidonen: Hier leben die einzigen Myrmidonen auf der Burg – die Piloten der Insektopter und die perönlichen Leibwächter des Lokegu (und selbstverständlich sind die Piloten keine gewöhnlichen Soldaten, sondern Mechanopathen).
Die Räume sind durch Kamine leidlich warm, und den Elite-Soldaten stehen eigene Bedienstete zur Verfügung. Aufgrund ihrer zahlreichen Privilegien und ihres guten Solds, der sich auch in den für Soldaten geradezu verschwenderisch ausgestatteten Räumen zeigt, ist die gesamte Pentade (die auf der Xartria Tharamnos freilich nur aus zwei Kirenen besteht) bei den Argeniten nicht allzu gut angesehen. Allerdings herrschen auch Spannungen innerhalb der Pentade: Die Zimmer im Westen sind der imperialen Kirene zugewiesen, die die einzigen echten Insektopter der Burg (die Heuschrecken in Raum 23) fliegen können. Die xarxarischen Luftoffiziere, die die Hummel-Nachbauten steuern, leiden sehr unter ihrer mangelnden Flugpraxis und unter dem schlechteren Zustand ihrer Flug-Artefakte. Deshalb nutzen sie jede Gelegenheit, um die Leistung der imperialen Myrmidonen zu schmälern, und bestreiten, dass die Piloten der Aufklärer überhaupt noch auf Xartria notwendig sind.

21) Soldatenunterkünfte: Hier schlafen etwa 20 Argeniten; siehe 5.

22) Treppen: Diese beiden Treppen werden nur von höhergestellten Burgbewohnern genutzt. Deshalb steht auf jeder Treppe Tag und Nacht eine Wache.

23) Insektopter: In diesen Räumen befinden sich die vier Insektopter der Burg: zwei Hummeln in einem Raum, zwei Heuschrecken im anderen (siehe **WnM**, S. 138f). Die Hummeln sind allerdings Nachbauten xarxarischer Machart aus jüngerer Zeit – sie können nicht vom Boden aus abfliegen, sondern bedürfen dazu einer besonderen Starthilfe. Anschließend sind sie in der Luft für mehrere Minuten nahezu manövrierunfähig und können praktisch nur auf der Stelle schweben, während der Pilot sich auf die Maschine einstimmt.

Das Dach kann an dieser Stelle abgehoben werden, die Hummeln stehen auf federgespannten Hebebühnen, die die Schiffe jederzeit senkrecht in die Luft werfen können: etwa zwanzig Schritt über das eigentliche Dach hinaus. Die entsprechenden Hebevorrichtungen werden im Erdgeschoss aufgezogen – durch die schiere Muskelkraft der Bediensteten. Da ein Spannen eines Startkatapults etwa zwei Stunden harter Arbeit erfordert, werden die Hummeln zwar liebevoll gewartet, starten aber nur äußerst selten – gewöhnlich, wenn eine Heuschrecke Gefahr im Verzug meldet.

24) Optrilith-Schleiferei: Hier lernt Herulion seine Schüler Dimedeon und Gundarion in der hohen Kunst der Optrilith-Schleiferei an. Aus den Abgaben, die die Burg auf Optrilithfunde erhebt (ein Zehntel des geschürften Metalls), erkunden die drei Magier hier allerlei praktische Anwendungsmöglichkeiten für das Optrilith. Aufgrund seiner fortgeschrittenen Krankheit (s.u.) arbeitet Herulion allerdings nur noch die letzten Feinheiten der Geräte aus. Die gröbere Schleifarbeit der Artefakte übernehmen seine beiden Schüler.

25) und **26)** Soldatenunterkünfte: Hier schlafen 16 Argeniten in zweigeschossigen Etagenbetten; ansonsten siehe Raum 5.

27) Aufgänge zum Dach: Diese Räume enthalten drei verschiedene Periskope, die in drei verschiedene Richtungen weisen und jeweils um gut 120° schwenkbar sind. Somit kann man von hier aus die gesamte Umgebung der Burg beobachten.
Die eigentlichen Sichtgeräte hat Herulion persönlich erst vor wenigen Jahren angefertigt. Die drei mächtigen Apparaturen voller mechanischer Spiegel, magischer Energiespeicher und Optrilithlinsen füllen bis auf eine kleine Bank nebst Sehrohr, an dem der Betrachter Platz nimmt, jeweils den gesamten Raum aus. Die Sehrohre befinden sich auf drei kleinen Öffnungen auf dem Dachfirst der Burg. Diese Geräte erlauben magisch Begabten, die in ihrer Anwendung geschult sind, eine meilenweite Aussicht in die Steppe und auf den Krisra-Pass.
Der Beobachter sieht selbst in tiefster Finsternis, als ob es hellichter Tag sei. Herulion selbst hingegen nutzt die Periskope hauptsächlich zur Sternenschau. Zumindest das in die Steppe gerichtete Periskop aber wird auch rund um die Uhr, mit kurzen Pausen, von einem Myrmidonen bewacht.

28) Zugang zu den Gewölben: Aus Geheimhaltungsgründen befindet sich hier der einzige Zugang in die Gewölbe unterhalb der Burg. Hier müssen Dimedeon und Gundarion täglich hinauf, um über eine vom ersten Stock in den Keller führende Treppe in die Gewölbe zu gelangen. Zu den Pflichten der beiden Adepten gehört es nämlich auch, den 'Reißer' zu füttern, die von Herulion selbst gezüchtete Chimäre. Außerdem befinden sich in den Gewölben auch mehrere mächtige Artefakte der Draydal, die im Verlaufe dreier Jahrhunderte den Burgherren in die Hände gefallen sind. Da Herulion die draydalischen Magier als dilettantische Barbaren ansieht, kümmert er sich nicht sehr um diese Schätze – ganz im Gegensatz zu seinen beiden Schülern, die jede freie Minute ausnutzen, um anhand der Beutestücke die dunklen Künste Draydalâns besser zu verstehen.

29) Südostturm: Auf diesem Turm befindet sich eine nach Osten auf das Gebirge gerichtete, mächtige Bela. Ursprünglich war dies eine nützliche Vorsichtsmaßnahme gegen die Krisra, die vom Gebirge her in den ersten Jahrzehnten mehrmals versuchten, Xartria zu überfallen. Noch heute ist diese Bela mit einer uralten Zielvorrichtung versehen, die es einem mechanopathisch begabten Benutzer ermöglicht, eventuelle Ausweichbewegungen des Ziels vorherzusehen und somit fast unweigerlich zu treffen. Aber inzwischen ist ein Angriff von Osten äußerst unwahrscheinlich geworden. Immerhin können von diesem mit einer jüngeren Mauer umgebenen Raum aus heute Angreifer zwischen Schanzwerk und Burg mit einem tödlichen Geschosshagel eingedeckt werden. Nachts befindet sich hier keine Wache.

30) Nordostturm: Auf diesem Turm thront am Ende einer langen Stange die Statue einer geflügelten Schlange mit einem Hahnenkamm. Die Statue besteht aus einer Legierung verschiedener magischer Metalle. Mittels eines nur dem Burgherren bekannten (aber auch in der Bibliothek zu findenden) Zauberspruchs erhält man von der Statue einmal täglich eine präzise Wettervorhersage für die kommenden 48 Stunden. In jüngster Zeit hat Herulion damit begonnen, Dimedeon diesen Zauber beizubringen, da er nur noch selten die Strapaze auf sich nehmen will, den gesamten Turm zu erklettern. Hier halten zu jeder Tageszeit zwei Argeniten Wache.

31) Nordwestturm: Gegen die angreifenden Draydal-Horden ist auf diesem und dem benachbarten Südwestturm eine Draglossa installiert. Gemeinsam beherrschen beide Geschütze das gesamte freie Feld vor der Mauer. Hier halten zu jeder Tageszeit zwei Argeniten Wache.

32) Südwestturm: Auch auf diesem Turm befindet sich eine Draglossa. Ansonsten gelten die Angaben für **31**.

33) Südturm: Hier befindet sich ein elementarer Kraftspeicher in Form einer schlichten Rune an der Ostwand des Turms.
Eine magisch begabte Person kann mit Hilfe des richtigen Zaubers von hier aus die gebundenen Feuerelementare in den Statuen am Eingangstor (**1**) auslösen und so das gesamte Vorwerk der Burg in Schutt und Asche versinken lassen. Dieser Turm wird ständig von zwei Argeniten bewacht.

Meisterpersonen

Herulion, Schüler des Bramarbanos, Schüler des Remarchu, Lokegu von Xartria Tharamnos

Lokegu Herulion ist ein zusammengesunkener, etwa 60-jähriger Magier von hinfälligem Äußeren: Sein kahler Schädel ist ungewöhnlich groß, und er neigt zu vorsichtigen, langsamen Bewegungen. Tatsächlich leidet er seit fünf Jahren an *Balathadis Weisheit* (siehe **WnM**, S. 131). Die Krankheit, mit der er sich bewusst angesteckt hat, gibt ihm derzeit außergewöhnliche magische Fähigkeiten. Seit einem Jahr bemerkt Herulion allerdings auch die ersten Einschränkungen seiner Bewegungsfreiheit: stechende Kopfschmerzen und ein gelegentliches Abknicken des Kopfes zur Seite, ohne dass er in der Lage wäre, ihn ohne Hilfe wieder geradezurücken.
Der Lokegu ist dennoch ein fähiger Militär. Er setzt seine magischen Fähigkeiten ein, um die Festung noch sicherer zu gestalten. Aufgrund der seit seiner Erkrankung gewachsenen magischen Kompetenz wird er auch in der Hauptstadt Xarxaron akzeptiert. Allerdings gibt es dort viele Optimaten, die wegen der ergiebigen Optrilithzölle gern seine Nachfolge antreten würden.
Davon wiederum will Herulion nichts wissen. Er ist fest entschlossen, von der Hohen Magokratin Arsinoa na Tharamnos seinen Schüler Dimedeon als Nachfolger über die Burg einsetzen zu lassen. Schon seit Jahren weiht er seine Schüler in die speziellen, magischen Verteidigungsanlagen der Burg ein. Ein späterer Burgherr wird es ohne die Anweisungen Herulions zu den Statuen am Eingangstor, der Be-

handlung des 'Reißers', der Bedienung der magischen Sichtgeräte und der Schlangenstatue auf dem Nordostturm im Falle eines Angriffs der Draydal schwer haben.

Lokegu Herulion, Adeptus Exemptus
MU 13 **KL** 18 **IN** 15 **CH** 15 **FF** 14 **GE** 9 **KO** 7 **KK** 9
LeP 25 **AuP** 18 **AsP** 60 **MR** 11 **SO** 16
AT-Basis 6 **PA-Basis** 7 **Ausw.-Basis** 7 **FK-Basis** 8
Größe 167 cm **Gewicht** 74 kg
Vor- und Nachteile: Optimat, Hohe Magieresistenz, Eidetisches Gedächtnis, Balathandis Weisheit: Astralmacht und Unansehnliches Aussehen
Talente: Dolche 6, Stäbe 6; Reiten 4, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 4; Etikette 7, Lehren 12, Menschenkenntnis 4, Überzeugen 5; Orientierung 4; Brettspiel 4, Geographie 9, Geschichtswissen 12, Gesteinskunde 13, Götter und Kulte 5, Heraldik 9, Kriegskunst 10, Magiekunde 17, Mechanik (Arcanomechanik) 11, Philosophie 8, Pflanzenkunde 6, Rechnen 17, Rechtskunde 14, Schätzen 2, Staatskunst 8, Sternkunde 12, Tierkunde 4, Volkskunde 4; Muttersprache Hiero-Imperial 20, Lesen/Schreiben 20, Gemein-Imperial 14, Alt-Imperial 14, Bashurisch 7, Leonal/Khorrzhu 6; Alchimie 14, Feinmechanik 14, Heilkunde Gift 9, Heilkunde Wunden 4, Heilkunde Krankheiten 15, Malen/Zeichnen 14, Steinschneider/Juwelier +14
Wichtige Zauberfertigkeiten: Ashabel 13 (+3), Belyabel 12 (+3), Erz 12, Kraft 10 (+5), Belcar 10, Balathandis 8; Kontrolliere 14 (+3), Forme 12, Untersuche 12 (+3), Banne 8 (+3), Zerstöre 7; Matrizen nach Wahl im Wert von 120 Punkten (Schwerpunkte: Strategische Entscheidungen, Truppenführung, aber auch Handwerk (Optrilithschleiferei) und Menschenkenntnis)
Besondere Ausrüstung: Stab mit den ersten sieben Zaubern des Hauses Tharamnos, Triopta des Adeptus Exemptus

Dimedeon, Schüler Herulions

Dimedeon ist einwandfrei der Lieblingsschüler Herulions. Er ist ein hochgewachsener, schwarzhaariger junger Mann. Seinen dünnen Kinnbart hat er nach der Art seines Meisters geschoren. (Auf die Glatze, die Herulion durch seine Erkrankung bekommen hat, verzichtet Dimedeon jedoch.)
Durch seinen Fleiß, sein Pflichtbewusstsein und sein unbestreitbares Talent hat er sich den Respekt seines Meisters erworben. Gegenüber Außenstehenden, vor allem Nicht-Optimaten, ist Dimedeon allerdings herrisch und arrogant und versucht häufig, seine überlegene Magiernatur und seine Bildung hervorzukehren.

Dimedeon, Adeptus Minor
MU 10 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 12 **FF** 13 **GE** 10 **KO** 9 **KK** 11
LeP 25 **AuP** 19 **AsP** 35 **MR** 9 **SO** 10
AT-Basis 6 **PA-Basis** 7 **Ausw.-Basis** 7 **FK-Basis** 7
Größe 192 cm **Gewicht** 88 kg
Vorteil: Optimat
Talente: Dolche 2, Stäbe 2; Reiten 1, Selbstbeherrschung 2; Sinnenschärfe 2; Etikette 3, Lehren 1, Menschenkenntnis 1, Orientierung 1; Brettspiel 2, Geographie 8, Geschichtswissen 10, Gesteinskunde 10, Götter und Kulte 3, Heraldik 6, Kriegskunst 3, Magiekunde 10, Mechanik (Arcanomechanik) 8, Philosophie 7, Pflanzenkunde 6, Rechnen 10, Rechtskunde 9, Staatskunst 3, Sternkunde 9, Tierkunde 3, Volkskunde 2; Muttersprache Hiero-Imperial 14, Lesen/Schreiben 10, Gemein-Imperial 12, Alt-Imperial +9; Alchimie 9, Feinmechanik 8, Heilkunde Gift 7, Malen/Zeichnen 4; Steinschneider/Juwelier 6
Wichtige Zauberfertigkeiten: Belyabel 7 (+3), Ashabel 6 (+1), Kraft 6 (+4), Erz 5, Balathandis 5, Belcar 4; Kontrolliere 6 (+1), Forme 6, Untersuche 7, Banne 2, Zerstöre 4; Matrizen nach Wahl im Wert von 75 Punkten (Schwerpunkte: Strategische Entscheidungen, aber auch Handwerk (Optrilithschleiferei))
Besondere Ausrüstung: Stab mit den ersten vier Zaubern der Tharamnos, Triopta des Adeptus Minor, einige handbeschriebene Pergamente mit dem Beginn einer Abhandlung über Draydalische Artefaktmagie im Lichte Belcars – Introduktions-Versuch

Gundarion, Schüler Herulions

Gundarion ist weitaus offener und weltzugewandter als sein Mitschüler. Auch er ist schwarzhaarig, aber etwas kleiner und weitaus kräftiger als Dimedeon. Wie dieser trägt Gundarion einen dünnen Kinnbart. Zu Besuchern ohne die Gabe der Alten ist Gundarion weitaus freundlicher als Dimedeon. Im Gegensatz zu dem sturen Magietheoretiker ist Gundarion handwerklich begabt und jederzeit aufgeschlossen für die Meinung anderer Bewohner Myranors.
Hinter seiner freundlichen Fassade verbirgt sich allerdings ein furchtbares Geheimnis. Seit Gundarion vor vier Jahren erkennen musste, dass nicht er, sondern Dimedeon nach dem Willen Herulions das Kommando auf Xartria nach dessen Tod übernehmen wird, ist er von Neid und Rachegedanken zerfressen. Seit damals hat Gundarion sich dem Schädelgott Draydalâns zugewandt. In einigen Schriften in der Bibliothek der Burg fand er überraschend umfangreiches Wissen, um die draydalischen Artefakte in den Gewölben der Burg besser verstehen zu können. Es ist ihm mittlerweile gelungen, auch Dimedeon insgeheim für den theoretischen Aspekt der draydalischen Magie zu begeistern. Allerdings weiß Dimedeon nicht, dass Gundarion nur auf den Tod ihres gemeinsamen Lehrmeisters wartet, um seinen Mitschüler danach in einem von ihm selbst wiederentdeckten Ritual in der Draydalfäule zu opfern und sich dessen Zaubermacht anzueignen.

Gundarion, Adeptus Minor
MU 12 **KL** 13 **IN** 13 **CH** 13 **FF** 13 **GE** 12 **KO** 11 **KK** 13
LeP 30 **AuP** 23 **AsP** 30 **MR** 9 **SO** 8
AT-Basis 7 **PA-Basis** 8 **Ausw.-Basis** 7 **FK-Basis** 8
Größe 180 cm **Gewicht** 89 kg
Vorteil: Optimat
Talente: Dolche 7, Stäbe 6; Reiten 5, Selbstbeherrschung 2, Sinnesnschärfe 3; Etikette 3, Menschenkenntnis 6; Orientierung 4, Brettspiel 5, Geographie 5, Geschichtswissen 6, Gesteinskunde 6, Götter und Kulte 10, Heraldik 3, Magiekunde 6, Mechanik (Arcanomechanik) 4, Philosophie 5, Pflanzenkunde 8, Rechnen 7, Rechtskunde 5, Sternkunde 7, Tierkunde +4; Volkskunde +5; Muttersprache Hiero-Imperial 13, Lesen/Schreiben 10, Gemein-Imperial 13, Alt-Imperial 6; Alchimie 8, Feinmechanik 9, Heilkunde Gift 9, Heilkunde/Wunden 7, Malen/Zeichnen 6, Steinschneider/Juwelier 7
Wichtige Zauberfertigkeiten: Belyabel 7 (+3), Kraft 6 (+4), Ashabel 5 (+1), Balathandis 5, Belcar 5, Baal-Urgol 5, Erz 4; Kontrolliere 7 (+1), Forme 4, Untersuche 6, Banne 4, Zerstöre 4; Matrizen nach Wahl im Wert von 70 Punkten (Schwerpunkte: Strategische Entscheidungen, wenig Handwerk (Optrilithschleiferei), mindestens eine passend zu Baal-Urgol)
Besondere Ausrüstung: Stab mit den ersten drei Zaubern des Hauses Tharamnos, Triopta des Adeptus Minor; einige Bündel mit getrockneten Pflanzen

Abenteuervorschläge

Die Expedition

Gelegentlich besuchen Leonir aus dem Horasiat Rhacornos die Burg, die die Draydal aus den angestammten Ländern des Löwenvolkes wieder vertreiben wollen. Natürlich fallen diese armen Leonir meist elendiglich den Ghulen und Pardir zum Opfer, bevor sie auch nur einen echten Draydal zu Gesicht bekommen. Herulion könnte die Helden aber auffordern, sich einem solchen Zug anzuschließen und die lebensmüden Leonir bei erster Gelegenheit zu verlassen, um tiefer nach Draydal vorzudringen und eine Bodenprobe des Landes zu entnehmen. Herulion hegt den Verdacht, dass einer seiner Vertrauten oder Offiziere insgeheim mit Draydal paktiert, und glaubt, mit einem von ihm zu konstruierenden Artefakt und draydalischem, ausgelaugtem Gestein den Verräter ausfindig machen zu können.
(Selbstverständlich ist die zugrundeliegende Apparatur so brillant, dass sie nur von jemandem erdacht werden konnte, der wie Herulion mit Balathadis Weisheit infiziert ist).
Es versteht sich von selbst, dass Herulion seinen eigenen Schüler noch nicht im Verdacht hat. Und die Helden werden zwar das Gestein überraschend einfach besorgen können, aber erhebliche Schwierigkeiten mit dem Adept Gundarion bekommen, bevor sie Xartria wieder erreichen.

Schmuggler

Ein regelmäßiger Abtransport des geschürften Optriliths nach Xarxaras erfolgt einmal pro Monat über den Krisrapass. Aufgrund der strategischen Bedeutung des Optriliths ist der Handel monopolisiert: Nur wenige Nicht-Optimaten haben das Recht, Optrilith zu lagern. Das bedeutet, dass die Schürfer ihr mühsam gefördertes Optrilith staatlich bestallten Einkäufern veräußern müssen. Der Preis ist für die Verhältnisse der Schürfer zwar hoch, aber ein Bruchteil gegenüber dem, was von Optimaten auf dem Schwarzmarkt oder in Ländern mit freiem Optrilith-Handel zu erzielen wäre. Außerdem müssen die Schürfer ein Zehntel ihres Fundes an die Burg abtreten, ein weiteres Zehntel an den Führer der monatlich abreisenden Karawane, die über den Krisrapass nach Xarxaras zieht.
Natürlich existiert auch noch ein anderer Weg in die Metropole: Renegate Mechanopathen mit eigener Hummel treffen sich mit den ehrgeizigeren Optrilith-Schürfern in mondlosen Nächten in abgelegenen Seitentälern, um Optrilith schwarz zu kaufen. Viele Optrilithschürfer verkaufen hier ihre Schätze, um höheren Profit zu machen. Herulion setzt auf den Fang dieser Schmuggler eine satte Belohnung aus – oder er gewährt wegen irgendeines Vergehens den Spielercharakteren Straferlass, falls diese den Schmuggel unterbinden.

Die Krisra – das schwindende Volk

Krisra sind eine entfernt menschenähnliche Echsenart, allerdings erreichen sie, wenn sie sich aufrichten, eine Höhe von zweieinhalb Schritt. Sie sind sehr zart gebaut; ihre hohlen, luftgefüllten Knochen und die ledrigen Riesenschwingen, die auf ihrem Rükken wachsen und ebenso wie die langen Arme scharfe Klauen tragen, machen sie am Boden zu einer leichten Beute auch für kleinere Gegner. In der Luft sind sie weitaus gewandter, bewegen sich allerdings auch dort nur im langsamen Gleitflug fort.
Die Krisra leben heute in kleinen Sippen in den Bergen von Xarxaron. Sie ernähren sich von der Jagd, wobei sie gewöhnlich Wurfspieße mit steinerner Spitze einsetzen oder ihre Beute mit faustgroßen Steinen aus großer Höhe erlegen – nur ein lebensmüder Krisra würde einen Feind im Sturzflug angreifen.
Gegen Menschen hegen sie einen jahrtausendealten Hass, seit ihre Hochkultur im heutigen Horasiat Xarxaron vom Imperium ausgelöscht wurde – ihr heutiges, barbarisches Dasein ist nur ein Schatten der einstmaligen Blüte ihrer Kultur. Sie haben gelernt, sich vor menschlichen Festungen mit ihren Torsionsgeschützen in Acht zu nehmen. Manchmal greifen sie aber im Gebirge nächtigende Karawanen an, die sie in der Dämmerung mit ihren scharfen Augen aus großer Höhe ausspionieren.

Verbreitung: Gebirge, vornehmlich die Berge von Xarxaron
Länge: um 2,3 Schritt
Spannweite: um 5 Schritt
Gewicht: ca. 30 Okul
MU 13 **LE** 25 **KO** 12 **RS** 0
AT 8/12 **PA** 5/12 **TP** 1W+2 (Klauen) oder 1W+6 (Speer)
AU 50 **MR** 7
(hinter dem Schrägstrich Werte im Luftkampf; falls der Krisra einen Speer aus der Luft wirft (FK-Wert 18), beträgt der Schaden 1W+10)

Myranische Legenden ...

Baratun – Der Fluch der Meere

»Geschlagene 10 Tage sitzen wir bereits hier in Kerrish Djanar auf Djanar, der größten Insel Shindrabars, fest. Nicht nur die Shindrabarim, auch die ständige Präsenz der kerrishitischen Besatzungstruppen tragen nicht gerade dazu bei, dass wir uns hier heimischer fühlen.
Heute wurden wir mit einem Kapitän handelseinig, der uns zusagte, uns in drei Tagen mit nach Valdur Makala zu nehmen, doch ob die Reise wie geplant stattfindet, steht in den Sternen. Denn heute passierte etwas sehr Merkwürdiges.
Mittags betrat einer dieser kahlköpfigen, greisen Schlangenpriester die Stadt. Das einzige, was ich über ihn herausfinden konnte, war, dass der Alte angeblich an einem Heiligen Ort Dienst tut – dem legendären Observatorium von Semparang.
Alle Shindrabarim, die seiner ansichtig wurden, verharrten inmitten ihrer Beschäftigung und starrten dem Priester nach. Selbst die kerrishitischen Soldaten wurden nervös. Bei den Kaianlagen angelangt, starrte der Barfüßige lange Zeit aufs Meer, dann schlug er dreimal eine merkwürdige Klangschale an. Das Ding war über und über mit geheimnisvollen Sternensymbolen geschmückt und gab einen durchdringenden, singenden Ton von sich, der wohl in jeder Gasse zu hören war – kein Wunder, denn im ganzen Hafen war es mittlerweile so still, dass man das Klingen eines zu Boden fallenden Obulos hätte hören können. Dann ging der Alte gemessenen Schrittes wieder fort.
Die Shindrabarim jedoch verfielen plötzlich in eine Hektik, so als ob ein Überfall bevorstünde. Waffen und Werkzeuge wurden verstaut und fortgetragen, einige Kerrishiter rannten fast schon panisch in Richtung Innenstadt davon und rissen sich auf entwürdigende Weise ihre Rüstungsteile vom Leib. Fuhrwerke wurden angeschirrt, einige Schmiedemeister vor Ort schienen ihre Ambosse in Sicherheit bringen zu wollen und die Besatzung eines Frachtschiffes von der Insel Chawak, das mit Eisenerz beladen war, sprang fluchtartig an Land. Wir aber standen inmitten all des Treibens und wussten nicht, was all dies zu bedeuten hatte. Denn jeder, den wir fragten, schrie bloß: 'Baratun naht! Baratun naht!' ...«
—aus dem Reisetagebuch des imperialen Kaufmanns Darion Veranthes, Balan Cantara

»Oh wisse, Schüler, dass es nicht allein die Stürme, die Ungeheuerlichkeiten der Tiefe oder jenes blut- und raubgierige Geschmeiß der Meere sind, die du auf dem südlichen Thalassion zu fürchten hast. Dort lauern Gefahren, die noch aus Tagen stammen, als die Götter jung waren, aus Tagen, als RaDja um das Schicksal der Welt tanzte (...) Höre von Baratun, dem Bruder des Giganten Tharaman, dessen sterbender Leib heute das Tharpagiri-Gebirge aufwirft. Baratun war einer der jüngsten Giganten, und er war es leid, von den anderen Himmlischen als kleiner Bruder Tharamans verspottet zu werden. So kam es, dass er Wege suchte, seine Macht zu mehren.
Davon hörte die unheilvolle Herrin der Mahlströme und Sturmfluten. So schickte sie ihre Ungeheuer aus und riet Baratun, auf dem endlosen Weltenmeer nach dem edelsten und kostbarsten Metall der Götter zu suchen und dieses an sich zu reißen. So würde er seinem Bruder an Stärke gleichkommen. Baratun tat, wie ihm geheißen wurde, doch wie groß war seine Enttäuschung, als er feststellte, dass die Herrin der Untiefen ihn bloß zu verführen gedachte. Und als er wieder festes Land betreten wollte, merkte er, dass ihm dies durch einen Fluch verwehrt war.

Seine immerwährende Suche ist wie ein Fluch. Noch immer streift er als gewaltiger Magnetberg durch die Meere, immer auf der Suche nach dem verheißenen Göttermetall, um gewappnet zu sein für den Tag seiner Rache. Jedes Schiff, das in seine Reichweite gelangt, ist dem Untergang geweiht, denn Baratun reißt selbst die eisernen Nägel aus den Planken. Die Anker großer Segler durchschlagen, von unsichtbaren Kräften gezogen, die Schiffswände (...) Den schlimmsten Anblick aber bieten seine Flanken. Denn hier hängen unlösbar Myriaden schwergerüsteter Krieger aus allen Völkern und Epochen. Doch es heißt auch, dass Baratun das Wissen all jener, die durch seine Kräfte den Tod finden, bewahrt. Und einem Suchenden, dem es gelingt, unbeschadet vor ihn zu treten, wird er mit diesem Wissen helfen, sofern er es vermag ...«
—Jadamar der Weise, Dauri aus Melakkam

Das Erbe der Hexatéer

»Noch um das Jahr 2250 I.Z. existierte eine Sekte, die damals die 'Hexatéer' genannt wurden. Fanatiker, die glaubten, dass nur sechs der gepriesenen acht Götter wahrhaftig seien und dass man sich diesen in kindischer Frömmigkeit unterwerfen müsse. So merkwürdig uns dieser Widersinn heute auch anmutet, in den alten Tagen waren sie zahlreich und so misstraute man ihnen. Es ist überliefert, dass sie sich zuletzt einem wunderlichen Brajanos-Priester angeschlossen haben und ihm mit anderen Verblendeten in ein fernes Land voll Milch und Honig über das Meer gen Osten zu folgen. Ob sie es erreicht haben, weiß niemand zu sagen.

Die Überlieferungen berichten aber auch, dass die Hexatéer trotz der Verfolgung und trotz des Misstrauens, denen sie viele Generationen ausgesetzt waren, große Reichtümer angesammelt hatten. Es heißt, dass sich in ihrem Besitz geheimnisvolle Waffen, wundersame Reliquien und uralte Kunstwerke befanden, die sie überall im Imperium an sich gerissen hatten, um ihre neuen Heiligtümer damit zu schmücken.
Einige dieser Dinge nahmen sie mit sich ins Unbekannte, doch den anderen, größeren Teil – in den Überlieferungen als ihren Nachlass bezeichnet – übergaben sie an sechs unbeugsame Wächter, auf dass diese darüber bis zur Rückkehr ihrer Erben wachen mögen. So heißt es, dass ein Sechstel dieser Schätze bis heute inmitten eines Feuerschlosses im Innern der Erde ruht, wo er von einem Riesenkönig bewacht wird. Ein weiterer Teil wurde angeblich dem gefürchteten, zweiköpfigen Vogelmonstrum Grar Kriach anvertraut, der mitsamt seinen gefiederten Geschwistern in den Apelioten seinen Horst hat. Ein dritter Teil soll auf dem Grund des Valantischen Mee-

res nahe Abdera versenkt worden sein, wo er sich seitdem im Besitz einer uralten Drachenschildkröte namens Bassga befindet. Was die restlichen drei Verstecke anbelangt, haben die vergangenen Jahrtausende ihre Spuren verwischt ...«

—Auszug aus Imperiale Legenden, *mehrere Autoren – wird mit jeder neuen Abschrift erweitert*

Ush Khorrs Geisterspeer

»Als der schwarze Khorrash den König niedergeworfen hatte, brüllte er seinen Triumph zum blutroten Mond hinaus. Dann aber sah er, dass selbst nun noch sein königlicher Gegner versuchte, sich auf die Pfoten aufzurichten. Der Gott wartete, bis sich der Sterbliche erhoben hatte, sah seinem unterworfenen Feind fest in die Augen und sprach: 'Deinen Namen hast du nun verloren, aber ich will dich neu erschaffen und mit dir dein ganzes Volk. Dein Name sei von nun an Ush Khorr.' So erfuhr der König zum ersten Mal, wer ihn besiegt hatte, und er wurde nun auch zum König aller Helden. Und die Steppe erbebte, als der Gott fortfuhr und sprach: 'Als mein Knecht sollst du mein Zeichen tragen, und unter meinem Zeichen sollst du die Welt unterwerfen, soweit es dir gefällt. Nimm dies als Beweis, dass ich dir beistehe, solange du stark und siegreich bist.'

Und mit diesen Worten gab er ihm einen langen Speer, dessen Spitze geformt war wie das Horn des größten Blutbullen, der jemals die Steppen betrat. Und Khorr hielt Wort, denn mit jedem Sieg wurde sein Knecht Ush Khorr stärker ...«

—Brrogah, Geisterseherin der Mhoranash

»Seit die Draydal die Leonir aus ihren Stammlanden vertrieben haben, ist Ush Khorrs Geisterspeer verschollen, aber es ist bekannt, dass Khorr selbst ihn von den Draydal nahm und an einem Ort versteckte, den nur er allein kennt. Aber in Zeiten großer Not können die tapfersten Krieger auf das Geschenk ihres ersten Königs zählen: Wenn die Schlacht am härtesten ist und nur ein einziger Krieger mit dem Herz eines Löwen standhält, dann erscheint Ush Khorr und übergibt den Geisterspeer an diesen Recken. Von diesem Augenblick an wird er mit jedem erschlagenen Feind stärker, bis er nach Vernichtung aller seiner Gegner zu Boden sinkt. Wenn er wieder erwacht, falls er wieder erwacht, ist der Speer verschwunden und nur die Kadaver seiner Opfer bedecken die Steppe.«

—Argramar, Veteran der Leonir in Rhacornos

»Der Schlüssel zum Geisterspeer ist vermutlich das Grab Ush Khorrs, des Verfluchten, in den Skalpbergen. Er war so sehr von seinem Gott gezeichnet, dass er ohne dessen närrischen Gunstbeweis, der diesem zahnlosen Katzengreis die Lebenskraft seiner Opfer verlieh, nicht einmal mehr alleine stehen konnte. Unsere Ghule überrannten die tumben Menschenlöwen, aber sie hatten den Speer irgendwie mit sich genommen, obwohl keiner von diesen Narren es wagte, die Waffe auch nur berühren. Vermutlich ruht der Speer bis heute in Ush Khorrs angeblichem Grab. Aber die Raubkatzen halten dort gute Wacht, und bis heute ist es keinem unserer Pardir-Verbündeten gelungen, dort lebend herauszukommen und uns die verfluchte Waffe des Blutsäufers zu bringen.«

—Ushrakal, eherner Blutpriester des namenlosen Schädelgottes in Draydalân

Das Verlorene Acha'Kawa

»Acha'Kawa hat seinen Ursprung in der Sprache der Feuergeborenen und heißt übersetzt: Stadt der Portale. Wer auch immer diesen geheimnisvollen Ort errichtet haben mag – er liegt schon seit Menschengedenken unter dem glühend heißen Sand der Narkramar begraben. Einer der beiden Stämme der Feuergeborenen, die unheimlichen Sholai, behauptet, dass allein ihre heiligen Skarabäen Acha'Kawa finden könnten (...) Alle sieben Jahre soll sich ein gewaltiger Sturm über der Narkramar erheben, der das sandige Leichentuch über Acha'Kawa fortbläst und die marmornen Gebeine der Stadtruinen für einen Tag und eine Nacht freilegt. Es heißt, dass die Gebäude der Äonenalten wie von Riesen gebaut wirken und die Straßen mit purem Gold gepflastert sind. Im Zentrum der geheimnisvollen Metropole aber sind drei Portale aus Malachit zu finden, durch die man auf geheimnisvollen Wegen zu fernen Ländern und Orten reisen kann ...«

—Maniba Jar, Radjaraprinzessin Lanagars

Der Titanen-Thron

»Wozu die Quoran ihre geheime Expeditionstruppe aufgestellt hatten, war natürlich am schwierigsten herauszufinden. Unter den 15 Männern und Frauen befanden sich aber auffallend viele Mago-Techniker, und mein Informant versicherte mit glaubhaft, dass das Haus sogar Wege gefunden hatte, einen Verräter aus dem Volke der G'Rolmur für die Sache zu gewinnen. Allein für die aufwendige Ausrüstung der Truppe sollen die Optimaten über 3000 Aureal zur Verfügung gestellt haben (...) Um es kurz zu machen: Dies und anderes deutet darauf hin, dass zumindest ein innerer Circel der Quoran nach wie vor fest an die Existenz des Titanen-Throns glaubt – und mehr noch: Bis heute scheuen diese Verschwörer keinen Aufwand, dem Geheimnis des Throns mit allen Mitteln auf den Grund zu gehen ... «

—Bericht eines serovischen Spions, neuzeitlich

»Der Höhepunkt aller militärischen und arcano-mechanischen Anstrengungen in der Zeit vor dem Großen Sterben waren – soweit wir heute noch wissen – die gewaltigen Titanen. Halborganische Kampfmaschinen, die ihre tödliche Feuerkraft erstmals bei der Schlacht um das antike Te'Sumurru unter Beweis stellten (...) Heute ist ihre Fertigung nur noch geheimnisumwitterte Legende, aber ihre Baupläne und Konstruktionsmuster galten auch schon in der Zeit ihrer Erschaffung als höchstes Staatsgeheimnis. Ein noch heute erhaltener Bericht aus der Zeit weit vor den Chimärenkriegen deutet an, dass es neun geheime Werkstätten zu ihrer Herstellung gab, die – verborgen an geheimen Orten – strategisch über das ganze Gebiet des Imperium verteilt waren (...) Bis heute hält sich die Sage vom Titanen-Thron, der ersten und bedeutendsten dieser Fertigungsstätten, in der angeblich auch Teile Antar-Myralaars, der einstigen fliegenden Zitadelle des Thearchen Antamyr III., konstruiert und gebaut worden sein sollen. Unzählige Spuren zu unzähligen Orten wurden seitdem verfolgt, um die Überreste dieser sagenhafte Werkstätte zu finden. Alles vergebens! Und niemand kann sagen, welches Wissen und welche ungeheuerlichen arcano-mechanischen Geheimnisse irgendwo im Imperium womöglich bis in die Gegenwart hinein überdauert haben mögen ...«

—aus Von den Untertanen und Feinden des Imperiums, *militärgeschichtlich-völkerkundliche Betrachtung, 4237 IZ*

Das Thalassische Sternendiadem

»Das Haus Aphirdanos lässt heute noch im Geheimen danach suchen – und damit der Thearch selbst. Ebenso tun es die Häuser Tharamnos

und Phraisopos. Ich denke daher, auch wir sollten die Gerüchte um dieses unglaubliche Artefakt etwas ernster nehmen. Vom Hause Kouramnion heißt es sogar, sie hätten es einst besessen, nur um es dann, um Neid und Hader unter den Ihren abzuwenden, freiwillig wieder abzugeben. Wenn dieses Artefakt tatsächlich existiert und sie diese Dummheit wirklich begangen haben sollten, dann ist dies natürlich nur ein weiteres Zeugnis dafür, dass die Kouramnion wahrhaft schon lange jeden Realitätssinn verloren haben ...«
—unbekannter Optimat des Hauses Partholon

»Nein, dieses Artefakt ist nur ein Wunschtraum, ein Märchen. Viel zu phantastisch, als dass es wirklich existieren könnte. Trotzdem hat es immer wieder Narren gegeben, die ernsthaft danach gesucht haben. Um aber eure Neugierde zu stillen, berichte ich gern, was mir darüber zugetragen wurde. Schreibst du auch mit, Loronsa?
Das Thalassische Sternendiadem, so heißt es, ist so alt wie die Welt. Bei Mondschein soll es einer unberührten Seele einmal im Leben einen einzigen Wunsch erfüllen können. Einige Legenden berichten von drei Prüfungen, die erfüllt sein wollen, um es zu finden. In anderen heißt es ebenso kryptisch, dass nicht der Sucher das Diadem, sondern das Diadem den Sucher findet. Was ist das, Arominas – eine Kithara? Leg sie hier vorne hin und liefere mir bis morgen eine Zusammenfassung der Geschichte des Hauses Tharamnos von seinen Anfängen! (...)
Was den Ursprung des Sternendiadems betrifft, hat Dapholos der Ältere in seinen Unsichtbaren Zeichen *behauptet, dass es einst von Ma'ada, der Mondgöttin der Loualil, getragen wurde, bevor sie ihr Volk verließ. Aber, seien wir ehrlich, Dapholos hat in seinem Leben viel Verworrenes behauptet. Und um diesen Exkurs abzuschließen: Ich wünsche, dass ihr die Spruchrolle dort auf dem Tisch bis übermorgen studiert und mir dann mitteilt, was ihr über die Affinitäten der Elemente gelernt habt ...«*
—Optimat Lagios Meteron de Rhidaman während der Unterrichtung von Zöglingen

Die Standarte der Verlorenen

»Glaub mir, das Ding existiert wirklich. Es heißt, sie sei das Feldzeichen der berüchtigten Myriade 6 Lacusakra *gewesen, die nahe Sidor Lacusa ans Valantische Meer strafversetzt worden war. Das muss so um 4500 gewesen sein, während der Chrattac-Kriege.*
Acht Lokeden, bestehend aus den skrupellosesten Myrmidonen, Ekemeten und Tokeden des Imperiums, zusammengewürfelt aus allen Teilen des Reiches. Nur Fußtruppen, keine Reiterei, keine Feldgeschütze und keine Aerial-Truppen zur Unterstützung.
Das musst du dir vorstellen, die Lage war so verzweifelt, dass man dich selbst nach dem Mord an einem Kameraden lieber dorthin versetzt hat, als dich regulär hinrichten zu lassen. Wie dem auch sei. Als die Chrattac aus der Zhirric dann nach Norden zogen und auch Sidor Lacusa bedrohten, wurde die 6 Lacusakra *in Marsch gesetzt.*
Und glaub mir, die Jungs und Mädels waren knüppelhart, aber so was wie einen echten Chrattac, der sich turmhoch und schier unangreifbar auf deine Formation stürzt, um dich und deine Kameraden anschließend wie Grashalme zu zerfetzen, damit hatte niemand gerechnet. Die ganze Myriade soll angesichts der schrecklichen Übermacht, die sich da heranschob, schon nach nur einer halben Stunde schreiend auseinandergelaufen sein, allen voran der feige Myriokrat.
Tja, und dann war da diese junge Standartenträgerin, eine ehemalige Gladiatorin aus Sidor Corabis. Die rammte das Ding inmitten der anstürmenden Chrattac-Horden einfach in den Boden und kämpfte, wie man noch nie einen Mensch kämpfen sah. Und immerfort brüllte sie: "Wollt ihr ewig leben, Myrmidonen?" Die Akiriten, die gleich zu Beginn der Schlacht den höchsten Blutzoll entrichtet hatten, hörten ihre Rufe zuerst, dann die Tokeden und dann der ganze Rest. Alle blieben sie stehen und schlossen sich ihr an. Alle! Keine Ahnung, ob es der Mut der Verzweiflung war oder irgendwas anders. Aber alle stürmten sie den Chrattac wieder entgegen, kein einziger blieb zurück.
Natürlich hat keiner der Kameraden die grausame Schlacht überlebt. Aber wann immer die Standarte fiel, fand sich ein anderer, der das Feldzeichen wieder aufrichtete und den anderen neuen Mut gab. Es heißt, am Ende hätten alle die Standarte einmal berührt, solange, bis nur noch ein Dutzend Chrattac übrig geblieben waren. Mann, so eine Schlacht hat es vorher und nachher nie wieder gegeben!
Und jetzt pass auf: Es heißt, dass die Standarte, die blutüberströmt und unzerstört mitten auf dem Schlachtfeld zurückgeblieben ist, noch heute von einer mysteriösen Kraft erfüllt sei. In höchster Not in den Boden gerammt, sollen sich die Pforten zu Neretons Totenreich öffnen und die Geister der Verlorenen mischen sich unter die Kämpfenden.
Woher man das weiß? Das unheimliche Feldzeichen wurde noch vor 100 Jahren von der 2 Karónukra *als Talisman mitgeführt. Als die von einer Übermacht der Ban Bargui überrannt wurden, erklang am Nachthimmel plötzlich ein unheimliches Geschrei und dann, ja, dann kamen sie zu Hunderten. Blass, schemenhaft und ohne Gnade sollen sie unter diesen feigen Schweinen aufgeräumt haben. Leider ist die Standarte anschließend von irgendeinem miesen Mistkerl geraubt worden.*
Glaube mir, ich kenne keinen einzigen aufrechten Myrmidonen, der die Standarte der 6 Lacusakra *nicht in Ehren hält. Keinen, der nicht sein Leben für eine Spur zu ihrem Verbleib geben würde. Ich würde mit deinem neugierigen Geschwätz also vorsichtig sein ...«*
—Prakio, Tokede der 9 Tighreka, *in einem Tavernengespräch*

