

STÄBE, RINGE, DSCHIPPPEPLAMPEN



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

STÄBE, RINGE, DSCHIPPPEPLAMPEN

FANTASY PRODUCTIONS





VERLAGSLEITUNG

MARIO TRUANT

REDAKTION

DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

ARTDIREKTION

MELANIE MAIER

UMSCHLAGILLUSTRATION

PAT MORRISSEY

INNENILLUSTRATIONEN

CARYAD, SABINE WEISS,

ARKANOGLYPHEN NACH VORLAGEN VON

FRANK BARTELS, THORWALSCHER RUPEN VON

CARYAD UND THOMAS RÖMER

UMSCHLAGGESTALTUNG & GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

LAYOUT

FLORIAN DOP-SCHAVEN, DEBORAH UNGER

LEKTORAT

FLORIAN DOP-SCHAVEN, THOMAS RÖMER

Copyright ©2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.



STÄBE, RINGE, DSCHİPPPEPLAMPEN

— AVENTURISCHE ARTEFAKTE UND ALCHIMIKA —

VON PETER DIENP UND ANTON WESTE

MIT BEITRÄGEN VON
FRANK WILCO BARTELS, ANDREAS DOPFER, CHRISTIAN HELLINGER,
STEFAN KÜPPERS, STEPHANIE VON RIBBECK, GREGOR ROT
UND ANDREAS WIELENBERG

UNTER VERWENDUNG VON TEXTEN
VON MICHAEL JOHANN UND THOMAS RÖMER.

DIE GEHEIMSCHRIFTEN GIMARIL, AMVLASHTRA
UND DRAKHARD-ZIPKEN STAMMEN VON
KASPAR MANZ, SAMUEL SCHÜRCH, ELIAS MOUSSA UND DEM SF SÖLDERHOLZ.

MIT HERZLICHEM DANK FÜR KRITIK,
KORREKTUREN UND GUTE VORSCHLÄGE AN
MIKE ANTONOWITSCH, KAI BURMEISTER, LUCAS CHAMPOLLION,
MAGNUS HERRMANN, INA IRRGANG, CHRISTIAN MANGELSDORF,
PORMAN MAUDER, OLAF MICHEL, RALF D. RENZ, THOMAS RÖMER,
SASCHA SCHNETZER, MICHELLE SCHWEFEL, MARIUS SEEBACH,
PHILIPP SEEGER, MARK WACHHOLZ UND MATTHIAS WICHT.



ІННАЛТ

Einleitung	5
Vorwort	5
Wie man diesen Band benutzt	5
Magische Artefakte	6
Die Artefakterstellung	8
Beseelte und Besessene Artefakte	17
Magische Nebeneffekte	21
Misslungene Artefakte	22
Analyse	22
Enzauberung	24
Infinitum Immerdar	25
Kraftspeicher	26
Zauberwaffen	27
Die Thaumaturgie im Spiegel der Kulturen ...	29
Artefakte im Spiel	32
Ringe, Reife, Schwarze Augen	35
Waffen und Rüstungen	36
Werkzeuge und Instrumente	37
Kleidung,beutel und Schuhwerk	41
Schmuck und Edelsteine	44
Möbel und Fallen	49
Sonstiges Zauberwerk	52
Magische Symbole und Geheimschriften	60
Zauberzeichen	60
Bekappte Arkapoglyphen	63
Bann- und Schutzkreise	67
Runen	69
Geheimschriften der Alchimie und Thaumaturgie	73
Alchimie – die Magie des Stofflichen	76
Die Geheimnisse der Alraune	81
Aus den Werkstätten der Alchimisten	82
Wundermittel und Hölletpinkturen	87
Alchimie aus dem Handgelebk	106
Ein Leben für die Forschung	108

Magische Materialien und alchimistische Zutaten	112
Glossar	123
Index	124



EINLEITUNG

VORWORT

Immer wieder trifft man in Aventurien auf Objekte, die eine magische Wirkung haben: Kraft steigernde Gürtel, ewig brennende Laternen, mit zauberhaft leuchtenden Glyphen versehene Tore und heilende Tränke. Der vorliegende Band befasst sich ausführlich mit allen Formen von in Objekten gebundenen Zauberkraften: magische Artefakte, Zaubersymbole und Elixiere. Sie finden hier sowohl eine Vielzahl spielfertiger Zauberdinge und Tränke aufgelistet, als auch umfassende Regeln zur Herstellung von Artefakten, zaubermächtigen Zeichen

und Tinkturen. Weitere Texte beleuchten den aventurischen Hintergrund der Thaumaturgie und der Alchimie, wie diese Künste genannt werden.

Wir hoffen, dass Sie beim Lesen und Spielen mit diesem Band ebenso viel Freude haben wie wir während der acht Monate des Konzeptionierens, Schreibens und Testens.

Ansbach und Hannover im Juli 2003

Peter Diehn und Anton Weste

WIE MAN DIESEN BAND BENUTZT

● **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** ist kein eigenständiges Spiel, sondern ein weiterführendes Regel- und Hintergrundelement zum Thema Artefakte und Elixiere für das Rollenspiel **Das Schwarze Auge** (4. Regeledition in der Hardcover-Ausgabe). Sie benötigen zusätzlich die Ausbau-Regelwerke **Wege der Helden**, **Wege des Schwerts** und vor allem **Wege der Zauberei**. Es ist eingeschränkt auch möglich, den vorliegenden Band nur mit dem Basis-Regelbuch **Das Schwarze Auge** zu verwenden.

● Alle angeführten Regeln, insbesondere zur Erschaffung von Artefakten und Tränken, können – falls nicht anders gekennzeichnet – als **Optionale Regeln** für **Das Schwarze Auge** aufgefasst werden.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

● *»Mein Held beherrscht den Zauber ARCANOVI und möchte ein Artefakt erschaffen. Mein Alchimist will einen Trank brauen. Wie geht das?«*

Im Kapitel **Magische Artefakte** ab S. 6 finden Sie ausführliche Regeln zu allen Spielarten magischer Artefakte. Regeln zum alchimistischen Brauvorgang enthält das Kapitel **Alchimie – Die Magie des Stofflichen** (ab S. 76). Hier kann man außerdem viel über den Hintergrund aventurischer Alchimisten und Thaumaturgen erfahren.

● *»Unsere Helden haben dieses Artefakt und dieses Elixier gefunden, wissen aber nicht, wie sie wirken. Können sie das irgendwie herausfinden?«*

Auf den Seiten 22 bzw. 78 stehen Angaben zur Analyse magischer Artefakte und alchimistischer Elixiere, die Sie verwenden können.

● *»Ich brauche diesen ganzen Regelkram nicht. Wo finde ich tolle Artefakte und Elixiere, die ich als Meister verwenden kann?«*

Die Kapitel **Ringe, Reife, Schwarze Augen** (S. 35) sowie **Wundermittel und Höllentinkturen** (S. 87) enthalten Beschreibungen von über 100 Elixieren und Artefakten jeder Art: mal für Heldenhände geeignet, mal machtvolle Raritäten, die Aufhänger für ein Abenteuer sein können.

● *»Ich würde gerne etwas über machtvolle alchimistische Zutaten Aventuriens. Wie sieht es mit Blutulmenholz, Edelsteinen, Theriak und magischen Metallen aus?«*

Viele wichtige Zutaten der Alchimie und Werkstoffe der Thaumaturgie sind im Kapitel **Magische Materialien und alchimistische Zutaten** ab S. 112 zusammengefasst.

● *»Meine Spieler kennen Zhayad und Nanduria schon auswendig. Ich brauche neue Geheimschriften und magische Symbole.«*

Drei neue aventurische Schriften werden komplett im Kapitel **Magische Symbole und Geheimschriften** vorgestellt (ab S. 60). Außerdem finden sich hier viele Beispiele für Glyphen mit zauberkräftiger Wirkung und die Regeln dazu.

● *»Hilfe, ich verstehe diese ganzen Fachbegriffe nicht.«*

Aventurische Spezialausdrücke und regeltechnisch wichtige Begriffe zur Alchimie und Thaumaturgie können im **Glossar** ab Seite 123 nachgeschlagen werden.

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

Bei den in diesem Band verwendeten Verweisen handelt es sich um die folgenden Publikationen:

WdG	das Regelwerk Wege der Götter (Regeln und Hintergrund zum Götterwirken)
WdH	das Regelwerk Wege der Helden (Regeln zur Helden-Erschaffung)
WdS	das Regelwerk Wege des Schwerts (Kampf-, Talent- und überreifende Regeln)
WdZ	das Regelwerk Wege der Zauberei (Regeln und Hintergrundinformationen zur aventurischen Zauberei)
LCD	das Regelwerk Liber Cationes Deluxe (Zaubersprüche; Hardcover-Ausgabe)
ZBA	die Regelergänzung Zoo-Botanica Aventurica (R3; Kreaturen und Pflanzen)

MAGISCHE ARTEFAKTE

»Als aber der Schönen Kaiserin Bann gebrochen, was den Edlen und Erzmagus Gerindor wohl der Tage dreye des HESindege-
fälligsten Studiums, der Zauberey und Contra-Zauberey geko-
stet hatte, da traten Rawls Mannen in die Cammer. Und siehe!
Allerlei Hexen- und Zauberverck fand sich dorten, angeheuft
vom marmornen Fuszboden bis unter die Decken: Allhier lagen
in Truh und Kist in Sack und Sarkophagus Daimonen-Schwerter
von gleyßendem Schwartz, Globen und Crystalle vom Rubin,
Turqis, Mada-Steyne und Monzanith, welche Hell-Sicht bringen,
& Schlüszeleyn fyr alle Thyr & Thor, wie auch Stecken und Stab,
welche den Blitz-Schlag trugen, Beynlinge vom Ecks-Leder und
Handlinge von Eysen, allerley Trynck & Elixir, gar nicht vergessen
Cubi & Pyramid von Zwergengold, welche glyheten von Innen,
der Candeelen viele, wie man sie zur Invocation nutzt, und auch
Rauchwerck.

Da sprach der CEYSER, sehet! All dies ist Daimonen-Werck. War
die falsche Schlange nicht Kind und Kindeskind des Fran, welcher
war eyn Schwartz-Zauberer? So kann auch ihre Kunst, in Zau-
berey oder Artefact nur Schwartz-Kunst seyn. Hinfort damit!
Und selbst nahm er die Fackel und legte sie an die GOEtter-
laesterlichen Artefacte, und die Cammer brannte wohl
drey Tage lang.«

—Cronica Raulienses, erste Chronik des Neuen Reiches; Verfasser
unbekannt; Museum für Reichsgeschichte, Gareth

»Keine Ausrichtung der Magie ist so anspruchsvoll wie die Crea-
tion von Zauberdingen, magischen Artefakten: Mag die Contra-
ria die Kenntnis aller Magieformen fordern, die Daimonologia
gefährlich sein für Leib und Leben, so ist doch die Hohe Alchimie
die Krönung aller Zauberei, die wahre Kunst der Hermetik, die
hesindianischste Form der Magie. Der Magus gibt einen Teil seiner
Kraft und forciert sie in einem Opus des
creativen Geistes, um ein Kunstwerk zu
konstruieren, ja, ein Leben zu erschaffen.«

—Ringkunde für Anfänger, Bearbei-
tung aus dem Jahr 934 BF

»Hesinde und Phex seien gepriesen!
Genau das rechte Zauberkleinod habt
Ihr Euch dort erwählt: ein Armband
aus gediegenem Mondsilber, das Euch
– Abra-kadabra – vom Scheitel bis zur
Sohle unsichtbar zu machen versteht.
Nicht dass Ihr, schöne Lotosblüte, das
nötig hättet, doch kennt nicht jeder von
uns Momente, in denen man lieber sofort
als später verschwinden würde? Greift zu
Eurer Börse und schon werdet Ihr stolze
Trägerin eines hochthaumaturgischen
Artefakts der wohlgeachteten Akademie
vom Ei des Drachen zu Yash'Hualay sein!
Wie? Euch stört die schimmernde Aura,
die Euch während der Wirkung des Reifs
umgibt? Nun, nicht immer lassen Sterne
und Sphärenwinde unsere Werke so ge-
lingen, wie wir uns das vorstellen. Deswegen mache ich Euch auch
einen Sonderpreis: einhundertzwanzig Goldstücke, und da mache
ich noch Verlust dran ...«

—gehört auf dem Basar der Zauberdinge, der jährlich am 30. He-
sinde vor der Drachenei-Akademie zu Khunchom stattfindet.

Kraftsteigernde Gürtel, ewig leuchtende Sturmlaternen, von
Kobolden verschenkte Zaubernüsse, dämonenzerschmetternde
Schwerter, magische Spiegel und jahrhundertealte Dschin-
nenlampen: Wundersame Dinge, die Magie in sich tragen,
kennt man in Aventurien aus den alten Sagen, aus spannenden
Märchen sowie in den Händen von Mächtigen, Schurken und
Helden.