N'Gremar – Schrecken der G'Rolmur

»Ob die G'Rolmur vor irgendetwas Angst haben? Hm, na ja, mitten in einem Verkaufsgespräch vor zwei Jahren wurde ich Zeuge, wie einmal eine ihrer Werkbänke durchgedreht ist. Du weißt schon, diese viele Schritt langen Riesendinger, wo sie auf einer Seite ein paar Bretter reinwerfen, und bevor ein Amaunir sich die Pfote geleckt hat, kommt auf der anderen Seite blitzblank eine fertige Kommode heraus. Jedenfalls gibt es auf einmal ein irres Kreischen, und dann dreht dieses Ding durch. Als ob es wahnsinnig geworden wäre. Ehrlich – ich lüge nicht, bei den Zungen von eintausend Schlangen! Das ganze Gerät schlägt mit seinen Hämmern um sich, fährt mit zwanzig Stichsägen in den Boden und haut zwei Sklaven, die es bedienen, zwei zolllange Nägel durch die Eingeweide.
Da war ein Geschnalze und Geknarze, als drei von ihnen gleichzeitig auf das Ding einredeten. Nach kurzer Zeit war es dann auch wirklich wieder still, nachdem sie anstelle der Bretter noch

ein paar Sklaven reingeworfen hatten. Ein wenig von ihrer Sprache habe ich ja gelernt – sie nannten es den Ang oder Grang oder so ähnlich –, jedenfalls waren sie völlig durcheinander. So billig habe ich auf jeden Fall noch nie ein Arcano-Spinnrad erworben. Es war, als ob sie mich loswerden wollten. Und sie haben nicht einmal bemerkt, dass ich mir das tanzende Raia-Püppchen aus Porzellan als kleinen Bonus dazunahm.«

—Romja, Vinshina-Händlerin zu einem Gefährten in Balan Cantara

»Wenn du noch einmal vergisst, deinen Karettan-Bohrer zu ölen, hört es der böse N'Gremar in der heißen Wüste. Dann schickt er seine tückischen Geister aus und sie fahren in all dein Handwerkszeug, dass es dir nicht mehr gehorcht! Und dann ruft er sie zu sich in seine finstere Kr'Xatau in der heißen Wüste. Dort haucht er ihnen seinen bösen Odem ein und sie kehren zurück, um die Lebensarbeit braver Handwerksleute zunichte zu machen. Eines Tages werden all die schlecht gepflegten Werkzeuge und schludrig ausgeführten Handwerksarbeiten, die N'Gremar an sich gerissen hat, zurückkommen und die G'Rolmur versklaven. Und daran bist du dann schuld!«

—G'Rolmur-Mutter zu ihrem Kind

Sa'Thnavor – Der Tränenkatarakt

»Alles in allem scheint es auf dieser 'Insel der Frauen', oder vielmehr Era'Sumu, wie wohl der korrekte Name lautet, nicht ganz so rabiat zuzugehen, wie es etwa unseren heimischen Amazonen nachgesagt wird. Und mir scheint, als ob die Religion auf dieser weit ins Meer der Sieben Winde hineinragenden Landmasse noch am Wenigsten verwerflich ist (...) Diese Satu scheint manches mit Satuaria, der Göttin der Hexen, gemeinsam zu haben, und es soll dort sogar Klosterkrieger und -kriegerinnen des Lev'tha geben, der auf der Insel als Mann der Göttin angesehen wird. Auch bei ihm scheint es mir mehr als eindeutig, wer sich dahinter verbirgt. Überraschend aber ist, dass sich mitten auf der Insel eine Gebirgskette erheben soll, die Sa'Thior genannt wird, was übersetzt nach Aussage des Kapitäns so viel wie ‚Bruderrücken' bedeutet. Liege ich fehl, wenn ich glaube, dass sich hier gewisse Parallelen zu Satinav andeuten, der in manchen Legenden als der Bruder Satuarias angesehen wird?«

—aus dem Bericht des Averian Vogelflug, Geweihter des Aves, 57 v.H., Hesindetempel zu Kuslik

»Wenn auch kaum vorstellbar, gibt es tatsächlich einen heiligen Ort auf Era'Sumu, der nur von Männern betreten werden darf. Sein Name ist Sa'Thnavor, und er soll an einem geheimen Ort mitten im Sa'Thior-Gebirge liegen. Von seiner Existenz weiß man erst seit dem Einfall der Myriaden auf die Insel (...) Seine genaue Lage ist bis heute ein Mysterium, das angeblich von den Priesterinnen des Verborgenen Tempels der Mutter bewahrt wird. Und auch von diesem weiß man nicht, wo er sich befindet (...) Dort im Tal befindet sich das Heiligtum: der Tränenkatarakt. Seine rostroten Fluten stürzen aus ungeahnten Höhen lotrecht in die Tiefe, wo sich all das Wasser, das während des Falls auf wundersame Weise seine Farbe verliert, im Tränensee sammelt. Das eigentliche Mysterium aber sind die Dunstschwaden, die über dem See aufsteigen und in denen ein Betrachter Bilder und Zeichen aus Vergangenheit und Zukunft gleichermaßen zu sehen vermag. Diese aber voneinander zu unterscheiden, ist nur den erfahrensten Beobachtern möglich. Der Untergang des Ersten Imperiums soll hier vorhergesehen worden sein und auch der Ansturm der Chrattac (...) Am Rande des Sees stehen Schreine, die entfernt den Schiffen der Hjaldinger Piraten ähneln. Gehütet werden sie von Klosterpriestern, von denen es heißt, dass nur solche für den Dienst am Katarakt in Frage kommen, die jungfräulich und unberührt sind, und vor allem: deren Schwestern sich der Priesterinnenschaft der Satu angeschlossen haben (...) Sie unterhalten eine der umfangreichsten Klosterbibliotheken Myranors, in der sie alles niederschreiben, was sie über die Vergangenheit des Kontinents in Erfahrung bringen konnten. Auf diese Weise versuchen die Priester die wundersamen Bilder, die sie im Dunst des Sa'Thnavor erblickten, der Vergangenheit oder der Zukunft zuordnen ...«

—aus Unsichtbare Zeichen, *von Dapholos dem Älteren, Gelehrter und Philosoph aus Balan Cantara, 4006 IZ*

Myrlumbur – Sklave des Thearchen

»Der Thearch aber ist der Herr der Welt, seine Macht den Göttern gleich. Wisse, dass er einen Garten hat, in dem von allem, was da kreucht und fleucht – und käme es auch von jenseits des Thalassions – ein Paar lebt. Nur einer ist allein von seiner Art, und er ist zugleich der Älteste und Größte von allen: Myrlumbur der Riese«

—aus einem lokalen Märchen vom 'Garten des Thearchen', Sidor Corabis, alt

»Als Myrlumbur der Riese auf Brautschau ging, verliebte er sich in Parnothepe, die Lieblingstochter des Thearchen Ganyamyr. So sehr war er ihrem Liebreiz verfallen, dass er ihr in ein Tal folgte, in dem der Thearch seiner Tochter einen Palast gebaut hatte. Doch Parnothepe starb eines Tages, und niemand wagte es, Myrlumbur von ihrem Schicksal zu berichten. Da schuf ihr Vater, der um den Nutzen des Riesen für das Reich wusste, einen magischen Schleier, der jedem, der ihn trug, Parnothepes Gestalt, Antlitz und Stimme verlieh. So hielt er Myrlumbur zum Narren und brachte ihn dazu, Heerscharen für ihn zu zerschmettern und Berge aufzutürmen. Und so tun es die Thearchen noch heute. Wenn es uns je gelingt, Myrlumbur zu finden und ihm von diesem Verrat zu berichten, dann wird seine Rache fürchterlich sein ...«

—Vaskjar, Skalde der Hjaldinger, neuzeitlich

»Myrlumbur ist ebenso wenig Legende wie die Fliegende Zitadelle. Einst lebte er in den Apelioten. Doch zur Zeit des Ersten Imperiums wurde er mit magischer Macht überwältigt und in Ketten aus Endurium geschmiedet. Ihn anzutreiben, bedarf es einer Feuerpeitsche, die ihm schwärende Wunden schlägt. Seitdem ist er Sklave aller Thearchen. Beim Bau der Zitadelle auf dem Sternenpfeiler soll er ebenso beteiligt gewesen sein wie bei den Chimärenkriegen (...) Heute, so heißt es, verfügt der Thearch sogar über Mittel und Wege, Myrlumburs titanische Gestalt zu verschleiern. Und nur das gewaltige Beben seiner Schritte vermag einen arglosen Feind vor ihm zu warnen.«

—aus einem indizierten kosmogonischen Fragment der Nesséria

... und geheimnisvolle Orte

Im Folgenden sind einige mysteriöse Orte aufgeführt, die als Nebenschauplatz eines Abenteuers, als Quelle für eigene Inspirationen oder einfach zur Vertiefung und weiteren Ausschmückung des Rollenspiels dienen können – letzteres zum Beispiel dann, wenn die Helden vor der Kristallbrücke von Kusnaba stehen und darüber diskutieren, was 'wahre Unschuld' ist: Darüber mögen ein Xarxarier und ein Satyar durchaus unterschiedlicher Meinung sein ...

Die Kristallbrücke von Kusnaba

In den Apelioten liegt die Kristallbrücke von Kusnaba. Ihr Bogen aus feinstem Kristall spannt sich weit über eine tiefe Schlucht, an deren Grund ein reißender Gebirgsbach dahinströmt. Die Legende sagt, dass nur "der wahrhaft Unschuldige" sie überwinden könne, ohne dass sie unter seinem Schritt wie dünnes Glas zerspringen würde.
Hier könnte, zum Finale eines Abenteuers, die Flucht vor einem übermächtigen Feind enden: Wagen es die Helden, sie zu betreten? Bricht sie dann unter dem Ansturm der Feinde zusammen? Was ist, wenn nicht? Ändert dies die Einstellung der Helden zum 'unschuldigen' Verfolger?
Vielleicht wollen die Helden aber auch lediglich erforschen, wer sie wann und zu welchem Zweck erbaut hat. Dabei werden sie rasch feststellen, dass die Brücke aus Optrilith besteht – das man jedoch hauptsächlich im viele hundert Meilen entfernten Xarxaron gewinnt.

Der Nagel der Götter

Am Rande der Zhirric ragt eine stählerne Stele drei Schritt hoch aus dem Boden. Die Legende kennt sie als *Nagel der Götter*, einst aus dem Himmel herabgeschleudert, um einen ihrer schlimmsten Feinde an den Boden zu bannen. Das Metall gleicht reinstem Eisen, zeigt jedoch nicht den leisesten Hauch von Rost.
Grabungen haben gezeigt, dass die Eisenstele mindestens vier Schritt tief in den Boden geht. Noch tiefer wagte bislang niemand vorzustoßen – denn was wäre, wenn dort unten wirklich eine Wesenheit begraben liegt, die nur darauf wartet, wieder erweckt zu werden?
Im Abenteuer kann es das Ziel eines Alchimisten oder Historikers sein, den *Nagel der Götter* zu erforschen – oder aber das von finsteren Kultisten, die in der Tiefe eine ihnen wohlgesonnene Entität vermuten.

Die drei Greifen

Auf einer Felszinne am nordöstlichen Rand der Insel Era'Sumu kauern drei steinerne Greifen. Sie blicken an Lev'thasu vorbei und lassen ihren Blick über das Thalassion schweifen. Kein Moos, keine Flechte wächst auf ihren Flanken, und wäre nicht ihre graue Farbe, so könnte man sie für lebendige Wesen halten. Nur die verbotenen Schriften der Hexatéer berichten davon, dass sich die Greifen vom Land der Ungläubigen abgewandt haben und auf die neue Heimat der Gläubigen blicken. Weiter heißt es dort: »*Erst wenn der Glaube wieder in den Herzen entflammt ist, werden sie ihr Antlitz wieder zurückwenden. Dann werden sie zu den Göttern aufsteigen und berichten, dass eine neue Zeit des Glaubens angebrochen ist.*« Sehr selten sollen die Greifen Gläubigen, die ohne Eigennutz die Götter verehren, Orakel über die Zukunft gewähren.
Mag sein, dass auch den Helden eine solche Weissagung zuteil wird. Vielleicht führen die Greifen sie aber auch auf die Spuren der Hexatéer, jener Sekte, die nur die sechs Götter Brajan, Effard, Travina, Boron, Paranja und Raia verehrte und schließlich nach Aventurien auswanderte. Besonders für aventurische Helden könnte dies eine interessante Entdeckung sein, die sie vielleicht weiter auf die Spur des mysteriösen Hauses Celiu-Brajanos führt.

Die Macht des Steins – vom Erbe der Jharra

Tief in den Dschungeln Tharpuras und Makshapurams liegen steinerne Zeugen der Vergangenheit verborgen, die Tempel und Städte der Jharra. Legenden bezeugen, dass es in den alten Bauten mitunter nicht mit rechten Dingen zugeht.
So gibt es zum Beispiel Berichte über Tempel, die die Lebenskraft jedes Eindringlings in sich aufnehmen und nur die leergesaugte Haut, wie eine pergamentene Statue, zurücklassen. Bei anderen Bauten, so erzählt man sich, erwachen die Steine selbst zum Leben, greifen ineinander wie Felsenzähne und halten den Eindringling auf ewig gefangen. Man hat von Fresken gehört, deren Symbolik den Betrachter in den Wahnsinn treibt, von Portalen, die den Besucher spurlos verschlucken, und von Mauern, aus denen Blut rinnt.
Fast alle Tempel der Jharra wirken flach und gedrungen, sie weisen ganz und gar fremdartige Proportionen auf, waren ihre Erbauer doch bis zu dreieinhalb Schritt hoch.
Die meisten dieser Bauwerke tragen, in heutiger Zeit bis zur Unkenntlichkeit zerstört, eine mit Fresken und Statuetten übersäte Kuppel, die nicht gleichmäßig gerundet ist, sondern in Stufen zu- und abnimmt. Als Symbol für den wärmenden Schein der Göttlichen, der wohlgefällig auf den Erwählten ruht, krönt eine goldene Spitze den höchsten Punkt des Tempeldachs.
Das Innere besteht oft aus vier, acht oder zwölf Räumen. In ihnen findet man – und auch dies ist nur wenigen bekannt – keine Abbilder von Göttern, sondern nur Darstellungen von deren Heroen, Dienern und Gesandten.
Das Innere der Tempel ist meist schmucklos, doch reich an verborgener Symbolik: Jede Hand- oder Fußstellung einer Steinstatue, jede Farbnuance auf den verwitterten Wandbildern birgt ihre eigene Bedeutung und soll ihren eigenen Ton zum Vielklang der göttlichen Harmonien beitragen – der sich womöglich im Laufe der Jahrtausende, mit zunehmendem Verfall, gefährlich ins Gegenteil verkehrt hat.
Die Untergeschosse des Tempels gelten als jenseitiger Bereich. Wer dort den Boden betritt, wandelt nach dem *RadjKura*, der architektonischen Lehre Makshapuurams in der Welt der Götter. Die Decken der Kellerräume indes tragen derische Symbole wie etwa den Baum, dessen Stamm über Wurzel und Krone die Ober- mit der Unterwelt verbindet. Einige Götter, die nach dem alten Glauben der Jharra nie aus ihrer Welt hinabsteigen, wurden

nur in diesem jenseitigen Bereich des Tempels verehrt, Symbole anderer Entitäten findet man auch im überirdischen Bereich.
Keiner der bekannten Jharrabauten ist aus einer einzigen Gesteinsart erbaut. Im Inneren der Mauern findet man eine Vielzahl von Gesteinen, Metallen und Kristallen – oft durch Kräfte, die man sich heute nicht mehr erklären kann, miteinander verschmolzen.
Die Gelehrten behaupten, dass jene Bauten magischen Grund bewachten. Die arkane Kraft zu sammeln, zu speichern und zu leiten, das soll der Sinn jener alten Tempelanlagen gewesen sein. Runenbedeckte Stelen führen heute meilenweit durch unberührte Wildnis. Schufen sie astralen Strömen eine Bahn, die in unseren Tagen längst versiegt sind? Manche der noch intakten Bauten üben auch in heutiger Zeit einen ordnenden Einfluss auf die magischen Felder aus. Bestimmte Zauber, so etwa auch gewisse Ausrichtungen der aventurischen Spruchmagie, sind hier spürbar erleichtert. Doch niemand weiß, ob die Kraft nicht noch andere Zwecke erfüllt, ob sie heimlich an einen anderen Ort geführt wird, wo sie der Rückkehr der Jharra Tür und Tor öffnet ...

Mondkulte

Auch in Myranor ranken sich viele Mythen und Mysterien um den Mond. Fast jedes Volk hat seine eigenen Legenden zu seiner Herkunft und Bedeutung. Unter dem Namen Belyabel gilt der Mond als Stellar der magischen Kraft, auf Era'Sumu wird er zudem als Hüter von Sumus Schlaf verehrt. Der Lebensrhythmus und die Magie der Loualil sind eng mit ihrer Göttin Ma'ada verbunden. Die Baramunen beten den Mond als Borambumin, die 'Nachtfackel', an. Im Kult des Nereton kennt man ihn als Totenpforte, in Shindrabar assoziiert man Trikamadha, die Nächtliche, mit dem Mond. Die Alten verehrten ihn ebenfalls, sie sahen sich selbst sogar als Kinder der Mada. Über ihren Kult ist nichts mehr bekannt, doch an der Stätte ihres Wirkens findet man Altäre und Reliefs mit Darstellungen des Mondes und seiner Phasen. Meist liegen an diesen Orten ungewöhnliche magische Bedingungen vor: Hier verlaufen Kraftlinien oder kreuzen sich gar zu Nodices. Einige Beschwörer, die sich mit dem siebten Element – der magischen Kraft – beschäftigen, opfern Mada, denn nach der Überlieferung war sie die erste Magierin, der es gelang, Daimonen zu rufen. Sie wird gepriesen, weil sie die 'Ewige Brücke' in die Sphäre der Daimonen auftat. Andernorts wird der Mond als Ei eines Göttervogels oder als Spiegelbild eines entrückten, derischen Sees angesehen. Von der Vielzahl an Kulten, die dem Mond eine zentrale Bedeutung im Weltenlauf zusprechen, sei hier eine Ausrichtung näher vorgestellt, die im Imperium seit langer Zeit Tradition hat: Der Mysterienkult der Ahmadena ist im Imperium verboten und wird besonders von den Priestern Neretons und Brajans verfolgt. Seine Anhänger sehen in der mondgestaltigen Ahmadena das entrückte dritte Auge der gleichnamigen Alten. Ahmadena wandte sich gegen die Lehren der Alten und strebte selbst nach göttlicher Macht. Der Legende nach erlangte sie diese Macht, teilte sie mit den Menschen und entrückte sich selbst an das Firmament.

Hin und wieder wendet sie ihren Blick in die jenseitigen Sphären, so sollen die Mondphasen entstanden sein. Nach einer anderen Auslegung der Sage wurde Ahmadena von den Alten für ihren – gescheiterten – Versuch der Vergöttlichung bestraft und sollte getötet werden. Als dies misslang, verbannte man sie an den Rand der Totenpforte, von wo ihr Blick nachts auf die Sterblichen fällt.
So wie der Leib des Mondes im Lauf der Zeiten anschwillt, wächst auch das Wissen der Mitglieder, wenn sie einen höheren Rang erhalten. Man munkelt, dass der Ahmadena Astralenergie und Lebenskraft geopfert und von ihren Anhängern gesammelt werden, um eines Tages die Mondgestaltige wiederzuerwecken und ihre Ketten zu sprengen. Insbesondere Optimaten versprechen sich mit steigendem Einfluss im Kult der Ahmadena eine Vergrößerung ihrer magischen Macht, und gerade jene, in denen das Blut der Alten nur dünn fließt, erhoffen sich die Öffnung ihres dritten Auges. Somit gehören ihre Anhänger höchsten Kreisen der imperialen Gesellschaft an, was den Kult umso gefährlicher macht. Einige ihrer Diener sollen für die Einflüsterungen des Schädelgottes der Draydal empfänglich sein, dessen Agenten sich nach Kräften bemühen, auch diesen Kult zu unterwandern.
Aus dem Kult um Ahmadena entstand der Ritus von der 'Dunklen Seite der Ahmadena', dessen Anhänger die Bindung magischer Kräfte in Lebewesen und Objekten aufs Schärfste verurteilen, weil sie diese als "Frevel an Ahmadena und der von ihr neu geordneten Welt" bezeichnen. Um die "astrale Kraft zu befreien", schrecken diese Fanatiker nicht einmal davor zurück, magische Artefakte zu zerstören oder gar Optimaten zu töten. Gelenkt wird der Kult von einer mysteriösen Gruppe, hinter der manche draydalische Agenten vermuten, andere hingegen Marionetten der Mholuren oder Angehörige eines der Optimatenhäuser selbst – vorzugsweise der Blutlinien Celiu-Brajanos, Chrysotéos, Eupherban oder Illacrion.

Verwendung im Spiel

Der Mysterienkult der Ahmadena eignet sich für Verschwörungsabenteuer aller Art: Da wollen die Ränke der Anhänger aufgedeckt sein, da müssen Verräter aus dem Weg geräumt oder eine draydalische

Unterwanderung verhindert werden; da schmuggeln sich Helden zur näheren Untersuchung in den Kult selbst ein oder spionieren im Auftrag des Kultes andere Gruppierungen aus. Hierbei muss und sollte der Kult der Ahmadena nicht zwangsläufig als Feind dargestellt werden. Interessanter ist es, einem Spielermagier die Aufnahme in den Kult anzubieten und ihn so im Laufe der Zeit mehr über die Machenschaften der Gruppe herausfinden zu lassen. Vor allem die Interaktion von Optimaten verschiedener Häuser könnte reizvoll sein. Womöglich sind jene durch die Ausrichtung ihrer Häuser zwar eigentlich Rivalen, aber dennoch durch das Verbot des Mysterienkultes und dessen Geheimisse und Ziele verbunden. Im Auftrag des Kultes – und unter dem Versprechen, ihm weiteres Wissen zu enthüllen – könnte ein Spielermagus auch auf die Suche nach Geheimnissen der Alten ausgesandt werden.

Schlangenzauber

»Ich weiß nicht, was mich aufweckte, doch als ich aus tiefem Schlaf hochschreckte, sah ich zwei kobraköpfige Wesen. Eines von ihnen stand am Fuß meiner Bettstatt, das andere erhob sich drohend an ihrem Kopfende. Bei dem Versuch, mich aufzurichten, spürte ich zwei spitze Zähne, die meinen Hals ritzten. Jetzt erst sah ich, dass die Kobraköpfigen vollkommen nackt waren. Ihre Haut war mit Schuppen bedeckt, und ich vermag nicht zu sagen, ob diese echt oder nur ein Hautbild waren.
Die Kobrahäupter der beiden – offensichtlich Männer – waren Masken, die dennoch auf ein schwer zu beschreibenden Weise lebendig wirkten und deren Augen bedrohliche, schwarze Löcher waren. Nicht minder lebendig waren die Schlangen, die beide um ihren Hals trugen. Ich weiß nicht, wie lange ich ausharren musste, während mich die beiden wortlos betrachteten, denn ich fiel während ihrer Anwesenheit erneut in einen traumlosen Schlummer. Als ich wieder zu mir kam, waren sie fort. Das einzige, was mir von ihnen blieb, ist ein Mal an meinem Arm, das einem Schlangenbiss gleicht und bei dessen Anblick die Bauern des Dorfes mir – Schutzzeichen schlagend – auswichen.«
—Bericht eines Reisenden aus Lodalungun

Vor einigen hundert Jahren gelang einer aventurischen Sekte, die eine alte Form der Hesindeverehrung predigte, die Überfahrt ins Güldenland. Jener Kult wollte hier ein von Priestern im Namen ihrer Göttin gelenktes Reich aufbauen.*
Als die schwer angeschlagenen Schiffe die Küsten Lodalunguns erreichten und das Erste, das sie sahen, ein uraltes Standbild der Shindra war, erschien ihnen die Insel wie das ersehnte 'gelobte Land'. Erste Begegnungen mit den Einwohnern Lodalunguns und der dortigen Priesterschaft führten jedoch schon bald zu heftigen Konflikten. Auch innerhalb der Hesindegläubigen kam es zu einer Spaltung, und jener Teil, der weiterhin dem alten Götterbild der Hesinde treu blieb, verschwand auf Nimmerwiedersehen im Inneren der Insel.
Ein kleiner Teil der Kultisten hingegen passte sich an und entwickelte aus shindrabarischen und aventurischen Vorstellungen ein eigenes Glaubensbild.
Sie verehren ihre Göttin heutzutage unter dem unaussprechlichen Namen *Hashindramatah* und dienen ihr mit einer für myranische Verhältnisse ungewöhnlichen Gläubigkeit, aber auch mit gefährlichem Fanatismus. Hashindramatahs Anhänger kennen eine 'lichte' und eine 'dunkle' Seite ihrer Göttin, der sie zu bestimmten Zeiten huldigen.
Dieser Dualismus ist tief im Bild der Göttin verankert: Aus Hashindramatahs linkem Zahn rinnt ein Gift, das Götter töten kann, aus ihrem rechten Zahn eine Milch, die alle Wunden an Leib und Seele heilt und Unsterblichkeit verleiht. Ihre Augen aus elementarem Feuer sind allsehend, das Element Luft ist ihr Odem, ihr Geifer ist elementares Wasser, ihr Leib sind Fels und Erde, die Berührung ihrer Zunge hingegen lähmendes Eis.
Jeder Mensch ist eine Schuppe der Urschlange Hashindramatah. Wenn die Urschlange nach der lichten und dunklen Hälfte eines Göttertages ihr Schuppenkleid abwirft, geschehen gewaltige Umwälzungen, deren Ausmaß niemand vorhersehen kann. Man kennt sechs *Avataras* der Göttin in ihrer warnenden, strafenden, jagenden, lehrenden, wandelnden und schützenden Form. Am wichtigsten ist Jaisunashindra, die kobraköpfige, beschützende Erscheinung der Göttin.
Zwei antagonistische Gruppen haben sich dem Dienst an der Urschlange verschrieben. In einem Wettstreit, der in komplizierten, von Orakeln bestimmten Bahnen verläuft, messen sie ihre Kräfte aneinander, denn sie vertreten sowohl die erhaltende und erneuernde, als auch die zerstörerische Kraft der Göttin. Während die **Dayana** als Verehrer der ersten drei Avataras ihrer Göttin angesehen werden, sollen die **Prandyada** den anderen Manifestationen der Gottheit nahe stehen.
Die Dayana gelten als gefährliche und mysteriöse Mörder, die sich in Schlangenhäute hüllen, die sie unsichtbar machen, und Opfer für die dunkle Seite ihrer Göttin auswählen. Gewöhnliche Gegner erdrosseln sie mit einer Schlangenhaut, Ritualopfer werden meist mit einem giftgefüllten, doppelklingigen Schlangenzahndolch attackiert. Nicht immer greifen sie an, um zu töten: Das Gift kann lediglich eine Warnung, eine Prüfung oder ein Gottesurteil sein. Auch in der Wirkung unterscheiden sich die Gifte. Manche verursachen lebenslange, manche kurzfristige Schmerzen, andere Blindheit, Taubheit, Lähmung oder den Verlust der Stimme. Die Dayana schlagen stets überraschend und heimlich zu. Nicht immer lassen sie ihre Opfer zurück, manchmal verschleppen sie sie ins Innere der Insel, von wo noch nie jemand zurückgekehrt ist.
Wen wundern da die Gerüchte, sie würden ihre Opfer mit Schlangensinnen aufspüren und sie dann wie eine Python verschlingen. Die schrecklichste Legende sagt aus, dass sie seit Hunderten von Jahren aus den gefährlichsten Giften der Insel ein Toxikum von unglaublicher Vernichtungskraft destillieren, das eines Tages alle Ungläubigen töten wird.
Die Prandyada hingegen dienen der hellen Seite ihrer Göttin. Man sagt ihnen nachgerade wundersame Heilkünste, eine vollkommene Immunität gegen alle Gifte und – besonders den Frauen – Schlangensinne nach. Ihre hochwirksamen alchimistischen Tränke, Gifte und Antidote sind begehrt, ebenso die Wandlungstränke, die jedoch immer eine Schlangengestalt zum Ziel haben. Prandyada können sich mittels eines Rituals in Schlangen verwandeln und durch deren Augen sehen; und es gibt kaum etwas, was ihnen verborgen bliebe. Nur selten teilen sie jedoch ihr Wissen mit einem der Ungläubigen. Der Preis hierfür ist hoch und meist von einer möderischen Schlangenprobe begleitet, in der das Vertrauen in die göttliche Hashindramatah unter Beweis gestellt werden soll.
Auch die Heilmethoden der Prandyada sind alles andere als ungefährlich. Es gibt viele Krankheiten, die sie mit unterschiedlichen Schlangengiften behandeln, damit sich die feindlichen Kräfte im Innern des Körpers gegeneinander wenden, statt ihre zerstörerische Macht auf den Patienten zu richten.

*) Mehr dazu finden sie in dem aventurischen Abenteuer **Zyklopenfeuer**

Annereton und Ansumya:
Vom Totenkult der Neristu

»Die Neristu haben ihr gesamtes Dasein auf ihren Tod ausgerichtet, von dem sie mehr zu erwarten scheinen als vom Leben. Sie sind genügsame Untertanen, die wenig lachen – denn Spaß ist ihnen verlorene Zeit. Nur dem Essen und der Zubereitung exquisiter Speisen widmen sie viel Aufmerksamkeit, als gälte es, ihren Körper schon zu Lebzeiten mit besonderer Sorgfalt zu pflegen und auf die seltsame Bestattung vorzubereiten.«
—Auszug aus Imperiale Völker, *unbekannter Autor, indiziert*

»Das Wort Neran setzt sich aus zwei Silben zusammen: ner hat sowohl die Bedeutung von 'Seele' als auch 'Reise' oder 'Reisender', an hingegen bedeutet 'Tod'. Demnach muss Neran wohl als 'Reise zum Tod' oder auch 'tote Seele' aufgefasst werden – und die Neristu verwenden es in der Bedeutung von 'Leben' oder (neristischer) 'Existenz'.«
—Isologos ap Eupherbans Überlegungen zum Neristal, *um 4.000 IZ*

Oft heißt es von den Neristu, sie würden nur zum Sterben geboren, und ihr einziger Lebenssinn wäre die Vorbereitung auf den Tod. Tatsächlich entspringt dem Glauben an Annereton und Ansumya aber nur das Bedürfnis, ihre Zeit intensiv zu nutzen, während der Tod als krönender Abschluss eines Lebens gesehen wird.
Über den Umgang der Neristu mit ihren Toten werden viele unheimliche Geschichten erzählt, die von milden Formen der Nekrophilie bis hin zum Verzehr der Innereien reichen. Dass die neristischen Bestattungsriten stets im Inneren eines Dir-An-Sun vollzogen werden, wo man Fremde nur unter außergewöhnlichen Umständen duldet, gibt diesen Spekulationen immer neuen Nährboden.
Nur der Beginn der Bestattung findet in der Öffentlichkeit statt: Der eingeölte und unverhüllte Leichnam wird dabei durch die Gassen des Nerenith getragen. Vor der Bahre gehen Annereton-Priester, die an die Vergänglichkeit des Lebens gemahnen, dahinter einige Familien- und vor allem Cirkelmitglieder, die den Totenrichter um ein gnädiges Urteil für den Verstorbenen bitten. Dazu halten sie jene Gaben in Händen, die dem Toten später auch ins Grab folgen. Sie sollen bei den umstehenden Neristu, vor allem aber bei Annereton selbst einen Eindruck von den Fertigkeiten des Verstorbenen hinterlassen. Deshalb folgt unmittelbar zu Füßen des Toten dessen bedeutendster Schüler. Er trägt das Meisterstück seines Lehrers, welches ihm dieser bereits zu Lebzeiten als besondere Auszeichnung überreicht hat. Dieser alte Brauch den Neristu dient vor allem dazu, vom Verstorbenen Abschied zu nehmen und ihm seinen schweren Gang vor den Totenrichter zu erleichtern, mag jedoch bei vielen Außenstehenden den Eindruck erweckt haben, die Neristu würden den Tod verherrlichen und ihre Toten anbeten.
Danach folgt innerhalb der Tempelmauern das *Totenbeschauen* (eine Bezeichnung, die Fremde oft fälschlicherweise für den Leichenzug verwenden). Dabei vergewissern sich Ansumya-Priesterinnen, dass die Seele den Leichnam verlassen hat und dieser somit der Totengebärerin dargebracht werden kann. Ihr Urteil läutet mit dumpfen Glockenklängen den eigentlichen Bestattungsritus ein. In einem zwei Tage und Nächte dauernden Verfahren werden dem Leichnam sämtliche Organe vom Hirn bis zum Darm entnommen, anschließend wird der Körper in mumifizierende Binden gehüllt.

Erst danach dürfen Cirkelmitglieder und Verwandte der Zeremonie wieder beiwohnen, wenn die Mumie in den Tiefen der Totenpyramide bestattet wird. Unter Segenssprüchen wird der Körper dann Ansumya geweiht, die Organe werden präsentiert und ihre besondere Bedeutung für den Verstorbenen erklärt, worauf sie in tönernen Kanopen ebenfalls konserviert und beigesetzt werden. Sie sollen dem Körper einstmals – bei seiner Wiederbelebung durch Ansumya – wieder die alten Kräfte verleihen.
In den Katakomben neristischer Pyramiden wurden abertausende Tote bestattet; Grabkammern sind selbst für einflussreiche Persönlichkeiten unüblich. Vielmehr werden die Mumien stehend in Nischen bestattet, die sich in schier endlosen Gängen aneinander reihen. In deren Seitenwänden sind weitere Vertiefungen, welche die Kanopen aufnehmen.

Annereton, der Richter der Toten

»Wenn die Zwillingsseelen sich vereinen, verhüllt kein Körper mehr ihr wahres Wesen. So treten sie vor Annereton, um seinen Richtspruch zu empfangen. Seine unteren Hände nehmen sie wie Waagschalen auf, um zu wägen, was sie sind und was sie waren. Seine oberen Hände hingegen halten die Gaben, um zu wägen, was sie geworden sind. Dann scheidet sein sicheres Urteil das Meisterliche vom Gewöhnlichen, das Vielversprechende vom Nichtssagenden.«
—Nerossu, Wegbegleiter in Dorinthapoles

Die Priester des Annereton werden *Khaner'ra* genannt, was *Wegbegleiter* oder eigentlich 'Seelenführer' bedeutet. Zu ihren wichtigsten Lehren gehört die Reinkarnation der Seelen. In diesem Geschenk des Totenrichters an das Volk der Neristu sehen sie die Möglichkeit, im Laufe der Leben immer größeres Wissen und neue Fertigkeiten zu erlangen. Vollkommenheit dagegen gilt den Neristu als göttliches Attribut, weswegen sie auch weder an Erlösung noch den Eingang in ein Paradies glauben. Vielmehr streben sie die ständige Wiedergeburt an, um möglichst breitgefächerte Fähigkeiten zu erlangen. Denn nach ihrem Tod treten die Seelen vor Annereton, der das im Leben Erreichte beurteilt und dann darüber richtet, ob sie eine Fertigkeit derart perfektioniert haben, dass sie einen kleinen Teil dieses Wissens in ihre nächste Existenz mitnehmen dürfen. Damit erklären sich die Neristu auch, dass sie ihre Lebensaufgabe zwar in der Spezialisierung auf ein Gebiet sehen, sich das ganze Volk aber durch erstaunliches Allgemeinwissen auszeichnet.

Vorteil: Allgemeinwissen (1–10 GP): Für je 1 GP kann ein Neristu zwei beliebige Handwerks- oder Wissenstalente (auch Spezial- oder Berufstalente) zur Hälfte der üblichen Kosten auf den Wert 1 anheben, womit sie auch aktiviert werden. Das *Allgemeinwissen* kann höchstens 20 Talente umfassen, zur weiteren Steigerung sind nach wie vor Spezialisten und Lehrmeister vonnöten. Für andere Rassen ist dieser Vorteil nicht zulässig.

Ansumya, die Gebärerin der Toten

»Ansumya ist die Gebärerin der toten Leiber, die sie uns in ihrer Gnade als Gefäße für unsere Seelen gibt. Wenn die Seele den Körper verlassen hat, geht er zurück an seine Schöpferin, damit sie ihm dereinst wieder Leben einhaucht.

Doch wandeln viele Geschöpfe auf Myranor, die das Ansinnen Ansumyas nicht zu deuten verstehen. Sie missachten das edle Geschenk, sobald es ihnen nutzlos geworden ist, und verscharren oder verbrennen ihre Toten. Ansumya jedoch sinnt nicht auf Rache an den Undankbaren, sondern wandelt in ihrer Weisheit die Körper der Begrabenen zu Metallen und Edelsteinen und düngt mit der Asche der Verbrannten die Felder. Auch die Schätze und die Fruchtbarkeit der Erde sind also Gaben Ansumyas.

Diejenigen aber, die ihr Geschenk missbrauchen und schänden und sich in ihrem lästerlichen Tun selbst zu Göttern erheben, wird einst ihr erbitterter Zorn treffen. Sie wird sich unserer alten Körper entsinnen, und ihrer Gefolgsleute werden Abertausende sein ...«

—Ulithya, Hohe Wächterin von Sidor Corabis

Ansumya wird von den Neristu als Göttin der Fruchtbarkeit verehrt, der sie auch ihren Körper verdanken. Ihr heiliges Tier ist die Ansumya-Viper, die kurz nach dem Schlüpfen ihrer Nachkommen von diesen gefressen wird. Und so wie die Viper ihren Körper für einen höheren Zweck aufgibt und in ihren Jungen neu ersteht, bringen auch die Neristu ihren Leib der Totengebärerin als Opfer dar.

Während den Wegbegleitern seelsorgerische Aufgaben und das Sammeln und Tradieren von Wissen obliegt, ist die Pflicht der Ansumya-Priesterinnen die Bestattung der Toten und die Obhut über die unzähligen Mumien, die in den Katakomben unter den Tempelpyramiden ruhen. Diese *Wächterinnen* (auch *Dur'an* genannt, was eigentlich 'Todseherin' bedeutet) verzichten – außer bei bestimmten Ritualen – auf jegliche Kleidung, um das Geschenk ihrer Göttin nicht zu verhüllen. Sie sind für ihre tiefe Dankbarkeit gegenüber den Gaben der Göttin bekannt, aber auch für ihre Missachtung jeglichen Standesbewusstseins, die ihnen insbesondere im Umgang mit Fremden oft als Respektlosigkeit ausgelegt wird.

Wären sie nicht durch ihre Verantwortung an den Tempels gebunden (und von den Hohen Wächterinnen erzählt man sich, sie kennen nicht nur die Zahl, sondern auch die Namen aller Mumien ihrer Pyramide), gäbe es sicherlich häufige Konflikte mit imperialen Würdenträgern, denn vor Ansumya sind alle gleich.

Von den Nerolui

»Ist die Seele schwerer, als ihr gebührt, und hat also schwere Schuld auf sich geladen, verweigert ihr Annereton die Wiederkehr in ein neues Gefäß. Ihre Zwillingsseele nimmt Ansumyas Gabe allein an, und dies ist der Ursprung der seltenen Einzelkinder. Eine Seele kann aber nicht lange körperlos bleiben, sie sucht in ihrer Verzweiflung ein anderes Gefäß und findet es meist in einer Mumie unter dem Dir-An-Sun.«

—Tempelinschrift in Alt-Neristal aus Anneristalya

Der neristischen Bestattungsritus konserviert die toten Körper für viele tausend Jahre, doch bis zu jener Zeit, in der Ansumya ihnen wieder Leben einhauchen soll, sind sie ideale Gefäße für körperlose Geister. Dies ist auch der eigentliche Grund für die Wachsamkeit der Ansumya-Priesterschaft. Denn um den Leichnam am 'Unleben' zu erhalten, muss die Mumie das *Secarian* lebender Wesen rauben – selbst einstmals friedliebende Seelen werden so zu blutgierigen Monstern (siehe auch **Wege nach Myranor**, S. 130).

Während die Wächterinnen jene Nerolui, die von fremden Seelen besessen sind, erbittert jagen und zu vernichten trachten, versuchen sie von Annereton zurückgewiesene Neristu-Seelen am Secarian-Raub zu hindern. Denn die Zwillingsseele, die wieder zum Leben erweckt wurde, kann in ihrer neuen Existenz durch besonderen Fleiß die Anerkennung des Totenrichters gewinnen und so die Schuld auch der Nerolui sühnen.

Im Allerheiligsten der Tempelpyramiden gibt es magische Kammern, die den Bestattungsnischen ähneln. Dort werden die Nerolui mit Fesseln aus reinem Arkanium festgehalten, während feine Adern aus Mondsilber die Kraft von Mond und Sternen, die auf der Spitze der Pyramide gesammelt wird, in die Kammern leiten und die Essenz Belyabels und Undhabals einen Ersatz für das *Secarian* schafft.

Das Wissen um den Bau solcher Kammern zur Kanalisierung der Astralkraft, speziell sogar stellarer Essenzen ist den Neristu der heutigen Zeit allerdings verlorengegangen und schlummert wie so vieles in den vergessenen Zeichen des Alt-Neristal an den Mauern von Anneristalya – dessen Dir-An-Sun gerüchteweise nur drei Seiten haben soll, wie die Pyramiden der Alten ...

Szenariovorschlag: Jede Tempelpyramide hat nur eine begrenzte Anzahl magischer Nischen, und wenn sich 'eine Mumie zuviel' erhebt, sind unerschrockene Helden gefragt, um die Nerolu schnellstmöglich in ein anderes (vermutlich sehr weit entferntes) Nerenith zu bringen – die Spieler werden sehr schnell lernen, dass Untote sehr viel schwerer zu beschützen als zu bekämpfen sind.

Abenteuer und Szenarien

Auf den folgenden Seiten präsentieren wir Ihnen eine Sammlung von Abenteuervorschlägen verschiedener Länge, die Sie jederzeit etweder als eigenständige Szenarien nutzen oder zur Ausgestaltung ihrer eigenen Abenteuer benutzen können. (Aber auch in Verbindung mit fertig ausgearbeiteten Szenarien sind sie natürlich verwendbar.)

Wir gehen davon aus, daß wir die hier vorgestellten Ereignisse und Nichtspielercharaktere – von den Erwähnungen wichtiger Potentaten einmal abgesehen – in näherer (und wohl auch weiterer) Zukunft nicht von Redaktionseite in Abenteuern und Quellenbänden verwendet werden, so daß Sie als Spielleiter frei über deren Schicksal verfügen können. Ähnliches gilt übrigens auch für die auf den Seiten 101 bis 105 vorgestellten Sagen, Legenden und gheimnisvollen Orte.

Der Brunnen der Zeit

von Michael Wuttke

Irgendwo in der Steppe zwischen Sidor Valantis und dem leonischen Phalorea lag einst eine kleine Ansiedlung namens **Worta'khor**. Laut den Geschichten der Legendensänger soll der Marktplatz dieser Ansiedlung – deren Name einen leonischen Ursprung nahe legt – ein einzigartiges Bauwerk beherbergen: den 'Brunnen der Zeit'. Wer in ihn hineinsteigt, dem soll ein Blick in Vergangenheit und Zukunft gewährt werden. Aber heutzutage weiß niemand mehr, wo Worta'khor liegt, und es heißt, nur wer "den Wind unter dem Herzen trägt", könne den verlorenen Brunnen der Zeit finden.