Die Kunde von diesen Zauberdingen nennt man *Hohe Alchi-
mie*, bisweilen auch *Thaumaturgie* oder *Ringkunde* (veraltet).
Im Allgemeinen werden sie als *Magische Artefakte* bezeichnet:
Sie wurden einst verzaubert, um eine gewisse Form magischer
Wirkung zu speichern und freizusetzen, wenn der korrekte
Auslöser – ein mysteriöser Spruch, eine seltsame Geste oder
eine rästelhafte Bedingung – angewendet wird.

Dieses Kapitel beleuchtet die verschiedenen Arten von Magi-
schen Artefakten, ihre Herstellung, Analyse, Anwendung und
Entzauberung.

WAS IST EIN ARTEFAKT?

Profane Artefakte

Als *Artefakte* bezeichnet man gelegentlich auch Überreste alter
Kulturen, obskure Einzelobjekte oder generell Gegenstände,
die von sterblicher Hand geschaffen wurden.

Magische Artefakte

Alle Gegenstände, in die die Kräfte der Zauberei gebunden
wurden, können als *Magische Artefakte* bezeichnet werden. Im
weiteren Sinne zählen dazu auch aufgewertete alchemistische
Elixiere (die ab S. 76 näher beleuchtet werden) und die persön-

lichen *Ritualinstrumente* der magischen

Traditionen, wie etwa der Zauberstab
der Gildenmagier, der druidische
Vulkanglasdolch oder der Hexenbesen.
Sie werden im Band *Wege der Zau-
berei* ausführlich vorgestellt. Magische
Artefakte im engeren Sinne werden im
vorliegenden Band behandelt.

Grundlage für ihre Herstellung (S. 8)
sind die so genannten *Bindenden Sprü-
che*, die magische Kräfte in einen Ge-
genstand fließen lassen: Weit verbreitet
ist der vielfältig einsetzbare ARCANO-
VI, seltener der nur temporär wirkende
APPLICATUS und noch seltener die
sagenhafte, verschollene Zeitformel
INFINITUM. Die ebenso auf das
Artefakt zu sprechenden *Wirkenden
Sprüche* bestimmen die Wirkungswei-
se: So wird man für ein Heilartefakt
z.B. den BALSAM SALABUNDE als
Wirkenden Spruch verwenden.

Artefakte können mittels Hellsicht-
zauberei erforscht werden, so dass ihre

Wirkungsweise offenbart wird. Für diese *Analyse* (S. 22) sind
die Sprüche ODEM ARCANUM und ANALYS ARCAN-
STRUKTUR zu gebrauchen. Zur *Entzauberung* (S. 24), die
einem Artefakt alle magische Eigenschaften nimmt, ist der
DESTRUCTIBO ARCANITAS nötig.



Die Wirkung von Artefakten ist nur bis zu einem gewissen Grad von seinem Schöpfer berechenbar, oft treten unvermutete *Nebeneffekte* (S. 21) auf – von *misslungenen Artefakten* (S. 22), die meist deutliche Nachteile aufweisen, ganz zu schweigen. Artefakte können ein eigenes Bewusstsein entwickeln oder zur Heimstatt von Sphärenwesen wie Dämonen, Geistern oder Dschinnen werden. Man spricht dann von *Beseeltheit* oder *Besessenheit* (S. 17).

Meister der Artefaktmagie finden sich vor allem unter den Gildenmagiern (sowie unter den außerhalb der echsischen Völker kaum bekannten Achaz-Kristallomanten), wobei die Akademien von Khunchom, Punin, Mirham und Mherwed sowie einige freie Lehrmeister herausragend sind. Aber auch von Artefakten elfischer, hexischer, druidischer und geodischer Herkunft wird berichtet.

Während aus längst vergangenen Vorzeiten machtvolle Zauberverwerke bekannt sind, die die Grenzen traditioneller Magie

sprengen, kennt man aus jüngerer Zeit eher Artefakte mittleren und geringeren Aufwands.

Innerhalb Aventuriens gilt allgemein, dass die Artefakte von Süd nach Nord mächtiger, jedoch auch seltener werden. Als Krone dieser Entwicklung wird oft ein mythisches *Erstes Schwarzes Auge* gesehen, das seit Menschengedenken irgendwo in Firuns unwirtlichem Land liegen soll.

Göttliche und dämonische Artefakte

Seltener als Zauberdinge sind Artefakte, die von göttlicher Macht erfüllt sind: Ritualwaffen und Reliquien der Geweihten sowie göttliche Talismane. Ihre Erschaffung und Wirkungsweise entzieht sich oft dem Verständnis und den Möglichkeiten der Sterblichen. Im Band **Wege der Götter** finden Sie einige dieser Artefakte.

Von dämonischer Kraft erfüllte Objekte ähneln magischen Artefakten, sind aber oft deutlich chaotischer und bösartiger.

KATEGORIEN MAGISCHER ARTEFAKTE

Spruchspeicher

Die bekannteste Variante von Artefakten kann komplette Zaubersprüche speichern und wieder auslösen.

Am häufigsten sind ladungsbasierte Spruchspeicher, die eine gewisse Anzahl von Anwendungen haben, die entweder *einmalig* zu verwenden oder aber *wieder aufladbar* sind. Gildenmagier sprechen hierbei bisweilen auch von *Kadunomen*. Seltener und mächtiger sind intervallbasierte Spruchspeicher, die ihre Wirkung beliebig oft entfalten können, wenn zwischen den einzelnen Anwendungen ein gewisser Zeitraum liegt (*semipermanent*) oder aber ständig wirksam sind (*permanent*). Diese Zauberdinge werden im Gildenbosparano auch als *Aeternome* bezeichnet.

Ein simpler Spruchspeicher, der nur einen einzigen Zauber bis zum nächsten Sonnenaufgang hält, kann mittels des APPLICATUS erzeugt werden. Einmalig wirkende, wieder aufladbare Spruchspeicher und semipermanente Artefakte werden mittels des ARCANOVI geschaffen. Für die Erschaffung eines permanent wirkenden Artefakts ist die verschollene Zeitformel INFINITUM notwendig.

Matrixgeber

In einem Matrixgeber (auch: *Matrixspeicher*) werden nicht komplette Zaubersprüche niedergelegt, sondern nur der 'Schatten' einer Spruchmatrix. Er ist das rohe Gerüst eines Zaubers, noch ohne die Astralenergie, die ihn zur Wirkung kommen lässt. Mit ihnen ist es möglich, Zauber zu wirken, die man nicht selbst erlernt hat: Speist man den Matrixgeber mit einer gewissen Menge Astralenergie, formt dieser selbsttätig den niedergelegten Spruch aus – ähnlich wie mittels einer Schablone Formen gestaltet werden können. Da zur Auslösung stets der Einsatz von Astralkraft vonnöten ist, sind Matrixgeber nur von Zauberkundigen sinnvoll einzusetzen. Matrixgeber haben meist nur eine begrenzte Zahl von Anwendungen. Unbegrenzt verwendbare Matrixgeber sind sel-

ten. Matrixgeber erfordern bei der Herstellung meist weniger permanente Astralpunkte als Spruchspeicher.

Die Fähigkeit zur Herstellung von Matrixgebern ist eine wenig verbreitete Form des ARCANOVI, die eigens erlernt werden muss.

Kraftspeicher

Es gibt seltene Materialien, die rohe Astralenergie auf unterschiedliche Weise aufnehmen und – in einem mehr oder minder günstigen Verhältnis – wieder abgeben können. Diese Artefakte werden Kraftspeicher genannt, sind sehr selten und hoch begehrt.

Zur Präparation anwendbarer Kraftspeicher sind neben dem geeigneten Material auch der ARCANOVI und die Sonderfertigkeit *Kraftspeicher* nötig. Mehr zu den Kraftspeichern finden Sie auf Seite 26.

Alle genannten Kategorien besitzen für gewöhnlich eine stabile, metamagische Matrix. Das heißt, so lange eine ladungsbasierte Falle mit einem SCHWARZ UND ROT noch nicht aktiviert wurde, bleibt sie magisch und auslösungsbereit – und wenn sie in einer bosparanischen Krypta Jahrhunderte auf einen Gräbräuber warten muss. Gelegentlich werden aber auch Artefakte geschaffen, die nur einen zeitlich begrenzten Speicher besitzen (wie etwa der APPLICATUS). Diese sind mit geringerem Aufwand zu erstellen.

Magische Waffen

Oft werden zu den magischen Artefakten auch magische Waffen gezählt: Sie können Dämonen, Geister und andere Wesen, die gegen gewöhnliche Angriffe immun oder resistent sind, besser verletzen. Mehr zu Magischen Waffen finden Sie ab Seite 27, die Formel ZAUBERKLINGE GEISTER-SPEER, mit der sie hergestellt werden können, im **Liber Cantiones Deluxe** auf Seite 292.

DIE ARTEFAKTHERSTELLUNG

»ZHALDAN: *Ucui, Kor und das volle Madamal am Firmament, Hexenknoten und Nodices in meinem Angesichte, Endurium und Arkanium zu meiner Hand, Arcanovi und Agribaal, Karnifilo und Armatrutz zu meinem Willen – Hesinde mit meinem Geiste!*«
—Zhaldan der Zauberer, III. Akt, Einleitungsmonolog

Die Artefaktmagie gilt als eine der ‘Königdisziplinen’ der Zauberei, also als eine der am schwierigsten zu erlernenden magischen Künste. Im Regelfall braucht die Artefakterschaffung (bisweilen auch *Arkanogenese* genannt), seltene und teure Materialien, fundiertes Wissen und gute Vorbereitung, einige Stunden oder Tage für die Verzauberung selbst sowie eine große Menge an Zauberkraft.

Ein magiebegabter Held, der in der hohen Kunst der Thaumaturgie bewandert ist – etwa mancher Kristallomant oder aber gildenmagische Abgänger einiger Zauberschulen – mag irgendwann den Wunsch äußern, selbst ein magisches Artefakt zu erstellen.

In diesem Abschnitt erfahren Sie alles Bedeutende zur Herstellung von Spruchspeichern und Matrixgebern mittels des ARCANOVI. Die weniger komplexe Erschaffung von Kraftspeichern wird auf S. 26 behandelt. Alle hier vorgestellten Regeln können als **Optionale Regeln** angesehen werden.

MAGIETHEORETISCHE GRUNDLAGEN

»*Simple konstatiert ist die Arkanogenese die konstruktive kryonische Lokation der Wirkungsmatrix oder des Thesiskerns in einem der Destination affinen Objectum.*«

—Robak von Punin, Erzmagus und Arkanologe

Beim üblichen Vorgang des Zauberns nutzt der Zauberkundige die weltlich-harmonische (Formel, Zaubehandlung) und die abstrakt-geometrische (Imagination) Komponente einer Thesis, um aus dem Thesiskern mittels nutzbarer Kraft (also der Astralenergie) die Wirkungsmatrix zu schaffen, so dass die Formel den gewünschten Effekt erzielt. Mit Verstreichen der Wirkungsdauer verliert diese Matrix ihre Stabilität, die astralen Fäden verfallen und die Wirkung endet. Siehe hierzu auch **WdZ 7f.** und **WdZ 17f.**

Die Artefaktzauberei greift nun dort ein, wo sich die Wirkungsmatrix bereits aus dem Thesiskern gebildet hat, jedoch noch keinen Effekt erzielt hat: Auf einen durch den *Bindenden Spruch* vorbereiteten Gegenstand wird der *Wirkende Spruch* appliziert, dessen Wirkungsmatrix durch die metamagische Matrix des Bindenden Spruchs eingefangen und ‘eingefroren’ wird, anstatt sogleich zur Wirkung zu kommen. Erst wenn das ‘Thaumatursom’ (wie Gildenmagier Artefakte bisweilen nennen) ausgelöst wird, wird die Wirkungsmatrix aktiv und entfaltet den Effekt des Spruches. Somit wird ein kompletter Spruch gespeichert. Bei den Matrixgebern wird nur ein ‘Schatten’ oder eine ‘Schablone’ der Wirkungsmatrix gespeichert, der nur in Verbindung mit erneuter Zufuhr von Astralenergie einen Effekt auslöst.

ÜBERBLICK

Lesen Sie sich am besten den gesamten Regelkomplex komplett durch, ehe Sie ein Artefakt nach diesem Bauplan basteln. Die Verzauberung eines Artefakts sollte unter Aufsicht des Spielers geschehen, der auch offene Fragen klären kann. Gele-

gentlich können einzelne Aspekte nicht exakt mittels Regeln abgebildet werden und erfordern die Kreativität von Meister und Spieler.

Ein Charakter, der ein Artefakt erschaffen will, muss sowohl den passenden *Bindenden Spruch* und eventuell erforderliche Sonderfertigkeiten als auch die sogenannten *Wirkenden Sprüche* (die in den Gegenstand einfließen sollen) möglichst gut beherrschen.

Notwendig sind zudem natürlich der passende zu verzaubern- de Gegenstand, ein Labor oder zumindest ein ruhiger Ort, einige Stunden bis Tage Zeit und eine meist große Menge an Kraft. Für fast jedes Artefakt muss der Zaubern- de permanente Astralenergie opfern, aus der sich die Matrix des verzauberten Gegenstands speist.

Der folgende Überblick zu den einzelnen Schritten der Artefakterschaffung und ihre detaillierte Darstellung betrifft vor allem den ARCANOVI. Der APPLICATUS ist deutlich eingeschränkter und simpler, der INFINITUM ein mächtiger Zauber für Meisterpersonen.

1. Vorbereitung und Ausformulierung der Artefaktthese (unten auf dieser Seite)

Welchen Zweck soll das Artefakt haben? Welche Kategorie (einmalig, aufladbar, semipermanent, permanent, Matrixgeber) soll erzeugt werden? Welcher Bindende Spruch und welche Wirkenden Sprüche werden benötigt? Welche Materialien müssen besorgt und eventuell noch bearbeitet werden?

2. Bestimmung der Probenerschwernisse und erforderlichen ZfP* für den Bindenden Spruch (S. 9)

Resultierend aus der Artefaktkategorie, Menge und Art der Wirkenden Sprüche, Auslöser, Sternkonstellationen, verwendete Materialien und möglicherweise weiteren Faktoren.

3. Proben auf den Bindenden Spruch (S. 13)

Beliebig oft innerhalb eines festgesetzten Zeitraums wiederholbar. Das Ansammeln von ZfP* ist bei diesen Proben möglich (und meist notwendig).

4. Proben auf die Wirkenden Sprüche (S. 15)

Meist durch Umstände der Artefakterschaffung modifiziert, dürfen nur zweimal wiederholt werden. Nach dem dritten Scheitern ist ein misslungenes Artefakt entstanden. Notieren der ZfP*.

5. Ermittlung der AsP-Kosten (S. 15)

Die AsP aller gelungenen Sprüche ergeben die Gesamt-AsP des Artefakts. Einen Teil davon muss der Verzauberer permanent aufwenden.

6. Experte: Ermittlung von Beseeltheit / Besessenheit (S. 17)

7. Experte: Ermittlung von Nebeneffekten (S. 21)

Ist die Herstellung abgeschlossen, kann das Artefakt einen passenden Namen erhalten. Eigenschaften, Anwendungsmöglichkeiten und Wirkung des Artefakts sollten in einer Beschreibung zusammengestellt werden. Falls es Effekte gibt, die dem Erschaffer selbst nicht klar sind und die sich erst zu einem späteren Zeitpunkt zeigen, kann der Spielleiter dies auf einem Extrazettel vermerken, der gefaltet und mit einer Heftklammer verschlossen wird.

ENTWICKLUNG DER ARTEFAKTTHESIS

Jedes Artefakt benötigt eine eigene Formel oder Rezeptur, die sogenannte *Artefaktthese*, die regeltechnisch als Modifikation des ARCANOVI zu beschreiben ist. Artefaktthesen ähneln

BINDENDE SPRÜCHE

Zum Werkzeug, das angehende Artefaktersteller benötigen, gehören auch einige Sonderfertigkeiten; Beschreibungen hiervon finden Sie in den Bänden **Wege der Helden** und insbesondere **Wege der Zauberei** auf Seite 55.

APPLICATUS ZAUBERSPEICHER (LCD 25)

Dieser eher einfach gestrickte Spruch (Komplexität C) ist eine stark eingeschränkte Version des universellen ARCANOVI. Er ermöglicht das schnelle 'Anheften' eines Spruches an ein Objekt (während der ARCANOVI ein Spruchmuster tief in das Objekt einwirkt). Es kann jedoch nur ein einziger Spruch mit simplen Auslöser für kurze Zeit gebunden werden. Die Anwendung kostet keine permanenten AsP.

Mögliche Artefakte:

- Temporärer Spruchspeicher, nur ein einziger Zauber, hält den Spruch nur bis zum nächsten Sonnenaufgang (mit SF *Zauberzeichen* auch bis zur nächsten Sonnenwende; mehr dazu finden Sie im gleichnamigen Abschnitt ab Seite 60).

ARCANOVI ARTEFAKT (LCD 27)

Diese schwierig zu meisternde Zauberei (Komplexität E) ist unter vielen Namen und Anwendungsformen in den Magietraditionen bekannt und kann als das universelle Werkzeug der Artefakterzeugung angesehen werden, das in seinen Grundzügen wohl schon seit mehreren Zeitaltern existiert. Dieser Zauber kann stabile metamagische Matrices erzeugen, die gebundene Sprüche in vielfältiger Form und Zusammenstellung für beliebig lange Zeit halten können.

tatsächlich den Thesen von Zaubersprüchen und beschreiben den Verzauberungsvorgang mit Einstimmungen, Gesten, Sprüchen und vielerlei mehr Komponenten einer komplexen Zaubertechnik. Graphisch dargestellt werden sie meist in Form von schwer durchschaubaren Linienmustern und Symbolen. Liegt die Artefaktthese bereits vor (in einschlägigen Zauberbüchern, Thesispergamenten oder den Erläuterungen eines Lehrmeisters), kann der Zaubernde direkt zur Ausführung des ARCANOVI übergehen.

Muss die Artefaktthese dagegen erst entwickelt werden, sollte er ein gewisses Maß an Magiekunde und Kenntnis der Kernformel mitbringen (TaW *Magiekunde* 7, ZfW der benötigten ARCANOVI-Version 7). Der Zeitaufwand zur Formulierung dieser Thesis ist gleich den dreifachen benötigten ZfP* aus der ARCANOVI-Probe (s.u.) in Zeiteinheiten. Eine Zeiteinheit entspricht etwa 2 Stunden Studium, siehe auch **WdS 162**. Zur Formulierung ist keine Talentprobe nötig, jedoch kann das Ergebnis der Thesisüberlegungen mittels je einer Probe auf *Magiekunde* und *Malen/Zeichnen*, die einen Gesamtmalus in Höhe der benötigten ARCANOVI-ZfP* des Artefakts abbauen müssen, zu Papier gebracht werden. Kristallomanten können eine Artefaktthese ähnlich einer Zauberthese in einem Matrixkristall speichern.

Die Formulierung einer neuen Thesis muss die folgenden Aspekte beachten:

ZWECK, GESTALT UND BESCHAFFENHEIT

Soll ein Schutzamulett geschaffen werden, ein Behältnis für Geister, ein Schmuckstück, das den Träger begehrenswerter macht, oder eine magische Waffe? Welche Form soll der zu

Die Anwendung kostet fast immer permanente AsP.

Mögliche Artefakte:

Einige der folgenden Anwendungsgebiete erfordern das Erlernen von speziellen ARCANOVI-Versionen mit separat zu steigerndem ZfW. Die Grundversion ermöglicht nur die Herstellung von einmalig wirkenden und aufladbaren Artefakten:

- Artefakte, einmalig anwendbar (Grundversion)
- Artefakte, wieder aufladbar (Grundversion)
- semipermanent wirkende Artefakte (Version mit eigens zu steigerndem ZfW, SF *Semipermanenz I*)
- Matrixgeber (ARCANOVI-Version mit eigens zu steigerndem ZfW, SF *Matrixgeber*)
- Kraftspeicher (mit SF *Kraftspeicher*)

INFINITUM IMMERDAR (LCD 130)

Eine legendäre Zeitformel, die die Wirkungskdauer von Zaubern bis zum Ende der Ewigkeit verlängert. Mit ihr können auch Artefakte geschaffen werden, deren Zauber ständig wirksam sind. Nur die mächtigsten Zauberkundigen, die Verhüllten Meister, können sie anwenden. Mehr zu dieser Formel finden Sie auf Seite 25.

Mögliche Artefakte:

Der INFINITUM soll nach Belieben jede Art von Artefakt ermöglichen, vor allem aber mächtige, permanent wirkenden Artefakte, die mit keinem anderen Bindenden Spruch erzeugt werden können. Spielerhelden werden vermutlich nie die Möglichkeit haben, solches Zauberwerk zu schaffen.

verzaubernde Gegenstand haben? Welchem Zweck dient er im gewöhnlichen Leben? Muss er speziell für das Artefakt angefertigt werden? Aus welchen Materialien besteht er? Allgemein folgen die aventurischen Zauberer hier dem – kosmologisch in geringem Maße tatsächlich zutreffenden – Ähnlichkeitsprinzip. Das heißt, die Muster, die jedem Gegenstand durch die Herstellung zu Grunde liegen, werden durch die Zauberei gefestigt und potenziert. Ein Stiefel dient der Bewegung, eine Waffe dem Kampf, ein Schmuckstück soll anziehend wirken, etc. Demzufolge ist es von Vorteil, wenn Stiefel mit Bewegungszauberei belegt werden, Waffen mit Schadenszaubern und Schmuckstücke mit Einfluss- oder Illusionssprüchen.

MATERIALIEN

Den verschiedenen Materialien eines Artefakts werden Beziehungen zu den einzelnen Merkmalen der Zauberei zugeschrieben. Edelsteine sind besonders potent, während etwa Eisen und Gold viele Verzauberungen hemmen. Überaus begehrt für die Artefakterstellung sind die sehr seltenen fünf Magischen Metalle (siehe Seite 114).

Die Einflüsse der einzelnen Materialien auf den Akt der Verzauberung finden Sie im Kapitel **Magische Materialien und Alchemistische Zutaten** ab S. 112.

- Die dort genannten Boni und Mali bei Metallen und anderen Werkstoffen gelten für den Fall, dass das Artefakt etwa zur Hälfte aus diesem Material besteht. Bei anderen Verhältnissen sind sie ungefähr anzupassen.
- Edelsteine sind weniger Grundmaterial eines Artefakts als vielmehr wichtiger Kristallisationspunkt für die innewohnende Magie. Darum ist hierbei nicht die Masse entscheidend, son-

ARTEFAKTTHESEN

Wie Zauberformeln oder alchemistische Rezepturen werden niedergeschriebene Artefaktthesen oft als Geheimwissen gehandelt. Zur Erlangung dieses Wissens müsste man verstaubte Bücher und Schriftrollen enträtseln, auf Hexenfesten lauschen oder Geoden und Kristallomanten alte Geheimnisse entlocken. Von vielen mächtigen Artefakten existieren keine Thesen mehr, das Wissen um ihre Herstellung ist verloren gegangen.

Auf der anderen Seite haben sich die 'Baupläne' von manchen simplen, aber effektiven Zauberdingen weit verbreitet und sind in einschlägigen Schriften zu finden oder werden von magischen Lehrmeistern überliefert.

● Artefaktthesen finden sich in absteigender Häufigkeit in den Büchern *Ringkunde für Fortgeschrittene* (einmalige und aufladbare Artefakte aller Art, sehr wenige semipermanente Artefakte), *Hundert Dinge zu schrecken den Dieb* (siehe Titel),

Ringkunde für Anfänger (ein paar einmalig wirkende Artefakte), *Schlüssel zur magischen Verständigung* (einige Kommunikations- und Traumartefakte), *Hermetische und Occulte Verschluesze und Sicherungen* (Schutzartefakte und Fallen), *Artefakte und Alchemica* (einige Matrixgeber) und *Systeme der Magie* (wenige, kaum verständliche Experimentalartefakte und Modell eines 'Perpetuum Mobile').

● Die *Drachenei-Akademie zu Khunchom* verkauft systematisch Artefaktthesen zu Preisen von 30 Dukaten aufwärts. Gelegentlich enthalten diese Thesen Fehler, so dass die Kunden zur Harmonisierung des Artefakts erneut die teure Hilfe der tulamidischen Meistermagier benötigen.

An den Schulen zu *Mirham* und *Festum* kann ebenfalls Einsicht in Thesen gewährt werden, in *Punin* und dem *Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik* nur bei guter Reputation.

dern eher die Stellung, die diese im ganzen Artefakt einnehmen: Ein fünfkäriger Amethyst im Knauf eines Dolches mag die Verzauberung besser beeinflussen als ein 40-Karat-Rubin, der nur einer unter vielen Juwelen auf einem elfenbeinernen Thron ist. Die dort angegebenen Modifikatoren gelten für einen geschliffenen Stein, der das Artefakt einigermaßen dominiert und mindestens 5 Karat wiegt.

● Für einzelne Exotica wie Perlen, Schneelaurerhaar oder Vampirzähne gilt ähnliches wie für Edelsteine.

WIRKENDE SPRÜCHE

Art und Anzahl der Zauber, die in das Artefakt eingebunden werden sollen, bestimmen dessen spätere Wirkung.

Die *Ladung* von Sprüchen oder Matrices ist die Anzahl der möglichen Artefaktanwendungen, die unabhängig voneinander ausgelöst werden können. Dabei kann eine Ladung durchaus aus mehreren unterschiedlichen Sprüchen bestehen, die dann aber grundsätzlich gemeinsam ausgelöst werden. Soll ein Artefakt mehrere Ladungen besitzen, muss die Formel (bzw. die Formelkombination) bei der Herstellung *entsprechend oft*

als Wirkender Spruch gewirkt werden. Am simpelsten und häufigsten sind Artefakte, die nur eine Ladung mit nur einem Spruch besitzen.