Auftakt

An einem schönen Sommerabend befinden sich die Helden in Sidor Valantis. In der Schenke *Zur Roten Lagune* tritt gerade der Legendensänger Themnastor auf, der unter anderem vom 'Brunnen der Zeit' erzählt. Unter den Gästen ist auch **Mephyl aus Thespia**, ein reicher valantischer Händler, der fieberhaft über die Eröffnung einer neuen Geschäftsfiliale nachdenkt und nur allzu gerne einen Blick in die Zukunft werfen würde. Nach der Vorstellung bietet er den Helden gutes Gold, wenn sie ihn zu diesem Brunnen begleiten. Insgeheim ist Mephyl felsenfest überzeugt davon, dass er diesen mystischen Ort finden wird, trägt er doch seit seiner Geburt ein Mal auf der linken Brustseite, das an eine Seemöwe erinnert – einen Diener und Boten des Chrysir, dem Gott von Wetter und Wind. Dieses Geheimnis wird er jedoch zunächst vor den Helden verschweigen. Was er jedoch nicht weiß, ist Folgendes: Unter den Gästen befand sich auch **Caldrigo**, ebenfalls ein Händler, einst Mephyls Freund und heute sein schärfster Konkurrent. Und da Caldrigo natürlich sehr wohl um das Muttermal weiß, zählt er, als er nach der Veranstaltung Mephyls Verhandlungen mit den Helden beobachtet, zwei und zwei zusammen: Er beschließt, Mephyls Expedition zu folgen, seinen Konkurrenten auszuschalten und den Brunnen selbst zu befragen.

Am übernächsten Morgen soll die Reise beginnen – Zeit genug für die Helden, sich noch ein wenig in Sidor Valantis umzusehen und sich auszurüsten, denn Mephyl ist großzügig und zahlt jedem Teilnehmer der Expedition 5 Aureal als Vorschuss. Die restlichen 15 Aureal sollen nach Gelingen der Expedition verteilt werden.

Bei ihren Streifzügen durch die Stadt machen die Helden Bekanntschaft mit **Krorr'Karrn**, einem alten Leonir mit silbrig glänzendem Fell. Er war in jungen Jahren auf Entdeckungsreisen im ganzen Imperium unterwegs und fragt die Helden natürlich über ihre Pläne und Erlebnisse aus. Als er erfährt, dass sie auf der Suche nach Worta'khor sind, gibt er ihnen folgende Warnung mit auf den Weg: "Der Geist des Grünen Orismani lässt nicht zu, dass Sterbliche ihr Schicksal kennen lernen – deshalb musste Worta'khor untergehen! Die Augen der Dunkelheit sind der Schlüssel, doch wenn der Sturm kommt, wird der Geist den Frevler bestrafen!" Nach dieser mysteriösen Prophezeiung überlässt er die Helden ihrem Schicksal.

Meisterinformationen: Die Sätze des alten Leonir sind sehr wichtig für den weiteren Verlauf des Abenteuers, Sie sollten als Meister unbedingt darauf achten, dass die Helden sie vernehmen. Notfalls kann auch ein Angehöriger einer anderen Spezies die Rolle des Leonir übernehmen. Die Prophezeiung bezieht sich auf die Löwenköpfe am Rand des Brunnens und die Trugbilder (s.u.), die daraus entstehen können.

Die Erkundung von Sidor Valantis sollten Sie mit weiteren Begegnungen 'würzen'. Ebenfalls sehenswert sind ein Besuch der Markthalle, eine Gaukler-Veranstaltung oder eine Fahrt mit einer Gondel durch die Kanäle und die Lagune (weitere Informationen zu Sidor Valantis und Umgebung finden Sie im Band **Von Shindrabar nach Xarxaron**, S. 72 ff.).

Aufbruch

Am nächsten Morgen beginnt die Reise. Mephyl stellt gegebenenfalls Reittiere und/oder einen von einem Ghaal gezogenen Karren zur Verfügung. Von Sidor Valantis geht die Reise durch die Orismark bis zu einer Fähre über den Fluss und dann nach Süden zum Küstenwall. Der Weg dorthin kann natürlich noch um das Auftauchen einer Räuberbande oder die Begegnung mit einem **Sumpfdrachen** (kleines und eher harmloses Exemplar) belebt werden – wenn Sie wollen, können Sie die Reise auch abkürzen, indem Sie die Helden und deren Auftraggeber mittels Schraubengaleere bis Ardettos reisen lassen und ihre Expedition von dort aus starten. Doch in beiden Fällen gilt: Caldrigo und sein **Söldnertrupp**, der aus zwei Neristu, einer Amauna und vier Menschen besteht, sind der Expedition immer dicht auf den Fersen.

In der Savanne

Bald erreicht die Expedition die Savanne zwischen dem Valantischen Meer und Phalorea. Wie von einem Magneten gezogen, führt Mephyl die Expedition immer tiefer in die Ödnis der Savanne. Hin und wie-

der trübt sich sein Blick, er murmelt von Visionen, sodass sich bei den Helden der Eindruck einstellen dürfte, der Händler habe den Verstand verloren.

Das Land ringsumher ist flach wie ein Brett, und Caldrigos Schergen wären den Verfolgten längst aufgefallen – hätte dieser nicht ein 'Flimmerfeld' um sich und seine Leute gelegt, eine Art magischen Tarnmantel aus Wind- und Feuer-Elementaren. So bleibt Caldrigos Trupp vor den Augen der Helden verborgen ... und auch vor den Augen des großen Vulturn, der sich plötzlich aus dem Schatten eines Akazienbaumes löst und Mephyls Leute – die Helden – angreift (die Werte des Vulturn finden Sie in **Wege nach Myranor**, Seite 125).

Weitere Begegnungen in der Savanne können eine Gruppe Leonir auf Mandrassenjagd, eine über die Helden hinwegziehende Wolkenstadt der Vinshina oder ein leonischer Gladiator sein, der nach seinen Siegen in Daranel ins Imperium zurückkehrt.

Nach einigen Tagen finden Mephyl und die Helden tatsächlich die **Ruinen von Worta'khor**. Verfallene Gebäude und große Bäume gruppieren sich um einen offenen Platz, in dessen Mitte sich wirklich der langersehnte Brunnen befindet: ein großer, gemauerter Ring, der an vier Seiten mit gewaltigen Löwenköpfen in den Farben Schwarz, Moosgrün, Golden und Nebelgrau verziert ist. Der Brunnenschacht ist mit einer Steinplatte versiegelt, die sich weder verschieben noch zerstören lässt.

Meisterinformation: Mit den vom Leonir angesprochenen 'Augen der Dunkelheit' sind die Augen des schwarzen Löwenkopfes gemeint. Legt man auf jedes der beiden Augen eine Hand, erscheint über dem Brunnen eines der folgenden Trugbilder:

1) ein mit dunklen Flecken übersäter Mond hinter finsteren Wolkenfetzen (Nereton);
2) ein mächtiger Adler, der hoch in der Luft seine Kreise zieht (Brajan);
3) flatternde Schmetterlinge im Wind (Raia);
4) ein skurrile Muster formender Insektenschwarm (Shinxir);
5) sich im Wind wiegenden Bäume und Gräser (Zatura);
6) eine Möwe im Gewittersturm (Chrysir).

Lassen Sie denjenigen Helden, der die Augen des schwarzen Löwenkopfes berührt hat, mit einem W6 würfeln, und teilen Sie ihm mit, welches Trugbild über dem Brunnen erscheint (eine **6** zunächst ignorieren und ein anderes Trugbild auswählen). Die Helden können nun rätseln, ob das Trugbild den 'Sturm' aus der Prophezeiung zeigt oder nicht.

Trotzdem schickt sich Mephyl an, in den Brunnen zu steigen. Die Helden sollten sich spätestens jetzt an die Worte des alten Leonir in Sidor Valantis erinnern und Mephyl davon abhalten wollen, hinunter zu klettern. Während des sich anschließenden Wortgefechts schließt sich der Brunnenschacht wieder, das Trugbild verschwindet.

Mephyl versucht nochmals, die Augen zu berühren, wieder erscheint ein Trugbild (diesmal verdeckt würfeln und wieder die **6** ignorieren!).

Caldrigos Gier

Mittlerweile kommen Caldrigo und seine Leute in Worta'khor an und halten mit geladenen Belas die Helden in Schach – vermeiden Sie als Meister auf jeden Fall einen Kampf, und wenn die Helden doch kämpfen wollen, sorgen Sie dafür, dass sie zurückgeschlagen werden! Höhnisch erklärt Caldrigo seinem Konkurrenten, dass seine Suche nun zu Ende sei und er selbst in den Brunnen klettern wird. Mehr oder weniger hilflos müssen Mephyl und die Helden zusehen, wie Caldrigo die steinernen Augen berührt. Als der Schacht sich öffnet, erscheint über dem dunklen Loch das 'sechste Zeichen': die Möwe im Gewittersturm (verdeckt würfeln nicht vergessen!). Caldrigo steigt hinunter ...

Plötzlich bebt die Erde, der gesamte steinerne Ringwall des Brunnens verformt sich zu einer mächtigen Faust, und von tief unten hört man einen qualvollen Schrei ...

Eine dicke Staubwolke lässt alle Anwesenden hustend nach Luft ringen. Als sich der Staub wieder gelegt hat, schwebt dort, wo einst der Brunnen war, eine grünlich schimmernde Gestalt mit ehrfurchtgebietender Ausstrahlung: der (oder ein?) Geist des Grünen Orismani. Seine Stimme zerschneidet die Luft wie ein glühendes Messer: "Es steht den Sterblichen nicht an, die Zukunft zu kennen! Und wenn sie es doch versuchen, müssen sie den Sturm fürchten, denn er wird ihrem Hochmut ein Ende setzen. Dieser jedoch kannte keine Ehrfurcht, wie so viele aus seinem Geschlecht – und nun wird der Brunnen erneut für acht mal acht Götterläufe entrückt sein. Bluten soll der Frevler, bluten seine Schergen!"

Dann löst sich der Geist mitsamt der Schachtöffnung im Nichts auf, und vier ausgewachsene Löwen in den Farben Schwarz, Gold, Grün und Weiß stürzen sich auf Caldrigos Söldner. Die Helden sollten nun den Söldnern beistehen und ihnen helfen, die Löwen zu besiegen ... sonst wenden sich die Raubtiere in ihrem Blutrausch auch gegen 'die Guten'. Nach dem Kampf können sich die Helden mit Mephyl und den Söldnern des toten Caldrigo, sofern diese überlebt haben, auf den Heimweg machen.

Mephyl wird sie reichlich entlohnen und verkünden, dass ihm das Erlebte sehr wohl eine Einsicht beschert hat: Er weiß nun, dass nur der belohnt wird, der seines Glückes Schmied sein möchte und sein Schicksal selbst in die Hand nimmt. Sein Entschluss, die neue Handelsstation in Daranel zu eröffnen, steht seither unumstößlich fest.

Silberne Augen

von Chris Gosse

Dieses Szenario soll Ihrer Gruppe einen ersten Eindruck von der Landschaft Xarxarons vermitteln sowie einige der ungezählten Mysterien ansprechen, die das unwegsame Bergland birgt.

Auftakt

Während des Aufenthalts in Phorsina werden die Helden von dem Händler **Tamos** für einen Auftrag angeworben. Man hat ihm in der vorletzten Nacht ein Optrilith-Amulett gestohlen, und die Helden sollen es nun für ihn zurückgewinnen. Als Lohn verspricht Tamos der Gruppe einen Optrilithen im Wert von 30 Aureal (wobei sich die Entlohnung durch geschicktes Verhandeln noch etwas steigern lässt). Die Diebe haben ihm aufgelauert und ihn hinterrücks überfallen, nur durch Glück konnte er lebend entkommen. Es waren offenbar Söldner aus der benachbarten Bergbausiedlung Alxarna.

Hintergrund

Der Händler Tamos ist in Wirklichkeit die Drachenchimäre **Kharamor**, die vor rund 120 Jahren vom xarxarischen Großmagier Ophantaro mit den daimonischen Kräften Khalyanars erschaffen wurde. Doch Kharamor, Kreuzung aus einem Funkendrachen und einem jungen Zauberlehrling, war derartig klug, dass er seinem Schöpfer entkommen konnte und sich in die unzugänglichen Höhen des südlichen Xarxaron zurückzog. Über die Jahre hinweg lernte er, seine Zauberkräfte zu kanalisieren, und erschuf sich ein kleines Reich. Den kleinen Bergbausiedlungen westlich von Phorsina ist er Beschützer und Ausbeuter zugleich, denn die Optrilith-Gräber müssen einen Großteil ihrer Funde an ihn abführen, werden jedoch von dem Drachling vor Draydal und wilden Pardir geschützt.

Ophantaros Schüler **Lakid** befasste sich nach dessen Tod intensiv mit den Chimärenexperimenten, um eines Tages die Studien seines Meisters vollenden zu können. Insbesondere von dem Wesen Kharamors war er fasziniert und fasste den Plan, den Drachling unter seine Herrschaft zu bringen. Doch seine bisherigen Versuche, Kharamor mit Magie zu bezwingen, haben ihn mehrfach fast das Leben gekostet, und jeder davon war an der schier überderischen Vorsicht des Drachen gescheitert. In den letzten Oktalen gelang es ihm, das Rätsel der Chimäre zu entschlüsseln: Kharamor besitzt ein Artefakt, das ihm jede Anwendung von Magie frühzeitig offenbart, wodurch er immer von Lakids Nahen wusste.

Dieses Amulett erinnert ein wenig an eine Triopta; es besteht aus drei augenförmig geschliffenen Optrilithkristallen, die von einem Mondsilberring umschlossen werden, und trägt den Namen 'Silberaugen'.

Lakid entsandte seinen Schüler **Orphar**, dem es mit angeworbenen Söldnern und auf brutalem, nichtmagischen Wege gelang, das Artefakt zu rauben. Auf der Rückreise kam es jedoch zu einem Streit zwischen den Dieben, und Orphar flüchtete mit dem Artefakt. Daher musste Lakid seinen Plan abbrechen und sucht nun nicht nur nach den 'Silberaugen', sondern auch nach seinem Schüler.

In Alxarna

Alxarna liegt etwa einen Tagesmarsch nordwestlich von Phorsina. Die Bergbausiedlung aus einfachen, an den Berg gekauerten Hütten ist mit etwa 500 Einwohnern (die Hälfte davon Bergbausklaven) nicht gerade groß. Die Anreise verläuft recht gefahrlos, es gibt einen gut befestigten Maultierpfad, der sich an den Bergen entlang windet.

Hier in Alxarna kann man berichten, dass ein 'hoher Herr aus Xarxaras' einige Söldner angeworben hat: ruchlose Gesellen um den Veteran Cartif, darunter zwei Pardir. Einer von ihnen sei am heutigen Tag zurückgekommen, er wirkte gehetzt und glaubte, verfolgt zu werden.

Die Helden können den Söldner, Tragh mit Namen, ausfindig machen und ihn befragen. Nach einigem Widerstand erklärt er, dass der Auftraggeber namens Orphar mitten in der Nacht die Söldner angefallen habe, als wäre er besessen. Er selbst sei geflohen, nachdem der Auftraggeber ihn mit einem gräßlichen Fluch belegt habe. Er vermutet aber, dass die anderen Mietlinge Orphar zu überwältigen versuchten, weil sie noch immer auf den zweiten Teil ihres Lohnes warteten. Mit etwas Überzeugungsarbeit können die Helden ihn dazu überreden, ihnen dem Weg zum Söldnerlager zu beschreiben.

Im Gebirge

Diese Spur führt die Helden in die Region westlich von Alxarna, wo sich schroffe Felshänge und gurgelnde Gebirgsbäche abwechseln und nur wenige Wege durch den feuchten Wald führen (s. **S/X** 81ff. Fühlen Sie sich frei, im Folgenden nach Belieben Zufallsbegegnungen und Zwischenfälle aller Art zu improvisieren).

Knapp eine Tagesreise (und mindestens drei waghalsige hölzerne Brückenkonstruktionen über bodenlose Schluchten) von Alxarna entfernt finden sich Überreste eines Lagerfeuers. Hier haben die Söldner offenbar übernachtet, als Orphar in Raserei verfiel. In der Klamm, die

neben dem Weg verläuft, kann man den Kadaver eines Maultiers erkennen. Das Tier liegt auf einem Felsen, Kopf und Vorderläufe hängen ins Wasser hinab. Es ist jedoch nicht möglich, den Kadaver oder die Ausrüstung in den Packtaschen zu bergen, da die Felswände fast senkrecht abfallen.

Die Helden können nun Spuren zu suchen (notfalls treffen sie einen Fallensteller), um den weiteren Weg der Söldner zu verfolgen. Schließlich gelangen sie in eine kleine Holzfällersiedlung, die nicht einmal einen Namen trägt. Hier kann man berichten, dass erst am vorhergegangen Tag vier Fremde den Ort aufgesucht hatten (darunter zwei Pardir) und sich mit einigem Gerät ausgerüstet haben: Kletterhaken, Seile, Beile usf.. Einer der Söldner war verletzt, allem Anschein nach beim Klettern abgestürzt. Zuletzt wurden die Fremden gesehen, als sie versuchten, den 'Roten' zu überqueren. (So heißt ein Gebirgsbaches, der von Zeit zu Zeit schäumendes, rötliches Wasser führt – im Dorf sagt man, dies sei das Blut der Berge.)

Als die Helden die Stelle erreichen, an der die Söldner gesehen wurden, finden sie eine behelfsmäßige Seilbrücke über die tosenden Fluten vor (*Klettern*-Probe +2, wer abgleitet, fällt in den Fluss und kann sich erst einige hundert Meter später an einer seichteren Stelle wieder aufs Trockene retten).

Im Gebirgstal, das sich vor ihnen erstreckt, müssen die Helden nun erneut die Fährte der Söldner aufnehmen (schlägt die Spurensuche allzu oft fehl, können sie Rufe vernehmen oder einen Wachposten der Nachhut erspähen). Die Mietlinge haben gerade eben erst entdeckt, dass der gesuchte Orphar sich in eine Höhle am Berghang geflüchtet hat, und wollen mit dem Aufstieg beginnen. (Sollte es zum Kampf mit den wütenden Söldnern kommen, die die Beute auf jeden Fall für sich alleine behalten möchten, so richten Sie die Werte der Gegner nach der Kampfeskraft Ihrer Helden. Stellen Sie die Gegner stark und gefährlich dar, so dass die Helden gefordert werden.)

Orphars Erklärung

Vor dem Eingang der Höhle liegt das bleiche, von Schlingpflanzen überwucherte Gerippe eines großen Tieres, offenbar eines Bären. In der Höhle selbst ist die Feuchtigkeit deutlich zu spüren, es ist warm und klamm. Von der Decke hängen armdicke Flechten herab, hier und da ragt ein Knochen aus dem sandigen Boden heraus, und tief aus dem Inneren des Berges ist ein schwaches Grollen zu vernehmen. Orphar sitzt auf einem Felsen, das Artefakt fest umklammert, und weigert sich, es herauszugeben. Schon von weitem fährt er die Helden an, sie sollten ihm nicht zu nahe kommen, sie seien bestimmt Knechte dieses Drachlings Kharamor.

Auch wenn die Helden ihm gegenüberstehen, stößt er wie im Fieberwahn ein und dieselben Aussagen hervor: Dass der Drachling eigentlich seinem Meister Lakid gehöre, da er nur eine künstlich erschaffene Chimäre sei. Dass Kharamor unberechenbar sei, ein Meister der Täuschung, und sich zum Beispiel als menschlicher Händler mit Namen Tamos ausgeben würde. Auch die Bergbausiedlungen habe er in seine Gewalt gebracht, um unter schrecklichem Blutzoll das Optrilith zu schürfen.

Es liegt an den Helden, wie sie die Situation mit Orphar lösen. Er ist ein leidlich guter Zauberer, aber es sollte für die Helden kein unüberwindbares Hindernis sein, ihm die 'Silberaugen' zu entreißen.

Endlich in Besitz des Artefakts gelangt, können sich die Helden auf den Rückweg machen (selbst wenn sie die 'Silberaugen' Tamos nicht zurückgeben wollen, müssen sie durch Alxarna). In Alxarna erwartet sie jedoch eine Überraschung. Weil Lakid sich höchstpersönlich auf die Suche nach seinem Schüler gemacht hat, ist Tamos ihm gefolgt. Beide befinden sich jetzt in der Bergbausiedlung. Tamos wird die Helden sofort ansprechen, sobald er sie bemerkt (er hält gezielt nach ihnen Ausschau), und die Herausgabe des Artefakts fordern.

Wie es dann weitergeht, hängt vom Entschluss Ihrer Helden ab: Wenn sie sich lieber dafür entschieden haben, die 'Silberaugen' Lakid zu geben, um der Chimäre Kharamor Einhalt zu gebieten, dann sehen sie jetzt ihren Plan in Gefahr. Tamos/Kharamor wird die Helden unter Druck setzen und schreckt auch nicht zurück, sich mitten in Alxarna in seine Drachengestalt zu verwandeln (einem etwa 20 Schritt langen Drachen mit goldbraunen Schuppen, dessen langer, schlanker Hals mit zahlreichen Dornen bewehrt ist). Derweil versucht Lakid (der in seiner Eile auf die sonst üblichen Lakaien und Söldner verzichten musste) erbittert, die Übergabe zu verhindern.

Bei der Gestaltung des Showdowns haben Sie, lieber Meister, ganz und gar freie Hand: Letztendlich kann sowohl Lakid als auch Kharamor das Artefakt bekommen. Ganz gleich, wie die Helden sich entscheiden, sie werden sich einen der beiden zum Feind machen (dieser sollte zur Flucht gezwungen werden, damit er sich nicht an den Helden rächen kann). Der andere jedoch zollt den Helden seine Dankbarkeit und wird sie für ihre Dienste reich entlohnen.

Offene Enden

Das Abenteuer geht an dieser Stelle zwar zu Ende, doch es gibt noch viele Aufhänger für weitere Questen: Woher stammen die 'Silberaugen'? Welche Kräfte wohnen dem Artefakt genau inne? Warum war Orphar so verwirrt, warum hat er seine eigenen Leute angegriffen? Und was hat es mit der rötlichen Färbung des Flusses auf sich? Ist es nur ausgewaschenes Erdreich oder birgt der Aberglaube der Dörfler tatsächlich ein Körnchen Wahrheit? Schließlich sagt man, dass im Ersten Imperium eben auf jenen Gipfeln die Forschungsstätten der Thearchen lagen ... Was kann man in den dunklen Tiefen der Höhle noch erkunden? Lebt dort vielleicht ein Wesen, zu dem Orphar durch den Stein geleitet wurde?

Zuletzt bietet auch der Kampf Lakids gegen Kharamor einen formidablen Aufhänger für weitere Abenteuer. Die Helden haben sich einen Feind gemacht, der ihnen eventuell noch einmal nachstellen könnte, andererseits wäre es auch denkbar, dass sie im Diensten ihres 'Freundes' weitere Aufträge erledigen. Und auch das Erbe Ophantaros bietet sicherlich mehr als nur dieses eine Geheimnis um die Drachenchimäre.

Das Ungeheuer von Vinerata

von Gun-Britt Tödter

Es ist sicherlich nichts Ungewöhnliches, wenn im Meer der Schwimmenden Inseln sonderbare Wasserkreaturen auftauchen, die keiner der bekannten aquatischen Rassen zuzuordnen sind. Dass sich jedoch ein solches Wesen in hellen Nächten bis in die Nähe des Stadtpalastes der Illacrion wagt und dort bereits mehrfach am Teich der Frauengemächer anzutreffen war, wo es als singendes, Zingduru-ähnliches Wesen mit ledernen Flügeln und bodenlangen, lackschwarzen Haaren beschrieben wurde, verwundert nun doch.

Das Haus Illacrion jedenfalls hat eine Belohnung von 40 Aureal für die Herbeischaffung des lebendigen Ungeheuers ausgeschrieben, und immerhin 20 Aureal für die Ablieferung des Kadavers.
Wenn die Helden nun die Spur der 'Bestie' aufnehmen, werden sie bald feststellen, dass zwei Kämpfer des Hauses Phraisopos ebenfalls Jagd auf die Kreatur machen. Dass die Bediensteten auf eigene Faust handeln, ist kaum vorstellbar, sodass die Spur bald in den Palast des Meereskundigen *Janconio Sercanos te Phraisopos* führt, der etwas außerhalb der Stadt am Meeresufer residiert (siehe auch Seite 43).
Der etwa fünfzigjährige, deutlich jünger wirkende, türkisgelockte Mann mit den strahlend blauen Augen hegt ein ureigenes Interesse an der Kreatur: Sie ist eine von ihm selbst geschaffene Chimäre aus einem Zingduru, einer Riesenfledermaus und seinem Freund *Tergio Arde te Illacrion* – der infolge eines bedauerlichen Missgeschickes mit in die Kreatur eingebunden wurde. Wirr und verzweifelt wie er war, floh er aus dem Palast des Meereschimärologen und versucht nun voller Sehnsucht, unter dem Fenster seiner Verlobten ein Ständchen darzubringen. Janconio würde den Zauber nur allzu gerne rückgängig machen – was zwar nicht unriskant ist, aber immerhin Erfolg verspricht –, muss dazu jedoch erst einmal des Chimärenfreundes habhaft werden. Als Köder für die Beute bietet sich natürlich die Verlobte *Telirina Dera te Illacrion* an, die allerdings mit Janconio gebrochen hat, da sie ihm – nicht ganz zur Unrecht – die Schuld am Verschwinden des Geliebten gibt.
In dieser schwierigen Lage können die Helden mit geschickter Vermittlung entweder ein Säckel Gold verdienen oder zudem bei den Angehörigen gleich zweier Optimatenhäuser eine erste Anerkennung erlangen.

Der Fluch der Schwere

von Gun-Britt Tödter

Der *Fluch der Schwere* ist eine Erkrankung, die die zarten Knochen der geflügelten Ashariel mit steinerner Schwere füllt; bislang ist gegen diese Sieche kein Heilmittel bekannt. Die Helden können in Balan Cantara auf den jungen Abenteurer **Solvagon** treffen, einen Ashariel, der seit mehr als zwei Jahren auf der Suche nach einem Heilmittel ist und nun selbst unter den ersten Folgen des *Fluches der Schwere* leidet: Sein Körpergewicht hat sich bereits verdoppelt und erlaubt ihm nur noch kurze Flüge, die ihn zudem stark erschöpfen. Es ist sogar seine Motivation, auf Abenteuer auszuziehen – er hat sich den Fluch der Schwere zum persönlichen Erzfeind erkoren (siehe die Beschreibung der Ashariel auf Seite 131f.).

● Die Helden sollten Solvagon bei ihrer ersten Begegnung aus einer aussichtslosen Situation retten, was den recht arroganten und draufgängerischen Jungabenteurer in ihre Schuld stellt. Sich auf dieses Vertrauen stützend, wird er schließlich an sie herantreten mit der Bitte, ihm zu einer Überfahrt nach Era'Sumu zu verhelfen, der Insel der Zauberinnen, wo die ältesten Heilerinnen des Imperiums zu Hause seien, die ihm sicherlich eine Waffe gegen seinen Feind verschaffen können.
Der junge Ashariel ist in der Lage, ihre Dienste und die Überfahrt selbst in Edelsteinen zu bezahlen, doch damit sind seine Mittel erschöpft. In Talika angekommen, verweist man die Gäste an den *Tempel der Heilkunst der Tochter* (**S/X** 68 ff). Dort findet der Ashariel Gehör, doch verlangt man für die Hilfe durch die Priesterinnen eine Gegenleistung: Im imperialen Kriegshafen zu Talika läge ein Schiff vor Anker, das zu versenken sei.

● Gehen die Helden und der Ashariel auf diesen Handel ein, erhalten sie gut gefälschte Passierscheine für den Hafen und drei flache Tontöpfe, die sie unter dem Schiff anbringen sollen. Drücke man die dazugehörigen Siegelstöcke in die dafür vorgesehenen Vertiefungen, würden die gebundenen Feuerelementare binnen kurzer Zeit ihr tödliches Werk beginnen.

● Die *Koriah terr Phraisopos*: Das plumpe Schiff ist eine dickbäuchige, schwarze Einmast-Galeere. Sie trägt weder eine nennenswerte Bewaffnung noch scheint sie eine Besatzung zu haben; sie wird von Land aus streng bewacht. Es sollte schwierig, aber nicht unmöglich für die Helden sein, ungesehen die Tontöpfe unter Wasser anzubringen. Erschreckend wirken die Tentakel und pulsierenden Auswüchse unter dem Rumpf des Schiffes und dessen Feindseligkeit, die deutlich machen, dass hier Mechanik mit der Kraft der Äußeren Domänen 'beseelt' wurde. Solvagon, dessen Rasse eine tiefe Abneigung gegen jede Arcanomechanik pflegt, vermutet, dass das Schiff einen menschlichen Mechanopathen besitzen muss, der mit ihm verbunden ist.
Das Schiff ist verlassen, weil jener Steuermann dem Wahnsinn anheimfiel und die Phraisopos schließlich die Kontrolle über ihn verloren. Honorieren Sie gegebenenfalls den Versuch der Helden, den Mechanopathen aus seiner Steuerkanzel (die über diverse Röhren mit einer Gehirnmasse im Bug des Schiffes verbunden ist) zu befreien, bevor sie das Schiff zerstören. Auch seiner wird man sich im Tempel der Heilkunst annehmen.

● Solvagon schließlich wird sich nach getaner Tat in die Hände der Priesterinnen begeben und sich langwierigen Untersuchungen und einer aufwendigen Behandlung unterziehen. Für ihn zumindest könnte es dort eine Heilung geben.

● Da es möglich ist, dass einer Ihrer Spieler einen Ashariel spielt, könnte es natürlich auch sein, dass genau dieser Charakter von der Krankheit betroffen ist (oder sie zum ersten Mal bemerkt), was eine hervorragende Motivation für dieses Abenteuer oder einen weiteren Besuch auf der 'Insel der Frauen' ist ...

Pfade des Geistes: Szenarioideen für Animisten

von Heike Kamaris und Jörg Raddatz

Die folgenden Ideen wurden in erster Linie für Runden entworfen, in denen ein Animist mitspielt, doch eignen sie sich auch sehr gut, um allgemein Abenteuer mit einem übernatürlich-magischen Hintergrund zu entwerfen. Ortsangaben und Namen wurden bewusst knapp gehalten, damit diese Ideen möglichst allgemein verwendbar sind.

● Die Helden werden von einem Stamm unterirdisch lebender Wesen (beispielsweise einigen G'Rolmur) gebeten, ihnen bei einem großen Problem behilflich zu sein: Entgegen alter Verträge wird ihre Heimat von einem Bergbauprojekt verheert, und eine abscheuliche magomechanische Konstruktion bedroht die Kristallhöhle: eine gewaltige Druse im Berginneren und spirituelles Zentrum des Stammes.
Die Magomechanik wurde durch die Kraft des Aggari geschaffen und wird durch daimonische Kräfte angetrieben; sie ähnelt einem riesigen Bohrer, der sich durch das Erdreich frisst. Hinter der Sache steht ein skrupelloser Honorat des Hauses Quoran, der seinen Aufstieg sichern will, indem er wichtige Mineralien und Erze fördert. Die Macht des Adelshauses in seinem Rücken sorgt auch dafür, dass niemand die G'Rolmur ernst nimmt – außer den Helden, hoffentlich.
Die Rettung der Höhlen und der umliegenden Erzadern sollte den Helden eine spürbare materielle Belohnung einbringen – und einem Animisten eine Initiationsqueste des Erzes ermöglichen, das sich in der Kristallhöhle in seiner erhabensten Form zeigt.

● In einer beliebigen, recht weit abgelegenen Provinzstadt des Imperiums bedroht seit einigen Nonen eine rätselhafte Plage die Vorratsspeicher: Wahre Horden einer Nagetierart, die an Ratten oder Lemminge erinnern, fallen über die Lagerhäuser her und vertilgen wie die Heuschrecken sowohl Korn, Gemüse und Pulpellen als auch Fisch und Fleisch. Die Versorgungslage in der Stadt wird immer bedrohlicher, und die meisten Händler stehen vor dem Ruin.
Hinter ganzen Affäre steht ein scheinbar harmloser Magier des Hauses Rhidaman. Es ist sein Ziel, die übrigen Kaufleute zu ruinieren und dann im Namen seines Hauses wieder ein Monopol über den Lebensmittelimport in diese Stadt zu errichten.
Zu diesem Zweck hat er sich mit der Domäne Khalyanars eingelassen und aus normalen Nagetieren diese Ungeheuer mit ihrer Fressgier und immensen Fortpflanzungsgeschwindigkeit erzeugt. Gegen die einzelnen Tiere zu kämpfen, nützt überhaupt nichts – die Helden müssen das Laboratorium des Magiers aufspüren und den Ritualplatz zerstören, um die Gefahr einzudämmen. Als erster Anhaltspunkt für seine Schuld könnte das relativ sorglose, ja erfreute Auftreten des Magiers dienen.
Amaunir und Pardir haben diesem Szenario das Problem, dass die Horden wimmelnder Nagetiere ihren Jagdtrieb ansprechen, der in diesem Fall wie ein Schlechte Eigenschaft geführt werden sollte.
Ein Animist könnte genügend Einsichten in die Kräfte des Lebens (und seiner pervertierten Form) finden, dass es ihm eine Initiationsqueste erlaubt.

● Die Helden werden gebeten, sich um ein Problem zu kümmern, das den örtlichen Garden zu heikel erscheint: Seit einiger Zeit verschwinden in der Nähe der Domäne von Exzellenz Hyratos ni Illacrion immer wieder spurlos Leute.
Auf seinem Landgut hat der dekadente Optimat das Ergebnis seiner Forschungen über die Kräfte Iryabaars errichtet – einen großen Irrgarten, in dem sich die reale Welt Deres mit einer Welt der Illusionen und Trugbilder vereint, wie sie direkt aus den Niederhöllen stammen könnten. Und wer weiß, vielleicht tut sich hier ja wirklich von Zeit zu Zeit ein Fenster in die Äußere Domäne Iryabaars auf – immer dann, wenn der Irrgarten ein neues Opfer verschlungen hat.
Es liegt an Ihnen, ob die Helden den Irrgarten zerstören oder nur überleben müssen, wenn der wahnsinnige Optimat sie dort hinein gelockt hat. Doch vielleicht genügt ja schon die außergewöhnliche Leistung, das Labyrinth heil an Geist und Leben zu verlassen, um die daimonische Macht zu brechen ...
Ein Animist, der diese Quelle verderbter Astralkraft besiegt, hat sich zweifellos eine Initiationsqueste Belyabels verdient (oder aber eine solche Baal-Urgols, wenn es ihm gelungen ist, Wahn gegen Wahn zu setzen).

● An einer recht gut benutzten Überlandpiste hat ein selbsternannter Prophet zusammen mit einigen 'Tempelgardisten', die eher besser gekleidete Raufbolde und Schlagetots sind, einen Schrein errichtet und lädt alle Passanten zum Gottesdienst samt Kollekte – und vor allem der zweite Teil ist ihm eine Herzensanlegenheit ... Da viele Reisende sich der drohenden Präsenz der Raufbolde beugen müssen, der Priester höflicher auftritt als gewöhnliche Wegelagerer und vor allem klug genug ist, zu starke Reisegruppen unbehelligt zu lassen, ist er durchaus erfolgreich.
Die Herrschaft über einen gebundenen elementaren Genius gibt dem Propheten zusätzliche Macht, und wenn ein BaLoa hilft, den Geist zu befreien, sollte ihm eine Initiationsqueste möglich sein.

● Ein optimatischer Magier (oder ein sehr ehrgeiziger BaLoa) hat die valantische Regierung dazu verleitet, eine Expedition ins benachbarte Rhacornos zu fördern, wo er in einem alten Khorr-Heiligtum die 'Essenz des Bel-Shuga/MyrKor' für Zauberzwecke einfangen will. Diesen Plan zu vereiteln, vor allem aber einen Racheakt erboster Leonir auf imperialem Boden zu verhindern, ist eine schwere, aber verdienstvolle Aufgabe, bei der man zudem sehr viel über Zorn und Kampfeslust erfahren kann, genug zumindest, dass es einem Animisten eine Initiationsqueste Bel-Shugas ermöglicht – immerhin wird es einen Grund geben, warum das Khorr-Heiligtum sich gerade an diesem und keinem anderen Ort befindet, selbst wenn dort nie ein 'Avatar des Krieges' seinen Sitz hatte ...

Ungeheuerliche Wesenheiten

Im folgenden beschäftigen wir uns mit einigen ganz besonderen Wesen, den die Helden auf ihren Reisen durch Myranor begenen können: Wesen, die so sehr auf Zauberei, dem Wirken von Göttern und Daimonen beruhen, daß keines der – ohnehin seltenen – myranischen Bestiarien sie aufführt. (Vielmehr finden sich meist streng geheime, separate und umfnagreiche Werke über diese Wesen.)
Als Spielleiter sollten Sie diesen 'optimatischen Wissenvorsprung' nutzen, um Ihre Spieler zu überraschen, denn außer Neretonpriestern oder Chimärologen des Hauses Phraisopos sollten nur noch sehr wenige Myraner Wissen um Untote bzw. Chimären haben – umso mehr grassieren natürlich wüste Legenden ...

Untote, Phantome und Totengeister

Fast alle Religionen und Kulturen Myranors sind sich darin einig, dass es ein Totenreich jenseits der sichtbaren Welt gibt, in dem die Seelen der Verstorbenen ihr Nachleben verbringen; selbst wenn es kaum Übereinstimmung in der Frage gibt, wer denn nun über dieses Reich regiert und wie es dort aussieht.
Einige Totenseelen allerdings sind offensichtlich nach dem Dahinscheiden ihres Körpers in dieser Welt geblieben und werden nun durch die unterschiedlichsten Zwänge hier festgehalten: In der Regel ist ein grausiger Tod oder eine zu Lebzeiten unerfüllte Aufgabe die Ursache – ungestillte Gier, eine ungesühnte Schuld oder ein bösartiger Fluch sorgen dafür, dass die Seele keine Ruhe findet und nicht ins Totenreich eingehen kann.
Nur selten hört man die Gläubigen eines Ahnenkultes auch berichten, dass eine Totenseele freiwillig in der Welt geblieben ist, um ihren Nachfahren mit Schutz, Rat und Tat zur Seite zu stehen. Die allermeisten Totenseelen jedoch sehnen sich nach Erlösung oder sind von Hass auf alles Leben und von Rachsucht erfüllt.
Den hier beschriebenen Untoten jedenfalls ist gemeinsam, dass es sich bei ihnen um Wesen handelt, die nicht ins Totenreich überwechseln können oder wollen, sondern weiterhin in ihren Grüften und Spukpalästen umgehen und sich daher je nach ihrer Macht als Bedrohungen für übereifrige Grabräuber, aber auch als bösartige Drahtzieher eignen.
Dabei haben wir keinen prinzipiellen Unterschied zwischen stofflichen und körperlosen Untoten gemacht – entscheidend ist aber, dass auch die materielle Untoten keine einfachen animierten Leichname sind, sondern die alte Verbindung von Geist, Seele und Körper auch über den Tod hinaus erhalten blieb.
Materielle Untote besitzen einen Körper. Sie können daher mit Gegenständen hantieren, Waffen führen usw., andererseits müssen sie sich aber auch an die Beschränkungen des Körperlichen halten: Sie können sich nur laufen oder reitend fortbewegen, sie müssen Mauern und Hindernisse umgehen oder beseitigen etc. Ihr Aussehen entspricht meist dem zu Lebzeiten, es kann aber auch mumifiziert, mehr oder minder verfallen oder auch schemenhaft und durchscheinend sein.
Ätherische Untote sind klassische 'Gespenster', die schweben, durch Wände gleiten und Schläge durch sich hindurchgehen lassen können. Jedoch können sie nichts berühren und sich nicht eines Werkzeugs oder einer Waffen bedienen.
Ihre An- und Eingriffsmöglichkeiten sind daher auf übernatürliche Einflussnahme beschränkt. Das Äußere der ätherischen Untoten ist unterschiedlich: Oft ist es ein schemenhaftes Abbild des lebenden oder sterbenden Wesens, manchmal auch ein Nebel, ein tanzendes Irrlicht oder ein idealisiertes Selbstbild.
Alle Untote sind von gewöhnlichen Waffen nicht zu verletzen, sondern nur für verzauberte Waffen oder für Waffen aus Mondsilber, Illuminium oder den magischen Metallen empfindlich – letztere sind nicht nur teuer, sondern auch zu schwer und weich, um sonst im Kampf von Nutzen zu sein. Werden gewöhnliche Waffen mit einer dünnen Schicht eines wirksamen Metalls überzogen, richten sie nur ein Drittel der üblichen TP an.
Da alle Untoten Individuen sind und ihre Kräfte stark von den Umständen ihres Lebens, ihres Todes und ihrer Beisetzung bestimmt werden, wollen wir Ihnen eine (alles andere als vollständige) Liste von Merkmalen und Eigenschaften präsentieren, die ein Untoter besitzen kann, einige nachteilig, viele vorteilhaft. Die Bilanz der Vor- und Nachteile erlaubt es, ungefähr abzuschätzen, wie mächtig ein von Ihnen entworfener Geist oder Gruftschrecken ist.

● **Gestaltwechsel:** Manche sehr mächtigen Untoten können zwischen ätherischer und materieller Gestalt wechseln – etwa Vampire, die zu Nebel werden, oder Phantome, die sich materialisieren können. Diese Wandlung dauert in der Regel 1W6 KR.

● **Hohe Körperkraft:** Manche Geister besitzen überaus große Körperkräfte, die selbst die eines Leonir bei weitem übertreffen. Mit dieser Kraft können sie sowohl Gegenstände zerschmettern als auch Lebewesen verletzen.
Das Wirken eines 'Poltergeists' zeigt, dass selbst manche körperlose Geister diese Eigenschaft besitzen, dann jedoch ist ihre Kraft so groß, dass sie zu keiner zielgerichteten Aktion, sondern nurmehr zu blindwütiger Zerstörung imstande sind.

● **Zauberzwang:** Die Gabe, einem Opfer eine Aufgabe aufzuerlegen, wenn ein W20-Wurf dessen MR übertrifft. Diese Aufgabe darf nicht offensichtlich tödlich für das Opfer sein. Im normalen Fall müht sich das Opfer bis zu einer None lang ab, die Aufgabe zu erfüllen, im zweiten, weit mächtigeren Fall, hält der Bann ein Jahr und das Opfer erleidet an jedem Tag 3 SP, an dem es nicht nach besten Kräften die Aufgabe erfüllt. (Letztere Möglichkeit sollten Sie als erzählerisches Elemente verwenden und auf Nichtspielerfiguren beschränken.)

● **Verlockung:** Der Geist kann faszinierend auf Sterbliche wirken und sie dadurch anlocken. Durch einen W20-Wurf über die MR des potenziellen Opfers überprüfen Sie, ob die Verlockung wirkt. Ist dies der Fall, so sind alle Proben, um sich auf etwas anderes zu konzentrieren als den Geist oder diesen gar anzugreifen, um 7 erschwert. Wird die MR sogar um 7 Punkte oder mehr übertroffen, vergisst das Opfer alles um sich herum und strebt nur noch auf den Geist zu.

● **Erschrecken:** Eine typische Eigenschaft von 'Schreckgespenstern': Um zu sehen, ob der Geist einem lebenden Opfer Furcht einflößen kann (regeltechnisch: Für 2W20 KR halbierter MU-Wert), müssen Sie mit dem W20 dessen MR übertreffen. Gelingt das sogar um 7 Punkte oder mehr, flieht das Opfer in heilloser Panik.

● **Besessenheit:** Damit kann ein ätherischer Geist einen Sterblichen als Gastkörper übernehmen. Es empfiehlt sich, diese Kraft nur gegen Meisterfiguren einzusetzen, so dass wir keine Regeln angeben.

● **Unspürbarkeit:** Der Geist, ob körperlich oder ätherisch, hat die Gabe, sich vor normalen, nichtmagischen Sinnen zu verbergen.

● **Klagelied:** Der (in der Regel nicht bösartige) Untote beklagt sein Schicksal oder das der Seinen in höchsten Tönen; entweder in verständlichen Worten, in einer archaischen Sprache oder in düsteren, jammernden Klängen ohne erkennbare Wörter. Dieses Wehklagen wirkt auf alle, die es hören, mehr oder minder bedrückend. Doch die, die sich in unmittelbarer Umgebung (7 Schritt Umkreis) befinden, wenn der Untote sein Klagelied anstimmt, sind noch weit gefährdeter: Sie müssen eine MU-Probe ablegen. Bei einem Misserfolg erwerben sie einen neuen Nachteil, die Schlechte Eigenschaft 'Schwermut' in Höhe der Punkte, um die ihre MU-Probe misslungen ist. Dieser Schwermut äußert sich als Melancholie, allgemeiner Weltschmerz und in schweren Fällen Verzagtheit und Verzweiflung und muss wie ein Fluch beseitigt werden. Rollenspielerisch ist es möglich, zugleich mutig (im Angesicht einer Gefahr) und sehr depressiv (bezüglich des Lebens an sich) zu sein.