Innerhalb einer Ladung können auch Sprüche oder Matrices desselben Zaubers (genauer: desselben Thesiskerns) eingewirkt werden, damit sie hintereinander zur Wirkung kommen und so eine einzelne Anwendung eine längere Wirkungsdauer hat (bisweilen 'Summierung' genannt). Wird ein- und derselbe Spruch aber in eine Ladung gewirkt, damit sich seine Wirkung zu einem Gesamteffekt summiert (die ZfP* also addiert werden), spricht man von einer *Stapelung*. Die Stapelung von Formeln ist nur mit der Sonderfertigkeit *Stapeleffekt* möglich (S. 123). Sollen mehrere Zauber mit unterschiedlichen Thesiskernen gleichzeitig ausgelöst werden, handelt es sich nicht um eine Stapelung.

Der Artefaktzauberer kann insgesamt höchstens so viele Zauber in einen Gegenstand binden, wie sein halbiertes ZfW ARCANOVI beträgt.

Eine einzelne Ladung darf dabei nicht mehr als ein Viertel des ZfW ARCANOVI Zauber beinhalten.

EXPERTE: AFFINITÄT UND GRÖÖE DES OBJEKTS

● Bei besonders passenden Kombinationen von Wirkenden Sprüchen und zu verzauberndem Objekt (Handspiegel für REFLECTIMAGO, Laterne für FLIM FLAM, Schlüssel für FORAMEN) kann der ARCANOVI um bis zu 2 Punkte erleichtert sein.

● Wenn der Artefaktmagier einen Gegenstand auswählt, der einigermaßen gut zur Natur der Wirkenden Sprüche in Beziehung gesetzt werden kann, ist die ARCANOVI-Probe nicht erschwert.

● Wird das Ähnlichkeitsprinzip nicht beachtet, kann der ARCANOVI um bis zu 4 Punkte erschwert sein.

● Es gibt gewisse Untergrenzen für die Größe des Artefakts: Ein kleiner Ohrhring mag zwar einen simplen ADLERAU-GE LUCHSENOHR tragen können, weniger jedoch einen scheunentorgroßen PLANASTRALE mit drei Ladungen. Falls fraglich: Ein Artefakt muss in etwa mindestens so viele Skrupel (= Gramm) wiegen, wie bei der Artefaktherstellung an Gesamt-AsP abgegeben werden (wobei z.B. Edelsteine

deutlich besser Magie speichern können). Bei Missachtung dieses Verhältnisses können bis zu 5 Punkte auf die Probe des Bindenden Spruchs aufgeschlagen werden (etwa obiges PLANASTRALE-Beispiel).

● ARCANOVI und APPLICATUS sind nur für Objekte bis etwa Schrankgröße optimiert. Für größere Kategorien gelten folgende Probenaufschläge / Erhöhung der Gesamt-AsP:

Kutsche +3 / +W20 AsP; kleines Haus, Schiff +6 / +2W20 AsP; Palast, Burg +9 / +4W20 AsP; Berg +12 / +8W20 AsP.

● Letzen Endes sollte der Gegenstand eine gewisse Abgrenztheit und Integrität besitzen.

Mehrteilige Artefakte wie etwa ein Dolch samt Scheide oder per Verständigungsmagie verbundene Ohrhinge erschweren die Probe um +1 bis +5. Will ein Thaumaturg "den Ameisenhaufen" oder gar "die Nebelschwade" verzaubern, liegt die Entscheidung über Machbarkeit und Probenaufschlag in der Hand des Meisters.

MAGISCHE ELIXIERE ('FLÜSSIG-ARTEFAKTE')

Vor allem Hexen und Alchimisten kennen die Verzauberung eines gebrauten Elixiers, dessen Ingredienzen die gewünschten Sprüche unterstützen: die Vermählung von Hoher und Niederer Alchimie. Hierzu zählen bereits viele bekannte Elixiere (wie *Schlafgift*, *Zielwasser* oder *Willenstrunk*), zu deren Herstellung Zaubersprüche benötigt werden. Die genannten Tränke haben sich auch aus der Hohen Alchimie entwickelt, indem man z.B. versuchte, den dauerhaften Kraftaufwand eines SOMNIGRAVIS-Artefakts durch geeignete Kräuter und Exotica zu verringern. Ihre Rezepturen haben sich mittlerweile seit Jahrhunderten bewährt und sind soweit perfektioniert, dass weder ARCANOVI noch permanente AsP zur Herstellung benötigt werden.

Rezepte, die die permanenten AsP-Kosten verringern, sind gut gehütetes Wissen in der Hand weniger Alchimisten und Hexen. Möglich sind sie vor allem bei Zaubern der Merkmale *Eigenschaften*, *Einfluss*, *Form* und *Heilung*. Oft werden teure und seltene Zutaten benötigt. Möglich sind nur *einmalig* wirkende Artefakte, der Auslöser ist die übliche Applikation

des Elixiers (vor allem: Einnahme).

Die genaue Ausformulierung von Zauberelexieren liegt größtenteils in der Hand des Meisters. Je größer der Nutzen, desto exotische die Zutaten und desto größer die Brauschwierigkeit: Der Meister muss entscheiden, bei welchen Zaubersprüchen eine Verringerung der permanenten Kosten möglich ist, sowie die Zutaten und die Zubereitung für das Elixier ersinnen. Die Entwicklung eines Rezeptes, das zu einer bestimmten Spruchkombination passen soll, ist eine mühselige Aufgabe: 2W6+3 Monate Studium und zwei *Alchimie-Proben*+7.

Die Qualität des gebrauten Elixiers modifiziert die ARCANOVI-Probe folgendermaßen: **M**, **A**: Verzauberung unmöglich, **B**: +6, **C**: +4, **D**: +2, **E**: +0, **F**: -2, jedoch Nebenwirkungs-Probe -4, Art der Nebenwirkung -6. An permanenten AsP-Kosten können **ein** bis maximal **drei Viertel** eingespart werden. Es gilt nicht die Regel, dass das Artefakt mindestens einen permanenten AsP benötigt. (Näheres zu Qualitätsstufen siehe Seite 76.)

Beispiele:

● Ein Wunderschild (*Matrixgeber*) macht den Träger gegen jede Art von Angriff gefeit, wenn dieser 15 AsP einsetzt. Auf ihm sind die Matrix eines GARDIANUM und eines ARMATRUTZ gespeichert, die gemeinsam ausgelöst werden. Da es sich um zwei Zauber mit unterschiedlichem Thesiskern handelt, gelten sie nicht als gestapelt. Da die beiden Zauber gleichzeitig ausgelöst werden, bilden sie zusammen eine Ladung des Artefakts.

● Ein Bergkristall erleuchtet dem Besitzer insgesamt dreimal für eine Stunde die Umgebung. Mit jeweils nur einem gleichzeitig wirkenden FLIM FLAM erreicht der Zaubernde jedoch nur etwa Kerzenlichthelligkeit, was ihm nicht ausreicht. Also hat sich der Artefakterschaffer entschlossen, jeweils zwei dieser Zauber zu stapeln (und ein höheres Ergebnis bei den ZfP* und somit auch bei der Helligkeit zu erhalten). Er braucht also insgesamt sechs Sprüche: drei Stapel zu jeweils zwei Zaubern. Da das Artefakt drei Anwendungen hat, besitzt es drei Ladungen.

ANWENDUNGSART UND WIRKUNGSZEITRAUM

Der Artefaktschöpfer muss festlegen, ob er einen *Spruchspeicher* benötigt, oder ein *Matrixgeber* geschaffen werden soll, der die AsP von Zauberkundigen erfordert.

Des Weiteren muss er festlegen, wie oft oder in welchen Intervallen das Artefakt nutzbar sein soll. Diese Eigenschaften, die mitunter als *Präservanz* bezeichnet werden, sind kennzeichnend für die Macht des Artefaktes:

Spruchspeicher (ladungsbasiert)

Einmalig verwendbare Artefakte verlieren jegliche magische Wirkung (inklusive des ARCANOVI), nachdem alle Ladungen verbraucht worden sind. Ein typisches Beispiel hierfür sind Spruchrollen, die ihre Wirkung entfalten, nachdem der Anwender das Siegel erbrochen oder die entsprechende Formel laut vorgelesen hat.

Aufladbare Artefakte können, nachdem ihre Ladungen verbraucht sind, in einem komplizierten Prozess wieder mit denselben Sprüchen aufgeladen werden. Solange kein Fehler beim Zaubern das Artefakt ruiniert, bleibt die bindende Wirkung des ARCANOVI in dem Gegenstand erhalten. Der Gegenstand zählt also auch noch als magisch, wenn die aktiven Ladungen verbraucht wurden.

Spruchspeicher (intervallbasiert)

Bei den seltenen *semipermanenten* Artefakten muss festgelegt werden, wie oft sie innerhalb eines gewählten Intervalls angewendet werden können. Bei einem Artefakt, das z.B. einmal wöchentlich eingesetzt werden kann, müssen zwischen zwei Anwendungen mindestens sieben Tage liegen. Je kürzer das Intervall, desto mächtiger das Artefakt und desto aufwendiger die Herstellung. Möglich sind als Intervalle *Jahr*, *Monat*, *Woche*, *Tag*. Innerhalb dieses Zeitraums regeneriert das Artefakt die Matrices der verbrauchten Sprüche wieder vollständig, indem es der Umgebung freie Astralenergie entzieht.

Die besondere Struktur der Semipermanenz macht es oft nötig, dass ein Wirkender Spruch mehrmals auf das Artefakt gesprochen werden muss. Für jede Anwendung innerhalb eines Zeitraums muss ein Wirkender Spruch je nach gewähltem Intervall einmal (Jahr), zweimal (Monat), dreimal (Woche) oder fünfmal (Tag) auf das Artefakt gezaubert werden (zuzüglich evtl. Stapelungen). Jede Applikation von Wirkenden Sprüchen erhöht natürlich die erforderlichen ZfP* und die Gesamt-AsP-Kosten des Artefakts.

Beispiel: Die Robe der Zorganer Hofillusionistin soll dreimal wöchentlich mit AUREOLUS GÜLDENGLANZ erstrahlen können. Für das Intervall 'Woche' muss jeder Spruch dreimal appliziert werden, also ist das Einwirken von $3 \times 3 = 9$ AUREOLUS-Zaubern notwendig.

Matrixgeber

Mit der *Stabilität* der im Artefakt niedergelegten Matrix steht und fällt die Versagenswahrscheinlichkeit einer Anwendung wie auch die Lebensdauer des Artefakts: *labil*, *stabil*, *sehr stabil*, *unempfindlich*.

Je stabiler die Matrix, desto schwieriger ist das Artefakt zu erzeugen (siehe Probenzuschläge des ARCANOVI auf S. 13 und Auswirkungen bei der Anwendung auf S. 34).

Beispiel: Ein reicher und namhafter Festtuner Händler tritt an Meister Khadil Okharim, den Leiter der Khunchomer Drachenei-Akademie und berühmten Spezialisten für Zauberverk, mit dem Wunsch heran, er möge ihm ein Artefakt erschaffen, das ihm bei geschäftlichen Verhandlungen vor magischer Übertölpelung schützen soll – der Preis spiele keine Rolle.

Seine Spektabilität bittet sich etwas Bedenkzeit aus, um die entsprechenden Grundlagen festzulegen:

1. Der Geist des Trägers soll geschützt werden, also empfehlen sich antimagische Formeln.

2. Da der Geist im Kopfe beherbergt ist, scheint ein Kopfschmuck oder -schutz angemessen.

Ein Helm wäre auf dem Haupt des Bornländers sicherlich so fehl am Platze wie ein Lorbeer-

kranz; ein Hut, den der Händler auch bei Verhandlungen mit hochgestellten Persönlichkeiten nicht vom Kopf nehmen mag, würde die Verhandlungspartner misstrauisch stimmen – also entscheidet sich Meister Khadil Okharim für einen einfachen, silbernen Stirnreif, schmückend, aber nicht allzu auffällig.

3. Um direkter Verzauberung vorzubeugen, hat sich der PSYCHOSTABILIS bewährt, und bei genügend Kraftaufwand sollte er auch einen längerfristig währenden Schutzschild gegen die meisten Arten magischer Beeinflussung bieten. Zusätzlich käme noch ein ILLUSION AUFLÖSEN gelegen, der gleichzeitig magische Trugbilder auffliegen lässt. Drei Ladungen dieser Kombination sollten genügen.

4. Die Speicherung von kompletten Sprüchen ist sinnvoll.

Einen Matrixgeber kann der nicht magiebegabte Händler nicht anwenden. Eine geschäftstüchtige Überlegung des Magiers führt schließlich dazu, das Artefakt aufladbar zu halten. Dann müsste der Festumer Kaufmann gelegentlich wieder vorbeikommen und käme nicht so leicht auf die Idee, sich irgendwann der Dienste eines konkurrierenden Magiers zu versichern.