● **Traumgestalt:** Die Fähigkeit, in den Träumen eines Schlafenden zu erscheinen und deren Verlauf zu ändern. Wohlmeinende Geister überbringen eventuell Warnungen, während die meisten jedoch Alpträume erzeugen, um den Träumer zu tyrannisieren. Wenn Sie keine weitergehenden Regeln zum Thema Traumzauberei (wie aus dem **Compendium Salamandris**) verwenden, gehen Sie davon aus, dass ein solcher Alptraum das Opfer für diese Nacht alle Ruhe (und damit auch Regeneration) kostet – eventuell aber auch vage Hinweise auf die Natur des Übeltäters vermittelt.

● **Tierkontrolle:** Die Fähigkeit, Tiere einer bestimmten Art herbeizulocken und zu beherrschen. Wenn Sie diese Kraft bewerten wollen, können Sie grob vom Gefährlichkeitswert (GW) des Tieres ausgehen und dies modifizieren, je nachdem, ob das Tier nur wie gut dressiert reagiert oder gar seinen eigenen Willen und Selbsterhaltungstrieb einbüßt.

● **Nekromantie:** die machtvolle Fähigkeit eines Untoten, andere untote Geister unter seinen Befehl zu zwingen. Sie ist nur den mächtigsten Geistern zu Eigen und kann sie als Anführer einer Horde von Gruftgeschöpfen zu kaum bezwingbaren Gegnern machen.

● **Astralsinn:** Die Fähigkeit, die Umgebung so zu sehen, wie sie im Limbus erscheint: als leuchtendes Muster aus Kraftfäden für magische Dinge, als nebulöses Gewölk für nichtmagische – irgendein Abbild haben aber alle Objekte oder Wesen. Magische Unsichtbarkeit und Illusion sind dadurch gut zu erkennen, Gesichter hingegen gar nicht zu unterscheiden. Manche Geister verhalten sich auf eine Weise, die vermuten lässt, dass sie ihre Umwelt nur mit dem Astralsinn wahrnehmen.

● **Lebenssinn:** Die Kraft, lebende Wesen zu erspüren, die sich im Umkreis von 30 Schritt aufhalten. Im Normalfall ist die Größe, aber nicht die genaue Art des Wesens erkennbar. Daimonen, Geistwesen und Untote bleiben 'unsichtbar'. Viele Geister scheinen diese Kraft zur 'Jagd' zu benutzen, ehe sie ihrem Opfer Lebenskraft rauben.

● **Lebensraub:** Die Fähigkeit, lebenden Wesen ihre LE zu stehlen. Bei der minderen Form ist eine länger dauernde Handlung wie Bluttrinken oder Geschlechtsverkehr nötig (dafür muss der Geist natürlich körperlich sein), bei der stärkeren Ausprägung genügt eine Berührung. Geraubt werden 1W6 LeP pro SR bzw. pro Berührung/KR. Meist ist der Lebensraub weniger einer Waffe als ein Mittel, den Hunger nach LE (siehe dort) zu stillen.

● **Hunger nach Lebenskraft:** Viele körperliche Untote (eigentlich fast alle nicht-mumifizierten Formen) benötigen fremde LE, um ihren Zustand aufrechtzuerhalten und nicht zu einem körperlos-ätherischen Geist zu 'verblassen' oder zu verwesen. Doch auch geisterhafte Untote verspüren mitunter eine Gier nach Lebenskraft, die sie zum Beispiel benötigen, um zeitweilig oder dauerhaft eine körperliche Gestalt anzunehmen.

● **Ortsgebunden:** Viele Geister können nur an einem bestimmten Ort erscheinen (oder zumindest in einem Umkreis von bis zu 7 Schritt). Meist ist es ihr Grab, an das sie gebunden sind, es kann aber auch ein Platz sein, der ihnen zu Lebzeiten etwas bedeutet hat oder an dem sie gestorben sind.

● **Objektgebunden:** Manche Geister sind auch im Tode mit einem Gegenstand verbunden, den sie zu Lebzeiten besessen oder aber heftig begehrt haben. Dann können sie sich nicht weiter als 7 Schritt davon entfernen und müssen ihm auch folgen, wenn er bewegt wird. Mitunter erwacht die Rachsucht eines Geistes erst deshalb, weil 'sein' Objekt von einem angestammten Platz fortgebracht wurde.

● **Lichtempfindlich:** Das weitverbreitete Merkmal, wegen dem ein Geist nicht im hellen Tageslicht und überhaupt nicht bei Tage erscheinen kann: Seine Zeit ist die Nacht. Wenn der Geist bereits in der Dämmerung, wenn die Sonnenscheibe bereits den Horizont berührt, oder aber an unterirdischen, (tages)-lichtlosen Orten jederzeit präsent sein kann, liegt verminderte Lichtempfindlichkeit vor.

● **Keine normalen Sinne:** Der Geist kann nicht auf gewöhnliche Weise sehen, hören, riechen etc. Damit er überhaupt agieren kann, sollte er einen Astralsinn oder Lebenssinn besitzen. Gerade mächtige und alte Geister haben mitunter eine auf diese Art 'verzerrte' Wahrnehmung.

● **Nur tierische Klugheit:** Der Geist besitzt nur die Klugheit eines Tieres – entweder, weil er in der Tat der Geist eines toten Tieres ist oder weil ihm sein Dasein als Untoter seine frühere Vernunft geraubt hat. In jedem Falle kann er weder vorausschauend planen noch klar kommunizieren.

Untote und Geister im Spiel

Wie schon gesagt, sind Untote allesamt Individuen, die auszugestalten Sie sich etwas Zeit nehmen sollten. Daher eignen sie sich zwar als bedrohliche Begegnungen an lebensfeindlichen Orten wie Grüften, die keine herkömmlichen Ungeheuer ernähren könnten, nicht aber als beiläufig eingestreute 'Monster'.

Die Begegnung mit einem Geist oder Untoten ist immer ein besonderes Ereignis, und gerade die mächtigeren Untoten – wie etwa die (wieder)belebten Mumie eines uralten Priesterkönigs – eignen sich sehr gut als zentrale Widersacher eines Abenteuers oder einer Kampagne.

Einige beispielhafte Untote und Geister mit ihren Merkmalen:

Vampire: stofflich, Lebenssinn, Lebensraub (durch Bluttrinken), LE-Hunger, Tierkontrolle, lichtempfindlich, Verlockung, hohe KK, Gestaltwechsel

Magiermumien: stofflich, Nekromant, Astralsinn, Zauberzwang, ortsgebunden, hohe Körperkraft

Poltergeister: ätherisch, hohe Körperkraft, objektgebunden, Erschrekken, Unspürbarkeit

Phantome: ätherisch, Traumgestalt, Lebensraub durch Berührung

Irrlichter: ätherisch, Verlockung, oft tierische Klugheit

Höllenhunde: stofflich, Lebensraub (durch Bluttrinken), Lebenssinn, LE-Hunger, hohe KK, nur tierische Klugheit

Naggarachs daimonische Tollwut – die Rabiare

In Myranor ist die Grenze zwischen den vernunftbegabten Zweibeinern und den wilden Tieren eher nach dem Verhalten als dem Aussehen zu ziehen – aber es gibt Geschöpfe, die mit den raubgierigsten Chimären auf eine Stufe gestellt werden müsse: die Rabiare, die nur dem Äußeren nach Mensch, Amaun oder Neristo sind, in deren Seele aber der Keim des Wahnsinn, der Blutlust und der Tollwut sitzt. Wie ein rasendes Raubtier, dessen Gestalt sie annehmen können, verbreiten sie Furcht und Entsetzen.

Über den Urspung dieses Fluches ist wenig bekannt, doch halten sich hartnäckig die Gerüchte, dass er auf das daimonische Wirken Naggarachs zurückgeht, jener Äußeren Domäne, die in der Daimonologie mit Wilden Tieren und Monstrositäten, Blutrausch und Tollwut assoziiert wird.

Doch schon in der wichtigen Frage, ob am Anfang das fehlgeschlagene Experiment eines Wissenschaftlers stand, ob es eine Art permanente Besessenheit ist (in manchen Überlieferun-

gen gilt 'die Bestie' als stete innere Begleiterin, an die man manchmal die Herrschaft über den Körper übergibt) oder ob es sich um die Folgen der kultischen Verehrung Naggarachs handelt, widersprechen sich alle Quellen und Überlieferungen.

Allerdings kann kaum bezweifelt werden, dass an manchen Orten abseits der Städte und Domänen (aber auch in und unter den Metropolen) Kultplätze bestehen, an denen dem Patron der rasenden Tollwut gehuldigt wird. Bei den meisten Völkern sind diese Kulte verboten, doch von Barbarenstämmen wird gemunkelt, dass dort die Schamanen oder Kriegshäuptlinge ihre Stellung erst durch ihre Gestalt als Rabiar erreichen.

Denn diese Monstren sind wagemutiger, schneller und stärker als ihre 'vernunftbegabte' Gestalt, und dazu noch widerstandsfähiger. Allein ihre Denkfähigkeit wird durch den aufkommenden Blutrausch erheblich eingeschränkt.

Rabiare sind oft in der Lage, Tiere verwandter Arten unter ihre Herrschaft zu zwingen, selbst wenn diese üblicherweise keine Rudel bilden. So können Affen einem menschlichen Rabiar als unauffällige Spitzel, aber auch als Mitkämpfer dienen.

In Bestiengestalt haben diese Monstrositäten nur wenig zu fürchten, denn gewöhnliche Waffen können sie kaum verletzen, und auch magischen Waffen bringen sie mehr Widerstand entgegen als andere Gegner. (Regeltechnisch bedeutet dies: RS der Bestienform +3 gegenüber dem natürlichen RS, auch gegen magische Waffen und direkte Schadenszauber; keine AT/PA-Abzüge oder Kampfunfähigkeit durch schwere Treffer oder niedrige LE). Andererseits heißt es, dass Waffen aus Hjaldinger Bergkristall sie nicht nur verletzen, sondern auch töten können, doch kann man aus diesem Material allenfalls Dolche herstellen, und auch die sind überaus zerbrechlich. (Aber auch von anderen Materialien wie elementarem Eis wird gemunkelt.

Angeblich hat jeder Rabiar zudem noch eine spezielle Schwäche, die mit der genauen Herkunft seiner Kraft zu tun hat, doch selbst wenn das stimmt, muss man die ureigene Schwachstelle jedes dieser Ungeheuer einzeln herausfinden.

Manche Rabiare verwildern in kürzester Zeit: Anders als zivilisierte Wesen und auch als normale Tiere waschen und reinigen sie sich nicht, sondern streifen ungepflegt umher, oft noch von den blutigen Spuren ihrer letzten Mahlzeit gekennzeichnet.

Doch scheint es ebenso auch Fälle zu geben, in denen die Rabiare durchaus die Gewohnheiten der Zivilisation beibehalten, selbst wenn sie nichts mehr damit verbinden, um unbemerkt und unauffällig durch das Dickicht der großen Städte zu streifen, unerwartet zuzuschlagen und wieder in der Menge unterzutauchen, während Angst und Schrecken um sich greifen.

Von den verbreiteteren Rassen ist jedenfalls nur eine erfahrungsgemäß immun gegen eine Verwandlung zum Rabiaren, nämlich die Satyare. Ansonsten scheint es für jede Art eine korrespondierende Bestienform zu geben, die gewisse Merkmale der Ursprungsgestalt aufnimmt, aber ins Monströs-Bestialische verzerrt.

So entwickeln sich Menschen gleich welcher Kultur zu einer raubaffenähnlichen Monstrosität, die erhebliche Ähnlichkeit mit einem Khemosi zeigt. Eine Abart dieser Bestien sind beim Menschen als Werwesen bekannt, deren Biß das Opfer ebenfalls mit der Seuche infiziert; vor allem in den dicht bevölkerten Armenvierteln imperialer Städte kann sich diese Krankheit (ST 20) darum verheerend schnell ausbreiten.

Die bestialische Gestalt der Rabiare von Amaunir, Leonir und Pardir gleicht einer säbelzähnigen Pantherkreatur, während sich betroffene Shingwa zu einer zweibeinigen Raubechse entwickeln. Für die Bestienform der Neristu gibt es keinen unmittelbaren Vergleich, doch manche Berichte vergleichen sie mit Lamucken: Wie die Tigerfrette sind sie sechsgliedrig, relativ kleinwüchsig und eher gewandt und verschlagen als kräftig und direkt. Die Loualil sollen sich in bleiche, reißmäulige Muränen verwandeln, die sich auch an Land erschreckend behände fortbewegen, die Risso in unförmige, geschuppte Scheußlichkeiten, für die man keinen Namen kennt.

Die Verwandlung dauert etwa 1 SR und hält an, bis die Sonne auf- oder untergeht, oder bis die Bestie getötet hat. Während eines Kampfes wird sich aber kein Rabiar zurückverwandeln.

Werteveränderungen als Rabiar (Bestiengestalt)			
MU +5	**KO** +3	**AT** +3 (2 AT/KR)	**PA** –3
LE +/-0	**RS** +3	**TP:** 1W+6 (Biß), 1W+4 (Klauen)	
GS +1	**AU** +15	**MR** +3	**GW** 20

Rabiare im Spiel

Es mag auch tragische Fälle geben – doch in der Regel sind Rabiare erst einmal Scheusale, die sich für dieses Dasein entschieden haben, um ihrer Blut- und Mordlust zu frönen, einem bizarren Glauben an Naggarach zu huldigen oder sich am 'Rest der Welt' zu rächen.

Rabiare sind meist von berechnender Schläue und Gerissenheit und alles andere als 'dumme Tiere': Wenn sie nicht gerade während des eigentlichen Gemetzels in monströser Gestalt umgehen, wissen sie sich gut zu schützen.

Einen Rabiaren mit einem dienstbaren Raubtierrudel können Sie durchaus als vor allem kampfbetonte Bedrohung einbringen, ebenso plausibel lassen sich diese Wesen aber auch als kaum zu entlarvende 'Serienmörder' in einer Metropole einsetzen.

Chimären und Mischwesen

In Myranor bezeichnet man all jene Wesen als Chimären, die nicht durch das Wirken der Götter oder der Natur, sondern im Laufe der Jahrtausende durch (sterbliche) Zauberei erschaffen worden sind, und zwar, indem verschiedene bestehende Lebewesen mit magischen Mitteln verändert, ihren zukünftigen Zwecken angepasst und – vor allen Dingen – miteinander verschmolzen wurden. Dabei unterscheidet man üblicherweise zwischen denen, die durch Daimonenkraft oder durch Elementarkraft erschaffen wurden.

Es ist für den Chimärologen einfacher, eine künstliche Kreatur mittels der *chaotischen Kraft der Domäne Khalyanar* zu erschaffen. Dabei sind ihm außer seiner eigenen Meisterschaft der Zauberkünste kaum Grenzen darin gesetzt, was sich miteinander verbinden lässt. Vogelfische, Schlangenaffen, Schneckenhunde, all das ist möglich, auch wenn sich die auf diese Weise erzeugten Kreaturen vom Erschaffer nur unter großem Aufwand kontrollieren lassen: Der Chaosaspekt ist Teil ihrer selbst, und daimonologische Chimären sind meist jähzornige, übellaunige und schwer berechenbare Geschöpfe, die sich schnell auch gegen den wenden, dem sie ihre naturwidrige Existenz verdanken. Sie sind überdies nur im Ausnahmefall fruchtbar und bergen, neben den erwünschten Merkmalen, oftmals eine Reihe ungewollter zusätzlicher Fähigkeiten (und Tücken).

Bei Geschöpfen, die durch die *elementare Kraft des Humus* geschaffen werden, ist deutlich mehr 'Natürlichkeit' notwendig: So müssen die zu verbindenden Spezies einander halbwegs ähnlich sein, damit vermischte Kleintraubtiere wie die Lamucke oder kombinierte Nutztiere wie das Vark entstehen, die dann aber auch als 'neue Arten' fortpflanzungsfähig sind. (Eine Verbindung aus Oktopus und Mensch, wie sie Khalyanars Chaoskraft erzeugen könnte, ist durch Humuskraft also nicht möglich.) Auch die schnelle Generationenfolge durch beschleunigte Wachstumsprozesse, die manche Zuchtexperimente erst möglich machten, gehört der elementaren Ausrichtung an.

Es existieren auch pflanzliche Chimären (und nicht wenige), wobei die Schranke zwischen Tier und Pflanze jedoch wiederum nur durch daimonische Kräfte durchbrochen werden kann.

Eine Variante der Chimärologie befasst sich mit der Erzeugung von magisch belebten, menschenähnlichen Leibern aus tierischen oder pflanzlichen Bestandteilen. Diese künstlichen Körper ähneln im Spiel recht stark den Golems, belebten Statuen und Gargylen.

Chimären im Spiel

Die jahrtausendealte Tradition der myranischen Chimärologie lässt Ihnen alle Möglichkeiten, um einzigartige Wesen zu ersinnen, wie Sie sie für ein Abenteuer brauchen. Dabei sollten Sie aber um der Stimmung willen beachten, dass auch ein künstliches Wesen so etwas wie einen 'natürlichen' Lebensraum braucht, der es mit Nahrung, Wasser und auch gewissem Schutz versorgt; in einer leeren Höhle eingesperrt, wird auch eine Chimäre nicht überleben.

Außerdem ist es hilfreich, daran zu denken, dass viele DSA-Spieler auch die Interaktion mit ihrem Gegner mögen und gerne ihre Widersacher überlisten – ein noch so scheußliches Tier, das ausschließlich bekämpft werden kann, bietet dazu kaum Möglichkeiten.

Sehr viel raffinierter ist es, originelle Chimären als Haustiere und Handlanger oder 'Visitenkarte' eines Schurken zu verwenden, etwa indem ein bestimmtes Tier als charakteristisches Grundthema in allen Chimären-Konstruktionen wiederkehrt, und nicht das ganze Abenteuer auf dem Gefecht gegen eine übermächtige Monstrosität aufzubauen. Denkbar wäre auch ein Chimärologe als Auftraggeber, der sich von den Helden ein wohlerhaltenes Exemplar einer seltenen Gattung herbeischaffen lässt.

Da es unmöglich ist, auch nur ein Bruchteil aller denkbaren Chimären mit Werten zu beschreiben, möchten wir Sie auf die Liste der Tierarten in **Wege nach Myranor** und die der in Myranor vorkommenden aventurischen in Tiere auf der folgenden Seite verweisen: Für Spielzwecke ist es in der Regel ausreichend, eine Tierart zu finden, die der gewünschten Chimäre ungefähr entspricht, und dann kleinere Anpassungen vorzunehmen.

So können Sie einen Echsenmandrass auf den Werten des Mandrassen aufbauen, die Schuppenhaut durch einen erhöhten RS einbringen und dem Krokodilschwanz durch eine zusätzliche Attacke-Möglichkeit Rechnung tragen. Natürlich müsste auch der GW in einem solchen Fall entsprechend angehoben werden.

Andererseits ist es aber auch (zumal bei weniger erfahrenen Gruppen) denkbar, die Helden mit einer Chimäre zu konfrontieren, die erschreckend und fremdartig wirkt, unterm Strich aber relativ schwach ist – gerade weil es sich um einen aus dem Laboratorium entflohenen 'Prototypen' handelt.

Sendboten der Schädeldiener – die Ghule Draydalâns

Es wurde zu allen Zeiten viel über den Ursprung der furchterregenden Fratzen der Draydal spekuliert, und ebenso über die Art und Weise, wie sie ihre Ghulenheere erschaffen. Eine der geläufigsten Theorie geht dabei von dem Kampf um die Uressenz der Welt aus: Demzufolge durchzieht eine Grundkraft die gesamte Schöpfung, die den Namen **Secarian** trägt. Aus der Urform jener Kraft sollen das Leben, die Elemente, die Götter und die ganze fassbare Welt hervorgegangen sein. Sowohl die Lebenskraft aller Wesen wie auch die astrale Energie sind diesem Konzept zufolge nur verdünnte Ausformungen des Secarian.

Diese Theorie ist vor allem deshalb wichtig, weil sie manche Dinge über die Kreaturen Draydalâns verständlicher werden lässt – deshalb wollen wir sie hier als einen Versuch der Erklärung vorstellen, zumal sie das wenige, was wir über die Lehren der Draydal wissen, mit einbezieht: Ein zentrales Merkmal ist die Flüchtigkeit des Secarian – diese schöpferische Lebensessenz entweicht seit Anbeginn der Zeit der Schöpfung. Dennoch trägt jedes Lebewesen etwas von diesem Secarian in sich, doch viele Feinde lauern darauf, es ihm zu entreißen; allen voran die Draydal. Denn es gehört zu den Lehren ihres Schädelgottes, dass das Secarian einst ihn, den mächtigsten und ersten der Götter, in besonderem Masse erfüllte, doch als die übrigen Götter versuchten, ihm seine Macht und Herrschaft zu rauben, da entrissen sie ihm auch sein Secarian. Seither ist es nach den Gesetzen des Zufalls über die Welt verteilt, und die Schöpfung ist im heutigen ungeordneten, ja chaotischen Zustand.

Es ist nun die Aufgabe der Draydal, in ihrem Machtgebiet so viel Secarian zu sammeln wie möglich und ihrem Gott zuzuführen, damit er erstarkt und ihnen helfen kann, weitere Gebiete zu erobern. Irgendwann wird die ganze Welt den Draydal gehören, so hoffen sie, und dann werden sie ihr endlich alle Lebens-

kraft rauben können – was nicht das Ende bedeutet, sondern einen neuen Anfang, denn dann wird ihr namenloser Gott seine Fesseln sprengen können, die übrigen Götzen besiegen und die ganze Welt neu erschaffen. Seinen treuesten Dienern wird in dieser neuen Welt die Rolle von Götterboten und Halbgöttern zukommen, so hoffen und erwarten es die Draydal.

Blutarm und bleich, ja, arm an Secarian, ist das ganze Volk der Draydal seit Ewigkeiten, denn zu viel haben sie schon geopfert: Bereits als Kinder müssen sie sich in den Ritualen die Essenz rauben lassen.

Doch die letztendliche Einweihung eines neuen Gläubigen besteht wohl darin, dass er freiwillig und ohne Zwang auf die Opferpyramide steigt und dort sein restliche Lebenskraft hergibt für seinen Gott, in einer widerwärtigen Zeremonie, in der er vom Blut eines Hohepriesters trinkt. Wer dieses Ritual abgeschlossen hat, nimmt die gefürchtete, 'hautlose' Gestalt der führenden, obersten Draydal an. Diese Wesen ohne Secarian sind wie leere Gefäße, von einem ewigen Hunger nach neuer Lebensessenz beherrscht, die sie schon aus weiter Ferne erspüren können und sich in immer neuen Eroberungen zu Eigen machen wollen.

Das meiste Secarian spendet ein kräftiges, beseeltes Wesen in der Blüte seines Lebens, und als ehemalige Menschen können die Draydal wohl einem Artgenossen am besten die Essenz rauben.

Es heißt, von der Kraft eines starken Heranwachsenden, der noch fünfzig Jahre vor sich gehabt hätte, könne ein Draydal zehn Jahre lang bestehen. Die genaue Form dieses Raubes ist unbekannt, denn sie geschieht in Zeremonien, von denen bislang noch kein Überlebender berichten konnte.

Der größere Teil des Secarians wird dem Gott geopfert, und an gewisser Anteil verfliegt auch, wie es die Natur dieser flüchtigen Essenz ist. Im Gegenzug erhalten sie wohl von ihrem Gott Kräfte der magischen Herrschaft und der körperlichen Regeneration: Auch ohne Secarian können sie fast alle Wunden sogleich heilen, die nicht durch Magie, Daimonen- oder Götterwerk geschlagen wurden. Einige sollen auch die Gabe der illusionären Täuschung besitzen.

Wie leider nur allzu gut bekannt, sterben die ihres Secarians beraubten Opfer nicht, solange ihre herkömmliche Lebenskraft den Körper ausfüllt. Doch ihr Bewusstsein ist in ihrem vermodernden Leib gefangen, und sie hungern auf ewig nach neuem Secarian, das sie nur durch den Verzehr frischen, noch lebenden Fleisches erlangen können. Sie sind als Ghule bekannt, und für sie gibt es keine Erlösung; nur die völlige Zerstörung ihres Leibes kann ihrer Seele Freiheit schenken. Doch man sollte sich mühen, sie wirklich restlos zu vernichten, denn sie werden weder ohnmächtig noch bewusstlos – und jede Wunde, die ihnen durch göttliche oder magische Waffen zugefügt wurde, bleibt ewig offen und treibt sie mit ihrem nimmer endenden Schmerz zur Raserei.

MU 25	**LE** 27–2W6	**AT** 9*	**PA** 5
RS/BE **	**TP** 1W(Hände)/1W+1(Biß)		
GS 7	**AU** 100	**MR** 15	**GW**10

*) Ein Ghul krallt sich stets zuerst an seinem Gegner fest, die folgenden Attacke ist ein Biß in unbedecktes Fleisch.
**) nach Rüstung, meist 1/1

Aventurische Tierarten in Myranor

Die folgende Aufzählung zeigt an, welche aventurischen (oder irdischen) Tierarten auch in Myranor vorkommen können. Die Art in Klammern gibt an, welches spezielle Tier als Vorbild für die Spielwerte verwendet werden kann; die Zahl ist die Seitenzahl im **Bestiarium Aventuricum** oder **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**.

Nutz- und Gesellschaftstiere
Esel (Grautier, DGSL 17/18)
Esshund, Canille (Rahjatänzer, DGSL 30)
Hauskatzen (Scheunenkatz, DGSL 34)
Jagdhund (Winh. Wolfsjäger, DGSL 31)
Reitpferd (Warunker, 13)
Rinder (Warunker Braune, DGSL 36)
Schoßhund (Rahjatänzer, DGSL 30)
Zugpferd (Svellttaler, 12)
Gans, Huhn, Schaf, Schwein, Ziege

Wild- und Jagdtiere
Antilopen (Halmar-Antilope, 44)
Bären (Höhlenbär, 64)
Fledermäuse (Vampirfledermaus, 72)
Füchse (Rotfuchs, 73/74)
Geparden (Khomgepard, 92/93)
Kaninchen (Pfeifhase, 47)
Kleinaffen (Kleinaffe, 59)
Kleinmarder (Nerz, 108)
Löwen (Sandlöwe. 80/81)
Nagetiere (Feh, Biber, 87)
Rehe (Rehbock, 49)
Steppenhunde (Steppenhund, 101)
Stinkmarder (Stinktier, 103)
Tiger (Dschungeltiger, 98)
Wildgeflügel (Fasan, Ente, 51/52)
Wildrinder (Firnyak, 55)
Wildschweine (Wildschwein 57)
Wolf (Grimwolf, 110)

Gefiederte
Adler (Bergadler, 115)
Eule (Schleiereule, 117/118)
Falke (Blaufalke, 119/120)
Strauße (Strauß, 128)

Geschuppte
Fischechsen (Fischechse, 136)
Giftschlangen (Kvillotter, Nesselviper, 153)
Großschlangen (Würgeschlange, 156)
Krokodile (Alligator, 148)
Schlinger (Schlinger, 157)

Wasserbewohner
Haie (Streifenhai, 168)
Kraken (Riesenkrake, 171)
Quallen (Feuerqualle, 166)
Raubfische, groß (Muräne, 178)
Raubfische, klein (Blutfisch, 163)
Rochen (Zitterrochen, 183)
Seeschlangen (Seeschlange, 184)
Wale (Grünwal, 187)

Vielbeinige
Giftspinnen (Saguaraspinne, 200)
Rieseninsekten (Riesenameise, 194)
Riesenspinnen (Waldspinne, 202)
Skorpione (Wüstenskorpion, 197)
Ungeziefer (diverses, 203ff.)

Schleimgetier
Groß-Egel (Riesenspringegel, 212)
Weichtiere (Riesenamöben, 211)

Einzigartige
Greife (228)
Hippogriffe (232)
Westwinddrachen (269)
Purpurwürmer (265/266)

Die Pflanzenwelt Myranors

Angesichts der schier unglaublichen Größe des myranischen Kontinents, der Vielfalt seiner Landschaften und nicht zuletzt der unüberschaubaren Zahl an Neuschöpfungen durch zielgerichtete Zucht können wir hier nur einige ausgewählte Beispiele myranischer Pflanzen vorstellen. Dabei haben wir uns, der Vielfalt zuliebe, um eine bunte Mischung aus nützlichen, bizarren und mysteriösen Gewächsen gemüht. Von Ackerpflanzen und geläufigen Rauschmitteln soll ebenso die Rede sein wie von todbringenden Giftgewächsen – von denen die meisten natürlichen Ursprungs, einige aber das Werk fähiger Chimärologen sind.

Meisterinformation: Etliche Pflanzensorten sind offenbar dereweit verbreitet und kommen darum auf beiden Seiten des Thalassion (des Meers der Sieben Winde, wie die Aventurier sagen) vor; entsprechend haben wir zwei der geläufigsten aventurischen Heilkräuter am Ende dieses Kapitels aufgeführt. Natürlich soll die myranische Pflanzenwelt (und ihre Verwendbarkeit) in zukünftigen Publikationen ausführlicher beschrieben werden – und bis dahin sei Ihnen wärmstens empfohlen, entweder frei nach Geschmack oder anhand des **Herbarium Aventuricum** (aus der Box **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**) all das zu entwerfen, was zur jeweiligen Spielsituation passt.

Genuss- und Rauschmittel, Teekräuter

Eine umfassenderen Überblick über das reiche Angebot myranischer Nahrungspflanzen, Gewürze und pflanzlichen Rausch- und Genussmittel finden Sie in den Kapiteln **Speisen und Getränke (Von Shindrabar naxh Xarxaron**, S. 39 ff.) sowie **Myranische Waren und Ausrüstungen (Wege nach Myranor**, S. 131 ff.).

Als teures berauschendes Getränk seien hier nur der berühmte Schwarze Waldwein genannt, der aus dem Wald der Haëhnyrr stammt und aus dem Vinshina den schier unerschwinglichen *Nyrravin* destillieren, und der kerrishitische Trollbeerenwein, der als letztes Glas einer Feier genossen dafür sorgt, dass der Zecher am nächsten Morgen vor bösen Folgen verschont bleibt.

Eine unüberschaubare Vielfalt an kostbaren Teekräutern bringt der Boden Era'Sumus hervor, wie etwa den *Talika*-Tee, dem man gar lebensverlängernde Wirkung nachsagt. Ein Aufguss der *Sa'Thiorna*-Nadel, die außerhalb Era'Sumus nicht gehandelt werden darf, erhöht die Widerstandskraft und Schmerzresistenz, während der *Erun*-Sud aus Mutterbeere und Tochterblatt sowohl körperliche Anziehungskraft als auch Fruchtbarkeit steigert.

Feldpflanzen

Typische Feldpflanzen des südlichen Myranor sind Reis, Mais, Brotfrucht, diverse Hirsesorten wie Fennich, Perl- und Borstenhirse, außerdem Leinpalme, Wolldistel und Flachsmohn. In den Steppen Kentorikans gedeiht der begehrte Windhafer, in den Oasen rings um die Eshbathi das kostbare Narkramar-Korn. Wir wollen hier speziell eine, in Aventurien unbekannte Pflanze exemplarisch vorstellen.

Cassava: Diese Strauchpflanze von etwa zwei Schritt Höhe wird wegen ihrer großen, länglichen Wurzelknollen in großen Feldern des südlichen Imperiums angebaut, denn aus den Knollen wird das wichtigste Grundnahrungsmittel der Armen gewonnen. Der Knollensaft ist giftig und geht üblicherweise bei der Röstung der Knollenscheiben verloren, wonach sie zu Mehl oder (häufiger) Pulpellen weiterverarbeitet werden. Gehen hingegen bei der Ernte ganze Knollen verloren, so kann man davon ausgehen, dass sie über dunkle Kanäle zur Gewinnung eines Waffengiftes genutzt werden, das dem Vergifteten innerhalb weniger Minuten alle Innereien wie Feuer brennen lässt.

Wirkung: Grundnahrungsmittel / (verbotenes) Waffengift (alle körperlichen Eigenschaften verlieren nach 6 KR für W20 Minuten je einen Punkt pro Minute, fallen minimal auf 2 und erholen sich nach gleicher Zeit innerhalb von 2 SR wieder auf ihre Ausgangswerte; dabei verliert der Vergiftete einmalig 2W6 LeP)

Verbreitungsgebiet: Südliches Imperium

Verbreitungsraum: imperiale Felder, keine nutzbare Wildform

Bekanntheit: –5

Verarbeitung: 0 / +10

Preis: 7 Ob/Okul (Nahrungsmittel) / 2 Au (zu Waffengift verarbeitet)

Bäume und Sträucher

Aus der reichen Vielfalt myranischer Baum- und Strauchgewächse seien hier einige recht verbreitete und einige überaus seltsame Arten vorgestellt:

Neretonie: Ein in mittleren und nördlichen Breiten vorkommender Nadelbaum von etwa 25 Schritt Höhe mit mehreren Kronenschirmen übereinander. Nadeln, Rinde und Holz sind sehr dunkel; letzteres wird sowohl für Möbel als auch für Säulen und Tragwerke in Nereton-Tempeln verwendet.

Therkalbäume (auch Krüppelzedern): In Gebirgen der Tropen und Subtropen sind diese bisweilen fast bodenkriechende, je nach Hanglage bizarr verwachsenen Bäume anzutreffen. Das bläuliche, aromatisch riechende Holz wird zu edlen Kleinmöbeln verarbeitet oder geraspelt als Färbemittel verwendet, bisweilen auch, wie die blaugrünen Nadeln, als Zutat zu Parfums und Räucherwerk.

Himmelszedern: Diese Zedernart hingegen wächst sehr gerade und erreicht eine Höhe von bis zu 40 Schritt Höhe. Sie kommt auf kargen Böden aus; das hellrote, würzig riechende Holz wird üblicherweise im Schiff- und Hausbau verwendet, die Abfälle auch getrocknet als Räucherwerk.

Atholisbäume: Ein hoch aufragender und tief wurzelnder Savannenbaum mit schirmartigem Dach, sehr zäher Rinde und ledrigen, hellgrünen Blättern. In den Dornen an der Astunterseite sammelt sich eine ätzende Flüssigkeit, die gegen Verbiss schützt; aus den Rindenstreifen können diverse Behältnisse gefertigt werden, die nach Verkleben mit dem Baumharz sogar wasserdicht sind.

Weit seltener und bizarrer sind die **Fliegenden Bäume**, die angeblich vor allem in den sagenumwobenen Dschungeln des Ostens in größerer Zahl vorkommen.

Die **Boinure** ist ein überaus schöner, aber ebenso tückischer Baum. Die breit gefächerte Krone ragt wie ein natürlicher Schirm vom bis zu 10 Schritt hohen Stamm ab. Dottergelbe Blüten und Früchte locken Insekten der verschiedensten Art an. Bei Trok-

kenheit ist der Baum ein hervorragender Schattenspender, bei Regen jedoch eine tödliche Falle: Aus seiner Rinde tritt giftiges Harz aus und wird zu einem Säureregen verdünnt, der alles organische Material zerfrißt (regeltechnisch: 2W6 SP/KR pro Person, zusätzlich Schaden an mitgeführten Gegenständen und Verunstaltungen durch Narben). Die **Auijaja-Bäume** sind eine Gefahr für jedes denkende Wesen, das ihren Wald betritt. Stets hat man das Gefühl, sich zu verletzen, stößt hier gegen einen tiefhängenden Ast, stürzt dort über eine Wurzelschlinge oder scheuert sich die Haut an der Rinde auf. Kleinste Holzpartikel im Blut führen dazu, das man nur noch einen Wunsch verspürt: hier Wurzeln zu schlagen. Und tatsächlich verwandelt sich der Betroffene im Laufe mehrerer Tage selbst in einen Baum. Nur magische Hilfe kann gegen diese Vergiftung helfen, und dies nur so lange, bis auch der Geist des Opfers von dem kollektiven Willen des Waldes vereinnahmt wurde – was nicht einmal ein ganzes Oktal dauert.

Kleine Auswahl myranischer Heil- und Giftpflanzen

Allenfalls für den Wissenden überschaubar sind die wachsenden Ingredienzen für die Alchimie. Viele der hierbei verwandten Pflanzen sind derart unscheinbar, dass der Unkundige sie achtlos zertreten würde – und die Tinkturen, die daraus gewonnen werden, so kostbar, dass man sie mit Gold aufwiegt. So wird etwa aus Tjekşi, einer Steinflechte der Narkramar, ein Substrat gewonnen, das Kraft und Ausdauer steigert (jedoch auch, was in der Wüste tödlich sein mag, den Wasserverbrauch erhöht).

CARANUSS-STRAUCH

Diese kaum ein Schritt hohen, rotbelaubten Pflanzen werden in Tonschalen von den Shingwa gezogen und sehen wie kleine Kastanienbäume aus. Reif genossen, sind die Früchte eine stark anregende, euphorisierende Droge. Zum Verkauf werden hingegen meist unreife Nüsse in ihrer stachligen Schale angeboten. Diese werden geschält, aufgebrochen und mit Kalk als leichtes (und vielerort sehr gängiges) Genussmittel gekaut, bis sich ein roter, stark färbender Saft bildet, der dann ausgespien wird.
Wirkung: reif: IN, MU, AU +2 für 2W6 Stunden, körperliche Abhängigkeit (ST 10); unreif: AU+2 für 2W6 Stunden, leichter Gewöhnungseffekt
Verbreitungsgebiet/Verbreitungsraum: nur als Kulturpflanze in geschützter Umgebung
Bekanntheit: +2
Verarbeitung: +2
Preis/Portion: reif: 5 Ag, unreif mit Kalk: 3 Ag

TRAUMPILZ

Sowohl an den Ufern des Thalassion als auch im fernen Westen gibt es Pilzwälder, die kaum ein intelligentes Wesen lebend durchschreiten oder auch nur betreten könnte. Je nach Konzentration und Art sind die Sporen, die den hüft- bis haushohen Pilzen entsteigen, berauschend, betäubend oder tödlich. Nur wenige Kundige kennen die Zeiten, in denen der Fruchtkörper keine Samen absondert; und nur sie wagen es, die berauschenden Stoffe zu ernten. Bisweilen vergehen ganze Pilzwälder, indem die Fruchtkörper zu ein und demselben Zeitpunkt zerplatzen und eine Sporenwolke freisetzen, die mit dem Wind davongetragen wird. Wo sie den Boden berührt, wird der Wald binnen kürzester Zeit erneut aus dem Boden schießen. Von den Animisten der Affenmenschen, die vor den Tafelbergen im Quellgebiet des Blauen Orismani leben, heißt es gar, dass sie die Sporen der Pilzwälder gegen ihre Feinde lenken könnten.
Wirkung: In leichten Fällen für 1W3 Stunden euphorisierend: (MU+3, KL, GE, FF –2) Steigerung der Sinne, leichte Trugbilder, in schweren Fällen ist der Berauschte für 2W6 Stunden nahezu handlungsunfähig, weil ihn starke Trugbilder narren (MU+6, KL, GE, FF –6). Zusätzlich muss eine KO-Probe abgelegt werden, die darüber entscheidet, ob der Betroffene unter der Traumpilzsucht (ST 12) leidet: Er will immer öfter Pilzsporen schnupfen und leidet unter Entzugserscheinungen, wenn er sie nicht regelmäßig (1W6 x pro Woche) bekommt. Der extremste Fall – inmitten einer großen Sporenwolke: Trugbilder für 3W6 Tage, üblicherweise verhungert und verdurstet der Betroffene – während ein glückliches Lächeln seine Lippen umspielt.
Verbreitung: überall
Bekanntheit: +9
Verarbeitung: +4
Preis/Portion: von 8 Ag (leichtes Rauschmittel) bis 5 Au (tödliches Gift/stark suchterzeugende Droge)

CUINA-BLÜTE

Euhypnos heißt der aus dem Nektar dieser Blume gewonnene Stoff, der Rauchkraut oder bittersüßen Spezereien beigemischt wird und angeblich gegen alles Unbill der Welt hilft. Die gelb-roten Kelchblütler werden auf den Terassenfeldern Tharpuras kultiviert. Dass die Samenfäden derselben Blüte als das aromatische *Cuinana* gehandelt werden, wissen in Cantera nur die Gewürzhändler.
Wirkung: Gewürz / leichtes Hypnotikum, wirkt körperlich beruhigend und mild aufheiternd. KL, MU, FF, GE, KK je –2 für 3W6 Stunden.
Verbreitungsgebiet: in Tharpura als Kulturpflanze
Bekanntheit: wild +3, kultiviert –3
Verarbeitung: Gewürz +2, Droge +7
Preis: Gewürz: 16 Pk/Uncia, Droge: 6 Ag/Portion

MANTIGORA

Eine schlohweiße Giftwurzel mit nesselbesetzten Blättern, deren Berührung allein bereits zu schweren Hautreizungen führt. Sie wird auf der Insel Arathax von Sträflingen angebaut, geerntet und ihrer ersten Verarbeitung zugeführt, um gegen gutes Gold als alchimistisch hochpotente Substanz verkauft zu werden.
Wirkung: potenzierende Grundlage vieler alchimistischer Gifte, aber auch unabdingbar für einige heilende Zubereitungen. Erleichtert eine Verbindung der Ingredienzen und damit die Alchimieprobe; kann außerdem die Haltbarkeit alchimistischer Mixturen erhöhen
Verbreitungsgebiet: auf Arathax, wild in den Randgebieten nördlich des Meeres der Schwimmenden Inseln, Era'Sumu
Verbreitungsraum: imperiale Felder, Wiesen
Bekanntheit: +9
Verarbeitung: +8 für die Grundsubstanz
Preis: 12 Ag/Wurzel

SZATA'TE

Die mit großen, tiefvioletten Blüten geschmückte Pflanze mit Lanzettblättern und langen, hohlen Stacheln wird von den Vinshina ebenso geschätzt wie gefürchtet, da schon die Flüssigkeit eines einzigen Stachels ein Schaf binnen kurzer Zeit töten kann.
Wirkung: 1W+1 TP, bei mindestens 1 SP vollständige Lähmung innerhalb W20+AU Minuten für 1 SR. Übersteigt der W20-Wurf die momentane LE des Getroffenen, tritt Herzstillstand ein.
Verbreitungsgebiet: Bergwälder der Wolkenkämme
Verbreitungsraum: Waldrand und Lichtungen
Bekanntheit: +4
Verarbeitung: +3 (FF-Probe bei der Ernte)
Preis: Saft eines Stachels (oder als vorbereiteter Blasrohrpfeil) 8 Au

WARAKWURZ

Aus der zarten schwarzen Wurzel dieser vielerorts als Unkraut verkannten Pflanze lässt sich nicht nur ein ungemein scharfes Gewürz herstellen, das eine gewisse Resistenz gegen den Befall von Darmwürmern verleiht, sondern durch Kochen in Käfermilch auch ein Antidot gegen so manches Gift.
Wirkung: bei regelmäßiger Einnahme fast vollständige Resistenz gegen Darmparasiten / Antidot gegen Gifte bis Stufe 4
Verbreitungsgebiet: nördlich einer Linie Balan Cantara–Daranel bis zur winterlichen Eisgrenze
Verbreitungsraum: trockene Höhenlagen, Steppe, Wüstenrandgebiete
Bekanntheit: +8
Verarbeitung: Gewürz +2, Antidot +4
Preis: Gewürz 20 Pk/Uncia, Antidot 6 Au/Portion