Als ausgesprochen praktisch erweist sich zudem, dass die Thesis für ein solches Artefakt schon in der Bibliothek niedergeschrieben ist, so dass sich Meister Okharim nicht noch weitere 162 Stunden (162 / 2 = 81 Zeiteinheiten) mit der Entwicklung der Thesis herumzuschlagen muss.

ZEIT UND ORT

Zeit

Dass viele Zauberer nur in bestimmten Monaten (häufig Hesinde, Tsa und Ingerimm) Artefakte herstellen oder sich nur des Nachts ans Werk machen, hat mehr mit Aberglaube und Sternkonstellationen als der Bedeutung einer bestimmten

Jahres- oder Nachtzeit zu tun.

Wirklichen Einfluss haben nur jene fünf Tage, die der Dreizehnte Gott den Zwölfgöttern von Alveran abgetrotzt und unter seine Herrschaft gestellt hat. Wer in dieser Zeit wagt, ein magisches Artefakt zu erschaffen, muss mit finsternen Sphärenwesen und übel gelaunten Beseeltheiten rechnen, die sich im Artefakt manifestieren.

Ort

Die Wahl eines bestimmten geographischen Ortes beeinträchtigt die Artefakterschaffung nur, wenn es sich hierbei um verfluchte Plätze wie die Ruinen von Zhamorrah oder die Dämonenbrache handelt, da durch die Vergangenheit des Ortes die Beseeltheit beeinflusst werden kann. Wer das Geheimnis der Kraftlinien (siehe **WdZ 366ff.**) kennt, kann ver-

suchen, sich diese zunutze zu machen, auch wenn jede Art von Magie an den Kreuzungspunkten dieser Linien, Hexenknoten oder Nodices genannt, ein gewisses Maß an Unberechenbarkeit mit sich bringt. Die Puniner Sphärologen haben herausgefunden, dass zwar die Artefaktmagie im Limbus mit deutlich weniger Kraftaufwand verbunden ist, dort jedoch durch die chaotische Struktur der Astralebene das Wirken einer ARCANOVI-Matrix fast unmöglich ist.



ZAUBERTALISMANE

»Habet wohl acht auf die Mondsilber-Ringe, die tragen das B des Zayad. Sie hülfen ienen bey tunkler Tsauberey, die noch immer folgen dem daimonischen Bor-Barad, wiewohl doch iener längst todt ist und nit mehr lebendig.«

—Praiosspiegel, Buch des Ordens der Göttlichen Kraft, Fassung von 635 BF

Eine mächtigere Version der Matrixgeber sind die Zaubertalismane oder *Auxiliatoren*, wie die Gildenmagier sie nennen. Sie schaffen nicht selbst einen magischen Effekt, sondern unterstützen ihren Träger im Wirken seiner Magie und

verstärken sie. Viele dieser Talismane sind nur für einzelne Zauber anzuwenden, andere dagegen bei allen Zaubern mit einem bestimmten Merkmal. Das Wissen um die Herstellung dieser Artefakte gilt als verschollen, weswegen sie hier auch keine nähere Betrachtung findet.

Regeltechnik: Zaubertalismane addieren eine gewisse Zahl zu den ZfP* eines gewirkten Spruches und potenzieren ihn somit. Wenn der Meister diese Technik dem Artefaktzauberer seiner Runde nach einer Queste zugänglich machen will: Es handelt sich um eine eigene ARCANOVI-Version, die separat gesteigert werden muss.

Experte: In den Namenlosen Tagen ist die Okkupations-Probe (siehe S. 19) um 3 Punkte erleichtert. Vom LO-Wurf werden 5 Punkte abgezogen.

Experte: Besonders ausgewiesene Orte können *Okkupations-* oder *Nebenwirkungs-Proben* (siehe S. 19 und 21) um bis zu 3 Punkte modifizieren. Zur Zauberei auf Kraftlinien und -knoten siehe **WdZ 366ff**.

Wie alle Zauber kosten im Limbus der Bindende Spruch und die Wirkenden Sprüche jeweils nur 1/10 ihrer üblichen Kosten. Jedoch ist das Wirken des Bindenden Spruchs nur mit 15 Punkten Aufschlag möglich, die Okkupations-Probe ist um 7 Punkte erleichtert.

Experte: Wenn Sie möchten, können Sie einzelnen Sternbildern bestimmte Merkmalsassoziationen und Modifikationen auf den Verzauberungsprozess zuschreiben und dem Spieler des Artefakterschaffers ein profilreiches Werkhoroskop erstellen.

In Kurzform ist es wie folgt zu handhaben: Mittels einer *Sternkunde-Probe* kann der Verzauberer feststellen, wie günstig die aktuelle Konstellation für ihn ist. Der Meister würfelt einen W20. Das Ergebnis pendelt zwischen 1: *sehr ungünstig* (ARCANOVI +4, AsP-Kosten pro Spruch +2) und 20: *sehr günstig* (ARCANOVI -2, AsP-Kosten pro Spruch -1). Will der Held auf eine bessere Konstellation warten, so ergibt sich in 2W20 Tagen eine *sehr günstige* Konstellation und in W20 x W20 Tagen eine *extrem günstige* Konstellation (ARCANOVI -4, AsP-Kosten pro Spruch -3).

Sternkonstellationen

Wie bei fast allen komplizierten Zauberhandlungen kann die Stellung der Sterne am Firmament sehr bedeutsam für die Verzauberung sein. Generell positive Einflüsse haben die Sternbilder der *Schlange*, *Eidechse*, *Drache* und *Ringe* sowie *Simia* und das *Madamal*. Vermeiden sollte man jedoch Zeiten, an denen folgende Sternbilder oder Himmelskörper hoch am Firmament stehen: *Greif*, *Eisbär*, *Ogerkreuz*, *Satinav* und *Levthan*. Je nachdem, in welcher Konstellationen diese Himmelszeichen zueinander oder in Bezug zu anderen Sternbildern stehen, können ihre Einflüsse vermindert oder verstärkt werden. Mehr zum Sternenhimmel über Aventurien finden Sie in der *Geographia Aventurica*.

DIE ARCANOVI-PROBE

Nachdem der Verzauberer bestimmt hat, welche Formeln mit welcher Wirkungsweise in dem neuen Artefakt gespeichert werden sollen, muss er ein magisches Muster erzeugen, das diesen Zaubern entspricht, sinnbildlich also ein Geflecht knüpfen, in das die wirkenden Zauber an fest definierten Stellen eingeflochten werden können. Dies geschieht mit dem Wirken des Spruches ARCANOVI: Zur Fertigung jedes Artefakts ist eine bestimmte Anzahl ZfP* der ARCANOVI-Probe nötig, die umso höher ausfällt, je machtvoller und komplexer das Artefakt ist. Die Fertigung des Artefakts gestaltet sich meist als langwieriger Prozess, der mittels des Ansammelns von ZfP* (siehe auch **WdZ 15**) simuliert wird: Es darf beliebig oft eine Probe auf den ARCANOVI abgelegt werden, um die daraus resultierenden ZfP* zu sammeln. Jede Probe kostet die üblichen 10 AsP an Kraft. Misslingt eine Probe, werden aus dem Sammeltopf 3W6 ZfP* abgezogen. Ein Patzer verdirbt das Artefakt in spe (siehe hierzu Seite 22).

Jede ARCANOVI-Probe hat eine Zauberdauer entsprechend des halben Probenaufschlags in Stunden, mindestens jedoch eine Stunde. Innerhalb einer Mondphase (7 Tage) müssen auf diese Weise die erforderlichen ZfP* für das Artefakt aufgebracht werden, ansonsten ist die gesamte Verzauberung gescheitert. Diese ZfP* können bei entsprechend hohem ZfW und glücklichem Würfeln natürlich auch bereits bei einer einzigen ARCANOVI-Anwendung erreicht werden: Je häufiger die ARCANOVI-Probe gewürfelt wird, desto länger dauert die Fertigung und desto höher sind die AsP-Kosten.

PROBENMODIFIKATIONEN

Die ARCANOVI-Proben werden je nach Art des Artefakts und verwendeten Materialien modifiziert. Je höher der Aufschlag, desto weniger ZfP* können natürlich aus einer Probe gewonnen werden.

Kategorie und Präservanz

Spruchspeicher, einmalig: +0

Spruchspeicher, aufladbar: +5

Spruchspeicher, semipermanent: Hier ist das gewählte Anwendungsintervall entscheidend: ein Jahr oder mehr +0, ein Monat +3, eine Woche +6, ein Tag +9

Matrixgeber: Die Probe wird je nach Stabilität der 'Schablonenmatrix' erschwert: labil +0, stabil +2, sehr stabil +4, unempfindlich +6

Auslöser

Der Zauberer muss bestimmen, welcher Auslöser die Magie zur Wirkung bringt. Tut er dies nicht, so entlädt sich der Zauber, sobald ein Lebewesen den Gegenstand berührt. Die unterschiedlichen Auslöser bringen ebenfalls unterschiedliche Modifikationen mit sich, als Beispiele seien hier genannt:

- Nur die Berührung eines *intelligenten* Lebewesens löst den Zauber aus: +1
- Es muss Gewalt gegen das Artefakt ausgeübt werden: +1
- Der Auslöser ist eine sehr einfache Geste (ein Amulett wird umgehängt, ein Ring auf den Finger gesteckt ...): +2
- Der Tod des Trägers: +2
- Schlüsselwort oder -satz: +3
- Die auslösende Geste ist etwas komplexer (Ring drehen, Gürtel schließen, Fingerschnippen etc.): +3
- Eine magische Aura bestimmter Intensität muss das Artefakt umgeben: +3
- Ein definierter Zeitpunkt (Sonnenaufgang, Vollmond, Sonnenwende, Sternkonstellation): +4
- Starke, gegen den Träger gerichtete Gefühle (Hass, Liebe, Gier): +5
- Der Träger wird Opfer eines Zaubers mit einem bestimmten Merkmal: +4
- Dämonenpräsenz: +4
- Zusätzlich +1 (Zweibeiner) bis +4 (Blutsverwandte des Erschaffers), wenn nur eine bestimmte Wesensgruppe oder Person das Artefakt auslösen soll.
- zusätzlich +1 (1 Schritt) bis +7 (maximal aventurienweit, nach Meisterentscheid) bei Fernauslösung, je nach Entfernung
- zusätzlich +2 bei verzögerter Auslösung (maximal ein Jahr Verzögerung)
- Matrixgeber: Der Auslöser muss auf alle Fälle das Freisetzen von Astralenergie durch den Träger beinhalten (+3).
- Mit dem Artefakt können auch *komplexe Bedingungen* verknüpft sein: »Die Rüstung *Xavieras Brünne* gibt permanent RS+2, aber nur, wenn sie von einer Jungfrau getragen wird.«, »Dieses Schwert ist in der Lage, Dämonen zu verletzen, aber nur, so lange sein Träger jedem beisteht, der seine Hilfe erbit-

tet.«, »Dieser Sattel kann dein Reittier so schnell laufen lassen wie der Wind – allerdings wirkt es nur auf Esel.«, »Und wenn du diesen Wackersteinen im Blut des bösen Zauberers badest, wird er sich in Gold verwandeln.«

Den Probenmalus für solche Fälle kann der Meister frei heraus abschätzen oder anhand obiger Einzelauslöser ungefähr ermitteln – in der Regel sollte er zwischen +5 und +10 liegen.

Für die einzelnen Auslöser und Bedingungen sind keine zusätzlichen Sprüche (z.B. ein ODEM ARCANUM zum Erkennen von Magie) erforderlich; vielmehr sind der Auslöser und die dazu nötigen Hellsichtkomponenten in den Mustern des ARCANOVI enthalten.

Materialien

Siehe hierzu die Materialienliste ab Seite 112.

Zauberwirkung erzwingen

Die Regeln zur Verminderung des Probenaufschlags durch größeren AsP-Einsatz (siehe **WdZ 20**) gelten bei Bindenden wie bei den Wirkenden Sprüchen im vollen Maße, erhöhen aber natürlich den Gesamtaufwand an AsP und damit die permanenten Kosten.

ERFORDERLICHE ZfP*

Anzahl der Wirkenden Sprüche

Der erste wirkende Spruch benötigt keinen ZfP*, jeder weitere einen mehr als der vorhergehende. Zwei wirkende Sprüche vorlagen also $0+1 = 1$ ZfP*, vier wirkende Sprüche = $0+1+2+3 = 6$ ZfP*. Gestapelte Sprüche zählen zusammen als ein Spruch. Der Modus kann durch die SF *Vielfache Ladungen* verändert werden (S. 123)

Komplexität der Wirkenden Sprüche

Zauber mit der Komplexität A benötigen keine ZfP*, Komplexität B und C: 1 ZfP*, D und E: 2 ZfP*, F und höher: 3 ZfP*.