BALBURRI-PERLEN

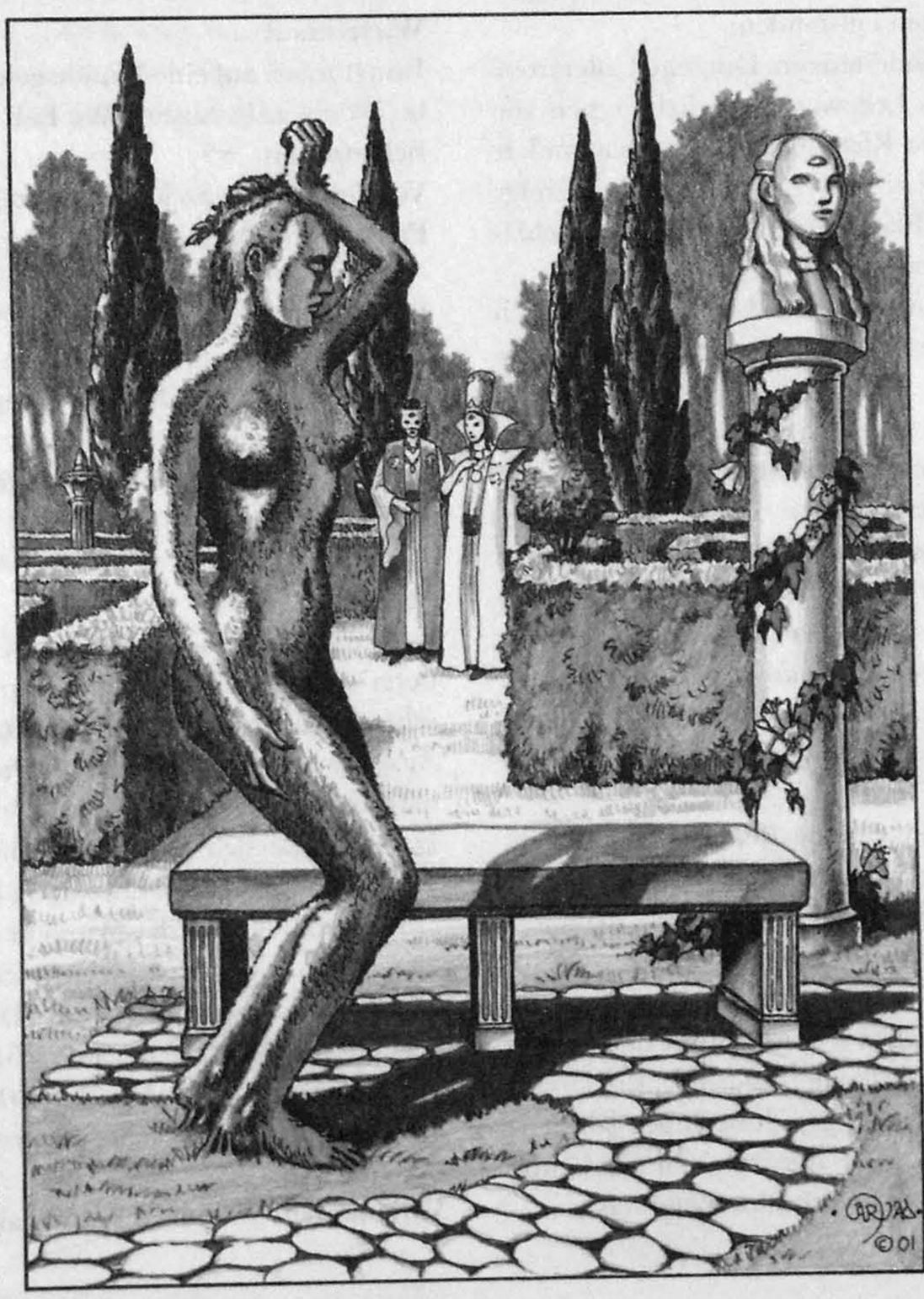
Diese faustgroße, hellrosig schillernde Kürbisart gedeiht nur an wenigen verborgenen Orten. Nähert man sich ihr in Gedanken versunken, so verliert man sich unversehens in endlosen, schönen Tagträumen (aus denen schon mancher nicht mehr erwacht ist). Dennoch sind die Balburri-Perlen gesucht, da ihr weißes Fleisch gegen etliche Krankheiten heilkräftig wirkt. Und auch manche Seelennot soll der – wohldosierte – Aufenthalt in ihrer Gegenwart lindern.
Wirkung: hypnotisch, seelenheilend oder AP-raubend nach Maßgabe des Meisters / frisch wirksam gegen Krankheiten bis Stufe 6

Verbreitungsgebiet: ganz Myranor
Verbreitungsraum: an Orten magischer Kraft
Bekanntheit: +11
Verarbeitung: unmöglich, da die Wirksamkeit ortsgebunden ist
Preis: irrelevant, da nicht handelbar

ALAZEERE
Die Blätter dieses Urwaldriesen finden in der Heilkunst Verwendung. Die jüngsten Blattsprossen der Wipfelregion werden gleich nach dem Pflücken mit heißem Rindensud überbrüht und in diesem konserviert; von Alchimisten kann daraus die *Yatibenmilch* gebraut werden, ein (sehr teures) Stärkungselixier.
Wirkung: kräftigt die körperliche Verfassung; KO+2 für 6 Stunden (Absud aus Blättern), KO+5 für 1 Stunde (Yatibenmilch)
Verbreitungsraum: Im Nebelwald südlich des Meeres der Schwimmenden Inseln
Bekanntheit: +8
Verarbeitung: +1/+10 (Blattabsud / Stärkungselixier)
Preis: 12 Ag / 10 Au (Absud / Yatibenmilch)

TARNBLATT
Die schrittlangen ledrigen Blätter jener Süßwasserpflanze gelten bei den Loualil als Delikatesse und sind bei den Alchimisten Canteras überaus begehrt. Ihnen – und Gerüchten zufolge ebenso den Mholuren – ist eine Anwendung bekannt, die gutes Gold einbringt: Mittels einer Bandage aus Tarnblatt, die mit einer alchimistischen Tinktur bestrichen wurde, kann man das Aussehen eines anderen Wesens annehmen. Hierbei handelt es sich nicht um eine Illusion, sondern eine echte Verwandlung, die je nach Qualität der Tinktur unterschiedlich lange anhält. Ist sie zu Ende, tritt die Maske wieder zutage und bröckelt vom Gesicht ab. Für die alchimistische Tinktur werden unter anderem Blut, Haare, Speichel oder Haut desjenigen Wesens benötigt, das nachgeahmt werden soll. Die Maske zeigt das Antlitz in jenem Alter, aus dem die Probe stammt – Grund genug für die Damen aus vermögendem Hause, in ihrer Jugend ein paar Haarlocken fürs Alter aufzuheben.
Wer es sich leisten kann, behandelt nicht nur das Gesicht, auch den ganzen Körper, wobei eine andere Rasse jedoch nur bedingt imitiert werden kann: Meist bleibt die Statur in etwa gleich, und auch spezifische Körpermerkmale wie Schwänze oder Krallen können allenfalls rudimentär ausgebildet werden.
Wirkungsdauer: 2–12 Stunden (2W6, je nach Qualität des Trankes)
Verbreitungsraum: Meer d. Schwimmenden Inseln
Bekanntheit: +15
Verarbeitung: +10
Preis: 5 Aureal (für eine Gesichtsmaske)

FEUERPOSAUNE
Dieser leuchtend rot gefärbte, schmarotzende Baumpilz muss sehr sorgsam geerntet werden, da der Fruchtkörper schon bei der kleinsten Verletzung zerplatzt und die hochgiftigen Sporen freisetzt (heftiger Brechreiz, dann Lähmungserscheinungen und Bewusstlosigkeit).
Wirkung: Ein Absud des Trockenpilzes fördert die astrale Regeneration (pro Stunde Nachtruhe 1 AsP zusätzlich), führt jedoch schleichend zur Abhängigkeit (ST 6) und dem Verlust der Selbstkontrolle.
Verbreitungsgebiet: tropische Wälder im Süden des Meeres der Schwimmenden Inseln
Bekanntheit: +12
Verarbeitung: +10
Preis: 5 Au



ROTER BAMBUS
Die bis zu drei Schritt hohen Rohre des Roten Bambus besitzen eine einzigartig klar geordnete, magische Struktur. Das Ebenmaß und die perfekten Proportionen dieser Pflanze machen sie – sowohl auf materieller wie auf magischer Ebene – für vielerlei Zwecke interessant. Obwohl der Bambus seine eigenen magischen Kräfte verliert, wenn man ihn schneidet, saugt er astrale Kräfte bis zu einem gewissen Maße in sich auf. Die G'Rolmur nutzen ihn als Baustoff, und Alchimisten schätzen seine Hitze- und Säureresistenz. Bei den Icemna wird er für Zauberstäbe, bei den Satyaren für verzauberte Flöten verwendet. Von den Shindrabarim sagt man, dass sie die Seelen getöteter Feinde in Gefäße aus Rotem Bambus einsperrten.
Roter Bambus schießt mit enormer, alles durchbohrender Kraft aus dem Boden, so dass sich binnen zweier Tage die komplette Pflanze entwickelt. Alle Dutzend Jahre einmal blüht der Rote Bambus – und zwar an allen myranischen Standorten zur gleichen Zeit. Dann geraten, so heißt es, auf dem ganzen Kontinent die magischen Strukturen in Auflösung, verflüchtigen sich und locken die unterschiedlichsten magischen Wesen an.
Verbreitungsgebiet: feuchte Tropenzonen
Bekanntheit: +4
Verarbeitung: Probe auf *Holzbearbeitung* nach Meisterentscheid
Preis: 40 Pk pro Stange unbearbeitet; bearbeitet nach Art der Verarbeitung und Meisterentscheid

REMEMBALIA
Diese bis zu drei Schritt hohe Heckenpflanze nimmt die Gestalt von Wesen an, die in ihrer Nähe gewaltsam zu Tode kamen. Dabei formen die winzigen Blätter und haarfeinen Ästchen sogar ein derart detailliertes Abbild, dass selbst das Antlitz zu erkennen ist. Eine einmal angenommene Gestalt behält die Pflanze oft jahrelang bei.
Im Spiel kann dieses Gewächs die Helden auf die Spur eines Verbrechens führen oder auf einem Schlachtfeld noch Jahre später Zeugnis über die Verlierer ablegen. Die skrupellosesten Adligen, so heißt es, sollen gar ihre schönsten Sklaven oder Sklavinnen opfern, um sich einen besonderen 'Gartenschmuck' zuzulegen – und vielleicht wollen die Helden einen jener Unglücklichen vor dem Tode bewahren.
Verbreitungsgebiet: südliches Imperium
Bekanntheit: +12

SCHWESTERLEIN
Das Schwesterlein bildet zwei rotgelbe, überaus filigrane Blüten aus. Aus jeder Hälfte der Wurzelknolle entspringt ein trichterförmiger, spannlanger Kelch fast ohne Stielansatz. Trennt man die beiden Wurzelsegmente dieser seltenen Pflanze, so bleibt zwischen den Zwillingsgewächsen eine Verbindung bestehen. Was immer in der Nähe (maximal 21 Schritt weit entfernt) der einen 'Schwester' gedacht wird, kann im Umkreis der anderen, die jedoch nicht weiter als eine Millia entfernt wurzeln darf, empfangen werden. Im Schlaf nimmt der Empfänger Traumbilder wahr, an die er sich auch nach dem Aufwachen noch erinnern kann und die ausschließlich bildhafte Eindrücke enthalten, niemals jedoch klare Worte.
Verbreitungsgebiet: Dschungel von Tharpura und Makshapuram
Bekanntheit: +20
Verarbeitung: *Pflanzenkunde*-Probe + 4
Preis: unverkäuflich, muss gesammelt werden

AURIDENE (AUCH SONNENKRAUT)
Aus dem Wurzelstock dieses tharpurischen Gewächses wird ein wärmendes Puder gewonnen, das von wohlhabenden Amaunir zur Bekämpfung der Kahle eingesetzt wird.
Wirkung: Bei Erkrankten wächst das Fell doppelt so schnell wieder (weiß) nach; bei täglicher Anwendung bleiben auch bei niedrigen Temperaturen die lästigen Folgeerscheinungen aus.
Verbreitungsgebiet: entlang der tharpurischen Thalassionküste
Verbreitungsraum: nur wild; ein abgeerntetes Gebiet muss vier Jahre lang regenerieren
Bekanntheit: +9
Verarbeitung: +11
Preis: 12 Ag pro Portion

Einige weitere myranische Blumen
Mehr als nur schmückend sind Blütengewächse wie die dreimannshohe **Ghorlenklaue**, deren wäßrige, nach dem Trocken rot gefärbte Milch von den Vesai für Hautmalereien genutzt wird, oder die winzigen, silberweißen **Geistblüten** Era'Sumus, aus denen, so heißt es, die Seelen der Verstorbenen sprechen.
Aus den bläulichen **Tarnaillen** (auch Taschenblümchen) schüttelt man einen Samen, der als geistklärendes Niespulver genutzt wird. Die **Azulie**, auch Neristu-Rose, wächst in Savannen und Buschländern mit handtellergroßen, dunkelblauen Blütenblättern; aus ihren Pollen wird das halluzinogene **Perlenöl** gewonnen.

Dienstbares Gewächs

Durch die hohe Kunst der Pflanzenzucht, aber auch die magische Formung des Elementes Humus sowie gezielt angewandte daimonische Einflüsse sind auf Myranor im Laufe der Jahrtausende eine ganze Reihe von seltsamen Nutzpflanzen entstanden:
- Vom **Wächter-Efeu** kennt man mindestens ein Dutzend Unterarten. Allen ist gemein, dass sie jedwedes Lebewesen am Erklimmen von Mauern hindert. Manche halten den Kletterer nur gefangen, andere ziehen ihre Ranken so fest zusammen, dass er erdrosselt wird. Einige Arten besitzen Giftnesseln auf den Blättern, die lähmende, einschläfernde oder auch tödliche Wirkungen haben.
- Ähnliche Aufgaben erfüllen die dornigen **Wächterhecken**, die sich nicht an einer Mauer hochranken, sondern freistehend auf dem Boden wachsen.
- Der **Tilians-Gruß**, mit zierlichen weißen Sternblüten, setzt in den Sommermonden bei Berührung einen staubfeinen Samen ab, der einen grauenhaften Erstickungstod herbeiführt.
- Die **Sphärentod** besitzt fingerlange Stacheln mit Widerhaken, die ein fleischzersetzendes Gift absondern, um den nährreichen Saft dann aufzusaugen.
- Weit harmloser sind hier sogenannte *Anstands-Zimmerpflanzen* wie der **Jungfernhüter**, die in aller Regel nur übelriechende Dünste absondern, sobald sie den Duft von Erregung oder körperlichem Verlangen wahrnehmen.
- Auf die gleichen Reize antwortet die **Claqua-Rose** mit einem recht lauten, klackenden Geräusch, bei dem sie ihre sonst fest geschlossenen Blüten zu wunderhübscher Pracht entfaltet.
- Auf aggressive, boshafte Stimmungen reagiert die **Gyldaraswacht**, indem sie betäubende Sporen freigibt.
- In den wärmeren Zonen sind hingegen Blumen und Pflanzen begehrt, deren natürliche Eigenschaft, Vielbeiner und Stechflügler abzuhalten, kunstvoll verstärkt wurde: die nachgerade betäubend duftende **Ramara-Distel**, die wirksamere, aber unerträglich stinkende **Pardiriske**, eine kleine Kakteenart, oder die 'spinnwebende' Isnea.

Anhang: Aventurische Heilpflanzen

Einige Heilkräuter sind beiderseits des Thalassion bekannt und beliebt:

Wirselkraut
Bringt frisch auf eine Wunde gelegt 10 LeP, eingenommen 5 LeP; Salbe 2W+4 LeP; Absud 3W6 LeP
Bekanntheit: +5
Vorkommen: ganz Myranor, Steppe, Grasland, Feuchtwiesen
Preis: 3 Au/ Dosis, 4 Au für Absud

Donf
Stängel steigen vorbeugend die Widerstandskraft gegen verschiedene Krankheiten (KO+2 gegen Krankheiten), fiebersenkend
Bekanntheit: +8
Vorkommen: Sümpfe und Seeufer südlich von Ochobik
Preis: 8 Ag

Finage
Sud zeigt erstaunliche Wirkungen gegen Schäden durch Gift oder Zauberei (regeltechnisch: hebt eine gute Eigenschaft oder senkt eine schlechte Eigenschaft – mit Ausnahme des Jähzorns – wieder auf den Ausgangswert, sofern der Schaden durch Gift oder Magie ausgelöst wurde).
Daneben hat sich in Myranor eine weitere Anwendung erschlossen: Ein Dünger aus Blutblüffeldung und Varkenblut bewirkt eine eigenartige Veränderung der Wurzeln. Diese beginnen sich zu verdicken und bilden in ihrem Inneren eine weißliche, salbenartige Substanz. Mit Fett verdünnt und auf die Haut aufgetragen, verhilft sie zu weitgehender Hitzeresistenz. Die Wirkung entspricht dem entsprechenden Vorteil (siehe **WnM** 71); Wirkungsdauer: 1 Tag
Haltbarkeit: roh 1 Woche; zubereitet: 4 Oktale
Bekanntheit: +5
Vorkommen: Wald und Regenwald

Regelfragen

Häufig gestellte Fragen zu den Regeln aus »Wege nach Myranor«

Fragen zur Charaktergenerierung

◆ Was sind die Grundwerte in den einzelnen Talenten? Sind die aufgeführten Talentwerte bei Rasse und Kultur additiv?
Alle Talente, die nicht durch Rasse, Kultur oder Profession modifiziert werden, starten auf einem Wert von Null. Man kann jedoch nur dann eine Probe auf ein solches Talent ablegen, wenn es ein Basistalent (auf dem Charakterbogen fest vorgesehen) ist. Die Talentboni bei Rasse, Kultur und Profession werden in der Tat aufsummiert.

◆ Bei den verschiedenen Rassen sind Vor- und Nachteile angegeben, z.B. bei den Neristu *Nachtsicht* und *Beidhändig* als Vorteile, *Randgruppe* als Nachteil. Bedeutet das, dass man aus diesen Vor- und Nachteilen wählen kann und dafür die entsprechenden Generierungspunkte aufwenden muss, oder verfügt ein Angehöriger dieser Rasse bereits über diese Fähigkeiten, wenn man diese Rasse wählt? Sind Geisteskräfte und Gaben der Völker grundsätzlich GP-frei?
Diese Vor- und Nachteile gibt es automatisch bei der Wahl von Rasse/Kultur. Es müssen auch keine Extra-GP für die Vorteile gezahlt werden, genausowenig, wie es GP für Nachteile gibt; Vor- und Nachteile sowie Geisteskräfte und Gaben sind also in die GP-Werte der Völker eingerechnet.

◆ Wie wird in diesem Zusammenhang der Wert *Schlechter Eigenschaften* behandelt?
Bei Schlechten Eigenschaften ist der geforderte Mindestwert bereits eingerechnet (wenn also bei einer Kultur zu finden ist 'Raumangst mindestens 5', dann bringt jeder Punkt Raumangst über 5 einen Generierungspunkt.

◆ Warum können Xarxarier (Kultur: Magokraten von Xarxaron) nicht die Profession des Magiers wählen?
Weil entsprechende Teile der Werteveränderungen der Profession Magier bereits in die Kultur eingearbeitetet sind. Das heißt: Jeder Xarxarische Magokrat ist bereits ein Magier des Hauses Tharamnos, dem die Magischen Fertigkeiten seines Hauses gemäß S. 45f. zustehen. Er kann eine *der in* ***WnM*** *genannten Professionen ergreifen, ohne dafür den Vorteil: Breitgefächerte Bildung erwerben zu müssen.*

◆ Beim *Vorteil: Optimat* wird ein SOmin von 8 gefordert, beim Magier ein SOmin von 7; Magier müssen aber Optimaten sein. Stellt sich die Frage: 7 oder 8?
7 ist richtig. Mehr hierzu finden Sie im Kapitel über die optimatische Tradition ab Seite 26. Dort finden Sie auch, wie man mit Verpflichtungen umgeht.

◆ Grundsätzlich stehen dem Spieler 110 GP zur Ausformung seines Charakters zur Verfügung; davon darf er maximal 100 GP auf seine Eigenschaften verwenden. Soweit klar; aber: Muss ich die Rasse-GP, Kultur-GP und Professions-GP ebenfalls von diesen 110 GP bezahlen? Soll man durch 'Hinnehmen' von Nachteilen soviele GP sammeln, dass man die Eigenschaften auf ein Mindestniveau bringt?
Genau das ist die Absicht dahinter. Wer eine Rasse, eine Kultur und eine Profession mit vielen Boni wählt, muss dies mit Nachteilen 'finanzieren', wobei man maximal 50 Punkte aus Nachteilen gewinnen darf.

◆ Kostet bei den Vorteilen *Veteran/Breitgefächerte Bildung* die eventuelle zweite Profession noch die Standard-GP?
Ja; dafür betragen die GP-Kosten für die genannten Vorteile 5 bzw. 15 GP. Magier und Zauberpriesterin (generell alle 'Vollmagier') können nicht als zweite Profession gewählt werden – es gibt also durch die Generierung weder Magier-Veteranen noch Kundschafter-Magier (wohl aber Magier-Kundschafter).

◆ Enthält der *Deutliche Ausrüstungsvorteil* auch den normalen *Ausrüstungsvorteil*? Ist er für Veteranen billiger oder sogar kostenlos? Gilt er bei *Breitgefächerter Bildung* für beide Professionen (sofern möglich)?
Der 'Ausrüstungsvorteil' ist im 'Deutlichen Ausrüstungsvorteil' enthalten; Veteranen zahlen für den AV 3 GP und für den dAV 6 GP. Bei 'Breitgefächerter Bildung' erhält der Held die Ausrüstung beider Professionen (Überschneidungen aber nicht doppelt); Helden mit 'Breitgefächerter Bildung' erhalten AV für 4, dAV für 8 Punkte, können dAV aber nur für den 'zweiten Bildungsweg' einsetzen.

◆ Wann kommt eigentlich der *Vorteil: Magische Begabung* ins Spiel?
Dieser Vorteil steht für latente, halbmagische Kräfte, d.h. in erster Linie noch ungeformte Möglichkeit, Astralenergie zu speichern. Ein Charakter mit Magischer Begabung kann im Lauf des Spiels (vorzugsweise ausgespielt) den Weg des Animisten, des Alchimisten oder des Technomanten beschreiten.

◆ Schließen sich *Kränklich* und *Resistenz/Immunität gegen Krankheiten* nicht eigentlich gegenseitig aus. Wie ist es mit *Schlechte Regeneration* und *Schnelle Heilung*?
Ja, tun sie natürlich (und auch einige andere). Wir dachten nur, dass wir eigentlich gesunden Menschenverstand bei der Benutzung des Buches voraussetzen können und nicht alles explizit erwähnen ...

◆ Warum ist 'Linkshändig' bei Linkshändern nicht einfach 'Rechtshändig' und normal zu steigern?
Weil es im Deutschen keinen eingängigen Begriff für 'Off-Hand' gibt ... Da Rechtshändig als dominant angesehen und entsprechend gelehrt wird, haben Linkshänder quasi eine 'Anderthalbhändig-'Ausbildung; daher ist Linkshändigkeit ein Vorteil.

◆ Sollte 'Einarmig/-händig' für Neristu nicht mehr GP bringen oder in 'Dreiarmig/-händig' modifiziert werden?
Bei Neristu gelten folgende GP-Kosten: Dreihändig/-armig –3/–5 GP, Zweihändig/-armig –5/–10 GP und Einhändig/Einarmig –15/–30 GP, wobei letztere Verluste zu den in ***WnM*** *70 genannten Nachteilen sowie zu deutlichen 'Sprachproblemen' bei der Verwendung von Neristal führen.*

◆ Gibt es farbenblinde Shingwa?
Zumindest nicht als Spielercharaktere. Farbenblindheit *würde bei den Shingwa bedeuten, dass sie die* Gabe: Farbwandel *nicht einsetzen können, dass ihre Shingwakenntnis auf –2 sinken würde und dergleichen mehr. Das mag das traurige Schicksal eines ergrauten Shingwa sein, aber wie gesagt, nichts für frischgebackene Helden.*

◆ Wieviel kostet die Anhebung eines Basistalentes vor Spielbeginn von 0 auf 1? Auf **WnM** 16 steht lediglich, was die Anhebung eines Spezialtalentes kostet.
So viel wie später im Spiel, also nur die jeweilige Steigerung von 0 auf 1 (keine Aktivierungskosten, siehe weiter unten). Wichtig ist aber, dass auch ein Basistalent nur dann angehoben werden darf, wenn es sich aus der Vorgeschichte des Charakters logisch begründen lässt.

◆ Sind die Talentangaben bei den Leonir korrekt? Ich beziehe mich konkret auf die Mhoranash-Männer. Sie haben keine Angabe bei Sprachen, obwohl die Frauen dort *Myranisch+6* haben. Außerdem haben die Thyarkhash *Viehzucht+1*, obwohl doch die Mhoranash die Viehzüchter sind. Welche Werte fehlen? Sind eventuell die TaW vertauscht worden?
Nein, die Werte sind korrekt. Die Mhoranash-Männer sprechen nur Leonal. Die Thyarkhash-Männer als gezwungenermaßene 'Teilzeithirten' kennen sich mit Viehzucht aus, aber eigentlich ist bei den beiden Kulturen Viehzucht eine Domäne der Frauen (die ja jeweils auch +2 haben).

◆ Können *Linkshändig* und *Lanzenreiten* bei der Erschaffung auch aus einer explizit genannten NKF generiert werden (also auch aus Schwerter +4 statt aus 'einer NKF +4')?
Nein. Linkshändig *kann aus 'einer NKF' generiert werden,* Lanzenreiten *muss separat genannt sein.*

◆ Ist die Formel zur Berechnung der Magieresistenz korrekt? Es kommen immerhin deutlich höhere Werte raus als in Aventurien ...
Ja, das ist korrekt und beabsichtigt so. Die MR steigt ja nun auch nicht mehr so heftig an und wird situationsabhängig eventuell von Schlechten Eigenschaften gesenkt.

Fragen zur Steigerung

◆ Wie werden TaWs gesteigert, in denen man eine oder mehrere Spezialisierungen erworben hat?
Es wird der normale TaW (also ohne Berücksichtigung der +3/–2-Modifikatoren) gesteigert.

◆ Ich habe eine Frage zu dem Abschnitt *Steigerung der Talente* (**WnM**12). Dort wird gesagt, dass man einen bestimmten Sockelbetrag aufwenden muss, um ein Talent zu aktivieren (12 Punkte). Ich dachte jetzt eigentlich, dass man 36 Punkte aufwenden muss, um ein Talent von –2 auf 1 zu steigern (3 mal 12) und nicht 42 Punkte, wie es im Beispiel angegeben ist. Habe ich da einen Denkfehler, oder sind es wirklich nur 36 Punkte?
Nein. Gemeint ist – und das ist missverständlich formuliert –, dass man für jede Steigerung unter Null die gleichen Steigerungskosten wie bei einer Steigerung von 0 auf 1 bezahlen muss, und das sind in diesem Fall (ein 'gewöhnliches' Talent, also ein solches mit Wichtungsfaktor 2) 14 Punkte. Und dreimal 14 sind 42. Wie gesagt, unsererseits missverständlich formuliert ... Abgesehen davon gelten ab sofort – im Zuge der Harmonisierung der myranischen mit den zukünftigen aventurischen Werten als Regeln zu den Aktivierungskosten die auf der gegenüberliegenden Seite genannten.

◆ Können im Lauf des Spiels eigentlich Vorteile hinzuerworben oder Nachteile abgebaut werden?
Eigentlich nicht; vor allem können keine Vorteile hinzugewonnen werden. Natürlich ist es schon möglich, im Spiel einen Nachteil zu 'erwerben' (der dann jedoch keine GP bringt ...). Es gelten die auf der gegenüberliegenden Seite genannten Regeln.

◆ Gibt es (außer der 'Anwendungsgrenze') noch andere Hürden, die die Talentsteigerung bremsen? Oder ist es theoretisch möglich, sich auf ein Talent zu spezialisieren und es auf diese Weise um z.B. 6 Punkte pro Stufe zu steigern?
Die benötigte Zeit zum Erlernen eines neuen Talentpunkts ist natürlich eine Beschränkung; aber prinzipiell sind solche 'Fachidioten' möglich.

◆ Laut den Regeln **WnM** 12 heißt es, es dauert doppelte AP-Kosten in Tagen, einen Eigenschaftswert anzuheben! Das bedeutet im Klartext: Um eine Eigenschaft von 14 auf 15 anzuheben benötige ich also 415 Abenteuerpunkte sowie 930 Tage?
Das ist natürlich etwas zu lange (und beruht noch auf einer alten Berechnungsmethode). Die korrekte Regelung finden Sie weiter unten.

◆ Laut den angegebenen Regeln ist es theoretisch möglich, mehrere Eigenschaften pro Stufe zu steigern. Bsp.: Der Held erreicht die 9. Stufe (er gewinnt also 800 AP hinzu). Er kann damit drei Eigenschaften vom Wert 9 auf den Wert 10 bringen. Die Kosten betrage 3 x 255AP = 765 AP. Mit den restlichen AP kann er noch Talente oder Ähnliches steigern. Ist das möglich oder darf er (wie früher auch) nur eine Eigenschaft pro Stufe steigern? Ist der Spieler womöglich gar gezwungen, während dem Abenteuer benutzte Talente zu steigern? So blieben ihm nie genug Punkte übrig, um hohe Eigenschaftswerte zu erreichen!
Erstens: Die Stufe ist für solche Berechnungen quasi irrelevant geworden, da man die angesammelten Abenteuerpunkte jederzeit *ausgeben kann, um Talente oder Eigenschaften zu steigern.*
Daher ist es möglich, wenn man 800 AP zur Verfügung hat, diese in der Tat in drei Eigenschaftssteigerungen von 9 auf 10 umzusetzen. Ein Held ist nicht gezwungen, die im Abenteuer trainierten Talente hochzusetzen, aber es bringt auf jeden Fall Lernzeit-Boni.
Zu den drei obigen Fragen sollten Sie die ab Seite 127 präsentierten detaillierten Regeln zu den Vier Lernmethoden *beachten.*

Allgemeine Fragen zu Hintergrund und Regelsystem

◆ Zur Ausdauer-Regel im Kampf (**WnM** 99). Da die Ausdauer unabhängig von der LE ist, wirkt sich die LE nicht auf die Anzahl der möglichen Aktionen in einem Kampf aus. Ist das sinnvoll?
Naja, die LE beschränkt den Kampf auf etwa fünf misslungene Parade-Aktionen ... Aber ansonsten gilt in der Tat, dass ein erlittener Treffer nicht die Ausdauer senkt.

◆ Werdet ihr in Zukunft noch weitere Professionen vorstellen? Ich hoffe doch, ja!
Ja, wir hatten aus Platzgründen sogar bereits 3 wieder rausgeworfen und ca. ein Dutzend nicht reingenommen. Hier in diesem Band finden sich ja mit den Spezialprofessionen der Magier, mit dem Alchimisten und den verschiedenen Typen der Animisten bereits einige zusätzliche Professionen, und weitere werden in zukünftigen Veröffentlichungen oder bei uns auf der Homepage sicherlich folgen.

◆ Wieviele aventurische Dukaten ist ein Aureal ungefähr wert?
Etwa 2.

◆ Wie komplex kann eine Sprache maximal sein?
Ein Rahmen von 10 (Myranisch) bis 21 (Alt-Vesayitisch) ist hier möglich.

◆ Welche Werte haben natürliche Waffen (Schwanz, Krallen)?
Steht teilweise bei den entsprechenden Kampffertigkeiten; üblich sind 1W6 TP.

AKTIVIERUNG VON TALENTEN

Die 'Aktivierung' eines Spezial- oder Berufstalents (das Anheben von TaW 0 auf TaW 1) kostet immer einen bestimmten (höheren) Sockelbetrag, um die Grundkenntnisse zu erlangen; dieselbe Punktzahl ist ebenfalls nötig, um einen TaW im negativen Bereich um einen Punkt zu verbessern.

Die Aktivierungskosten für Talente sind stark abhängig davon, wie viel Erfahrung der Held bereits gemacht hat, also welche Stufe (die ja ein Maß für die Gesamterfahrung des Helden ist) er erreicht hat. Der Wert für die Aktivierungskosten berechnet sich mit AKT = STxSTxWF Abenteuerpunkte. Wenn ein Held also auf Stufe 7 die Kunst der *Mechanik* (ein Wissenstalent, also Wichtungsfaktor 2) erlernen will, muss er dafür 7x7x2 = 98 Abenteuerpunkte aufbringen.

Dies soll die Tatsache repräsentieren, dass es schwieriger ist, 'einem alten Hund neue Tricks beizubringen', bzw. dass ein Held sich ab einer gewissen Erfahrung damit schwer tut, neue Erfahrungen in seinem Weltbild unterzubringen – er macht bestimmte Sachen 'so und nicht anders, weil es so immer funktioniert' – auch wenn es für den Falle eines neuen Talents vielleicht gerade nicht gilt ...

Die Ausnahme hiervon sind die Basistalente, die nicht aktiviert werden müssen; man kann sie zu den in der Steigerungskostentabelle (nebenstehend) angegebenen niedrigen Kosten (also den Wert vor der Klammer) von 0 auf 1 anheben. Startet ein Basistalent jedoch aufgrund von Modifikatoren (z.B. durch eine besonders 'untalentierte' Rasse bedingt) mit einem negativen Wert, so müssen für die Steigerungen im negativen Bereich und weiter bis auf TaW 1 (also z.B. von –2 auf –1 oder von –1 auf 0 und von 0 auf 1) ebenfalls die jeweils erhöhten Kosten aufgewendet werden: Nach der nebenstehenden SKT müssen hier die Aktivierungskosten (AKT) gezahlt werden.

Nun kann man nicht einfach Talentwerte anheben, nur weil man gerade Abenteuerpunkte übrig hat. Man muss das Talent entweder während seines Abenteurerlebens eingesetzt und damit geübt haben (was im Endeffekt eine *Spezielle Erfahrung* darstellt), man muss es sich *gegenseitig beibringen,* man muss einen *Lehrmeister* aufsuchen (jemanden, der das gewünschte Talent besser beherrscht als der Schüler), der einem das Talent beibringt, dafür aber meist klingende Münze sehen will, oder aber man steigert das Talent im *Selbststudium*, was jedoch meist einen erheblichen Zeitaufwand bedeutet.

ABBAU VON NACHTEILEN

Die meisten Nachteile, die einem Helden bei seiner Erschaffung mitgegeben wurden, können im Lauf seines Abenteuererlebens nur mittels magischer Methoden oder durch extremen Aufwand wieder aufgehoben werden. Empfehlenswert sind hier AP-Kosten in Höhe des Hundertfachen des GP-Wertes; um den Nachteil *Kränklich* (–10 GP) durch rigoroses Training wieder loszuwerden, wären also 1.000 AP erforderlich. Ob ein Nachteil überhaupt abgebaut werden kann, liegt in der Hand des Spielleiters.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Nachteilen können Schlechte Eigenschaften jedoch im Laufe des Spiels vermindert werden, und zwar im *Selbststudium*, als *Spezielle Erfahrung* (üblicherweise) oder bei einem *'Lehrmeister'* (der in Myranor Seelenheilkundiger heißt ...).

Die grundsätzlichen Kosten zur Senkung einer Schlechten Eigenschaft können mit denen der Steigerung einer Guten Eigenschaft verglichen werden, wobei folgender Wert in der SKT, Spalte G (x10), gesucht werden muss: 21 minus den neuen Wert der Schlechten Eigenschaft. Eine Schlechte Eigenschaft kann natürlich nur Punkt für Punkt gesenkt werden.

Um also z.B. Thalassophobie (Angst vor der offenen See) von 4 auf 3 Punkte zu senken, werden als Basiswert 257 Abenteuerpunkte benötigt: 21–3 ist 18, was in der Spalte x10 mit 257 AP bewertet wird.

Die Behandlung schlechter Eigenschaften durch einen Seelenheilkundigen ist kompliziert und risikoreich und wird bei der Beschreibung des entsprechenden Talents in WnM 90 abgehandelt.

DIE VIER LERNMETHODEN

Wie erwähnt, gibt es vier verschiedene Methoden, sich in Talenten, Gaben, Eigenschaften etc. zu verbessern: Spezielle Erfahrungen, Gegenseitiges Lehren und Lernen, Lernen bei einem Lehrmeister und Selbststudium.

Die 'Zeiteinheit'

Im Rahmen des Erlernens von Talenten und Fertigkeiten stellt sich die Frage, wie lange es eigentlich dauert, bis man eine Steigerung durchführen kann – und die Antwort darauf ist die Zeiteinheit, ein Abschnitt von ca. 2 Stunden Länge, während dem man sich mit einer einzigen Tätigkeit konzentriert beschäftigen kann. Und da ein Mensch (Amaunir, Shingwa ...) auch noch andere Tätigkeiten außer Lernen verrichten muss und das Aufnahmevermögen seines Geistes beschränkt ist, gibt es pro Tag maximal vier Zeiteinheiten, die man für das Erlernen von Talenten etc. einsetzen kann. (Das heißt auch, dass man maximal vier Talente gleichzeitig steigern kann.)

Grundsätzlich soll diese Regel aber nur vor Augen führen, wie lange es dauert, ein Talent zu steigern, und den Spielern zeigen, dass der Tag auch in Aventurien (oder Myranor) nur 24 Stunden hat ...

STEIGERUNGSKOSTEN-TABELLE (SKT)

	Benötigte Abenteuerpunkte nach Kategorie							
Wert	**A**	**B**	**C**	**D**	**E**	**F**	**G**	**H**
neg.	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT
0	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT
1*	1/AKT	2/AKT	2/AKT	3/AKT	4/AKT	6/AKT	8/AKT	16/AKT
2	2	4	6	7	9	14	18	35
3	3	6	9	12	15	22	30	60
4	4	8	13	17	21	32	42	85
5	6	11	17	22	28	41	55	110
6	7	14	21	27	34	50	70	140
7	8	17	25	33	41	60	85	165
8	10	19	29	39	48	75	95	195
9	11	22	34	45	55	85	110	220
10	13	25	38	50	65	95	125	250
11	14	28	43	55	70	105	140	280
12	16	32	47	65	80	120	160	320
13	17	35	51	70	85	130	175	350
14	19	38	55	75	95	140	190	380
15	21	41	60	85	105	155	210	410
16	22	45	65	90	110	165	220	450
17	24	48	70	95	120	180	240	480
18	26	51	75	105	130	195	260	510
19	27	55	80	110	135	210	270	550
20	29	58	85	115	145	220	290	580
21	31	62	95	125	155	230	310	620
22	33	65	100	130	165	250	330	650
23	34	69	105	140	170	260	340	690
24	36	73	110	145	180	270	360	720
25	38	76	115	150	190	290	380	760
26	40	80	120	160	200	300	400	800
Wicht..-faktor	1	2	3	4	5	7,5	10	20

Die Abkürzung **AKT** steht für die 'Aktivierungskosten', also die Zahl von Abenteuerpunkten, die man benötigt, um sich in einem Talent, von dem man bislang noch überhaupt keine Ahnung hatte, Grundkenntnisse zu verschaffen. Sie berechnen sich nach der Formel ST x ST x Wichtungsfaktor, wobei ST die momentane Stufe des Helden ist und der Wichtungsfaktor am unteren Ende der Tabelle abzulesen ist.

*) Die Steigerung von 0 auf 1 kostet für Basistalente jeweils den angegebenen Betrag (Basistalente müssen nicht aktiviert werden), bei allen anderen die Aktivierungskosten.

Spezielle Erfahrungen
Talente, die im Abenteuer häufig angewendet wurden (in vorgefertigten Abenteuern finden Sie am Ende des Szenarios eine entsprechende Auflistung) oder die (nach Meisterentscheid) besonders geübt werden konnten, erhalten auf dem Charakterbogen eine Markierung als 'Spezielle Erfahrungen' (nicht zu verwechseln mit 'Spezialtalenten').
Diese Talente können nach dem Abenteuer sofort und ohne Zeit- und Aureal-Aufwand um einen Punkt gesteigert werden, wobei für diese Steigerung die nächst leichtere (linke) Spalte der Steigerungskostentabelle verwendet wird. Die Markierung bei dem gesteigerten Talent wird dann ausradiert (und so lange sie nicht ausradiert ist, kann keine neue spezielle Erfahrung hinzukommen). Talente, in denen man spezielle Erfahrungen gemacht hat, sollten vor allen anderen Talenten gesteigert werden.
Wenn ein Held sich eine Spezielle Erfahrung in einem Talent verdient, von dem er noch überhaupt keine Ahnung hat (TaW 0 bzw. nicht auf dem Bogen stehend), kann er das Talent ebenfalls zu einem geringeren Wichtungsfaktor aktivieren; auch hierfür muss er keine Zeit und keine Ausbildungskosten aufwenden.

Gegenseitiges Lehren und Lernen
Die Helden sind natürlich ebenfalls unterschiedlich erfahren auf den verschiedensten Gebieten, und es ist natürlich durchaus möglich, dass sie sich nicht nur darüber unterhalten, wie aufregend doch der Besuch beim Trodinar oder der Kampf gegen die Mandrassenhorde war, sondern vielleicht gibt der xarxarische Jung-Optimat zum Besten, in wie viele Fettnäpfchen der Etikette der Thyarkhash gerade getappt ist (und wie man dies hätte vermeiden können), oder der amaunische Kundschafter zeigt den Helden, woran man die Anwesenheit der Raubaffen hätte bemerken können.
Wenn solche, tieferschürfenden Gespräche über längere Zeit geführt werden, kann es sein, dass daraus auch ein Nutzen für den Talentwert (in obigem Fall: in *Etikette* bzw. *Fährtensuchen*) erwächst.
Gegenseitiges Lehren und Lernen ist kein 'gruppendynamischer Prozess', sondern es muss einen erklärten Lehrer und einen Schüler geben. Der Lehrer muss einen TaW: *Lehren* von mindestens 7 aufweisen und natürlich im zu vermittelnden Talent besser als der Schüler sein (und auch dort mindestens TaW 7 vorweisen können).
AP-Aufwand: Die Steigerung eines Talents durch gegenseitiges Lehren und Lernen kostet so viele Abenteuerpunkte wie in der Steigerungkosten-Tabelle angegeben. Bei einem außerordentlich guten Lehrer (TaW: Lehren 15 oder mehr) kann der Schüler die nächst leichtere (linke) Spalte verwenden. Zum Abschluss der Lernzeit legt der Lehrer eine *Lehren*-Probe ab; die Hälfte der übrigbehaltenen Talentpunkte (abgerundet) darf der Schüler von den AP-Kosten abziehen. Die Probe ist um folgende Beträge erleichtert bzw. erschwert:
Summe aus KL und IN des Schülers unter 20: +3
Summe aus KL und IN des Schülers über 30: –3
Improvisierte Lehrmaterialien: +3
Keine Lehrmaterialien / Lehren aus dem Gedächtnis: +7
Bei einem automatischen Erfolg hat der Schüler während der Lehrzeit eine *Spezielle Erfahrung* im zu lernenden Talent gemacht.
Der **Zeitaufwand** beim gegenseitigen Lehren und Lernen beträgt so viele Tage wie in der SKT als AP-Kosten angegeben. (Wir gehen davon aus, dass reisende Helden zum einen nur etwa eine Zeiteinheit pro Tag Zeit für gegenseitiges Lehren und Lernen zur Verfügung haben. Wenn die Helden länger Zeit haben – weil sie z.B. auf die Genesung eines Kameraden warten müssen –, ist es natürlich auch möglich, mehr Zeit aufs Lehren und Lernen zu verwenden. In diesem Fall sollten Sie aber die Regeln für Lehrmeister verwenden.)
Üblicherweise wird ein Held von einem Kameraden keine Bezahlung verlangen – aber man weiß ja nie ...