Anzahl der Ladungen

Eine Ladung: 0 ZfP*, zwei Ladungen: 3 ZfP*, drei Ladungen: 6 ZfP*, vier Ladungen: 9 ZfP*, usw. Gilt nicht bei semipermanenten Spruchspeichern.

Stapeleffekt (nur mit SF *Stapeleffekt* möglich)

Werden bei gleichartigen Formeln die ZfP* der Wirkenden Sprüche für einen stärkeren Effekt bei der Auslösung des Artefakts gesammelt, benötigt dies so viele ARCANOVI-ZfP*

wie die doppelte Anzahl derjenigen Wirkenden Sprüche, deren ZfP* aufsummiert werden sollen: 4 ZfP* bei zwei Zaubern, 6 ZfP* bei drei Zaubern. Maximal können drei Zauber für einen Stapeleffekt verwendet werden, es sei denn, der Zauberkundige besitzt die SF *Hypervehemenz* (**WdZ 55**).

Zeitliche Reihung

Gleichartige Zauber, die in eine Ladung summiert werden, um zeitlich hintereinander zur Wirkung zu kommen, benötigen keine zusätzlichen ZfP* und keine SF.

Wirkende Sprüche erleichtern

Ab einem ZfW von 12 der verwendeten ARCANOVI-Version kann der Zaubernde angesammelte ARCANOVI-ZfP* einsetzen, um die Proben auf die Wirkenden Sprüche zu erleichtern: je 1 ZfP* für jeden Bonuspunkt, der einem Wirkenden Spruch zugute kommen soll.

Diese ZfP*-Verwendung muss nicht vor dem Würfeln angesagt werden.

Beispiel: Meister Okharim holt also die Thesis aus der Bibliothek hervor. Sechs wirkende Sprüche (je ein PSYCHOSTABILIS und ein ILLUSION AUFLÖSEN in drei Ladungen), aufladbarer Spruchspeicher und ein Schlüsselwort als Auslöser – kompliziert, aber kein unüberwindbares Problem. Die ARCANOVI-Proben sind um 8 Punkte erschwert: 5 für die Wiederaufladbarkeit und 3 für das Schlüsselwort. Insgesamt müssen 15 (sechs Formeln) + 6 (alle sechs Formeln besitzen Komplexität C oder B) + 6 (drei Ladungen) = 27 ZfP aufgebracht werden. Trotzdem entscheidet sich der Magier, keine Risiken einzugehen: Ucuri im Fuchs scheint eine günstige Konstellation zu sein (erleichtert um 1 Punkt), und eine Legierung aus Quecksilber, Mondsilber und Arkanium – das klassische Amulettmetall – sollte ihr Übriges tun (eine weitere Erleichterung um 1 Punkt).*

Jetzt muss der Stirnreif angefertigt werden, was jedoch in der Werkstatt der Akademie kein größeres Problem darstellt, zumal ohnehin noch zwei Wochen Zeit bis zur passenden Sternkonstellation verbleiben. Dann aber ist die Zeit gekommen. Am ersten Tag behält der Meister 6 ZfP übrig. Die zweite ARCANOVI-Probe am nächsten Tag läuft sehr gut, sie beläuft sich auf 14 ZfP*, die dritte am folgenden Tag erbringt weitere 10 ZfP*, was mehr als ausreicht (= 30 ZfP*), so dass Okharim die 3 überschüssigen ZfP* dazu einsetzt, sich die Wirkenden Sprüche zu erleichtern.*

TEMPORÄRER SPEICHER

Der ARCANOVI kann auch so gesprochen werden, dass das entstandene Artefakt die Magie nur für eine gewisse Zeit halten kann – ähnlich wie beim APPLICATUS. Nach dieser Zeit kann der Zaubergegenstand jederzeit unbenutzbar werden. Solche *Quasi-Artefakte* werden hergestellt, wenn Zaubergegenstände nur für kurze Zeit benötigt werden und der Aufwand permanenter AsP umgangen werden soll. Für temporäre Speicher gelten folgende Regeln:

● Der Verzauberer kann festlegen, ob das Artefakt frühestens nach einem Tag, einer Woche oder einem Monat seine Kraft verlieren soll. Zu diesem Zeitpunkt und jeweils nach erneutem Verstreichen dieses Zeitraums (also z.B. nach einer Woche, danach jede Woche) wird ein W6 gewürfelt: Bei 1–4 bleibt das Artefakt anwendbar, bei 5 verliert es seine Kräfte, bei 6 wirkt es bei der nächsten Anwendung wie ein Zauberpater der Wirkenden Sprüche und ist danach erschöpft.

● Ein ARCANOVI für einen Grundzeitraum von einem Tag / einer Woche / einem Monat kostet jeweils 5 / 7 / 9 AsP.

● Bei der Berechnung der permanenten AsP-Kosten wird zum Schluss noch einmal halbiert.

Für temporäre Speicher gilt nicht, dass sie auf alle Fälle mindestens einen permanenten AsP kosten: Ergibt die Berechnung nach Rundung 0, so muss kein pAsP aufgewendet werden.

● Ansonsten gelten alle übrigen Regeln wie gehabt. Es können auch hier mehrere Ladungen, Stapelungen usw. eingesetzt werden.

Im Gegensatz zum temporären Speicher des APPLICATUS ist der Akt der Verzauberung jedoch noch immer sehr zeitaufwendig. Selbst einfache Artefakte benötigen eine Stunde, der APPLICATUS hingegen kaum mehr als eine Minute.

EXPERTE: VERSCHIEDENE ZAUBER UND AUSLÖSER KOMBINIERT

Ein Artefakt mit verschiedenen Ladungen kann auch unterschiedliche Auslöser besitzen, die jeweils andere Zauber bewirken: So mag die Zaubertür eines Alchimistenladens in Mengbilla dreimal wöchentlich Besucher per VOCOLIMBO begrüßen, wenn sie anklopfen (Spruchspeicher, semipermanent); kann jedoch auch einen PENTAGRAMMA auslösen, falls in wenigen Schritt Umgebung Dämonenpräsenz spürbar wird (Spruchspeicher, aufladbar). Spricht der Ladenbesitzer dagegen "In claustrum!" und lässt seine Zauberkraft in die Tür fließen, verschließt sie sich per CLAUDIBUS (Matrixgeber).

Solche Kombinationsartefakte können wie folgt behandelt werden:

- Sie können in einem einzigen ARCANOVI-Arbeitsgang hergestellt werden. Werden verschiedene ARCANOVI-Versionen benötigt, gilt der ZfW-Mittelwert (es müssen aber alle Varianten mindestens mit ZfW 7 beherrscht werden). Beim Probenaufschlag für den ARCANOVI gilt für Präservanzen und Auslöser der jeweils höchste vorkommende Aufschlag plus die doppelte Anzahl der Präservanzen bzw. Auslöser.
- Die erforderlichen ZfP* werden für jedes Teil-Artefakt einzeln ermittelt und einfach summiert.
- Die AsP-Kosten werden wie gehabt aufaddiert. Zur Bestimmung der permanenten Kosten gilt jedoch das teuerste Verhältnis.

PROBEN FÜR WIRKENDE SPRÜCHE

Nachdem der Verzauberer nun den Gegenstand vorbereitet (die magischen Muster festgelegt) hat, kann er mit tiefer Konzentration darangehen, die Zauber bzw. ihre Matrices, die das Artefakt bei Anwendung bewirken soll, in selbigem zu speichern. Das Artefakt ist jetzt auf eine besondere Kombination von Zaubersprüchen eingestimmt und lässt sich nicht mehr für andere Zwecke verwenden (außer der ARCANOVI wird durch einen DESTRUCTIBO zerstört).

Diese Wirkenden Sprüche erfordern ihren normalen AsP-Aufwand, wegen der besonderen Umstände bei der Artefakterrschaffung ist jede Zauberprobe jedoch prinzipiell um 2 Punkte erschwert; dazu kommen eventuell noch Modifikatoren je nach der Art des Materials, aus dem das Artefakt besteht. Als Wirkende Sprüche können nur Zaubersprüche im engeren Sinn eingebunden werden, also keinerlei Rituale wie zum Beispiel Hexenflüche oder die *Druidentrache*.

Anzahl der Wirkenden Sprüche

Jeder benötigte Spruch einer Ladung wird einmal auf das Artefakt gesprochen. Ladungen vervielfachen die Spruchmenge entsprechend, Stapelungen ebenso. Semipermanente Artefakte benötigen je nach gewähltem Intervall, dass die Wirkenden Sprüche ein- (Jahr), zwei- (Monat), drei- (Woche) oder fünfmal (Tag) auf das Artefakt gesprochen werden. Wenn ein semipermanentes Artefakt innerhalb seines Intervalls mehrere Anwendungen zulassen soll, vervielfacht sich die Anzahl der Sprachapplikationen entsprechend.

Qualität der Wirkenden Sprüche

Grundsätzlich gilt, dass der später ausgelöste Spruch genau die Wirkung hat, mit der er auch auf das Artefakt (mit allen eventuellen Spontanen Modifikationen und z.B. durch AsP-Aufwand festgemachten Variablen) gesprochen wurde. Deshalb

sollten ZfP* und ZfW notiert werden. Bei Sprüchen, die gegen die MR gehen, wird diese bei Anwendung des Artefakts wie gehabt von den ZfP* abgezogen (bei negativem Wert verpufft der Zauber dann wirkungslos). Bei zufallsbasierten Wirkungen, wie etwa den TP des IGNIFAXIUS oder der Dauer von Borbaradianersprüchen, wird für den AsP-Aufwand der Mittelwert des Würfelwurfs verwendet (4 für W6, 11 für W20), der Effekt bei Auslösung jedoch erwürfelt. Bei Matrixgebern, die Zauber von wählbarer Intensität oder Dauer annehmen sollen, wird bei der Verzauberung festgelegt, wie sich der Spruch genau auswirken soll (z.B. ein FLIM FLAM, der stets 7 SR anhält, so dass bei jeder Verwendung des Matrixgebers 7 AsP investiert werden müssen).

Ansammeln von ZfP*

Aus maximal drei Anwendungen eines gestapelten Zaubers können bei Beherrschen der Sonderfertigkeit *Stapeleffekt* die ZfP* für einen stärkeren Gesamteffekt gesammelt werden. Die Sonderfertigkeit *Hypervehemenz* erleichtert diesen Modus.

Misslungene Proben

Eine misslungene Probe kann maximal zweimal (ohne zusätzliche Aufschläge) wiederholt werden. Misslingt die Probe auch beim dritten Versuch, dann ist das Artefakt verdorben: Der entsprechende Zauber kann wahrscheinlich nicht ausgelöst werden. Dennoch gilt der Gegenstand als Artefakt und der Zauberer muss nun die entstandenen AsP-Kosten bestimmen.

Beispiel: Die drei PSYCHOSTABILIS und drei ILLUSION AUFLÖSEN sind zwar eine kräftezehrende Angelegenheit, aber dank Amulettmetalls etwas leichter auszuführen. Sie sind alle nicht erschwert (+2 für die Verzauberung eines Artefakts, aber -2 für das Amulettmetall), und (nicht zuletzt dank der beim ARCANOVI übrig behaltenen 3 ZfP) nur eine der Proben misslingt beim ersten Anlauf. Auch dieser Zauber gelingt in einem zweiten Versuch.*

KOSTEN

Um die Gesamtkosten des Artefakts zu ermitteln, müssen nun die AsP-Kosten aller gelungenen Sprüche addiert werden. Auch die für erzwungene Zaubervirkung evtl. zusätzlich aufgewendeten AsP sind dabei zu berücksichtigen: Dies sind die Gesamt-AsP-Kosten für das Artefakt, die der Verzauberer im Laufe des Erschaffungsprozesses in den Gegenstand einfließen lassen muss. Ob der Zauberer eventuell zusätzlich benötigte Kraft aus Kairansud, einem Zaubertrank, einem UNITATIO oder einem MAGISCHEN RAUB nimmt, spielt hierbei keine Rolle. Da ein Magier bei seinen Manipulationen nicht jederzeit den Stab in der Hand halten kann, nützt ihm der kostensparende Stabzauber *Kraftfokus* nichts. Die SF *Kraftkontrolle* kommt dagegen voll zum Tragen.

Beispiel: Drei gelungene ARCANOVI, sechs gelungene und ein misslungener Wirkender Spruch, so etwas zehrt an den Kräften, weswegen Meister Okharim nach der Fertigstellung des Artefakts erst einmal eine Zeit lang verschlafen muss:

Die Gesamtkosten betragen 10 + 10 + 10 (ein dreiteiliger ARCANOVI) + 6 + 6 + 6 (drei ILLUSION AUFLÖSEN) + 9 + 9 + 9 (drei PSYCHOSTABILIS) = 78 AsP

Dass der Magier zusätzlich auch noch die Kosten für einen misslungenen Zauber aufbringen muss, erhöht seine Erschöpfung, fließt aber nicht in den rechnerischen Wert der Gesamtkosten mit ein, wenn es um die Berechnung der permanenten Kosten geht.