Lehrmeister
Die beste Methode, ein Talent zu erlernen, ist der Besuch eines Lehrmeisters, der ein Spezialist oder vielleicht gar eine Koryphäe auf den Gebieten ist, die er vermittelt. Häufig handelt es sich dabei um 'Abenteuer im Ruhestand', aber auch andere Berufsgruppen (Söldner, Fährtensucher, Wundärzte) geben so ihr Wissen an künftige Generationen weiter. Lehrmeister sind bei weitem nicht für alle Talente typisch oder auch nur vorhanden – bedenken Sie, dass viele Collegien, Cirkel und Optimatenhäuser ihr Wissen eifersüchtig hüten und allenfalls dann bereit sind, einem Helden etwas beizubringen, wenn sie dafür nicht nur mit blinkendem Gold, sondern auch mit Gegenleistungen entlohnt werden.
Der Lehrmeister muss einen TaW: *Lehren* von mindestens 7 und im zu vermittelnden Talent mindestens TaW 10 aufweisen (und dabei besser als der Schüler sein).
AP-Aufwand: Um ein Talent unter Anleitung eines Lehrmeisters zu steigern, werden so viele Abenteuerpunkte benötigt wie in der Steigerungskosten-Tabelle angegeben. Bei einem guten Lehrer (TaW *Lehren* 12 oder mehr) kann der Schüler die nächst leichtere (linke) Spalte verwenden. Zum Abschluss der Lernzeit legt der Lehrer eine *Lehren*-Probe ab; die Hälfte der übrigbehaltenen Talentpunkte (aufgerundet) darf der Schüler von den AP-Kosten abziehen. Die Probe ist um folgende Beträge erleichtert bzw. erschwert:
Summe aus KL und IN des Schülers unter 20: +3
Summe aus KL und IN des Schülers über 30: –3
Wir gehen hier davon aus, dass ein Lehrmeister sowohl über die benötigten Lehrmaterialien als auch eine entsprechende Lehrstätte (einen Zugang zum Wald für einen Spurenkundigen, einen Fechtboden für einen Schwertmeister) verfügt; ist dies nicht der Fall, so gelten die beim Gegenseitigen Lehren und Lernen genannten Zuschläge.
Bei einem automatischen Erfolg hat der Schüler während der Lehrzeit eine *Spezielle Erfahrung* im zu lernenden Talent gemacht.
Zeitaufwand: Eine Talentsteigerung dauert so viele Zeiteinheiten, wie sich aus der AP-Berechnung entsprechend der Steigerungskosten-Tabelle ergeben (also evtl. in der preiswerteren Spalte abgelesen und um die Hälfte der Punkte aus einer *Lehren*-Probe vermindert).
Kosten: Als Faustformel können Sie hier so viele Argental rechnen, wie der in der Tabelle angegebenen Wert der AP-Kosten beträgt. Um ein Talent über den Wert 10 hinaus zu steigern, ist ein wirklich kompetenter Lehrmeister von Nöten – solche Lehrmeister sind nicht gerade häufig, und viele davon lassen sich ihre Lehrtätigkeit *wirklich* gut bezahlen (sie verlangen also mindestens das Doppelte des o.g. Preises).
Anmerkung: Der Lehrmeister kann auch ein Reisegefährte des Helden sein, der das gewünschte Talent besser beherrscht (s.o.); dieser wird üblicherweise keine Bezahlung vom Helden verlangen. Findet die Unterweisung während des Abenteuerlebens statt, ist die Lehren-Probe wegen des Mangels an Lehrmitteln oder geeigneten Räumlichkeiten erschwert.

Selbststudium
Wenn man genügend Zeit hat (dafür aber wenig Silber), empfiehlt sich das Selbststudium, das aus täglichen Übungen, Bibliotheksbesuchen und Disputen mit Gleichgesinnten besteht – die durchaus verbreitetste Methode, etwas zu lernen.
AP-Aufwand: Um ein Talent, eine Eigenschaft etc. im Selbststudium zu steigern, werden doppelt so viele Abenteuerpunkte benötigt wie in der SKT angegeben (um Talente über einen TaW von 10 hinaus zu steigern, sogar das Dreifache). Zum Abschluss der Lernzeit kann der Held je eine Klugheits- und eine Intuitionsprobe ablegen, die jeweils um den zu erreichenden Talentwert erschwert sind. Gelingt eine der beiden Proben, spart der Held 1/10 der errechneten AP-Kosten, gelingen sogar beide Proben, spart der Held 1/5 der errechneten Kosten.
Zeitaufwand: Für das Selbststudium benötigt man doppelt so viele Zeiteinheiten wie in der Steigerungskosten-Tabelle als AP-Kosten angegeben. Diese Zeit kann sich durch die Ergebnisse der o.g. Proben verkürzen.
Kosten: Üblicherweise keine, aber wenn man den lieben langen Tag nichts anderes macht als sich in Talenten zu schulen, kann man natürlich wohl kaum seine lebensnotwendigen Argental verdienen gehen. Man muss aber derweil sehr wohl welche ausgeben ...

◆ Welche KE haben Geweihte? Ändert sich an den Regeln aus KKO etwas?

Myranische Geweihte haben weniger KE; zur Erschaffung eines geweihten Charakters können Sie sich aber grundsätzlich an den Regeln aus ***Kirchen, Kulte, Ordenskrieger*** *orientieren, wobei Sie jedoch bedenken sollten, dass es im aventurischen Sinne nur sehr wenige Geweihte in Myranor gibt. Diesen – wie auch Priestern, Predigern, Mönchen und auch den weltlichen, 'inspirierten Protagonisten' kleinerer Gottheiten werden wir uns werden wir uns in einer Folgepublikation widmen. Aventurische Geweihte in Myranor müssen sich damit herumplagen, dass*

sie sich prinzipiell 'tief im Territorium beliebiger Ungläubiger und Zweifler' aufhalten (KKO 11; Modifikatoren der Mirakelprobe), selbst wenn dies ein Tempel ist: der Modifikator für einen Praiosgeweihten beträgt in einem Brajanstempel +/–0; unberührt davon sind wirkliche heilige Orte, von denen es in Myranor aber kaum welche gibt ...

◆ Ab welchem TaW in 'Götter & Kulte' kennt man sich in anderen Religionen aus?
Ab etwa TaW 7. Probenzuschläge werden dann nach 'Verwandtschaftsgrad' der Religionen fällig – und natürlich ist dies ein echter Fall für die Spezialisierungs-Regel.

◆ Wird bei halbierten oder sonstwie geteilten TaWs auf- oder abgerundet?
Kommt darauf an, wofür: Bei der Halbierung für reine AT/PA-Techniken wird abgerundet; bei der Halbierung der Talentwerte bzgl. 'Veteran'/'Breitgefächerte Bildung' (s.o.) wird aufgerundet.

◆ Wie gut beherrscht ein Leonir den Kopfstoß? (Angaben lauten stets: „Biss +x". Da der Biss aber nur ein Manöver des Kopfstoßes ist, stellt sich diese Frage quasi von selbst).
Es gilt für den Leonir: Kopfstoß = Biss. Beim Shingwa gilt Kopfstoß = Zungenangriff.

◆ Wo ist der Kasten zum TaW Lehren (**WnM** 82)?
Siehe hier in diesem Band S. 127/128.

◆ Was soll der Kasten 'Stand' auf dem Heldenbrief; was soll da rein?
Sklave, Freier, Honorat, Optimat ...

◆ Wirkt sich die Schlechte Eigenschaft Aberglaube nicht auf die Magieresistenz aus?
Wenn ein Zauber Auswirkungen hat, die eine Schlechte Eigenschaft des Helden auslösen würde (z.B. ein Blindheitszauber bei einem Helden mit Angst vor Dunkelheit), wird für diesen Zauber der Wert der Schlechten Eigenschaft von der MR des Helden abgezogen. Wann Schlechte Eigenschaften bei der Bestimmung der MR eine Rolle spielen, liegt in der Hand des Meisters.

◆ Wieviele Arme können die Neristu eigentlich im Kampf einsetzen? Wie ist bei ihnen der Vorteil *Beidhändigkeit* geregelt?
Die Arme der Neristu sind zwar gleich angelegt, aber für gewöhnlich unterschiedlich ausgebildet: Das obere Armpaar wird meist für ausgreifende, weite Bewegungen genutzt, das untere für Detailarbeiten. Dabei haben die Neristu den Vorteil, dass sie bestimmte Objekte festhalten und gleichzeitig manipulieren können – z.B. könnten sie in ihren rechten Händen Faust-Belas halten und diese mit den linken Händen spannen und nachladen. Auch müssen sie als Beid(oder besser Mehr)händer keine Einbußen auf die Verwendung der ‚falschen Hand' hinnehmen. Allerdings sind die Neristu im Gegensatz zu Rassen wie den Leonier deutlich kein Kämpfervolk und auch meist nicht mit übermäßig hoher KK gesegnet ...
Üblicherweise hat ein Neristu auch nur eine Attacke und eine Parade pro Kampfrunde, jedoch bringt ihm seine Vierarmigkeit Vorteile beim Einsatz des Talents Linkshändig, *die nicht aus erhöhter Schnelligkeit der Aktionen, sondern aus erhöhter Koordination der vier Arme stammen: Die in* ***WnM*** *98 im Abschnitt* ***Beidhändiger Kampf*** *genannten Schwellenwerte beim Talent* Linkshändig *sind alle um 3 Punkte gesenkt. Als Erstwaffe kann er dabei maximal eine ein Schritt lange, üblicherweise einhändig geführte Handwaffe verwenden, als Zweitwaffe nur eine von maximal 1 Elle Länge.*
Das untere Armpaar der Neristu ist in seiner Bewegungsfreiheit nach oben durch das obere Armpaar eingeschränkt; weswegen alle AT- und PA-Aktionen mit dem unteren Armpaar um je 4 Punkte erschwert sind. Zudem gelten bei Aktionen mit dem unteren Armpaar 19 und 20 als Patzer. Ferner kommen für den Kampf mit mehr als zwei Händen ohnehin im unteren Armpaar nur kurze Äxte, Messer/Dolche und Handgemengewaffen in Frage; der Kampf mit zwei Zweihandwaffen ist nicht möglich. Der Malus des unteren Armpaars wird bei einem Linkshändig-TaW von 17 auf jeweils 2 Punkte gesenkt, bei einem TaW von 20 verschwindet er ganz.
Im Fernkampf sind Neristu in der Lage, gleichzeitig zwei Faust-Belas oder zwei Wurfmesser o.ä. einzusetzen, wobei die zweite Aktion stets mit einem Malus von 4 Punkten belegt ist.

Ergänzungen, Errata & Korrekturen

Wie regenerieren Helden auf Myranor eigentlich LeP und AsP?
Nach folgenden Regeln:

REGENERATION

Es ist für einen Helden leicht, Lebens-, Ausdauer- und Astralpunkte zu verlieren (durch Kampf, Unfall oder Krankheit, durch Anstrengung oder durch Zaubern), aber ungleich schwieriger, sie zurückzugewinnen.

Ausruhen: Ausdauer ist fast ebenso schnell zurückgewonnen, wie sie verloren wird. Pro Spielrunde, die ein Held keine körperlich fordernden Aktionen unternimmt (will heißen: so lange er ruhig sitzt oder liegt, keine komplizierten Bücher liest, zaubert o.ä.), kann er 3W6 verlorene AuP zurückgewinnen, bei einer gelungenen KO-Probe sogar 3W6+6 AuP. Natürlich ist und bleibt dies ein *Rück*gewinn – der Held kann also durch Ausruhen nicht mehr Ausdauerpunkte bekommen, als sein Grundwert beträgt.

Anmerkung: Im Kampf, wenn der Körper sich ganz auf das Überleben konzentriert, gelten leicht geänderte Regeln. Wenn Sie die entsprechende Optionalregel zu Ausdauer im Kampf verwenden wollen, schlagen Sie bitte in **WnM 99** nach.

Nächtliche Regeneration: Üblicherweise kann jeder Held pro Ruhephase von 6 Stunden Dauer einmal mit einem W6 für die Regeneration verlorener Lebensenergie würfeln. Außerdem kann der Held nach einer ungestörten Ruhephase noch eine KO-Probe ablegen, bei deren Gelingen er einen zusätzlichen LeP regeneriert. Auf diese Regeneration und die KO-Würfe haben der *Vorteil: Schnelle Heilung* und der *Nachteil: Schlechte Regeneration* Auswirkungen.

Helden, die Astralenergie besitzen, können diese ebenfalls regenerieren, indem sie sich ausruhen. Auch für die Astralenergie wird am Ende einer Ruhephase ein W6 gewürfelt und das Ergebnis zur momentanen AE hinzu addiert. Für Zauberer gibt es den *Vorteil: Astrale Regeneration* und den *Nachteil: Astraler Block*, die wie die entsprechenden Vor-/Nachteile bei der Lebensenergie gehandhabt werden; zur Erhöhung der Astralen Regeneration um 1 Punkt kann eine IN-Probe gewürfelt werden.

Bei beiden Werten kann es sein, dass die Regeneration noch nach den äußeren Umständen modifiziert ist – in einem weichen Bett und nach einer ordentlichen Mahlzeit schläft und regeneriert es sich nun einmal besser als schlotternd unter einer dünnen Decke auf frostkaltem Boden. Die genaueren Umstände werden vom Meister festgelegt und modifizieren die Regeneration im Rahmen von +2 bis –7 Punkten.

In beiden Fällen gilt, daß ein Held maximal zwei Regenerationsphasen pro Tag nutzen kann. LE und AE regenerieren sich natürlich nur zurück bis auf den Grundwert, nicht darüber hinaus.

Vorteil: Astrale Regeneration (10 GP): Ein Charakter mit diesem Vorteil regeneriert pro Ruhephase 1W+2 AsP; eventuelle Intuitions-Proben zur Rückgewinnung verlorener AsP sind um 2 Punkte erleichtert.

Nachteil: Astraler Block (–10 GP): Ein Charakter mit diesem Nachteil regeneriert pro Ruhephase nur 1W–1 AsP; eventuelle Intuitions-Proben zur Rückgewinnung verlorener AsP sind um 2 Punkte erschwert.

● **WnM 12:** In der Tabelle Steigerungskosten findet sich ein Fehler: In Spalte x5, Zeile 21 steht ein Wert von 145, obwohl 154 richtig wäre.

● **WnM 12:** Bei **Steigerung der Talente** muss der letzte Absatz lauten: [...] Der Maximalwert eines Talents kann so viele TaP betragen wie der WEert der höchsten an einer entsprechenden Talentprobe beteiligte Eigenschaftswert; für Menschen ist das Maaximum also üblicherweise 21.

● **WnM 13:** Steigerung von Ausdauer, Lebens und Astralenergie: Den entsprechenden Abschnitt ersetzen durch:

Steigerung von Ausdauer, Lebens- und Astralenergie

Üblicherweise ändern sich diese Werte nur dann nach oben, wenn sich die dazugehörigen Grundeigenschaften ändern (s.o.), jedoch ist es möglich, durch besonders rigoroses Training – bei einem *Lehrmeister* oder im *Selbststudium* – noch weitere Punkte zusätzlich zu erwerben. Der Zeitaufwand in Zeiteinheiten entspricht dem von Talenten des entsprechenden Wichtungsfaktors (wobei AuP, LeP und AsP unterschiedlich eingestuft werden, siehe unten).
Die hier genannten, maximal zu erwerbenden Punkte gelten *zusätzlich* zu den Punkten aus den jeweiligen Vorteilen *Astralmacht*, *Ausdauernd* und *Lebenskraft* (die ja nur zu Beginn des Spiels gewählt werden dürfen).

● Der Maximalwert an Lebensenergie, den ein Held zu seinem Grundwert hinzu'kaufen' kann, beträgt die Hälfte seines KO-Wertes (aufgerundet); die zugekauften Lebenspunkte kosten entsprechend der Spalte x20 aus der Steigerungskostentabelle (SKT; WnM 12 oder MM 127).

● Der Maximalwert der Astralenergie, den ein Held zu seinem Grundwert hinzu'kaufen' kann, beträgt so viel wie sein CH-Wert; die zugekauften Astralpunkte kosten entsprechend der Spalte x10 aus der SKT. Dazu kommen je nach Heldentyp noch bestimmte Rituale, die dem Helden zusätzliche AsP einbringen, dafür aber ebenfalls AP kosten. Verlorene permanente Astralpunkte können zu einem 'Kurs' von 50 AP pro AsP zurückgekauft werden; siehe auch Anmerkung auf Seite 13.

● Der Maximalwert an Ausdauer, den ein Held zu seinem Grundwert hinzu'kaufen' kann, beträgt so viel wie sein doppelter KO-Wert; die zugekauften Ausdauerpunkte kosten entsprechend der Spalte x5 aus der SKT.

● **WnM 35:** Rasse Bansumiter. In der Tabelle der Modifikationen ist die Zeile "Lebensenergie: 30" zu streichen

● **WnM 47 und WnM 48:** Bei den Thyarkhash- und Mhoranash-Männern ist die Geisteskraft *Furchteinflößendes Gebrüll* angegeben. Gemeint ist natürlich die Geisteskraft *Einschüchterndes Gebrüll*.

● **WnM 69 Vorteil Beidhändig (15 GP):** Beidhänder sind von Natur aus mit beiden Händen gleich gut, d.h.: Beide Hände sind sowohl für weitausgreifende Bewegungen (GE) wie auch für manuelle Detailarbeiten (FF) gleich gut trainiert, und daher erleiden Beidhänder folglich auch keine Einbußen beim Kampf mit der falschen Hand, weil sie eben keine 'falsche Hand' haben. Aus diesem Grunde ist die Steigerung des Kampftalentes *Linkshändig* auch mit geringeren Steigerungskosten (Wichtungsfaktor x4) verbunden. Der Vorteil: Beidhänder hat nur insoweit Auswirkungen auf den *Beidhändigen Kampf* (WnM 98), dass entsprechende Charaktere keine Einbußen auf die 'falsche Hand' hinnehmen müssen und von Anfang an den KK-Bonus nutzen können; die Einschränkungen 'keine AT+, Finte und PA+' gelten jedoch weiterhin (und zwar unabhängig davon, mit welcher Hand die zweite AT ausgeführt wird). Um weitere Vorteile im Kampf nutzen (also mehr Aktionen ausführen) zu können, muss allerdings auch ein 'Beidhänder' das Kampftalent *Linkshändig* auf den entsprechend notwendigen TaW steigern.

● **WnM 72 Vorteil Optimat:** "[...] Um Optimat zu sein, muss man einen Sozialstatus von mindestens 7 aufweisen. [...]"

● **WnM 72 Schlechte Eigenschaft (je 2 Punkte einer Schlechten Eigenschaft geben einen GP):** "[...] Der Startwert einer Schlechten Eigenschaft muss mindestens 5 Punkte und darf höchstens 12 Punkte betragen. [...]"

Neue Rassen und Kulturen

Asharielen

Weil sich alte Asharielen (Einzahl: der/die Ashariel, asharielitisch) vollkommen von der Welt zurückziehen und nur noch ihre Weisheit vervollkommnen wollen, eignen sich ausschließlich junge Mitglieder dieser Rasse als Spielercharaktere. Da es bei den Asharielen genausowenig eine 'arbeitsteilige Gesellschaftsordnung' gibt wie unterschiedliche Kulturen, wird hier in der Tat 'der Ashariel' präsentiert. (Daher auch die hohen Talentboni, die sich aus den Modifikationen für 'Rasse Ashariel', 'Kultur Ashariel' und 'Profession Ashariel' ergeben.)
Mehr zu den Asharielen finden Sie in **S/X** 88f.

Herkunft und Verbreitung: Die Asharielen sind eine alte, fortpflanzungsfähige Chimärenrasse, die schon zur Zeit des frühen Ersten Imperiums geschaffen wurde. Ihre jetzige Heimat ist das Land Alamar, zwischen dem Nebelwald und Tharamans Rippen, einzelne Horste finden sich jedoch überall zwischen Shindrabar und Xarxaron. Einzelne junge Asharielen können fast überall in den warmen und gemäßigten Zonen angetroffen werden.

Körperbau: Asharielen sind bis zu 2,5 Schritt große, geflügelte Humanoide; die Spannweite ihrer weiß gefiederten Flügel beträgt bis zu 3 Schritt. Sie besitzen, kräftige lange Beine, die in langen Zehen enden (mit denen sie auch greifen können), recht lange (aber nicht sonderlich kräftige) Arme mit fünffingrigen Händen, eine helle Haut und meist helle Haare, wobei das wallende Haupthaar zum Rücken hin in einen feinen Flaum übergeht.
Männer und Frauen sind gleich groß und gleich schwer. Weibliche Asharielen haben nur flache Brüste, die primären Geschlechtsmerkmale beider Geschlechter sind in einer meist mit Flaum behaarten Hautfalte verborgen.

Vermehrung und Alterung: Vor jedem Paarungszyklus steht ein Werbungsritual, bei dem die Männer durch riskante Flugmanöver und Schaukämpfe die Aufmerksamkeit der Frauen zu erlangen versuchen, wobei sich schon so mancher von ihnen im rasanten Sturzflug zu Tode gestürzt hat. Anschließend findet die – meist recht rabiate – Paarung der Frau mit dem von ihr erwählten Mann ebenfalls in der Luft statt. Nach 200 Tagen werden im Wohnturm der Frau ein oder zwei Kinder geboren, die mit etwa einem halben Jahr flügge werden. Zu diesem Zeitpunkt verlässt der Mann auch wieder den Wohnturm der Frau, die die männlichen Kinder noch anderthalb Jahre, die weiblichen noch meist fünf Jahre aufzieht. (Die Männchen leben dann meist bei wechselnden 'Mentoren'.)
Asharielen werden mit etwa zehn Jahren geschlechtsreif, gelten mit 12 als erwachsen und erreichen ein Alter von 130 Jahren, doch viele entleiben sich schon vorher, wenn sie glauben, ihren Geist in Einklang mit der Welt und dem Weltgeist Nairak gebracht zu haben.

Lebensweise: Die Asharielen sind ein Volk von Jäger-Kriegern und Philosophen, wobei die Jugend ersteren Beruf ausübt, um sich mit höherem Alter zweitem zuzuwenden. Das karge Alamar bietet nur wenig Beute, die ihnen zudem noch andere Jäger der Lüfte streitig machen; Landwirtschaft ist quasi unbekannt, wenn auch an bestimmten Plätzen Kräuter und Beeren ausgesät werden, und Handwerk wird nur als Ausdruck des Geistes und Fokus der Kunst gesehen.
Junge Asharielen verlassen oft ihr Land, um sich mit anderen Kämpfern zu messen. Obwohl sie sich gelegentlich einer Streitmacht anschließen, verlassen sie diese in langen Friedenszeiten wieder, denn nichts

Ashariel

(Rasse, Kultur und Profession)
(30 GP)
Eigenschafts-Modifikationen:
IN+1, FF–1, GE+1, KO–1, KK–1
LE-Mod.: –5
AU-Mod.: +5
MR-Mod.: +1
Vorteile: Fliegendes Lebewesen, Herausragende Balance, Beidhändig, Innerer Kompass
Nachteile: Unfähigkeit (Schwimmen), Raumangst mindestens 5, Jähzorn mindestens 5, Vorurteile (mit Hilfsmitteln fliegende Rassen und Kulturen; mindestens 5); kann Höhenangst und Goldgier nicht als schlechte Eigenschaft nehmen
Magie: Einige Asharielen haben eine Magische Begabung zum Animismus, wobei sie natürlich das Elememnt Luft zum Leitelement erklären.
Geisteskräfte/Gaben: Talentschub (Fliegen)
Muttersprache: Asharielitisch

Körpergröße: 230 + 3W6 cm
Gewicht: Größe – 170 kg

Haarfarbe

1–16	17–19	20
weiß	silbern	schwarz

Federfarbe: weiß bei weißer Haarfarbe, silberweiß mit schwarzen Flügelspitzen bei silberner Haarfarbe, schwarz bei schwarzer Haarfarbe
Augenfarbe: üblicherweise grau, teilweise mit silbernen Sprenkeln

Talentmodifikatoren
Kampftechniken: Griff+5, Ausweichen +6, Dolche +2, Handgemengewaffen +3, Spieße +4, Wurfspeere +4
Körperliche Talente: Fliegen +12, Klettern –1, Körperbeherrschung +6, Schleichen +2, Schwimmen –2, Sich verstecken –2, Sinnenschärfe (Sehen) +6
Gesellschaft: Sich verkleiden –4, Menschenkenntnis +1, Überreden +3
Natur: Fährtensuchen +4, Orientierung +5, Wettervorhersage +7, Wildnisleben +4
Wissen: Geographie +2, Götter und Kulte (Ashariel) +3, Magiekunde +2, Pflanzenkunde +4, Philosophie +3, Rechnen +4, Sternkunde +5, Tierkunde (Vögel) +6, Volkskunde (Ashariel) +4
Sprachen: Muttersprache Asharielitisch, Myranisch +4, Gemein-Imperial +4
Handwerk: Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +4

ist einem Ashariel langweiliger als zu warten, dass etwas geschieht.
Ashariel horsten einzeln in Wohntürmen. Um wichtige Dinge zu beraten, kommen die Ashariel eines bestimmten Lebensgebietes zusammen; eine feste Gesellschaftsordnung oder gar Gesetze gibt es aber nicht, einzig Bräuche und Traditionen, in denen sich die Achtung vor Alter und Weisheit widerspiegeln.

Weltsicht und Glaube: In der Jugend sind die Ashariel wild und ungestüm, Eigenschaften, die sich im Alter wandeln, wenn sie sich an entlegene Plätze zurückziehen, um über die Welt und ihr Schicksal nachzusinnen. Weisheit und Welterkenntnis werden hoch geschätzt und alle Ashariel versuchen, sie durch Meditation und philosophischen Diskurs zu erlangen.
Verehrt wird die Ordnung des Kosmos als Kind des Chaos, wobei alle 'Entrückten' und 'Jenseitigen', seien es die entsprechenden Stellare, der Gott Chrysir oder einstige Ashariel-Heroen, als Mehrer und Vermittler der Ordnung im Chaos Verehrung genießen, ohne dass sich ein besonderer Kult herausgebildet hätte – wichtiger ist es, in Einklang mit dem 'Nairak', dem Weltgeist, der Ordnungsseele des Kosmos zu kommen.

Sitten und Bräuche: Ihr Leben ist einfach, Reichtümer und Güter bedeuten ihnen nichts. Ihre Schätze sind geistiger Art, deshalb beschränkt sich ihr Besitz nur auf das Notwendigste. Menschlichen Zauberern steht man ebenso ablehnend gegenüber wie allen künstlichen Geräten und Fahrzeugen, mit denen sich andere Rasse in der Luft bewegen.

Tracht und Bewaffnung: Im Normalfall sind Ashariel unbekleidet bis auf ein Geflecht aus bunten Stoff- und Lederbändern, das rein rituellen Zwecken dient oder schlicht schmücken soll. Nur im Kriegsfall wird ein vielfarbiger Brustpanzer getragen. Dieser wird ergänzt durch Unterarm- und Unterschenkelschienen und künstliche Krallen oder Dorne, die über die Finger herausragen. Als Waffen sind lange Speere und Lanzen oder aus Knochen geschliffene Dolche in Form langer Federn üblich.

Darstellung: Wenn er in den Krieg (oder auf Abenteuer) zieht, sucht sich ein Ashariel einen Feind aus, den er geradezu zu seinem 'Erzfeind' macht. Wenn er ihn als würdig erachtet, lässt er ihn sogar nach Überwindung leben, um sich mit ihm eines Tages erneut messen zu können und somit 'an ihm zu wachsen', denn ihm zählt der Kampf mehr als der Sieg.
Dieser 'Umgang' mit Feinden ist für Mitspieler sicherlich sehr nervtötend, aber eine gute Art, das 'etwas andere' Ehrgefühl der Ashariel darzustellen. Der Charakter sollte zwischen Zornausbrüchen und besinnlichen Momenten schwanken. Er kann in einem Moment zornig auf einen Leonir losgehen, aber sofort, wenn seine Wut verraucht ist, beschließen, dass jetzt der richtige Zeitpunkt ist, um eine Woche zu meditieren.

Geeignete Professionen: Ein junger Ashariel, der in die Welt hinauszieht, ist erst einmal Ashariel und nichts sonst (was sich auch in den obigen Werten widerspiegelt). Er kann sich entscheiden, eine Profession gewählt zu haben, muss dafür aber den Vorteil *Breitgefächerte Bildung* nehmen. Dadurch stehen ihm dann folgende Professionen zur Auswahl: Gladiator, Kopfgeldjäger, Kundschafter, Söldner

Typische Namen: Solvagon (m), Temedil (m), Varindol (m);
Alluria (w), Melheni (w), Uelenda (w)

Shinoqi

Herkunft und Verbreitung: Der Ursprung der Shinoqi (Einzahl: der Shinoq, die Shinoq(frau), shinoqisch) ist niemandem bekannt, und sie werden ebenso für eine kleine Gruppe Überlebender des Echsenzeitalters wie von anderen für chimärologische Kreuzungen aus Menschen und Leguanen gehalten. Selbst ihre eigenen Sagen widersprechen einander, und die häufigste Erklärung – dass sie aus den Knochen und/oder Panzerstücken eines himmelshohen Urriesen-Shinoq entstanden seien – muss wohl ins Reich der Fabel verwiesen werden. Die Shinoqi leben heute noch zum größten Teil in den Gebieten, in denen sie zum ersten Mal von imperialen Chronisten erwähnt wurden, nämlich in den weiten Savannen Anthalias und bis hinauf nach Lakiadda. Sie sind dem Leben in den flachen Graslanden dort so angepasst, dass sie für die meisten anderen Geländeformen gar keine Worte kennen.

Körperbau: Shinoqi werden bis zu zwei Schritt groß und sind recht kräftig gebaut. Sie haben zwei Arme, zwei Beine und einen langen, kräftigen Schwanz, der ihnen hilft, beim Laufen das Gleichgewicht zu halten, aber auch als Waffe und Stütze dienen kann. Für Echsenwesen haben die Shinoqi extrem breite Köpfe und flache, recht menschenähnliche Gesichter, was die Gerüchte über ihre chimärische Herkunft unterstützt, aber auch dazu führt, das sie sowohl Menschen wie Reptilwesen unangenehm fremdartig vorkommen. Auf dem Kopf tragen sie dazu einen scharfen Knochenkamm, den sie im Kampf mit großer Wirkung einsetzen. Bei vielen Shinoqi verläuft zudem eine Reihe kleinerer Knochenkämme entlang der Wirbelsäule.
Sie sind mit großen und sehr starren Schuppenplatten geschützt, die sie schwer verwundbar machen. Diese extrem dicke Hautpanzerung raubt den Shinoqi jeglichen Tastsinn, und selbst ihre Handflächen und Lippen sind verhornt. Wenn sie etwas berühren (oder umgekehrt), können sie nur den Druck des Kontaktes wahrnehmen – und natürlich den Schmerz einer Verletzung oder Verbrennung spüren.

Shinoqi können ihren Kehlsack aufblähen und damit weittragende Schnarrlaute zur Verständigung miteinander und zur Einschüchterung anderer Lebewesen erzeugen.
Shinoqfrauen sind äußerlich nicht von den Männern der Spezies zu unterscheiden.

Vermehrung: Soweit bekannt, sind Shinoqfrauen nur in einigen Nonen im Frühling empfängnisfähig und paaren sich auch nur dann; insgesamt ist der Geschlechtstrieb der Spezies eher schwach entwickelt. Shinoqi bringen nach einer etwa 270 Tage langen Schwangerschaft ihre Kinder zur Welt, die von einer dünnen Eihaut umgeben sind. Der frühestmögliche Verzehr dieser Eihaut durch das heranwachsende Kind spielt eine wichtige Rolle in ihrem Brauchtum und soll vor üblen Einflüssen schützen.

Lebensweise: Shinoqi sind in der Lage, große Entbehrungen zu überstehen und sich von praktisch allem Essbaren zu ernähren. Sie sind vor allem tagaktiv. Die Lebenserwartung der Shinoqi ist unbekannt – denn in ihrer Savannenheimat stirbt kaum ein Shinoq an Altersschwäche, und wenn sie in fremde Länder ziehen, leben sie meist ein ebenso gefährliche Dasein als Söldner. Einerseits sind sie ungemein robust und kräftig, andererseits macht ihr fehlender Tastsinn sie bemerkenswert ungeschickt mit Waffen.

Mentalität: Shinoqi stehen in dem Ruf, stark, aber träge und daher dumm zu sein. Das ist ein Vorurteil, denn sie sind nur bedächtige Beobachter, die erst jede Situation abwägen. In ihrer Heimat müssen sie vor keinem Feind fliehen, und so bleiben sie oft länger als neugierige Zuschauer an einem Ort als jeder Mensch. Sie ziehen es vor, eine Frage gründlich zu durchdenken, ehe sie eine Meinung fassen.

Sprache: Die Sprache der Shinoqi ist reich an präzisen, langen und eigentümlich gurgelnd intonierten Worten; die Sprechweise wird von bösartigen Hörern mit dem Lallen eines Betrunkenen oder Schwachsinnigen verglichen. Typische Namen wären Arogluulog, Claodloontlei, Mruschlu'oa, Tloabraadlgoo.

Shinoqi
Körpergröße: W20+180 cm
Gewicht: Größe minus 80

Schuppenfarbe

1-2	3-12	13-18	19-20
dunkelgrün	hellgrün	gelb/grün	sandgelb

Augenfarben: gelb, bernstein, orange

Eigenschafts-Modifikationen: MU+1, KO+3, KL+2, IN-1
LE-Mod: +5
AU-Mod: +5
MR-Mod: +1

Vorteile: Resistenz gegen Gifte, Immunität gegen Krankheiten, Natürlicher Rüstungsschutz 3, Natürliche Waffen (Kopf und Schwanz), Zäher Hund
Nachteile: Unansehnlich, Fühllos, Randgruppe, Unfähigkeit: Schußwaffen
Magie: keine
Geisteskräfte: Einschüchterndes Geknurr
Muttersprache: Shinoq

Talentmodifikatoren
Kampftechniken: Kopfstoß +4, Schwanz +4, Stumpfe Hiebwaffen +1, Schusswaffen-5
Körperliche Talente: Athletik +4, Selbstbeherrschung +4, Zechen +3
Natur: Fährtensuchen +4, Wildnisleben +4
Gesellschaft: Sich verkleiden –4, Überreden (Einschüchtern) +3
Wissen: Pflanzenkunde +3, Tierkunde +3

Savannen-Shinoqi

Während die meisten Shinoqi der anthalischen Savannen noch immer ein Leben als Nomaden führen, haben sich einige von menschlichen oder auch amaunischen Würdenträgern und Machthabern als Söldner anwerben lassen, denn ihre natürliche Robustheit macht sie zu populären Wächtern.

Lebensraum: Die Savannen-Shinoqi leben vor allem im östlichen Teil Anthalias, zwischen dem Blauen Orismani und den Bergen Xarxarons; den Westen meiden sie umso eher, je häufiger dort Draydal gesichtet werden.

Lebensweise: Die nomadischen Shinoqi leben vor allem als Sammler und Kämpfer, die Raubtiere und (andere) Aasfresser von ihrer Beute vertreiben. Um selbst zu jagen, sind sie meist zu langsam, aber mitunter greifen sie auch in größeren Gruppen mächtiges Großwild wie Riesenrenoster, Blutbüffel oder junge Moranthen an. Ihre pflanzliche Nahrung besteht vor allem aus Knollen und Wurzeln.
Shinoqi bilden Sippenverbände mit einigen Dutzend Mitgliedern, die durch die Savanne wandern, wobei sämtliche Erwachsenen sämtliche Kinder versorgen und beschützen. Höhere Organisationsformen wie Stämme oder gar Reiche sind ihnen fremd, auch wenn sie das Konzept bei anderen Völkern, die sie näher kennenlernen, durchaus begreifen. Eine Aufgabentrennung zwischen Männern und Frauen ist weitgehend unüblich; nur während der Schwangerschaft werden Frauen besonders beschützt und umsorgt. Der Zusammenhalt der Familien ist recht eng, dennoch brechen immer wieder einzelne Shinoqi auf, um die Welt kennenzulernen; oft werden sie Söldner oder Abenteurer.

Weltsicht: Shinoqi sind insofern besonders bemerkenswert, dass sie zugleich sehr pragmatisch und philosophisch sein können: Prinzipien, die sie auch entgegen der praktischen Vernunft und neuer Erfahrungen hochhalten müssen, sind ihnen fremd. Doch dabei sind sie keineswegs impulsiv oder launenhaft – sie neigen im Gegensatz dazu, ihre bisherigen Überzeugungen regelmäßig in Frage zu stellen und scheinen Selbstzweifel und Grübeleien geradezu zu lieben.

Sitten und Gebräuche: Die Traditionen der Shinoqi beziehen sich vor allem auf das Überleben: Wie man bestimmte schmackhafte Pflanzen findet, wie man am einfachsten Raubtiere von ihrer Beute verjagt, wie man trotzt den fehlenden Tastsinns grobe Steinwerkzeuge herstellt – das sind nützliche Überlieferungen. Ansonsten haben sie jedoch nur wenige feste Bräuche, die über diese pragmatischen Dinge hinausgehen. Sie sind, alles in allem, fast völlig frei von Rassenstolz und Aberglauben und daher bereit, die Sitten sämtlicher anderer Völker zumindest einmal auszuprobieren, sogar wenn der erste Augenschein vermuten lässt, dass diese für sie unpassend sind.

Tracht und Bewaffnung: Shinoqi benötigen eigentlich keine Kleidung. Wenn sie mitunter einen Lendenschurz anlegen, dann mehr in Nachahmung fremder Sitten als aus Notwendigkeit. Gürtel mit großen Taschen hingegen lieben sie ob deren Zweckmäßigkeit; bisweilen tragen sie auch umgeschnallte Taschen am Oberschenkel. Als Waffen benutzen sie meist grobe Keulen oder Steinhämmer, fremde Waffen werden sie jedoch zumindest einmal ausprobieren; sie sind so gut wie unfähig, Schusswaffen zu benutzen. Selten einmal tragen sie Rüstungsteile, und wenn, dann höchstens Armschienen und ein kleine Brustplatte, jedoch nichts, was ihre Beweglichkeit herabsetzt.

Darstellung: Das Charakteristischste an einem Shinoq ist die scheinbare Diskrepanz zwischen dem wehrhaften Äußeren und seiner tiefgründigen Seele: Körperlich scheint er ein wahres 'Kampfmonster' zu sein und ist auch wirklich ein harter Kämpfer, doch er ist alles andere als brutal, sondern schon eher schöngeistig und versponnen. Gerade die Entdeckung, dass ihm eine ganze Welt von Empfindungen fehlt (etwa wenn Mitglieder anderer Spezies das Gefühl einer Seidenrobe loben), bringt manchen Shinoq dazu, diesen Makel mit besonderer seelischer Empfindsamkeit ausgleichen zu wollen. Das bringt jedoch keineswegs eine Abscheu vor Blutvergießen mit sich – eher den Versuch, den Moment des Kampfes besonders auszukosten und mit allen vorhandenen Sinnen zu erfassen.

Savannen-Shinoqi

Kampf: Ausweichen +2, Stumpfe Hiebwaffen +2, Wurfspeer +2, Zweihandhämmer +2
Körper: Athletik +2, Körperbeherrschung +3, Schleichen +2, Schwimmen +1, Sinnenschärfe +2
Natur: Orientierung +1, Fischen/Angeln +2, Wildnisleben +1
Wissen: Philosophie +1, Volkskunde (Shinoqi) +2

Mögliche Professionen: Bandit, Gardist, Gladiator, Großwildjäger, Kopfgeldjäger, Leibwächter, Söldner, Stammeskrieger

Wilde Shingwa

Bei den bislang von uns präsentierten Shingwa (**WnM** 51f.) sind wir von (zumindest nominellen) Untertanen des Thearchen ausgegangen, aber natürlich leben die Vielfarbigen auch außerhab der imperialen Grenzen. Ob es sich dabei um ihre 'ursprüngliche' Lebensform handelt, können auch imperiale Ethnologen nicht genau sagen, da die Geschichte der geschuppten Rassen größtenteils im Dunkel der Vergangenheit verschollen ist.

Kultur: Wilde Shingwa (OGP)

Unter dem Begriff 'Wilde Shingwa' sind all jene Shingwa zusammengefasst, die noch in ihrer heimtlichen Umgebung, den Wäldern zwischen Gelbem Orismani und dem westlichen Tharpura leben. Mehr Informationen über ihre heimatliche Lebensweise werden Sie in weiteren Publikationen finden; die Profession des Shanwada, der einen interessanten Aspekt ihrer Kultur vertieft, finden Sie auf Seite 69. Es kommt recht häufig vor, dass ein Shanwada seine Heimat verlässt, 'um alle Farben der Welt kennenzulernen'.

Die folgenden Modifikatoren sind Kultur-Modifikatoren, die wie üblich zusätzlich zu denen für Rasse und Profession gerechnet werden.

Kampf: Kopfstoß (Zunge) +1, Schwanzangriff +1, Dolche +1
Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Schwimmen +1, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +1
Natur: Fährtensuchen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wildnisleben +1
Wissen: Götter und Kulte (Shingwa) +2, Pflanzenkunde +1, Volkskunde (Shingwa) +2
Sprachen: Zweitsprache Gemein-Imperial
Handwerk: Heilkunde Gift +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Malen/Zeichnen +4, Lederarbeiten +1

Geeignete Professionen: Bandit, Fischer, Flussschiffer, Großwildjäger, Handwerker, Kopfgeldjäger, Krämer, Kräutersammler, Kundschafter, Prediger, Prospektor, Tierbändiger, Schmuggler, Shanwada, Stammeskrieger, Wundarzt

Zu Lande, unter Wasser und in der Luft ...

Auf den folgenden Seiten wollen wir ein wenig näher auf einen Themenkomplex eingehen, der wahrscheinlich Myranor und Aventurien mit am stärksten Unterscheidet: die Eroberung der dritten Dimension, die Talentanwendung und der Kampf in selbiger. Das hierbei vorgestellte abstrakte Kampfsystem mit Positionen und Positionsproben eigent sich übrigens auch zur Übertragung auf andere Situationen, bei denen es stark auf Bewegung ankommt.

Der Weg in die Tiefe

Untenstehend finden Sie ein paar Informationen und Hinweise zu den physikalischen Voraussetzungen beim Tauchen. Berücksichtigen Sie diese bei der Beschreibung untermeerischer Kulturen und Schauplätze, um eine entsprechende Stimmung aufzubauen. Berücksichtigen Sie auch eventuelle Nachteile der Charaktere: *Höhenangst* und *Platzangst* beim Hinabtauchen in kristallklares Wasser und insbesondere *Raumangst* in dunklen Tiefen, wo man kaum die Hand vor Augen sehen kann.

Tiefe

Nicht jedes Wesen kann gleich weit in die blaue Tiefe vorstoßen; die Angabe von genauen Tauchtiefen halten wir dennoch für stimmungstötend, zumal sie nicht nur von der Art des Wesens, sondern auch von vielen äußeren Umständen abhängen. Ein Mensch kann ohne Hilfsmittel bis zu 35 Schritt tief tauchen. Loualil, Necker und Ziliten können einige hundert Schritt tief hinab, und nur Risso, Krakonier und Mholuren dringen in die tiefsten Meeresregionen vor.
Diese Begrenzung bezieht sich ausschließlich auf den Druck, der auf dem Körper lastet. Das Problem der Atemluft muss bei allen Landbewohnern ohnehin auf technischem, magischem oder alchimistischem Wege gelöst werden, wobei die verschiedenen Methoden wiederum verschiedene Tauchtiefen (je nach Qualität) erlauben.
Üblicherweise kann man pro vier Kampfrunden eine Strecke von TaW: *Schwimmen(Tauchen)* nach unten zurücklegen; in die umgekehrte Richtung doppelt so viel.
Zu schnelles Auftauchen aus großen Tiefen birgt nicht zu unterschätzende Gefahren, die sich in Schüttellähmung (KK, GE, FF je –6 für W6 Stunden), geplatzten Lungenbläschen (je nach Tiefe, aus der man aufgetaucht ist, bis zu 10W6 Schaden) und Verwirrtheit (KL, IN je –4) äußern können. Um dies zu vermeiden, muss man beim Auftauchen etwa alle 10 Schritt eine Pause von etwa einer Minute einlegen, ansonsten muss man eine KO-Probe ablegen, die wiederum je nach Tiefe erschwert ist und bei deren Misslingen man oben genannten Schaden erleidet. Dies gilt natürlich nur für Luft-Atmer.

Temperatur

Ein weiteres Problem größerer Tiefen ist die Kälte: Je weiter man sich von der Oberfläche entfernt, desto kälter wird es (natürlich nur bis zu einer bestimmten Temperatur), und man ist gut beraten, sich mittels Delphinfettsalbe oder ähnlichem gegen den Wärmeverlust des Körpers zu schützen. Ein nicht an diese Umweltbedingungen angepasstes oder entsprechend geschütztes Lebewesen erleidet einen Verlust von 1W–1 LeP pro SR; außerdem sind bei allen kräftezehrenden Aktionen die AuP-Verluste verdoppelt.

Sicht

Sofern es nicht die Besonderheiten der myranischen See im Einzelfall anders definieren, geht die Farbe untertauchender Objekte scheinbar verloren. Rot wirkt schon in geringer Tiefe farblos, dann folgen Orange, Gelb und Grün. Blau wird hingegen erst später vom Gewässer absorbiert. In der Tiefe, wo alle Farben zu einem dunklen Graugrün werden und alle Konturen miteinander verschwimmen, tritt man einer Gefahr plötzlich gegenüber. In größeren Tiefen (ab 100 bis 200 Schritt) ist das Wasser normalerweise dunkel, und jeder, der den Nachteil *Raumangst* (wahlweise *Tiefenangst*) gewählt hat, bekommt hier große Probleme! Sofern es die Dramaturgie verlangt, spricht natürlich nichts gegen Lichtschein in weitaus größeren Tiefen.
Das Wasser trübt nicht nur den Blick; wer durch die Kiemenhaube eines Nequaners, das Bullauge eines Demergatoren oder ein anderes Hilfsmittel schaut, sieht Objekte näher (etwa 1/3) und größer (1/4), als sie tatsächlich sind.
Je nach Tiefe bedeutet dies, dass Fernkampf-Proben um bis zu 12 Punkte erschwert sind und auch der Nahkampf mit Einbußen (AT/PA –6/–6) belastet ist.

Gehör

Unter Wasser sind Geräusche zwar über weite Entfernung zu vernehmen, doch eine Verständigung ist erheblich schwerer als an Land, denn die Quelle und Richtung, aus der Geräusche kommen, ist nicht zu erkennen. Eine einfache Verständigung ist auf 2–3 Schritt Entfernung möglich, einige unkomplizierte Worte noch in einem Dutzend Schritt Entfernung zu vernehmen. *Orientierungs*-Proben, die auf Gehör (oder auf dem Gleichgewichtssinn) basieren, sind für Landbewohner um 7 Punkte erschwert, ebenso wie *Sinnenschärfe*-Proben.

Schwimmen-Proben

Üblicherweise werden *Schwimmen(Tauchen)*-Proben von Meeresbewohnern oder entsprechend ausgerüsteten Landbewohnern nur benötigt, wenn man unbedingt ein Wettschwimmen veranstalten will oder um die korrekte Auftauchgeschwindigkeit festzulegen, außerdem natürlich bei Positionsproben (s.u.).

Kampf unter Wasser

Der Kampf unter Wasser ist grundsätzlich ein Kampf in drei Dimensionen und folgt den unten genannten Regeln für Positionen. Neben eventuellen Einschränkungen durch schlechte Sicht (s.o.) sind die AT- und PA-Würfe für nichtaquatische Lebewesen um jeweils 6 Punkte erschwert, wenn sie ohne Gerät getaucht sind, um immer noch je 2 Punkte, wenn sie sich alchimistisch oder mit Tauchgeräten vorbereitet haben. Alle Hiebwaffen und Schwerter richten nur halben Schaden (abgerundet) an, alle Stichwaffen einen um 2 Punkte reduzierten Schaden; die einzigen Waffen, die vollen Schaden anrichten, sind Speere (und Verwandte), Messer und Dolche sowie Würgegriffe etc.

Alle Wege offen

In den folgenden Abschnitten finden Sie einige Hinweise und Ergänzungen, zu welchen regeltechnischen Mitteln Sie greifen können, wenn die Helden Zeugen oder Beteiligte eines Überfalls von Asharíel auf eine fliegende Stadt der Vinshina oder des Luftkampfs zwischen einem usuzuranischen Drachenreiter und einem Libellen-Piloten werden.

Körperliches Talent: Fliegen (MU/GE/GE)

Dieses Talent steht in der Tat für das Fliegen aus eigener Kraft und kann daher nur von flugfähigen Wesen angewandt und erlernt werden; Ausnahmen sind bestimmte Verzauberungen.
Für den normalen Flug sind keine Proben erforderlich. *Fliegen*-Proben werden üblicherweise unter folgenden Umständen abgelegt: als Positionsprobe im Luftkampf (offene Probe), beim Abfangen aus dem Sturzflug (erschwert um die maximal mögliche GS), bei Verfolgungsjagden (offene Probe), nach einem Schadenstreffer (erschwert um die erlittenen SP) und zur Stabilisierung der Fluglage (nach Meisterentscheid und Umständen).
Misslungene *Fliegen*-Proben bedeuten, dass der Flieger in eine unkontrollierte Fluglage geraten ist und sofort eine Probe zur Stabilisierung der Fluglage ablegen muss. Misslingt auch diese, so ist ein Sturz (nach den Sturz-Regeln von **WnM** 11) von 4W6 Schritt die Folge, bevor eine weitere Probe zur Stabilisierung der Fluglage, dieses Mal mindestens um 3 Punkte erschwert, erlaubt ist.
All das oben gesagte gilt natürlich auch für Proben auf *Reiten (entsprechendes fliegendes Wesen)* und *Fluggerät steuern*.
Im Normalfall beträgt die maximale GS eines fliegenden Wesens so viel wie sein GE-Wert, im schnellen Sinkflug das Doppelte, im Sturzflug das Dreifache davon; die Steiggeschwindigkeit ist zum einen von der Thermik, zum anderen von der KK des Wesens abhängig, beträgt aber nie mehr als die halbe KK. Langstreckenfliegen ist weniger eine Frage der Ausdauer und des *Fliegen*-Talents, sondern ebenfalls einer guten Thermik und anderer Wetterbedingungen, so dass wir hier keine Formel angeben wollen.
Voraussetzung: Vorteil *Fliegendes Wesen* oder entsprechende Verzauberung
Spezialisierungen: Schnellfliegen, Langstreckenfliegen, Flugkunststücke, Luftkampf
eBE: BEx2
Verwandte Fertigkeit: –

Vorteil: Fliegendes Wesen (5 GP)

Der übliche Lebensraum für Fliegende Wesen – im Rahmen des Vor- und Nachteil-Systems momentan nur die Asharíel – ist der Luftraum über Myranor. Zwar schlafen fast alle fliegenden Wesen auf festem Boden, aber ansonsten wählen sie für fast alle Tätigkeiten am liebsten die Luft als Umgebung.
Fliegende Wesen haben einen leichten Körperbau und ein spezialisiertes Gliederpaar für Flugbewegungen. Ihre KO ist bei der Bestimmung von schweren Schadenstreffern (WM115) um 5 gesenkt. Rüstungen mit einer BE von 3 oder mehr behindern sie zusätzlich zur Einschränkung des Fliegen-TaW in Höhe des BE-Werts bei GE-Proben; sie müssen stets speziell und persönlich für sie angefertigte Rüstungen tragen. Fliegende Wesen besitzen automatisch eine *Begabung* für das körperliche Talent *Fliegen* (wird nicht angerechnet auf die Maximalzahl von Begabungen).
Ihr TaW in *Fliegen* wird auf die Hälfte (aufgerundet) reduziert, wenn ihre LE unter die Hälfte ihres Grundwerts sinkt, auf ein Drittel (aufgerundet), wenn die LE unter ein Drittel ihres Grundwerts sinkt. Fällt ihre LE auf weniger als ein Viertel ihres Grundwerts, so können sie nicht mehr fliegen – geschieht dies im Flug, so stürzen sie ab und können ihren TaW: *Fliegen* (dann jedoch in voller Höhe) nur noch für ein einziges Abfangmanöver nutzen.

Höhenrausch

Auch über Myranor wird die Luft allmählich dünner, je höher man steigt, was man schon auf den Pässen des Tharpagiri bemerken kann – viel mehr jedoch noch, wenn man sich mit einem Fluggerät oder auf dem Rücken eines Drachen in diese Höhen aufschwingt.
Wenn man schnell Höhen von mehr als 4 Meilen erreicht, kann es passieren (bei misslungener KO-Probe, erschwert um die Anzahl von Meilen Höhe), dass man sich plötzlich leicht und euphorisch fühlt und ernsthaften Sinnestrübungen unterliegt (KL–4, IN–2), die erst nachlassen, wenn man auf die halbe Höhe heruntergegangen ist (oder nach einer Stunde, was immer auch früher eintritt).
Die dünne Luft und die Kälte (s.u.) führen dazu, dass die Ausdauer der meisten Helden (und Schurken) in großen Höhen deutlich reduziert ist (etwa auf die Hälfte bei sechs Meilen Höhe) und alle kräftezehrenden Aktionen die doppelte Anzahl an AuP kosten. Diesem Ausdauermangel kann entgegengewirkt werden, indem man sich langsam an die entsprechenden Höhen akklimatisiert (oder indem man ein Vinshina ist, die deutlich weniger darunter leiden), aber sowohl der Verlust als auch der Ausgleich sind kaum in feste Zahlen zu fassen und sollten Meisterentscheid bleiben.

Kälte

In größeren Höhen wird es auch in der myranischen Äquatorregion schnell recht kalt, vor allem in der Nacht. Es wundert daher nicht, dass die am Boden häufig so leicht bekleideten Vinshina ebenso dicke Fell- und Lederkleidung mitführen wie die Insektopter-Piloten des Imperiums (wenn diese nicht ohnehin so mit ihrem Fluggerät verschmolzen sind, dass sie die Kälte nicht spüren).

Bewohner und Reisende der Lüfte

Fast alle myranischen Vögel (die Laufvögel einmal außen vor gelassen) bewegen sich in Höhen von maximal ca. 500 Schritt über Grund,

und in selbiger Höhe fliegen auch die Städte der Vinshina, die Ashariel und Insektopter, auch, wenn sie größere Höhen erreichen können.
Die meisten Raubvögel wie Grauadler, Suthris oder Wamuqs sind nicht mehr oberhalb einer Höhe anzutreffen, in der sie keine Beute mehr finden, was in der myranischen Äquatorrregion etwa fünf Meilen Höhe entspricht.
Dies ist auch die Höhe, bis in die Insektopter vorstoßen können (einige experimentelle Konstruktionen unwesentlich mehr) und in der sich die besten Flieger der Ashariel ihre Luftkämpfe liefern, während die fliegenden Städte der Vinshina notfalls bis zu einer Höhe von sieben Meilen aufsteigen können, ihre kleinen Erkundungsballons sogar noch eine Meile höher.
Weiter oben finden sich nur noch die ältesten Luftwale, und auch sie nur, wenn sie ihren Jägern ausweichen wollen. Nach allem, was wir wissen, können nur Greifen und Drachen größere Höhen erreichen, und es scheint, dass ihre Flughöhe unbegrenzt ist ...

Positionen: Der Kampf in drei Dimensionen

Natürlich ist es möglich, Luft- oder Unterwassergefechte möglichst getreu den Gesetzen der Physik und den (irdischen) Methoden der Kriegskunst zu simulieren – allein, dafür braucht es zumindest ein Brettspiel, besser noch eine Simulation am Computer ...
Als abstrakte, aber einfach zu handhabende Alternative für solche Kämpfe wollen wir Ihnen hier das System der Positionen vorstellen, bei dem nur festgestellt wird, wie gut die Kämpfer zueinander stehen, also, welche Qualität ihre Positionen haben, nicht aber, wo sie genau stehen, wie ihre momentane Geschwindigkeit etc. ist.
Das System ist schnell und flexibel und sowohl für den Luft- als auch den Unterwasserkampf geeignet, jedoch nur sehr bedingt für den 'gewöhnlichen' Kampf auf mehr oder weniger ebener Erde. Wichtig ist, dass die Spieler ihre Aktionen beschreiben, damit man auch spürt, dass die Helden "eine enge Kehre fliegen", sich "im Sturzflug auf den Gegner stürzen, dann aber haarscharf an ihm vorbeiziehen" und dergleichen mehr.
Im Folgenden reden wir vom Luftkampf, meinen aber auch den Kampf unter Wasser. Im Luftkampf sind die optionalen Kampfregeln *Ausfall*, *Finte*, *Defensiver Kampfstil* und *Stangenwaffen* nicht anwendbar; *Patzer* müssen der Situation entsprechend interpretiert werden. Der Kampf nach dem Positionssystem läuft in folgenden Schritten ab:

- Zuerst erklären die Kämpfer, ob sie in der folgenden Runde *offensiv* oder *defensiv* kämpfen wollen oder ob sie besondere Bewegungen durchführen wollen – sie legen ihre *Taktik* für die nächste Runde fest.
- Dann wird die Positionsprobe gewürfelt, um festzustellen, wie die Kämpfenden zueinander positioniert sind.
- Danach vergleichen die Kampfpaarungen ihre Positionswerte. Das schlechtere Ergebnis wird vom besseren abgezogen, und die verbleibenden Punkte können vom Sieger aus diesem Vergleich so eingesetzt werden wie bei der Bestimmung der Rundentaktik festgelegt.
- Nun werden die Einzelgefechte ausgefochten, wobei jeweils die eventuell im vorigen Schritt veränderten Kampfwerte zu Grunde gelegt werden.

Die Rundentaktik

Zu Beginn jeder Kampfrunde legt der Kämpfer fest, wie seine Position gegenüber dem oder den Gegnern sein soll und ob sie ihm als Angreifer oder Verteidiger nutzen soll.
Die Festlegung der Rundentaktik erfolgt in umgekehrter Reihenfolge der Initiative (des MU-Werts) – der langsamste Kämpfer muss also zuerst erklären, was er zu tun gedenkt.
Offensiv: Der Kämpfer kann die Punkte aus der folgenden Positionsprobe verwenden, um seine AT zu verbessern, seine TP zu erhöhen und/oder die PA des Gegners zu senken.
Defensiv: Der Kämpfer kann die Punkte aus der Positionsprobe verwenden, um seine PA zu verbessern oder die AT seines Gegners zu senken.
Bewegung: Der Kämpfer kann die Punkte aus der folgenden Positionsprobe sammeln, um später eine bessere Position zu bekommen, kann die Entfernung zu einem Gegner verändern oder von einem Gegner zum nächsten wechseln.

Die Positionsprobe

Kern des Systems ist die Positionsprobe, die als Probe auf die Talente *Schwimmen* bzw. *Fliegen* gewürfelt wird; Spezialisierungen wie *(Unterwasserkampf)* und *(Luftkampf)* werden voll angerechnet. Die Probe wird offen gewürfelt, das heißt, jeder am Kampf Beteiligte zählt, wie viele Talentpunkte er übrig behalten hat – dies ist seine Position für die nun folgende Runde.
- Fliegende Wesen mit einer maximalen GS von 20 oder mehr erhalten einen Bonuspunkt, ebenso wie sehr kleine Wesen einen Bonus von 2 Punkten erhalten, winzige sogar einen von 3 Punkten. (Grundlage für die Größen sind die Fernkampftabellen auf **WnM** 105.)
- Reiter auf Flugwesen oder in kleinen, beweglichen Fluggeräten würfeln die Positionsprobe auf die Talente *Reiten* bzw. *Fluggeräte steuern*; sie behalten jedoch nur die Hälfte (aufgerundet) ihrer Punkte übrig.
- Kämpfer am Boden bzw. an Deck größerer Fluggeräte würfeln eine *Körperbeherrschungs*-Probe; ihr Positionswert beträgt ein Viertel (aufgerundet) der übrigbehaltenen Punkte.
- Pro zusätzlichem befreundeten Kämpfer in einem Kampf ist die eigene Position um 1 Punkt verbessert (siehe **Luftkampf mit mehreren Beteiligten**).
- Mit Spießen ausgestattete Kämpfer erhalten einen Punkt Bonus.

Der Vergleich der Positionswerte

Nun wird in den Kampfpaarungen verglichen, welcher Kämpfer den besseren Positionswert (mehr Punkte übrigbehalten) hat. Die niedrigere Punktzahl wird von der höheren abgezogen, und die verbleibenden Punkte können vom besser Positionierten so eingesetzt werden, wie er es bei der Festlegung der Rundentaktik angegeben hat.

Beispiel: Sayanul und Temeron, zwei Ashariel, kämpfen um einen Horstplatz auf einer gut gelegenen Felsklippe. Temeron ist mit der typischen Lanze seines Volkes ausgerüstet, Sayanul nur mit Unterarmklingen; beide sind gute Flieger. Sayanul will aggressiv in den Nahkampf gehen, Temeron seinen Gegner erst einmal auf Abstand halten. Sayanul hält nun bei seiner Probe 15 Punkte übrig, Temeron nur 8 (plus einen für die Lanze), was bedeutet, dass Sayanul eine um 6 Punkte bessere Position hat. Er entschließt sich, die sechs Punkte gleichmäßig zu verteilen, was seinen AT-Wert für den folgenden Schlag um 2 Punkte verbessert, seine TP um 2 erhöht und Temeron 2 Punkte seines PA-Werts raubt. Offensichtlich ist es Sayanul gelungen, eine Postion hinter und über Temeron einzunehmen.

Luftkampf mit mehreren Beteiligten

Gegen einen einzelnen fliegenden Kombattanten können je nach Größe eine unterschiedliche Zahl von Gegnern kämpfen – bei gleicher Größe maximal vier, bei geringeren Größen zwei pro Größenklasse mehr (also maximal z.B. 8 Raben gegen einen Ashariel).

Distanzveränderungen durch Positionspunkte

Die Entfernungen, die zwei fliegende Kämpfer zueinander einnehmen können, sind: Handgemenge (Umklammerung und waffenlose Angriffe), Nahkampf (mit üblichen Handwaffen), Stangenwaffen (wie die typische Ashariel-Lanze), Distanz (Sturmangriffe und 'Lanzenreiten'), Fernwaffen (Bogenschuss- oder Speerwurfweite).
Um die Entfernung um eine Klasse zu verändern, muss ein Kämpfer zwei Positionspunkte aufwenden; um sich aus dem Handgemenge zu lösen, muss natürlich vorher eine *Entwinden*-Probe gelungen sein.
Um zusätzliche TP zu erzielen, müssen die Kämpfer zu Beginn der Runde einen Abstand von *Distanz* oder mehr gehabt haben – auch ein Flieger benötigt 'Anlauf'.

Ansparen von Positionspunkten

Ein fliegender Kämpfer kann die Hälfte seiner bei der Positionsprobe gewonnenen Punkte ansparen und mit in die nächste Runde übertragen. Tut er dies, so hat er jedoch überhaupt keine Positionspunkte in dieser KR zur Verfügung; außerdem verliert er alle angesparten Punkte, sobald er durch einen Treffer Schaden erleidet.
Man kann maximal so viele Punkte ansparen wie der TaW: *Fliegen* beträgt, also maximal das Doppelte des TaW an Punkten zur Verfügung haben.
Wie schon erwähnt, was die 'rohen' Zahlen genau bedeuten, ist eine Frage der Vorstellungskraft von Meistern und Spielern und sollte stets erzählerisch gehandhabt werden.

Ergänzungen zum Fernkampf

Auch der Kampf mit Projektil- und Wurfwaffen wird in der Luft und unter Wasser unter einigen besonderen Randbedingungen durchgeführt, die Sie als optionale Regeln einsetzen können.

Fernkampf unter Wasser

Wegen der höheren Dichte des Mediums sind alle Fernkampf-Proben (außer solche mit Harpunen) prinzipiell um 3 Punkte erschwert; dazu kommen noch eventuelle Erschwernisse durch schlechte Sicht (s.o.). Die Reichweiten aller Schusswaffen außer der Harpune sind auf ein Viertel reduziert. Wurfwaffen mit Ausnahme von Speeren können unter Wasser nicht eingesetzt werden, desgleichen sind Blasrohre, Bolas, Netze und Schleudern nicht verwendbar. Die TP aller verwendbaren Fernwaffen (wiederum mit Ausnahme der Harpune) sind um 3 Punkte reduziert.
Ausweichen-Proben sind im Vergleich zu Proben an Land um 3 Punkte erleichtert.
Fernkampf vom Oloruun-Rücken aus erfordert eine *Reiten*-Probe+6; die eigentliche Schusswaffen-Probe ist um 5 Punkte erschwert.

Fernkampf in der Luft

Für selbstfliegende Fernkämpfer sind alle Fernkampf-Proben um 2 Punkte erschwert, für Reiter oder Piloten um 0 bis 8 Punkte je nach Situation. (Es ist leichter, vom Rücken eines Drachen oder von einer stabil fliegenden Hummel aus zu schießen als vom Rücken einer hektisch flatternden Flugechse; von Gleitern aus können nur Wurfwaffen eingesetzt werden.)
Ziele in der Luft sind fast immer in Bewegung, so dass Sie hier von einer Verringerung der Größenklasse des Ziels ausgehen können. Würfe oder Schüsse nach unten erzielen (je nach Entfernung) 1 bis 2 TP mehr, sind jedoch prinzipiell um 2 Punkte erschwert.
Statt einer Probe auf Ausweichen kann auch eine Probe auf *Fliegen* (mit den gleichen Erschwerungen) abgelegt werden, wenn der Kämpfer das Geschoss kommen sieht.

Myranische Namen

Nicht nur bei der Erschaffung eines eigenen Helden, sondern noch viel mehr bei Ihrer Tätigkeit als Spielleiter werden Sie Namen benötigen; Namen, Namen und nochmals Namen – denn wenn Spieler im Laufe der letzten 25 Jahre Rollenspiel eines gelernt haben, dann ist es die Verbindung 'kein Name – keine Wichtigkeit'. Mag sein, dass man diese Gewohnheit bisweilen sogar nutzen kann, um 'den Gärtner' schlussendlich als den Mörder zu enttarnen, im allgemeinen jedoch empfiehlt es sich, ihr vorzubeugen, indem auch Nebenfiguren einen eigenen Namen tragen. Überaus nützlich ist hier eine Namensliste, aus der man schnell ablesen kann, wie denn nun der Fuhrmann oder die Handelsagentin heißen, denen die Charaktere in einer Taverne oben auf der imperialen Hochstraße begegnen.

Für das Gros der in der Myranor-Box beschrieben Regionen wollen wir hier nun eine solche Liste nachtragen. Im Abenteuer **Palast der goldenen Tiger** finden Sie übrigens eine schnelle und unkomplizierte Methode, wie man mit einer Auswahl aus den hier präsentierten Namen und einigen Würfelwürfen Namen für Meisterpersonen generiert – natürlich sollte man auch das nicht vor den Augen der Spieler machen ...

Ein Tipp hierzu: Notieren Sie sich eine Auswahl von vorgenerierten Namen, passend zur Region, in der das Abenteuer spielt (aber auch ruhig einige 'auswärtige' Namen), auf einen Spickzettel, dazu eine Liste von Kurzcharakterisierungen wie 'hakennasig', 'schrille Stimme', 'tarnai-schnupfend', 'nervös', 'mit schütterem Haar' oder 'erstaunlich athletisch für ...'. Dann können Sie auf die Schnelle zumindest oberflächlich glaubwürdige Meisterpersonen aus dem Ärmel schütteln, die die Spieler sich merken und mit denen sie bestimmte Assoziationen verbinden.

Schreiben Sie sich nach Verwendung dieser Liste aber die Kombination von Name und Eigenschaft (und die Funktion der Meisterperson) auf – es könnte sein, dass die Spieler später aus eigenem Antrieb auf sie zurückkommen ...

IMPERIALE NAMEN

Die folgende Praxis ist üblich bei der gesamten imperialen Bevölkerung (mit Ausnahme von Era'Sumu); im Horasiat Tharpura und Teilen des Horasiats Cantera sind makshapurische Namen verbreitet. Anmerkungen zur unterschiedlichen Aussprache in verschiedenen Teilen des Imperiums finden Sie im folgenden Text. Rufnamen dieser Art werden nicht nur von den Menschen verwandt, die sie meist als die einzigen Namen tragen, sondern auch von anderen Völkern, vor allem städtischen Amaunir und Bestiaren sowie von Völkern, deren Eigenname für Menschen kaum auszusprechen sind.

Vornamen

Imperiale Vornamen sind meist mehrteilig, wobei die Namen mit steigendem sozialen Rang häufig komplexer werden: Ein *Kassiophledenes* ist mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit kein Sklave oder freier Handwerker, ein *Aegos* wahrscheinlich kein Honorat oder gar Optimat.

Der **Namensanfang** stellt meist die guten Wünsche dar, die einem Kind mit auf den Weg gegeben werden. Er spielt auf die Götter an, die es segnen sollen, oder den Verwandten, der ihm ein Vorbild sein soll; sehr verbreitet sind hier: Aeg-, Anti(g)-, Bra(i/j/y)-, (C/K)ass(i/j/y)-, (Ch/K)rys-, (C/K)yr-, Dar(i/j/y)-, Di-, Drac-, Epam-, Ga(i/j/y)-, Gyld-, Flav(i)-, Hyrac-, Is-, Kle-, Ly(c/k)-, Mard-, Myr-, Nere(t)-, Ni(c/k)-, Ph(e)ron-, Pyth-, Ra(i/j/y)-, Rox-, Sard-, Shin(x)-, Simin-, Tych-, Xar-, Xel- und Zatur- sowie eine Unzahl weiterer Götternamen und Segenswünsche.

Seltener sind die (meist im späteren Leben angenommenen) Namensanfänge, die sich auf Regionen oder Berufe beziehen wie beispielsweise Cantar- [aus Cantera], Mayen- [aus Mayenios], Valant- [aus Valantia] oder Haliés- [Fischer oder Matrose], Tecat- [Tischler, allg. auch Handwerker], Theret- [Jäger], die ohne Namensmitte (s.u.) zur männlichen oder weiblichen Endsilbe übergehen (also: *Valant-enes* oder *Theret-iope*).

Der verbindende Vokal zur nächsten Silbe ist ein männliches -o/-u, ein weibliches -a oder ein neutrales (sehr häufig genutztes) -e/-i.

Die **Namensmitte** ist meist eine Tätigkeit des oder eine Bitte an den Namensanfang: *Braj-o-nom-os* heißt 'Im Namen Brajans' oder 'Rechtschaffen wie Brajan'; *Simin-e-nom-e* (verkürzt zu Siminome) ist 'Geschickt wie Siminia' oder 'Siminia anempfohlen'; *Myr-e-dor* kann sowohl poetisch als 'Geschenk der Sterne' gedeutet werden als auch weniger poetisch als 'Optimatenbastard' ...

Übliche und verbreitete Namensmitten sind: -bar-, -bol-, -(c/k)on-, -(c/k)rat-, -dat-, -dor-, -gam-, -her-, -hyl-, -lar-, -mel-, -nom-, -phled-, -phyr-, -quor-, -par-, -rath-, -sal-, -s(c/k)an-, -syr-, -ther-, -xen-, -zan- und -zyl-. Auf eine Namensmitte zu verzichten, ist bei den unteren Klassen der imperialen Gesellschaft üblich – ein solcher Name wird einfach als 'Gesegnet von ...' angesehen (weswegen es viele *Gyldas*, aber sehr wenige *Neretos* gibt ...).

Die **Namensendung** schließlich legt das Geschlecht der Person fest. Übliche männliche Namensendungen sind; -as, -enes, -es, -ias, -ias, -io, -ios, -iu, -ius, -o, -os, -u und -us, wobei die Endungen auf *-(i)u* im nördlichen Imperium üblicher sind als im südlichen. (Überhaupt wird dort das End-*o* einer Silbe gerne in ein *-u* verwandelt, während die Endung *-(en)es* als altertümlich gilt.) Übliche weibliche Namensendungen sind -a, -e, -ea, -ene, -eta, -ia, -iene, -iope, -ina, -is, -na, -ne, -ope. Auch hier gelten die Endungen *-(i)ope* und *-(i)ene* als altertümlich, und im nördlichen Imperium wird statt des deutlich ausgesprochenen einzelnen *-i-* in *-ia* und *-iene* ein konsonantisches *-y/-j* gesprochen.

Nur noch wenig gebräuchlich ist die Benennung der Kinder nach ihrer Reihenfolge (*Proter(o/a)*, *Di(n)(o/a)*, *Triti(o/a)*, *Tesser(i)(o/a)*, ...), wobei es einst üblich war, diesen Geburtsnamen abzulegen, sobald man durch eine prägende Tat auf sich aufmerksam gemacht hatte. Heutzutage ist eine solche Praxis nur noch an den beiden Enden der sozialen Leiter üblich: Sklaven erhalten irgendwann ihren 'Berufsnamen' und Optimaten einen Ehrennamen ...

Nachnamen

Wie schon in **WnM** 30 erwähnt (was wir hier teilweise wiederholen), sind Hausnamen eher untypisch für die niederen Stände, während **Optimaten** an ihren Vornamen (s.o.) und einen eventuellen Ehren- oder Herkunftsnamen (wie 'Arenasieger' oder 'aus Abdera') ein ein- oder zweisilbiges Rangkürzel (wie an, te, kume, ul) und den Namen ihres Hauses anhängen – *Dracosyres e Nuneta an Quoran* ist also ein Mann, stammt aus Nuneta (in Mayenios) und ist ein niederrangiges Mitglied des Optimatenhauses Quoran, wobei den Rang nur ein anderes Mitglied des Hauses Quoran oder jemand mit hohem *Etikette*-Wert erkennen kann. Auch die Namensgebung der höheren Stände folgt übrigens meist – wie auch das Erbrecht – der mütterlichen Linie.

Honoraten führen den Namen des Hauses, dem sie dienen, mit einem vorangesetzten 'Serr' bei Männern bzw. 'Serra' bei Frauen: *Mesopylos Serr Aphirdanos* ist eindeutig ein ehrenwerter menschlicher Diener des Thearchenhauses zu erkennen; als Anrede ist das (etwas weniger formelle) 'Serr Mesopylos' üblich. Das 'Serr/a' steht übrigens traditionell auch den Hohepriestern der acht Staatsgötter zu: *Pherolinus Serr Chrysir* etwa wäre ein hochrangiger Geweihter des Windgottes. Ab welchen Rang genau man diese Würde beanspruchen kann, ist umstritten, und oft kommt es nur auf die nötige Dreistigkeit an, sich damit zu schmücken.

Normalsterbliche schließlich haben zu allererst ihren Rufnamen. Wenn sie einen Beinamen wünschen, kommt zuerst einmal der Name der Mutter in Frage: Im Imperium gibt es viele *Haliésses Sohn der Tesseria* oder *Glaucyne Tochter der Gylda*, mitunter werden aber

auch Spitznamen der Mutter geerbt. Da auch bei Menschen die Kinder vor allem als Erben der Mutter gelten, ist es sehr unüblich, den Namen des Vaters anzuführen.
Ein Beiname kann sich jedoch auch auf einen Cirkel (*Adates von den Blau-Calaren*) oder ein Collegium (*Xellario der Steinmetz*) beziehen, auf die heimatliche Stadt oder Provinz (*Murius aus Corbysa / e Corbysa)*; weit seltener ... *von Corbysa*) oder auch bemerkenswerte Taten (*Valantene Nachtseglerin*) oder auffällige (Körper-)Merkmale (*Atheriope Feuerhaar*).

TYPISCHE NAMEN ERA'SUMUS

Obwohl Era'Sumu die 'Wiege der (imperialen) Menschheit' ist und auch die Grundlagen der imperialen Sprache von hier stammen, finden sich auf der Insel kaum imperiale Benennungsbräuche und -konventionen – zu sehr hat die Religion das Alltagsleben durchdrungen, als dass nicht schon aus dem Willen der Tochter erkenntlich wäre, welchen Namen ein Kind zu tragen habe, der seinen Eigenschaften am besten zugeordnet ist.
Typische weibliche Vornamen sind: An'thu, Dha'-veru, Enenma, Ksiane, Ma'dhea, Micalna, Per'eu, Pha'neta, Tane'u, und Uthana; typisch männlich Vornamen sind: An'tha, Ianthi'en, Icomnan, Gen'dha, Kior'thon, Ksedion, Lev'ko, Levlen, Lorian und Soran.
Familiennamen sind ungebräuchlich, außer dem adligen 'des Hauses Icemna' (*Ma'dhea te Icemna*) oder 'Kind des (Name des jetzigen Familienvorstehers)'.
Ein möglicher weiterer Name richtet sich nach dem Tempel, Kloster, Palast oder (selten) nach dem Wohnort und wird mit einem a' verbunden. Daran folgt bei Optimaten und Honoraten der Name des betreffenden Hauses (also in aller Regel Icemna), mit der Verbindungssilbe te bei Optimaten bzw. dem Begriff serr/a bei Honoraten. Eventuelle Ehren- oder Kampfnamen werden vor all diese Namen gestellt, Rangnamen werden nur schriftlich genannt und dem Namen hintangestellt (*Telk'hiar a' Sathuma'Kathior te Icemna, Le'var des dritten Steines*).
Bei der Anrede einen Rang zu nennen, ist unter den 'Schwestern' und 'Brüdern' Era'Sumus nicht üblich, auch wenn es die achtungsvollen Anreden 'Mutter' und 'Vater' gibt.
Das gemeine Volk verwendet Herkunftsnamen (*Micalna aus An'vethu*) oder Berufsbezeichnungen (*An'Tha der Schmied*, *Ksiane die Strandläuferin*).

TYPISCHE NAMEN DER NEQUANER

Auch wenn die Nequaner von imperialen Menschen abstammen, haben sich ihre Sprachgewohnheiten so sehr von denen ihrer Vor-Vorfahren entfernt, dass man bei dem nequanischen Umgangsdialekt (dem auch die meisten Namen entstammen) fast schon von einer eigenen Sprache reden kann.
Wenn imperiale Namen verwendet werden, dann in einer sehr vereinfachten Form ohne Zwischensilbe und mit festen, geschlechtsspezifischen Endungen (wie *Epamon* oder *Simine*). Üblich sind aber eher eigene, 'nequanische' Vornamen wie Alatko, Bagu, Danderon, Durdo, Kamko, Katun, Phedo, Rugon, Skabon oder Turgun (männlich) und Birda, Elgune, Huraka, Kruna, Mogande, Pola, Rudana, Turya, Uretane oder Zune. Übliche männliche Namensendungen sind -o(n), und -u(n), weibliche Namensendungen -(n)a und -(n)e.
Feste Nachnamen sind ungebräuchlich, da auch die Verbindung zu den biologischen Eltern eher lose ist (junge Nequaner werden von der Gemeinschaft erzogen), detaillierte Berufsbezeichnungen (*Alatko Zweiter Demergatorlenker der »Aurides«*) und Herkunftsnamen (*Nunama von der »Poldrana«*) dagegen verbreitet.

NAMENSMODIFIKATIONEN DER ABISHAI

Da bei den Abishai fast jede bekannte Rasse Myranors anzutreffen ist, da man sich wenig um Regeln kümmert und viele der Neuzugänge gerne Namen und Vergangenheit hinter sich lassen – kann man mit gutem Gewissen für einen Abishai jede beliebige Namenskombination zulassen, wiewohl imperiale Namensbildung, vor allem auch mit 'Kampfnamen', natürlich deutlich vorherrschend ist. Aber ein Name wie *Thyrophanes Gathamarak, genannt Chroarrk*, wäre nichts wirklich ungewöhnliches ...

TYPISCHE MAKSHAPURISCHE, THARPURESISCHE UND SHINDRABARISCHE NAMEN

Die nördlichen Bansumiter – Tharpuresen, Makshapurim und Shindrabarim – haben trotz ihrer sehr unterschiedlichen politischen und kulturellen Traditionen recht ähnliche Benennungsbräuche, ähnlich genug jedenfalls, um hier zusammengefasst zu werden.
Die Vornamensbildung erfolgt ähnlich wie bei imperialen Namen meist aus einem Namensanfang, der für eine segnende Macht steht, einer Namensmitte, die für den speziellen Segen steht, den das Kind bekommen soll, und einer geschlechtstypischen Endsilbe (üblicherweise -a für Männernamen, -i für Frauen).
Übliche **Anfangssilben** sind Anga-, Arja-, Artha-, Auro-, Bali-, Butro-, Cadhi-, D(j/sh)arna-, Gishna-, Gurda-, Hanu-, Harja-, Laksha-, Lunda-, Maia-, Mudra-, Nagha-, Ocra-, Pali-, Raya-, Rishca-, Rudri-, Shajra-, Shali-, Uttra- und Vetta-; als übliche **Mittel- oder Segenssilben** kennt man -ban-, -bat-, -dak-, -dur-, -dvaid-, -dyash-, -gur-, -kar-, -maitr-, -nar-, -patr-, -pur-, -ran-, -rur-, -satr-, -shvar-, -simg-, -tar-, -trij-, -vand-, -vatr-, -vidr-, -yan- und -yut.
Im Shindrabarischen Archipel ist mit dem etwas anderen Dialekt auch eine leicht abgewandelte Namensgebung verbunden: Viele Konsonanten werden schnell und hart ausgesprochen (so dass wir sie in der Umschrift als Doppelkonsonanten schreiben); Männernamen enden meist auf -an, Frauennamen auf -in(i). Aus *Hanushvara* wird also *Hannushwaran*, aus *Bútrobati Buttrobattin*.

SHOLAI- UND SHABKRAH-NAMENSGEBUNG

Typische männliche Vornamen sind Aissa, Amayas, Amastan, Achamuk, Abbes, Alamine, Asalokloki, Amma, Kankan, Karidenna, Kawa, Mansa, Mussa, Saye, Tenga, Tido oder Zonga; typisch weibliche Vornamen sind Buda, Hatschusu, Kadido, Kalikat, Malenka, Neferreth, Tahenkat, Tariwelt oder Telemedith.
Je nach den Umständen der Geburt tragen die Kinder Beinamen wie 'Roter Stern' oder 'Heiße Zeit'. Die Erblinie richtet sich zwar nach der Mutter, jedoch wird bei der Bildung des Familiennamens der Name des Vaters dem des Kindes hintangestellt (verbunden mit Ag, Sohn des, oder Ult, Tochter des). Die Bedeutung einer Person kann man daran ermessen, wie weit sie ihren Namen zurückführt: Einer der einflussreichsten Sholai-Ältesten zum Beispiel heißt *Kawa Ag Amma Ag Arescher Ag Karidenna*.

NAMEN DER NERISTU

Es ist bei den Neristu üblich, einen öffentlichen und einen 'familiären' Vornamen zu haben, wobei die Kombination aus beiden auch meist ausreicht, um eine Person eindeutig zu bestimmen. Übliche Vornamen sind: Amya-, Anuch-, Chanil-, Ghassur-, Hurro-, Ilcha-, Neralith-, Neralach-, Padach-, Tcherko-, Theliach-, Uchar-, Ulamach- oder Zhachis-. Diese 'Namenskerne' werden vom Männern wie Frauen benutzt; männliche Namen enden üblicherweise auf -(n)u, weibliche auf -(n)i.
Je nach Stufe und Bewusstheit der Reinkarnation folgt den Vornamen noch eine Berufsbezeichnung für diejenige Tätigkeit, in der ein Neristu die höchste 'Vorbildung' hat; Ausnahme hiervon sind die *Khaner'ra* ('Wegbegleiter', eigentlich 'Seelenführer'; Annereton-Priester) und die *Dur'an* ('Wächterinnen', eigentlich 'Todseherin'; Ansumya-Priesterinnen), deren Berufsbezeichnungen die Gegenwart widerspiegeln.
Familiennamen (wie *nurmach urnudu darnil chega*; 'aus der alten Sippe der Siegelfälscher von Daranel') geben meist die Stellung im imperialen Gefüge wieder und werden Außenstehenden aus naheliegenden Gründen nicht genannt. Stattdessen ist das imperiale *e* ('aus') sehr verbreitet, was aber meist einfach nur heißt: "Ich komme gerade aus ..."

NAMEN DER LOUALIL

Über die Namensgebung der Loualil ist wenig bis nichts bekannt, und es scheint, als würde den Loualil ein Name 'zufliegen', wenn sie einen benötigen, der sich eventuell ändert, wenn sich die Charaktereigenschaften oder die Umgebung des Meereswesens geändert haben.
Typische Namen von Loualil-Männern sind Ainunnu, Dunnui, Kuio, Loulin, Monuil oder Nuïul, typisch weibliche Namen sind Anuia, Dua'a, Namoa, Louagha, Olanua oder Uinea.
Familien- oder Abstammungsnamen sind den Loualil ebenso wenig bekannt wie ihre Abstammung selbst. Meereskinder werden üblicherweise nach imperialem (seltener einmal nach tharpurischem) Brauch benannt.

TYPISCHE AMAUNISCHE NAMEN

Amaunische Namen sind vokalreich und melodisch, sie klingen nach den maunzenden und fauchenden Lauten einer Katze. Alle Amaunir besitzen einen zwei- oder dreisilbigen Rufnamen, den sie allgemein nennen, und einen 'Seelennamen',

den außer ihnen nur die Mutter und die BaLoa kennt, die ihn auch mit Hilfe der Geister bestimmt hat (der aber auch meist zwei-, selten dreisilbig ist). Imperiale Amaunir tragen in der Regel noch die imperiale 'Übersetzung' ihres Rufnamens (oder ein entsprechendes Phantasieprodukt eigener Wahl) für den Umgang mit Menschen.

Die Silben amaunischer Namen werden traditionell zusammengeschrieben, beginnen aber jeweils mit Großbuchstaben. Ein Unterschied zwischen Frauen- und Männernamen (abseits gewisser Traditionen) besteht nicht; eine besondere Auswahl der Reihenfolge der Silben ebensowenig.

Im inner-amaunischen Dialog sind Nach- oder Hausnamen ungebräuchlich; hochrangige Amaunir im Imperium tragen allerdings bisweilen den Ehrentitel 'Serr/a' und den Namen eines Optimatenhauses (wie *OaShao Phylodetes Serr Alantinos*), ansonsten eher imperiale Namenszusätze nach Herkunft, bekannten Taten oder Fellfarbe.

Verbreitete amaunische Namenssilben sind: A, Ao, Bao, Bur, Chao, Dja(o), Fo, Gir, Hy, Iao, Khao, Kja, Ko, Makh, Moi, Oa, Pao, Rao, Ri, Shao, Shar, Shy, Tir, Ua

(Zu den Lauten: KH ist ein kehliges Fauchen, etwas rauher als in 'Bach'; ein R am Ende wird stärker gerollt als üblich und ist leicht angehaucht, etwa wie '-rrh'; Y ist einfach ein 'ü'. Viele Amaunir sind nicht in der Lage, ein klares 'l' auszusprechen und ersetzen es durch ein gerolltes 'r'.)

TYPISCHE NAMEN DER LEONIR

Allgemein sind leonische Namen voller Vokale und kehliger, fast fauchender Konsonanten: Sie haben für menschliche Ohren etwas Rauhes und Kraftvolles und klingen fast wie zornig hervorgestoßene Flüche oder Drohungen.

Ein leonischer Name ist zwei- oder (seltener) dreisilbig. Typische Anfangssilben sind Akhe-, Aokh-, Bruu-, Chao-, Fhu-, Khorr-, Oa-, Shoo- und Shuu-, in der Mitte findet man -chach-, -gruu-, -oakh-, -rao- und -takh-, typische Endsilben sind -chruu, -drraa, -fyach, -(n)orrh, -rhach, -rhu, -rokh oder -shaa, wobei auf Konsonanten endende Endsilben üblicherweise männlich sind und solche, die auf Vokale enden, weiblich.

Nachnamen sind bei Leonir fast ausschließlich Rudel-Namen, was bedeutet, dass sie sich fuach ('Sohn des ...') oder chaa ('Tochter des ...) zusammen mit dem Namen des Rudelpatriarchen nennen. Ein Leonir nimmt zwar gerne Ehrennamen an (wenn er sie sich verdient hat), käme jedoch nie auf die Idee, seinen Namen zu 'imperialisieren'.