PERMANENTE KOSTEN

Je nach Kategorie und Präservanz des Artefakts fallen unterschiedlich hohe permanente AsP-Kosten an:

EXPERTE: GEMEINSCHAFTLICHE ARTEFAKTERSCHAFFUNG

»Meine Blicke folgten den Bewegungen des verbotenen Sumpfrituals: Einer der Geschuppten, wohl ein Zauberpriester, fuhr beständig mit seinen Klauen über den Perlmutterring. Der andere Echsenmensch, ebenso bunt gekleidet, starrte unverwandt auf den Ring und zischelte immer wieder wild auf ihn ein.«

—Reisebericht des Kusliker Hesinde-Geweihten Alessandrian Arivorer, 1009 BF

Für gewöhnlich sind der Thaumaturg, der den Bindenden Spruch auf das zu schaffende Zauberwerk legt, und der Zaubernde, der die Wirkenden Sprüche appliziert, ein und dieselbe Person. Es ist jedoch auch möglich, dass eine zweite Person die Wirkenden Sprüche auf das vorbereitete Artefakt spricht:

- Hierbei sind der Bindende Spruch und die Wirkenden Sprüche jeweils zusätzlich um 5 Punkte erschwert.
- Jeder trägt die Kosten der Zauber, die er spricht. Die Gesamt-AsP des Artefakts werden wie gewohnt errechnet, die permanenten Kosten trägt der Anwender des Bindenden Spruchs.
- Verbinden sich alle Artefaktschöpfer mit einem UNITATIO, können oben genannte Probenerschwernisse separat um 1 pro 2 UNITATIO-ZfP* verringert werden. Die permanenten AsP-Kosten können nach Belieben verteilt werden, es kann jedoch niemand mehr pAsP aufbringen als der Anwender des Bindenden Spruchs.

- **Spruchspeicher, einmalig:** Soll das Artefakt nur einmalig wirken, so teilen Sie die errechneten Gesamtkosten durch 20 und runden ab. Der so erhaltene Betrag legt die permanenten AsP-Kosten fest.
- **Spruchspeicher, aufladbar:** Bei der Erstellung eines Artefaktes, in dem die Wirkenden Sprüche erneuert werden können, betragen die permanenten AsP-Kosten 1/15 (echt runden) der errechneten Gesamtkosten.
- **Spruchspeicher, semipermanent:** Die 'rehermetisierende Matrix' erfordert den Aufwand von 1/10 (echt runden) der Gesamtkosten in permanenten AsP.
- **Matrixgeber:** Die Niederlegung der Matrixschablone erfordert 1/20 (echt runden) der Gesamtkosten in permanenten AsP. Ungeachtet dieser Rechnung und eventuell verwendeter magischer Metalle kostet jedes dieser Artefakte mindestens 1 permanenten AsP.

Beispiel: Für den aufladbaren Stirnreif müsste Meister Okharim (78 AsP durch 15 =) 5 pAsP aufwenden. Zum Glück senkt das verwendete Amulettmetall diesen Betrag um ein Viertel (= 4 pAsP). In seiner Rechnung für den Kaufmann veranschlagt er diese 'dauerhafte Impensation' mit 1.200 Dukaten.

Dazu kommen einige läppische Aufwendungen für das Grundmaterial (Arkanium für einige hundert Dukaten, ein verbrauchter Zaubertrank, etwas Queck- und Mondsilber, die Arbeitszeit in der Werkstatt ...), so dass unser Festumer Handelsherr froh sein kann, dass er noch nicht einmal 1.999 Dukaten für seinen Stirnreif bezahlen muss. Gewiss ein Spitzenlohn in der magischen Zunft, denn viele Artefaktmagier arbeiten auch deutlich billiger – haben jedoch nicht Reputation und Fähigkeiten eines Meister Okharim ...

ZEITAUFWAND

Der gesamte Zeitaufwand für die Herstellung eines magischen Artefakts beträgt (von der Beschaffung der nötigen Zutaten, der Einrichtung einer geeigneten Wirkungsstätte und ähnlichen 'Kleinigkeiten' einmal ganz abgesehen) mindestens halb so viele Zeiteinheiten wie ARCANOVI-ZfP* erforderlich sind. Dabei darf die Arbeit am Artefakt nur maximal acht Stunden unterbrochen werden. Wenn mehrere ARCANOVI-Proben nötig sind, muss dieses Ansammeln von ZfP* innerhalb einer Mondphase (Woche) abgeschlossen sein. Die Wirkenden Sprüche müssen nach Vollendung der Artefaktmatrix für gewöhnlich bis zum nächsten Sonnenaufgang eingewirkt werden.

ANWENDUNG MAGISCHER ARTEFAKTE

Spruchspeicher

Wann immer der Besitzer des Artefaktes den entsprechenden Auslöser betätigt (der seinerseits eventuell eine gewisse, festzulegende Zeit benötigt – mindestens eine Aktion) und so einen der gespeicherten Zauber anwendet, tritt dessen Wirkung sofort und auf der Stelle ein; es vergeht also in der Regel keine wie auch immer geartete Zauberdauer. Antimagie und Metamagie kann natürlich auch auf Sprüche wirken, die von einem Artefakt ausgelöst werden.

Matrixgeber

Damit die Spruchwirkung entfaltet wird, muss der zauberkundige Träger den Auslöser aktivieren und die gleiche Menge AsP in das Artefakt fließen lassen, die auch der entsprechende Zauberspruch erfordert (durch die Natur der gespeicherten Matrix allerdings mit W6 AsP Differenz: bei gerader Augenzahl entsprechend mehr AsP, bei ungerader Augenzahl entsprechend weniger AsP). Je nach Stabilität der Speichermatrix kann es bei jeder Anwendung dazu kommen, dass die Auslösung für W6 SR gehemmt ist / dass das Artefakt irreparabel beschädigt ist (W20). *Labil:* 10–18 / 19–20; *stabil:* 16–19 / 20; *sehr stabil:* 18–19 / 20; *unempfindlich:* 20 / 20 und Wurf einer weiteren 15–20.

WIEDERAUFLADEN

Wiederaufladbare Spruchspeicher lassen sich in der Tat wieder mit magischer Kraft anfüllen, wenn all ihre Ladungen verbraucht sind.

Zuerst muss jedoch festgestellt werden, ob vielleicht Teile des magischen Gewebes Schaden genommen haben. Hierzu würfeln Sie mit dem W20. Bei 19–20 wurde die Zaubermatrix beschädigt, das Artefakt ist irreparabel geworden. Bei 1–18 ist es unversehrt und kann wieder mit den Wirkzaubern belegt werden.

Wenn der Zauberer, der das Artefakt erschaffen hat, es selbst neu auflädt, sind für ihn alle Proben auf die Wirkenden Sprüche wie bei der Erschaffung um 2 Punkte erschwert. Auch hier gilt, dass beim dreimaligen Scheitern einer Probe der entsprechende Zauber nicht mehr auszulösen ist. Ein erneuter ARCANOVI oder Aufwand von pAsP ist nicht erforderlich.

Will ein anderer Zauberer das Artefakt neu aufladen, so muss er entweder eine Abschrift der Thesis besitzen oder den Gegenstand mittels ANALYS ARCANSTRUKTUR vollständig entschlüsselt haben (siehe Seite 22). In beiden Fällen gilt, dass die Sprüche binnen eines Tages (von Sonnenaufgang bis Sonnenaufgang) in dem Gegenstand verankert werden müssen, ansonsten gilt die Aufladung als nicht vollständig und die hineingesteckte Kraft verflüchtigt sich.

BESCHWÖRUNGEN UND HERBEIRUFUNGEN

Die Einbindung von Invokationsformeln in ein Artefakt bedeutet oft, zwei der mächtigsten Bereiche der Zauberei miteinander zu verknüpfen. Einige Besonderheiten sind bei den Kernformeln der *Beschwörung* und *Herbeirufung* zu beachten, die 'aus dem Nichts' ein Wesen erscheinen lassen, das dem Zaubern den Diensten ist: GEISTERRUF (Geister), INVOCATIO MINOR und INVOCATIO MAIOR (Dämonen), ELEMENTARER DIENER (Elementargeister), DSCHINNENRUF (Dschinne) und MEISTER DER ELEMENTE (Elementarer Meister).

Häufig werden diese Zauber als Wirkende Sprüche eingewoben, die – wie gehabt – mit Betätigung des Auslösers aktiviert werden und die vom Verzauberer bestimmte Wesenheit herbeirufen. Bis zum Erscheinen der Wesenheit verstreicht die übliche Zeit, die z.B. ein Dämon benötigt, um aus den Niederhöhlen zu kommen.

Es ist jedoch auch möglich, die gerufene Wesenheit direkt in das Artefakt einzubinden:

- Nach Vorbereitung des Artefakts per ARCANOVI wird die entsprechende Wesenheit herbeigerufen / beschworen. Nun kann der Artefaktschöpfer die Wesenheit ohne Instruktion, Bitte oder Wunsch in das Artefakt fahren lassen oder aber mitsamt einem solchen Dienst (entsprechende Probe, evtl.

AsP-Aufwand). Die Berechnung der Gesamt-AsP und pAsP erfolgt wie gewohnt, wobei eventuelle an die Wesenheit entrichtete AsP nur zu einem Viertel angerechnet werden.

- Im ersten Fall kann der Anwender des Artefakts bei Auslösung der erscheinenden Wesenheit *einen* Dienst abverlangen (natürlich mit den entsprechenden Proben und Kosten), während bei der zweiten Variante die Wesenheit bei Auslösung sofort mit der Erfüllung der einst gestellten Aufgabe beginnt. Da sich das Wesen tatsächlich im Artefakt befindet und nicht erst aus seiner Sphäre herbeieilen muss, erscheint es in jedem Fall sofort und nicht erst nach Verzögerung wie bei manchen Beschwörungen. Ein solches Artefakt kann nur von der gebundenen Wesenheit besessen sein.

- Ist das Artefakt *wiederaufladbar*, kann nur dieselbe Klasse von Wesenheiten (Dämonengattung, Dschinn eines bestimmten Elements etc.) erneut darin gebunden werden. Ist das Artefakt *semipermanent*, kehrt die gebundene Wesenheit meist wieder in das Artefakt zurück und regeneriert seine Kräfte und Dienste bis zum nächsten Einsatz. Hier spielt jedoch auch die Loyalität der Wesenheit eine Rolle: Ein Dämon mag sich schnell als Gefangener in dieser Sphäre fühlen und nach der zweiten oder dritten Auslösung alles daran setzen, Artefakt (und Besitzer) in die Niederhöhlen zu reißen.

Die Wiederaufladung muss mit Sprüchen desselben *Thesiskerns* geschehen, nicht jedoch mit der exakt selben Repräsentation, Spontanen Modifikation oder gar Menge an ZfW und ZiP*.

Dadurch können die Wirkenden Sprüche nach erneuter Aufladung eventuell ganz andere Effekte erzeugen als nach Schaffung des Artefakts.

EXPERTE: BESEELTE UND BESESSENE ARTEFAKTE

»Man darf eine Waffe niemals ziehen, ohne mit ihr zu kämpfen, bis Blut fließt – denn sonst springt sie eines Tages von selbst hervor und greift ihren Träger an.«
—Aberglaube mancher Söldner

»"Nun", sprach da die wehklagende Urne, "musst du mir einen Dienst erweisen, träger Thimorn, nachdem ich dir schon soviel Gutes getan!"
Der träge Thimorn lauschte angestrengt.
"Geh hin zur jungfräulichen Tochter des Herzogs und bringe mir sieben ihrer Tränen, mit denen du mein Inneres benetzest."
—aus dem garetischen Märchen vom trägen Thimorn

»Und gibt es nicht auch jene verzauberten Artefakte, denen durch die Magie eigenes Leben gegeben wurde? Ein künstlicher Gegenstand, beseelt von einem Wesen aus reiner Astralkraft, erfüllt von Verstand und unvergänglich! Wie kann behauptet werden, solches Leben sei nicht im Sinne der jungen Tsa und müsse vernichtet werden?«
—aus den Chroniken von Ilaris, um 800 BF

BESEELTHEITEN UND BESESSENHEITEN

Unter gewissen Umständen – wie bestimmten Sternkonstellationen oder Ausbrüchen astraler Kräfte – kann es bei der Erschaffung eines magischen Artefaktes, vor allem den Mächtigen, geschehen, dass sich in den einfließenden astralen Mustern

etwas manifestiert, das man ein eigenes Bewusstsein, vielleicht gar eine eigene Seele nennen kann. Bildet sich eine solche körperlose Wesenheit in einem Gegenstand, so spricht man von einem *beseelten Artefakt*. Es besitzt einen eigenen Willen, eine Motivation, oft gar echte Intelligenz. Beseelte Artefakte sind stark an den verzauberten Gegenstand gebunden und unvergänglich, es sei denn, das Artefakt wird zerstört.