Zur Aussprache: Das KH ist ausnehmend kehlig (ein scharf und rau ausgesprochenes 'Loch'), RH ist ein *sehr* kehliger Laut, doppelt geschriebene Vokale werden sehr langgezogen, einfach geschriebene dagegen sehr kurz.)

TYPISCHE PARDISCHE NAMEN

Allgemein sind die pardischen Namen voller Vokale und schnurrender Konsonanten. Sie klingen für Menschen fast singend, sind schwer zu merken und noch schwerer korrekt auszusprechen.

Pardische Namen sind üblicherweise dreigliedrig, wobei Arra-, Chach-, Chua-, Mach-, Morr-, Oa-, Rua- und Shir- übliche Anfangssilben sind, -archl-, -luish-, -rai-, -rhau-, -rhu-, -rup- und -shur- verbreitete Mittelsilben, -chach, -fuach, -grach, -rah, -sesh und -thar häufige Endsilben.

Geschlechtsspezifische Namen oder Namensendungen gibt es bei den Pardir nicht. Das Konzept des Nachnamens ist ihnen unbekannt (wie überhaupt die meisten Konzepte); prahlerische Bezeichnungen, die allerdings von Tag zu Tag wechseln können (*Rudeltöter*, *Blutbüffelfresser*, *der Größte*, *Hundertzeuger* ...), sind jedoch üblich.

Von der Aussprache her folgt das Pardische dem Leonischen, es kommen jedoch häufiger helle Vokale wie 'e' und 'i' vor.

TYPISCHE NAMEN DER SATYARE

Prinzipiell sind wilde Satyare viel zu launisch, um sich dauerhafte Namen zuzulegen: Sie haben nichts dagegen, wenn man sie nach dem benennt, was sie gerade tun, und wählen auch selber solche Namen, wenn man sie dazu nötigt, einen zu nennen; doch nichts garantiert, dass sich 'Beerenpflücker' noch daran erinnert, dass er vorgestern 'Wasserholer' oder 'Tanzt-auf-der-Lichtung' war.

Imperiale Bestiare, die den Sinn eines festen Namens erkennen, wählen meist herkömmliche imperiale Namen (siehe dort), doch ein paar Formen sind 'typisch bestiarisch': die **Anfangssilben** Aya-, Ertha-, Essa-, Ida-, Odro-, Orna-, Ulyn- und Yrsa- sowie die **Namensmitten** -broul-, -char-, -glan-, -knoss-, -krol-, -lyr-, -mor-, -rud- und -vic- (und dann die üblichen geschlechtstypischen Endungen); dazu wählen sie auch meistens eine Tätigkeits- oder Vorliebenbezeichnung wie 'Osgurenfreund' oder 'Wachgärtner'.

SHINGWA-NAMEN

Shingwa trennen bei ihren Vornamen nicht zwischen den Geschlechtern; in einem echten Shingwa-Namen muss aber mindestens ein sch-Laut (hier meistens 'sh' geschrieben) enthalten sein: Akshush, Bonshesh, Durshu, Gowengash, Ladrash, Mushogu, Shobenall, Shuwalon, Tsheshda, Washingin, Washirin, Wudashu, Wunshoja.

Ein Nachname im Sinne von 'aus dem (erste, zweiten, dritten ...) Gelege von' wird bisweilen verwendet (*Durshu urd/shun/brasch ... Wudashu*), häufiger sind jedoch Bezeichnungen nach der 'Lieblingsfarbe' (*Durshu 'arumeshu*; 'Durschu der glänzend Rotviolette').

BEI DEN RISSO VERBREITETE NAMEN

Die Risso verwenden extrem vokalreiche Namen – zumindest hört es sich so an, wenn sie das Wasser verlassen. Sie sind in ihrer vollen Komplexität von Menschen eigentlich nicht auszusprechen, weswegen wir hier auch nur eine sehr näherungsweise Umschrift angeben. Besondere Bildungsregeln sind menschlichen Sprachforschern nicht bekannt, wenn es auch scheint, als würden Frauennamen auf Konsonanten enden (Mi'irmisch, Rirsit, Souiisch, Schiiuusch, Ziious, Ziisch) und Männernamen auf Vokale (Muiorii, Nu'uschii, Ouiinu, Rriigi, Sriiou, Uirischu).

Als Nachname ist bei den Risso der Sippenname üblich, wobei die bekanntesten (und vom Namen daher am häufigsten genannten) Großsippen die *Iikuu*, *Omiouii*, *Riiun*, *Sillik*, *Soomiu* und *Zirriik* sind. Wenn dies nicht ausreicht, um ein Individuum zu kennzeichnen, folgt meist noch eine Herkunftsbezeichnung wie *i Taui'a* ('aus dem Grüngrund') oder *i'a Gaiik* ('bei der Menschenstadt'; gemeint ist Balan Mayek).

Namen elementarer und stellarer Domänen im imperial-amaunischen Vergleich

Altimperial	Symbolisch	Amaunal
Pyre	Feuer, Licht	Sor
Hydre	Wasser, Feuchte	Har
Petre, Kalke	Fels, Erz	Toa
Aere, Pnome	Luft, Wind	Nya
Hume, Ketone	Humus, Erde	Kuar ('Fleisch')
Krÿe, Frige	Eis, Schnee	Ir
Astere, Energe	Kraft	Da

Tesumurrisch	Symbolisch	Amaunal
Balburri	Harmonie	MyrGy
Ashabel	Herrschaft	MyrUr
Belcar	Schöpfung	MyrFao
Bel-Shuga	Kampf	MyrKor
Balathandis	Weisheit	MyrTua
Xetobal	Wendigkeit	MyrIo
Undhabal	Vergänglichkeit	MyrBo
Baalian	Leidenschaft	MyrKai
Baal-Urgol	Wahnsinn	MyrZao
Belyabel	Zauberei	MaDa

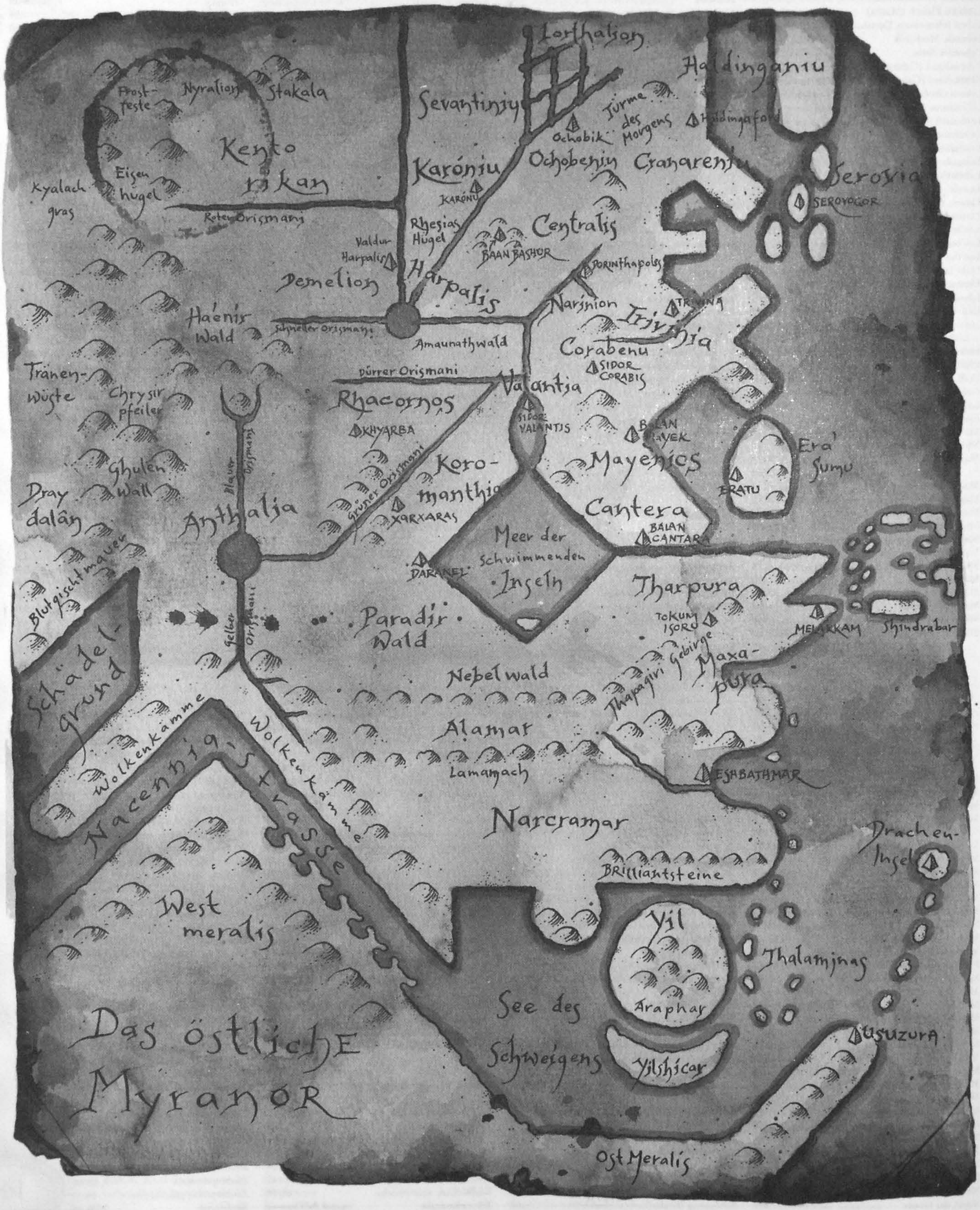
Index

Abishai 55, 66
Acha'Kawa (Legende) 102
Adept (Weihegrad) 7, **27-28**
Affixation 78
Aggari (Äußere Domäne) 23
Aktivieren einer Instruktion/Quelle 13
Aktivieren eines Talents 127
Alantinos (Optimatenhaus) 32-34
Alchimie 7, **71-77**
Alchymische Transformation 7, **76**
Alles in deinem Mund ... (Stabzauber) 51
Allgemeinwissen (Vorteil) 101
Alptraum (Instruktion) 23-24
Amaunir 55, 64-65
Angst vor (...) sei ... (Stabzauber) 50
Animatiker 61
Animismus 7, **54-70**
  Schwarzer 55
  Spielwerte 55-57
  Traditionen 64-70
Annereton 108-109
Anrufungsprobe 7
  gescheiterte 12
Ansumya 108-109
Anthalische Allianz 91-92
Antidot (Rezept) 76
Arcanomatik 78-79
Arcanomechanik 78, **79**
Archiandos Telrean te Phraisopos 43
Archomaga/-magus (Weihegrad) 7, **28**
Argeniten 94
Arsinoa na Tharamnos 46, 91
Artefakte 78, 80-82
Ashabel (Stellar) 18, **62**
  bei den BaLoa 65
Ashabels Autorität (Matrix) 49
Ashabels Berührung (Gabe) 67
Ashariel **131-132**
Astrale Regeneration (Vorteil) 129
Astralenergie **6-8**
  Regeneration 8, 129
Astraler Block (Nachteil) 129
Astralkraft (elementare Domäne) siehe Kraft
Astralpunkt 7
  reaktivieren 13
Astrilith 78-80, **79**
Astrologen 61
Ätherische Untote 116
Auge des Anatomen (Matrix) 44
Auge des Strategu (Matrix) 41
Aura (Gabe von Stellaren Geistern) 61
Aura der Harmonie (Gabe Balburris) 62
Aura der Herrschaft (Gabe Ashabels) 62
Aura der Leidenschaft (Gabe Baalians) 63
Aura der Schöpfung (Gabe Belcars) 62
Aura der Vergänglichkeit (Gabe Undhabals) 63
Aura der Weisheit (Gabe Balathandis') 62
Aura der Wendigkeit (Gabe Xetobals) 62
Aura der Zauberei (Gabe Belyabels) 63
Aura des Kampfes (Gabe Bel-Shugas) 62
Aura des Wahnsinns (Gabe Baal-Urgols) 63
Äußere Domäne 7, 8, 14, **20-25**
Äußere Kraft 7
Austreiben 7, **56**
Austreibung der niederen ... (Matrix) 43
Avastada (Äußere Domäne) 21
Avatar 7, **16-17**
  elementarer 59, **61**
  rufen 15, 55
  stellarer 64
Baalian (Stellar) 18, **63**
  bei den BaLoa 65
Baalians Erleuchtung (Matrix) 35
Baalians Schnuppern (Matrix) 52
Baal-Urgol (Stellar) 18, **63**
  bei den BaLoa 64
Balathandis (Stellar) 18, **62**
  bei den BaLoa 65
Balathandis' Berührung (Matrix) 46
Balathandis' skeptischer Blick (Matrix) 36
Balburri (Stellar) 18, **62**
  bei den BaLoa 65
  bei den Bashiden 67
Balburri-Perlen 122-123
Balburris Begabung (Gabe e. Stellargeistes) 67
Balburris Schlaf (Matrix) 49
Balburris Segen (Matrix) 49
Balburris Überzeugung (Matrix) 33
BaLoa 7, 55, **65-66**
  Band des Blutes (Matrix) 44
  Banne das Element (Instruktion) 16
  Banne daimon. Kraft (Instruktion) 24
  Banne stellare Kraft (Instruktion) 19
  Bashide 7, 55, **66**
  Becala (Namensvar. von Belcar) 67
Becher der Formung des Formlosen (Artefakt) 82
Befehle Bewohner der ... (Instruktion) 23
Begabung (Gabe von Stellaren Geistern) 61
Begabung der Harmonie (Gabe Balburris) 62
Begabung der Herrschaft (Gabe Ashabels) 62
Begabung der Leidenschaft (Gabe Baalians) 63
Begabung der Schöpfung (Gabe Belcars) 63
Begabung der Vergänglichk. (G. Undhabals) 63
Begabung der Weisheit (Gabe Balathandis') 62
Begabung der Wendigkeit (Gabe Xetobals) 62
Begabung der Zauberei (Gabe Belyabels) 63
Begabung des Kampfes (Gabe Bel-Shugas) 62
Begabung des Wahnsinns (Gabe Baal-Urgols) 63
Bekämpfe (Instruktion) 23
Belcar (Stellar) 18, **62**
  bei den BaLoa 65
  bei den Bashiden 67
Belshacar (Namensvariante von Belcar) 67
Bel-Shuga (Stellar) 18, **62**
  bei den BaLoa 65
  bei den Bashiden 67
Bel-Shugas Fesseln (Matrix) 41
Belyabel (Stellar) 18, 59, **63**, 106
  bei den BaLoa 64
Belyabels Blick (Matrix) 49
Berenathor ti Tharamnos 46
Berührung (Gabe von Stellaren Geistern) 61-62
Berührung d. Harmonie (Gabe Balburris) **62**, 69
Berührung der Herrschaft (Gabe Ashabels) 62
Berührung der Leidenschaft (Gabe Baalians) 63
Berührung der Schöpfung (Gabe Belcars) 62
Berührung der Vergänglichk. (G. Undhabals) 63
Berührung der Weisheit (Gabe Balathandis') 62
Berührung der Wendigkeit (Gabe Xetobals) 62-63
Berührung der Zauberei (Gabe Belyabels) 63
Berührung des Kampfes (Gabe Bel-Shugas) 62
Berührung des Wahnsinns (Gabe Baal-Urgols) 63
Beseele mit dem Element (Instruktion) 16
Beseele mit der daim. Kraft (Instruktion) 24
Beseele mit der stellaren Kraft (Instruktion) 19
Besessenheit (Instruktion) 23
Besessenheit, Exorzismus 56
Bewege mit Hilfe des Elements (Instruktion) 16
Bewege mittels daimon. Kraft (Instruktion) 24
Binde beseelte Form ... (Instruktion) 15
Binde Bewohner der Äußeren ... (Instruktion) 23
Blau (Gedanke Ojo'Shombris) 69
Blut (elementarer Geist der Sherkumar) 67
Bluthand (Gabe eines elementaren Geistes) 67
Blutschutz (Gabe eines elementaren Geistes) 67
Botschaft (Instruktion) 23
Brillanz (Gabe von stellaren Genien) 64
Carafai (Äußere Domäne) 20
Chalketonik 79
Chamäleonswasser (Rezept) 77
Chimären 119
Chrattac 87, 91
Chymische Hochzeit 71
Crater 7, **73-74**
Daimon 7
Daimonenbeschwörung, gescheiterte 25
Daimonische Effekte (Tabelle) 11
Daimonische Instruktionen 23-24
Daimonische Kraft siehe Äußere Kraft
Daimonisiere das Element ... (Instruktion) 24
Daimonologe 7, 20
Daimonologie 20-26
Dambellkah (Belcar bei den Bashiden) 66
Darcalya (Äußere Domäne) 23
Das Goldene Ohr (Matrix) 33
Das Licht der Sonne sei ... (Stabzauber) 50
Das stärkende Licht des Mondes (Matrix) 46
Dein Weg sei mit Unglück ... (Stabzauber) 51
Dhorena min Illacrion 35
Die dritte Hand (Matrix) 33
Domäne 7, 8
  Äußere 7, 8, **20-25**
  Elementare 14-17
  Stellare 14, **17-18**
Doppeltes Spiel (Artefakt) 81
Douran Glychomenes to Kouramnion 38
Dralqabar 67
Draydal 86-90, 91, 119-120
Drittes Auge 26-27
Dünnes Blut (Matrix) 43
Duplikat (Matrix) 36
Dya'Khol (Äußere Domäne) 21
Ea'Myr (Stern der Alten) 26
Eis (elementare Domäne) 15, **60**
  bei den BaLoa 64
Eishand (Gabe eines Elementargeistes) 60
Eishaut (Gabe eines Elementargeistes) 60
Eisschutz (Gabe eines Elementargeistes) 60
Eissinn (Gabe eines Elementargeistes) 60
Elementar 7, 15, **16-17**
Elementare Avatare 61
Elementare Domäne 14
Elementare Effekte, Zuschläge nach Domäne 11
Elementare Fetische 57
Elementare Geister 16-17, **59-61**
  Kräfte 59-61
  rufen 55-56
Elementare Genien 61
Elementare Hand (Geisterwirkung) 59
Elementare Haut (Geisterwirkung) 59
Elementare Kraft 7
Elementare Paläste 17
Elementare Paraphernalia 57
Elementarer Schutz (Geisterwirkung) 59
Elementarer Sinn (Geisterwirkung) 59
Elementarismus **14-17**
Elementarist, Exklusive Instruktionen 14
Elementarmeister siehe Avatar
Elementarzauberer siehe Lev'ar
Elementbann (Gabe von Genien) 61
Elementhand (Gabe von Genien) 61
Elementleib (Gabe von Genien) 61
Elementweg (Gabe von Genien) 61
Eleve/Elevin 7, **27**
Entsetzen fahre in dich ein! (Stabzauber) 50
Entzug (Gabe von Stellaren Genien) 64
Erde (elementare Domäne) siehe Humus
  bei den Xarchash 68
Erinnerungstrunk (Rezept) 77
Erlernen von Zauberfertigkeiten, Matrizen 13
Erschaffe das Element (Instruktion) 15
Erschrecke (Instruktion) 24
Erspüre Kraft der Äußeren ... (Instruktion) 24
Erstickungselixier (Rezept) 77
Erz (elementare Domäne) 15, **59**
  bei den BaLoa 65
Erzhand (Gabe eines Elementargeistes) 59
Erzhaut (Gabe eines Elementargeistes) 59
Erzmagier (Weihegrad) 28
Erzschutz (Gabe eines Elementargeistes) 59
Erzsinn (Gabe eines Elementargeistes) 59
Essenz 7
Essenzmenge 10
Essenzstufe siehe Kraftstufe
Ewigkeit (Gedanke Ojo'Shombris) 69
Exorzismus 56
Experimentalmischungen 74
Fahler Tod 94-95
Fahrda 66
Fahrdas Nebelleib 66
Fahrdas Schutz 66
Fahrdas Weg 66
Federfall (Matrix) 41
Fels (elementare Domäne) siehe Erz
Fetisch 7, 55, **57**
  für Bashiden 66
Feuer (elementare Domäne) 14, **60**
  bei den BaLoa 65
  bei den Xarchash 68
Feuerhand (Gabe eines Elementargeistes) 60
Feuerhaut (Gabe eines Elementargeistes) 60
Feuersäure (Rezept) 77
Feuerschutz (Gabe eines Elementargeistes) 60
Feuersinn (Gabe eines Elementargeistes) 60
Finde das Element (Instruktion) 15
Finde Wesen aus der Domäne (Instruktion) 24
Fixiere mit Hilfe des Elements (Instruktion) 16
Fixiere mittels daim. Kraft (Instruktion) 24
Flammenkugel (Matrix) 41
Fleisch (elementare Domäne) siehe Humus
Fliegen (Körperliches Talent) 136
Fliegendes Wesen (Vorteil) 136
Flügelgürtel, Utmans (Artefakt) 80
Forme das Element (Instruktion) 15
Galkuzul (Äußere Domäne) 21
Geborener Technomant 79
Gebrüll des Tiers (Matrix) 52
Gedanken Ojo'Shombris 69
Gehorche der Stimme ... (Stabzauber) 51
Geist 7
  der Ahnen (Stellargeist) 68
  der Elemente siehe Elementare Geister
  der Natur (Elementargeist) 68
  der Sterne siehe Stellare Geister
  rufen 15, 55-56
Geistblüte 124
Geisterspeer von Ush Khorr (Legende) 102
Gelbe Augen der Nacht (Artefakt) 80
Genius 7, **16-17**
  elementarer 59, **61**
  rufen 15, 55
  stellarer 64
Gescheiterte Zauberprobe 10-12
Gespür (Gabe von Stellaren Geistern) 62
Gespür für Harmonie (Gabe Balburris) 62
Gespür für Herrschaft (Gabe Ashabels) 62
Gespür für Kampf (Gabe Bel-Shugas) 62
Gespür für Leidenschaft (Gabe Baalians) 63
Gespür für Schöpfung (Gabe Belcars) 62
Gespür für Vergänglichkeit (Gabe Undhabals) 63
Gespür für Wahnsinn (Gabe Baal-Urgols) 63
Gespür für Weisheit (Gabe Balathandis') 62
Gespür für Wendigkeit (Gabe Xetobals) 63
Gespür für Zauberei (Gabe Belyabels) 63
Ghra-Khal 91
Ghule 119-120
Gierende Gewalt (Matrix) 41
Giftpflanzen 122-124
Gra-Khaloss 70
Grar Kriach 101
Greifen, Die Drei 105
Grün (Gedanke Ojo'Shombris) 69
Grüne Hand (Geisterkraft) 60, 69
Gulburri (Balburri bei den Bashiden) 66
Gulburris Begabung 66
Hagel eherner Dornen (Matrix) 39
Hand (Geisterwirkung) 59
Handschuh des unsichtb. Schutzes (Artefakt) 81
Har (Amaunal für Wasser) 65
Harmonie siehe Balburri
Harmonie (Gedanke Ojo'Shombris) 69
Hashindramatah 107
Hässlich sollst du sein! (Stabzauber) 50
Hauch (Gabe von Stellaren Genien) 64
Haut (Geisterwirkung) 59
Haut des Shingwa (Matrix) 36
Heile mit daimonischer Kraft (Instruktion) 24
Heilendes Herz des Humus (Matrix) 49
Heiltrunk (Rezept) 76
Helfende Hand des Humus (Matrix) 38
Herr der Giftigen Winde siehe Bal'Arayamar
Herrschaft siehe Ashabel
Herulion 94-94, **98**
Herz des Hektagu (Matrix) 38-39
Hilfsfertigkeit 7, 55
  der BaLoa 64
  der Bashiden 66
  der Shanwada 69
  der Sherkumar 67
  der Xarchash 68
Hitze (elementarer Geist der Sherkumar) 67
Hitzeschutz (Gabe eines elem. Geistes) 67
Höhenrausch 136
Höherer Elementar siehe Genius
Höllenhunde 117
Hordanion tir Alantinos 33
Humus (elementare Domäne) 15, **59-60**
Hyracosia Contherenis ner Partholon 40
Icemna (Optimatenhaus) 47-51
Ikana'Arka 49
Illacrion (Optimatenhaus) 34-37
Influxion (Instruktion) 7, 78
Initiationsqueste 7, 8, 55, **58-59**
Innere Domäne 8
Inquisitor 26
Insektopter 79
Inspiration 7, **54-56**, 58
Inspirationsfertigkeit **55**
  der BaLoa 64
  der Bashiden 66
  der Shanwada 69
  der Sherkumar 67
  der Xarchash 68
Instruktion 7, 8, **14-25**
  aktivieren 13
  exklusive 14
Instruktionsanalogien 14
Ir (Amaunal für Eis) 64
Irrlichter 117
Iryabaar (Äußere Domäne) 22
Isnea 124
Jaisunashindra 107
Janconio Sercanos te Phraisopos 43
Jharra 105-106
Kaibaala (Baalian bei den Bashiden) 67
Kälte (elementarer Geist der Sherkumar) 67
Kälteschutz (Gabe eines elementaren Geistes) 67
Kampf siehe Bel-Shuga
Keine Ruhe wirst du finden! (Stabzauber) 50
Kentori 55
Kestella dir Alantinos 33
Kha'Maluk-Metai 70
Khalyanar (Äußere Domäne) 22
Khamuri-Savanne 92
Khaner'ra 108
Klosterkrieger 51
Kommuniziere m. H. d. stellaren ... (Instr.) 19
Kommuniziere m. H. d. Elements (Instr.) 16
Komplexität eines Zaubers (Tabelle) 9
Kontrolliere das Element (Instruktion) 15
Kontrolliere vorhandene ... (Instruktion) 24
Kontrollprobe 7, **10**
  gescheiterte 12
  Zuschläge (Tabellen) 10, 11
Konzentriere das Element (Instruktion) 15-16
Kouramnion (Optimatenhaus) 37-39
Kraft (elementare Domäne) 15
Kraft-Amphore (Artefakt) 82
Kraftstufe 7

Krieg am Ghulenwall 87-93
Krisra 100
Kristallbrücke von Kusnaba 105
Kristallwesen 53
Kuar (Amaunal für Leben) 65
Kusnaba, Kristallbrücke 105
Laub zu Fleisch (Matrix) 49
Leben (elementare Domäne) siehe Humus
Lebende Mechanik 79
Lebender Stein 53
Lebenshand (Gabe eines Elementargeistes) 60
Lebenshaut (Gabe eines Elementargeistes) 59
Lebensschutz (Gabe eines Elementargeistes) 59
Lebenssinn (Gabe eines Elementargeistes) 60
Leidenschaft siehe Baalian
Leitelement 65
Leitfarbe 69
Leitgedanke 69
Leitstern 65
Leonir 68-69
Lernen von Zauberfertigkeiten und Matrizen 13
Lernmethoden 127-128
Lev'ar 7, 50, **51-52**
Lev'tana 53
Lev'tha 51-53
Licht (elementare Domäne) siehe Feuer
Limbusreisen 16
Loualil 55
Luft (elementare Domäne) 15, **60**
bei den BaLoa 65
bei den Xarchash 68
Luft (elementarer Geist der Sherkumar) 67
Lufthand (Gabe eines Elementargeistes) 60
Lufthaut (Gabe eines Elementargeistes) 60
Luftschutz (Gabe eines Elementargeistes) 60
Luftsinn (Gabe eines Elementargeistes) 60
Lyncil 55
Ma'ada 106
MaDa (Amaunal für Belyabel) 64
Magier 7, **26-31**
Astralenergie 6
Magiermumien 117
Magierstab 30-31
Magische Erkenntnis (Matrix) 46
Magoprothetik 79, **82-83**
Magus (Weihegrad) 7, **28**
Triopta 30
Manipuliere die stellare Kraft (Instruktion) 18
Mantigora 122
Materialien, Alchemistische 72-73
Materielle Untote 116
Mathemagier 61
Matrizen 7, 8, 12
der Lev'ar 52
des Hauses Alantinos 33
des Hauses Icemna 49
des Hauses Illacrion 35-36
des Hauses Kouramnion 38-39
des Hauses Partholon 40-41
des Hauses Phraisopos 43-44
des Hauses Tharamnos 46
erlernen 13
Zaubern mit 12
Mechanopathie 79, 80
Mehr Schein als Sein (Matrix) 33
Meister der Siebten Sphäre 14
Mentor 27
einer Initiationsqueste 58
Meranthal 87
Mholuren 55
Mhoranash 92
Minaphalior 90
Mindere das Element (Instruktion) 15
Mindere das Element mittels ... (Instruktion) 24
Mischwesen siehe Chimären
Mishkarya (Äußere Domäne) 22-23
Mishkaryas fliegende Saat (Matrix) 44
Mishkaryas Odem (Rezept) 77
Mit Zauberkraft erfüllen (Matrix) 46
Mnemokristall (Artefakt) 81
Mondkulte 106-107
MyrBo (Amaunal für Undhabal) 64
MyrFao (Amaunal für Belcar) 65
MyrGy (Amaunal für Balburri) 65
MyrIo (Amaunal für Xetobal) 65
MyrKai (Amaunal für Baalian) 65
MyrKor (Amaunal für Bel-Shuga) 65
Myrlumbur (Legende) 104
Myrophanes II. Tharamnos 94
MyrTua (Amaunal für Balathandis) 65
MyrUr (Amaunal für Ashabel) 65
MyrZao (Amaunal für Baal-Urgol) 64
N'Gremar (Legende) 103-104
Nachtdorn (Artefakt) 80-81
Nachteile abbauen 127
Nagel der Götter 105
Naggarach (Äußere Domäne) 22
Nairak 132
Negatio 26
Nequanischer Alchimist 75
Neristischer Alchimist 75
Neristu, Totenkult 108-109
Nerolu 109
Nesséria 91
Niemand mehr wird deine ... (Stabzauber) 50
Nigmarion dur Illacrion 35
Nutze Eigenschaft (Instruktion) 23
Nya (Amaunal für Luft) 65
Nyallah 67
Nyallahs Hand 67
Nyallahs Haut 67
Nyallahs Sinn 67
Nyranthal 87, 90
Öffnende Hand (Matrix) 33
Ojo'Shombri (Gott der Shingwa) 69
Optimat 26
Optimatenhaus 7, 26-27
Optimatenmaske siehe Triopta
Optimatische Methode 6
Optimatische Tradition 7, 26-31
Orthamons Maske 33
Orthamon-Spiegel (Artefakt) 82
Paläste der Elemente 17
Paraphernalia 7, 55, **57**
Pardir 70
Partholon (Optimatenhaus) 40-42
Partholons Ehre (Matrix) 41
Pein beuge dich (Stabzauber) 50
Phantome 117
Philosophische Substanz 71
Phraisopos (Optimatenhaus) 42-45
Phytolith 53
Poltergeister 117
Porphyrio Gamenicos sa Illacrion 35
Prandyada 107
Präsenz (Gabe von Stellaren Genien) 64
Profane Alchimie 74
Profane Substanz 71
QS siehe Qualitätsstufe
Qualitätsstufe 71, **73**
Quelle 7, 8, **14-25**
aktivieren 13, 58, 76
Rabiare 117-118
Raffinat 78
Ravesaran-Ring (Artefakt) 82
Reaktivierung von Astralpunkten 13
Recessus 30
Reductio ad inseminatorum 26
Regeneration 129
von Astralenergie 8, 129
Remembalia 123
Rezepte, Alchimistische 74, 76-77
Rhimena 95
Ritual der Alchymischen Transformation 76
Ritual der Inspiration 55-56
BaLoa 64
Bashide 66
Shawada 69
Sherkumar 67
Xarchash 68
Ritual der Transformation 71
Ritual, Alchemistisches 71-74
Ritualhelfer 54, 55
Ritualplatz 7, 55, **56-57**
der BaLoa 64
der Bashiden 66
der Sherkumar 67
der Shinwada 69
der Xarchash 68
Roxodorion Pyromos tor Partholon 40
Rriggsh'phurr 92
Ruf der Wildnis 68
Rufe beseelte Form d. Elements (Instruktion) 15
Rufe Bewohner der Äußeren ... (Instruktion) 23
Sa'Thiorna-Nadel 121
Sa'Thnavor (Legende) 104
Safyrna Phenathalia an Kouramnon 38
Salgasho 66
Salgashos Fischleib 66
Salgashos Haut 66
Salgashos Sinn 66
Sand (elementarer Geist der Sherkumar) 67
Sandschutz (Gabe eines elementaren Geistes) 67
Satu 51
Savannen-Shinoqi 133-134
Schabkrah 67
Schade mit Hilfe des Elements (Instruktion) 15
Schädelkuppen 87
Schädelpriester 87
Schimmernder Schild (Matrix) 38
Schlage Wurzeln! (Stabzauber) 51
Schnee (elementare Domäne) siehe Eis
Schöpfung siehe Belcar
Schöpfung (Gedanke Ojo'Shombris) 69
Schutz (Geisterwirkung) 59
Schutz (Instruktion) 24
Schwäche die stellare Kraft (Instruktion) 18-19
Schwarzer Animismus 55
Schwarzer Planet siehe Baal-Urgol
Schwarzer Schamane 69
Schwarzer Waldwein 121
Schwarzes Auge siehe Drittes Auge
Schweige! (Stabzauber) 50
Schwesterlein 123
Secarian 109, 119-120
Seele von Eiche und Stahl (Matrix) 38
Sei unfruchtbar, Frevler! (Stabzauber) 50
Selomedes' Dornenbann (Matrix) 38
Shandala 69
Shanwada 7, **69**
Shenshar 66
Sherkumar 7, **67**
Shindrabar 55
Shingwa 69, 134
Shinoqi 132-134
Sholai 67
Shukor (Bel-Shuga bei den Bashiden) 66
Shurrhoch 91
Shurrhokach 7, **70**
Silberner Schutz (Matrix) 52
Sinn (Geisterwirkung) 59
Sinn für Sand (Gabe eines Elementargeists) 67
Sonnenkraut 124
Sor (Amaunal für Feuer) 65
Speerzauber 52
Sphärentod 124
Spiritui 16
Spontanzauber 7, **9-12**
Stab des Magiers 30-31
Stabzauber 30-31
des Hauses Alantinos 34
des Hauses Icemna 50-51
des Hauses Illacrion 36-37
des Hauses Kouramnion 39
des Hauses Partholon 41-42
des Hauses Phraisopos 44-45
des Hauses Tharamnos 47
Standarte der Verlorenen (Legende) 103
Start-Astralenergie 6
Stein (Elementargeist) 68
Steinerner Orismani 90
Stellar 7, **17-20**, 61-62
Stellare Avatare 64
Stellare Domäne 14, **17-18**
Stellare Effekte, Zuschläge nach Domäne 10
Stellare Fetische 57
Stellare Geister 17, **61-64**
Stellare Instruktionen 18-19
Stellare Kraft 7
und Alchimie 71
Stellare Paraphernalia 57
Stelle wieder her durch Element 15
Stelle wieder her mit daimonischer Kraft 24
Sterbende Göttin siehe Sumu
Stern der Alten siehe Ea'Myr
Sternendiadem (Legende) 102-103
Sternengeist siehe Stellar oder Stellarer Geist
Sturm (Matrix) 52
Su'Arka 7, 49
Su'Kennea (Artefakt) 82
Su'Lithu 53
Su'Run 7, 49, 51
Su'Talun 7, 51
Sublimation (Matrix) 7, **71**, 75
Suche und ... (Instruktion) 23
Sumu 48
Synergia 7, 71, 72
Talentaktivierung 127
Tänzerpriester siehe Lev'tana
Technomant 78
Astralenergie 6
Domänen 8
Technomantie 7, **78-83**
Tempeltänzer siehe Lev'tana
Thalassisches Sternendiadem (Legende) 102-103
Tharamnos (Optimatenhaus) 26, **45-47**
Therchus Handschuhe (Artefakt) 81-82
Thesephai (Äußere Domäne) 21
Thuandis (Balathandis bei den Bashiden) 67
Thuandis' Begabung 67
Thuandis' Gespür 67
Tilians-Gruß 124
Titanen-Thron (Legende) 102
Tjeksi 122
Toa (Amaunal für Erz) 65
Töchter des Xarch 68
Tod (elementare Domäne) siehe Eis
Tod dem Leben (Matrix) 44
Töte mit daimonischer Kraft (Instruktion) 24
Tradition der Überzeugung (Matrix) 41
Traditionen, animistische 64-70
Tränenkatarakt siehe Sa'Thnavor
Transformiere Element zu ... (Instruktion) 15
Transport (Instruktion) 24
Treibe das Element aus (Instruktion) 16
Treibe die daimonische Kraft aus (Instruktion) 24
Treibe die stellare Kraft aus (Instruktion) 19
Treptan dyr Alantinos 32
Trikamadha 106
Triopta 7, 26, **28-30**
des Hauses Alantinos 34
des Hauses Icemna 49-50
des Hauses Illacrion 36
des Hauses Kouramnion 39
des Hauses Partholon 41
des Hauses Phraisopos 44
des Hauses Tharamnos 46
des Lev'ar 51
Triopta-Ritual 7, 8, **29-30**
Trügerische Erscheinung (Matrix) 35-36
TuaTai (Ritualplatz der BaLoa) 64
Tyakaar (Äußere Domäne) 20
Übertrage Eigenschaft (Instruktion) 23
Undhabal (Stellar) 18, 63
bei den BaLoa 64
Undhabals Aura (Gabe eines Stellargeistes) 67
Unsichtbare Kraft (Matrix) 46
Unterdrücke die daim. Kraft (Instruktion) 24
Unterdrücke die stellare Kraft (Instruktion) 19
Untersuche das Element (Instruktion) 15
Untersuche die stellare Kraft (Instruktion) 18
Untersuche Präsenz der ... (Instruktion) 24
Untote 116-117
Urbrasha (Ashabel bei den Bashiden) 66
Urbrashas Berührung 66
Ush Korr 102
Utmans Flügelgürtel der Vinshina (Artefakt) 80
Vampire 117
Verbannung des Gewürms (Matrix) 43-44
Verdünne das Element (Instruktion) 15-16
Veredle das Element (Instruktion) 15
Veredle das Element mittels ... (Instruktion) 24
Verfügbarkeit 72
Vergänglichkeit siehe Undhabal
Verhülle das Element (Instruktion) 15
Verhülle die stellare Kraft (Instruktion) 18
Verhülle Wesen aus d. Domäne (Instruktion) 24
Vernichte Bewohner der ... (Instruktion) 23
Verstärke die stellare Kraft (Instruktion) 18-19
Verstreue beseelte Form ... (Instruktion) 15
Vertreibe Bewohner der ... (Instruktion) 23
Vertreibe Macht der Domäne (Instruktion) 23
Verwirre (Instruktion) 24
Verwirrung des Geistes (Matrix) 36
Vinshina 55, 92
Vioncyna Aianda te Phraisopos 43
Viralis **90**, 91-92
Vollzauberer, Astralenergie 6
Wache (Instruktion) 23
Wächter-Efeu 124
Wächterhecke 124
Wächterin siehe Dur'an
Wahnsinn siehe Baal-Urgol
Washkedal 69
Wasser (elementare Domäne) 14-15, 60
bei den BaLoa 65
bei den Sherkumar 67
bei den Xarchash 68
Wasserhand (Gabe) 60, 67
Wasserhaut (Gabe) 60, 67
Wassermaske (Artefakt) 81
Wasserschutz (Gabe eines Elementargeistes) 60
Wassersinn (Gabe e. Elementargeistes) 60, 67
Weihegrade der Magierschaft 27-28
Weisheit siehe Balathandis
Weisheit (Gedanke Ojo'Shombris) 69
Weiß (Gedanke Ojo'Shombris) 69
Wellen des Fleisches (Matrix) 49
Weltschmerz 65
Wendigkeit siehe Xetobal
Wendigkeit (Gedanke Ojo'Shombris) 69
Wilde Shingwa (Kultur) 134
Wind (elementare Domäne) siehe Luft
Xarchash 7, **68-69**
Xartria Tharamnos 94-99
Xarxaron 87, 90, 91
Xentioch (Xetobal bei den Bashiden) 66
Xetobal (Stellar) 18, 62-63
bei den BaLoa 65
Xhuulghatan 89
Xolovar (Äußere Domäne) 22
Yatibenmilch 123
Zähigkeit des Myrmidonen (Matrix) 38
Zauber, Komplexität (Tabelle) 9
Zauberfertigkeiten erlernen 13
Zauberkraft entziehen (Matrix) 46
Zaubern mit Matrizen 12
Zauberpriesterin 7, **48-50**
Zauberprobe, gescheiterte 10-12
Zauberstab 7, **30-31**
Zaubertrunk (Rezept) 76

Karte des östlichen Myranor,

nach den Reise-Erzählungen des Tychobares serr Ennandu; Sidor Coroman, 4274 IZ



MYRANOR

HINTERGRUNDINFORMATIONEN

Eine Welt der Wunder und Gefahren, ein Kontinent geprägt von Schwert und Zauberei, ein Land der phantastischen Abenteuer – das ist Myranor, das Güldenland, die neue Welt des Schwarzen Auges. Aus urtümlicher Wildnis, die die Ruinen von Jahrtausenden bedeckt, erheben sich titanische Metropolen, in denen das Leben pulsiert und der Tod ein ständiger Begleiter ist. Unter trüben Fluten und in den Wolken kämpfen und handeln, intrigieren und feiern Menschen mit Katzengestaltigen und Echsenrassen, Geflügelten und Geschuppten, während hinter meilenhohen Gebirgswällen unsichtbare Mächte darauf lauern, ganze Länder zu verschlingen und gesichtslose Heerscharen in Marsch zu setzen, derweil die zaubermächtigen Nachkommen der Gründer des Imperiums in ihren Sommerpalästen dem Lebensgenuss frönen.

Eine Zeit des Chaos – aber auch eine Zeit der Möglichkeiten: als Held in den Liedern der Legendensänger unsterblich zu werden, riesige Schätze aus verlassenen Städten zu bergen, selbst ein Wolkenschiff zu kommandieren, das Mysterium um den Untergang der Alten zu lösen oder den Tyrannen der Grenzreiche Paroli zu bieten.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Spielleiter weiß, welche Abenteuer und Herausforderungen auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus diesen Abenteuern hervorzugehen – und Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille, eine phantastische Welt zu erleben und zu gestalten!

MYRANISCHE MYSTERIEN

präsentiert eine detaillierte Beschreibung des myranischen Magiesystems in seinen Varianten der optimatischen Zauberei, des Animismus und der Alchimie und stellt dabei wichtige Optimatenhäuser und animistische Professionen der unterschiedlichen Kulturen vor, geht auf die einzelnen Zauberwirkungen und -Rückwirkungen ein und listet Matrizen und Stabzauber der einzelnen Häuser, neue Auswirkungen der Inspiration, alchimistische Tränke und technomantische Artefakte auf.

Dazu finden Sie mit den Ashariel, den Shinoqi und den Wilden Shingwa neue Spieler-Kulturen, Regeln zum Kampf in drei Dimensionen, Antworten zu häufig gestellten Regelfragen, ein Kapitel zu den wichtigsten Heil- und Giftpflanzen des zentralen Myranor und noch vielerlei Erweiterungen mehr.

Und der Regelteil ist bei weitem nicht alles: So werden die chaotischen Zustände am Ghulenwall geschildert, wo seit Jahrhunderten der Kampf gegen die Draydal tobt. Mysteriöse Orte und Legenden bilden Material, aus dem Sie als Spielleiter neue Szenarien erschaffen können, ebenso wie Sie Kurzabenteuer, Abenteueranregungen und Szenariovorschläge finden können.

SPIELHILFE ZU MYRANOR

Ergänzungen und Erweiterungen zu Regeln und Hintergrund der Box *Myranor – Das Güldenland.*

Für Spielleiter und Spieler aller Erfahrungsstufen ab 14 Jahren.

Diese Spielhilfe ergänzt und erweitert die Informationen aus der Box Myranor – Das Güldenland. Weitere Hintergrundinformationen sind zur Verwendung der Spielhilfe nicht erforderlich.

DM 39,95
ab 1.1.2002: € 19,90

9 783890 642833

DAS SCHWARZE AUGE ist ein eingetragenes Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. MYRANOR ist ein Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 2001 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer.
Alle Rechte vorbehalten.

FANPRO

10283

ISBN 3-89064-283-7

Das Schwarze Auge