Seltener sucht sich eine sphärische Wesenheit (häufig ein Geist, Dschinn oder gar ein Dämon) einen geeigneten Gegenstand zum Wohnort oder wird durch überderische Kräfte unfreiwillig in ihm gebunden: Der Gegenstand wird zum *bessenen Artefakt*. Sphärenwesen in Artefakten sind meist machtvoller und von ihrem Habitat unabhängiger als Artefakteelen. Bessenenheiten können durch die verstärkte Anwesenheit von Sphärenwesen während der Artefakterschaffung geschehen, insbesondere, wenn natürlich Invokationen in das entstehende Artefakt gebunden werden (in diesem Fall ist das Artefakt ausschließlich von der beschworenen Wesenheit okkupiert).

Bessenenheiten können im Gegensatz zu Beseeltheiten jederzeit über ein Artefakt kommen. Vor allem nachdem das Artefakt im Limbus war und dort womöglich aktiviert wurde (was ein Leuchfeuer gibt, das man 'bis in die Niederhöhlen' sehen kann ...), sollte man es einer Analyse unterziehen.

Beseelungen und Bessenenheiten werden als *Okkupation* zusammengefasst.

Einige materielle Komponenten von Artefakten, wie etwa Meteoreisen, Mindorium und Mohagoni können eine Okkupation begünstigen, andere, wie Eisen, verhindern solche Vorgänge eher.

CHARAKTER

Artefaktseelen haben einen eigenen Charakter, der sich meist ebenso wenig wie ihre Entstehung willentlich vom Artefaktschöpfer beeinflussen lässt. Der Einfluss der Sterne, karmaler Feiertage und dämonischer Tagesherrscher (vor allem während der Namenlosen Tage), aber auch in der Nähe stattfindende Ereignisse wie eine blutige Schlacht oder eine Brandkatastrophe können die Artefaktseele prägen. Das Verhalten des Artefaktes gegenüber Schöpfer, Benutzer und anderen Wesen kann der gesamten Bandbreite zwischenmenschlicher Beziehungen entsprechen: Sei es ein erklärter *Feind*, der dem Besitzer stets schaden will, der *mürrische Sklave*, der sich nur gemächlich und mit Widerwillen an die aufgetragene Arbeit macht, der *Opportunist*, der seinen eigenen Willen nach Belieben durchsetzt und nur gehorcht, wenn er dadurch einen Vorteil gewinnt, der *Besserwisser*, der erst Alternativen anzubieten versucht, der eitle *Bewunderer*, der zwar alles für seinen Herrn tun würde, aber dafür schnell eifersüchtig und einge-

schnappt ist, der treu ergebene, aber etwas unbeholfene *Diener*, der immer mit Rat und Tat zur Seite steht, oder schlussendlich gar ein *echter Freund*, auf den man sich in jeder Situation verlassen kann.



Sphärenwesen, die Artefakte okkupieren, sind je nach Art meist zumindest halbintelligent und haben einen eigenen Willen und eine eigene Motivation. Mehr zu ihren Charaktermerkmalen finden Sie im Band **Wege der Zauberei** auf den Seiten 199ff.

FÄHIGKEITEN

Welche Fähigkeiten im Artefakt schlummern, bleibt oft auch dem Träger lange Zeit verborgen, bis sie schließlich irgendwann offenbar werden und dem Besitzer das Leben erleichtern oder auch erschweren.

Artefaktseelen können sich in vielen Fällen durch Traumgesichter, Flüsterstimmen im Kopf des Trägers oder gar einen für Augenblicke erscheinenden Mund verständlich machen.

Darüber hinaus hängen die Handlungsmöglichkeiten der Seele zum einen von der Macht des Artefakts und der darin gespeicherten Astralenergie ab, zum anderen von der Art der eingebundenen Zauberei: Ein beseelter IGNIFAXIUS-Ring kann sich erhitzen oder ein bedrohliches feuriges Auge in seinem Innern zeigen, wenn er gestohlen werden soll, Elfen-

EXPERTE: OPTIONALE EIGENSCHAFTEN DES ARTEFAKTS

Der ARCANOVI kann dem Artefakt beim Erschaffungsprozess noch zusätzliche Eigenschaften verleihen. Dazu muss der Thaumaturg gewisse *Voraussetzungen* erfüllen sowie die *ARCANOVI-Probe* und die Berechnung der *AsP-Kosten* modifizieren.

SIEGEL UND ZERTIFIKAT

Bei der Artefakterschaffung kann der Zauberer ein magisches Siegel in die Kraftfäden einwirken, das mittels ANALYS (und auch ohne die *SF Signaturkenntnis*) schnell entdeckt werden kann. Im häufigsten Fall ist dieses Siegel ein Symbol, das auf den Erschaffer des Artefakts hinweist, es kann aber auch eine kurze Schriftbotschaft sein (maximal 111 Zeichen). Jedes Artefakt Khunchomer Fertigung trägt ein solches magisches Erkennungszeichen (und oft dazu auch noch eine profane Prägung). *Voraussetzungen*: ZfW ARCANOVI 10

Probe: +0

AsP: +W6 AsP Gesamtkosten

UNZERBRECHLICHKEIT

Das Artefakt ist durch gewöhnliche Gewalteinwirkung nicht zu zerstören. Gegen Schadensmagie und elementare oder dämonische Attacken besitzt es einen RS in Höhe der doppelten pAsP und eine LE in Höhe der Gesamt-AsP. Eine

derart verzauberte Waffe wird unzerbrechlich, eine Rüstung zeigt keine Verschleißerscheinungen, so lange nicht gegen magische Wesen gekämpft wird.

Voraussetzungen: ZfW ADAMANTIUM 10

Probe: +3

AsP: +6W6 AsP Gesamtkosten

GESPÜR DES SCHÖPFERS

Der Artefaktschöpfer spürt stets, in welcher Richtung und Entfernung sich das Artefakt ungefähr befindet, wenn es sich in einem Umkreis von ZfW ARCANOVI Meilen befindet.

Voraussetzungen: ZfW SENSIBAR oder GEFUNDEN! 10

Probe: +3

AsP: +3W6 AsP Gesamtkosten

MAGISCHER APPORT

Der Artefaktschöpfer kann das Artefakt zu sich rufen, wenn es sich in einem Umkreis von ZfW ARCANOVI /2 Meilen befindet. Einzelheiten entsprechen dem Objektritual *Apport* (WdZ 106).

Voraussetzungen: ZfW MOTORICUS 10 oder Kenntnis des Objektrituals *Apport*

Probe: +4

AsP: +4W6 AsP Gesamtkosten

stiefel mögen Fußtritte austeilten, und ein Charismaring kann sich selbst unscheinbar wirken lassen. Ein loyales Artefakt kann sich für seinen Träger von selbst auslösen, wenn dieser z.B. als Gefesselter nicht dazu in der Lage ist. Natürlich gibt es auch den umgekehrten Fall: In einer lebenswichtigen Situation will der Held sein Artefakt aktivieren, doch die Artefaktseele gehorcht nicht und verweigert die Auslösung des gespeicherten Spruches, weil seine 'Wohnung' (das Artefakt) schon lange nicht mehr vom Besitzer poliert worden ist. Zudem können beseelte Artefakte die auftretenden Nebeneffekte (siehe unten) vollständig beherrschen.

Es gibt Erzählungen von mächtigen Artefaktseelen, die sich ihre Träger mit Einfluss- und Herrschaftszauberei unterwarfen oder gar töteten. Auf der anderen Seite haben manche ihren Gebieter in höchster Not gerettet, indem sie ihn zeitweilig mit Geist und Körper in das Artefakt banden. Gelegentlich hört man auch von spektakulärer Selbstvernichtung.

Nicht wenige Beseelte Artefakte scheinen sich gar im Laufe der Zeit zu entwickeln. Sie erweitern ihren Horizont und entdecken mitunter sogar neue Fähigkeiten. Manche wandeln selbst ihren Charakter.

Die Möglichkeiten, die sich einem gebundenen Sphärenwesen ergeben, sind durch eben diese Wesenheiten weitgehend vordefiniert: Ein Luftdschinn kann von seinem Artefakt einen Windstoß aussenden, eine Gefesselte Seele einen BÖSEN BLICK anwenden und ein Karunga einen Betrachter des Artefaktes mit sich ändernden Ornamentmustern verwirren.

AUSTREIBUNG

Da Beseeltheiten so eng mit der Zauberkraft des Artefaktes verknüpft sind wie Menschenseele mit Menschenkörper, ist es unmöglich, die Seele auszutreiben, ohne das Artefakt zu vernichten. Zerbrechliche Artefakte können einfach durch Zerschlagen zerstört werden (was jedoch spektakuläre Nebeneffekte erzeugen kann), während die Austreibung einer mächtigeren Artefaktseele oder die Stabilität des Materials einen DESTRUCTIBO erfordern. Die Artefakte werden natürlich versuchen, all ihre Zauberkraft aufzubieten, um sich gegen ihre Vernichtung zu wehren. Schon so mancher glaubte, um eine kraftaufwendige Entzauberung zu kommen, indem er das Artefakt einfach in den nächsten Fluss warf. Doch immer wieder hört man davon, wie das Artefakt auf verschlungenen Wegen zurückkehrte und dafür Rache nahm, dass es 'verraten' und 'ausgesetzt' wurde. Sphärenwesen hüten die Artefakte, von denen sie Besitz ergriffen haben, mal mit aller Macht, mal scheinen sie – wie es meist von Djinnis erzählt wird – dem Entzauberer gar dankbar zu sein, dass sie von ihm aus ihrem unfreiwilligen Gefängnis befreit werden. Wird ein besessenes Artefakt zerstört, bleibt das Sphärenwesen meist lebendig, mag aber geschwächt sein.

BESONDERHEITEN

Selten sind Artefakte, denen zwei oder gar noch mehr (meist zerstrittene) Seelen innewohnen. Berichtet wurde auch vom Phänomen des 'Untermieters', einer Sphärenwesenheit, die sich ohne Erlaubnis in ein Artefakt eingenistet hat, das selbst eine Seele birgt, sowie von einer 'metaastralen' Schwäche, die beseelte Artefakte periodisch befällt und schlafen lässt. Äußerst unangenehm sind manche misslungene Artefakte, die zu einem Astralloch werden und zuhauf Wesenheiten aus der astralen Umgebung einfangen, so dass sich Dutzende von Seelen und Geistern in einem heulenden Chor im Artefakt zusammenfinden.

SPIELTECHNIK: BESEELTE UND BESESSENE ARTEFAKTE

OKKUPATIONS-PROBE

Nach Abschluss der Verzauberung eines Artefakts wird noch einmal mit dem W20 eine Probe auf die Anzahl der permanent aufgewandten Astralpunkte durchgeführt. Diese Probe kann durch Sternkonstellationen, verwendete Materialien etc. modifiziert sein. Wurde bei der Artefaktherstellung Blutmagie eingesetzt (**WdZ 347f.**), ist die Okkupations-Probe um 5 Punkte erleichtert.

Misslingt diese Probe, so ist ein normales Artefakt entstanden. Bei Gelingen wird das Artefakt beseelt oder besessen (siehe untenstehende Tabelle).

Wird bei der Artefaktherstellung eine Beschwörung verwendet, so sind bei der Okkupations-Probe zusätzlich zu anderen Faktoren 3 Punkte vom Wurf abzuziehen. Bei Gelingen ist das Artefakt immer vom darin gebundenen Wesen besessen. Ist die Umgebung von vielen Sphärenwesen durchsetzt, können beim Wurf zur Art der Okkupation bis zu 8 Punkte addiert werden. Bei der Entstehung eines beseelten Artefakts sollten auch gleich Wesenszüge und moralische Grundsätze festgelegt werden.

ARTEN DER BESEELT- ODER BESESSENHEIT

W20	Art der Okkupation	Modifikationen
1–4	Schwacher Astralgeist	AE –2W6; MR –3
5–12	Gewöhnlicher Astralgeist	keine
13–16	Starker Astralgeist	AE +2W20; MR +W6
17+	Besessenheit (<i>noch einmal W20 würfeln</i>)	
1–6	Mindergeist	keine
7–10	Elementargeist	LO +3
11–12	Dschinn	LO +5
13–16	Geist	keine
17–18	Niederer Dämon	LO –3
19–20	Gehörnter Dämon	LO –5

LOYALITÄT

Die Treue des okkupierten Artefaktes gegenüber dem Besitzer wird durch die sogenannte Loyalität (LO) ausgedrückt, die mit 3W6 (+ Modifikator) bestimmt wird. Wurde das Artefakt mit Blutmagie geschaffen, beträgt die LO nur 3W6–6.

Der Meister kann eine LO-Probe für das Artefakt verlangen, wann immer der Spieler dessen magische Eigenschaften einsetzen will oder das Artefakt zu einer Handlung überreden möchte, die dessen Prinzipien widerspricht.

Die LO eines Artefaktes kann mit bestimmten Handlungen des Besitzers steigen oder sinken, je nachdem, wie sich diese Handlungen mit der Auffassung der Artefaktseele vertragen. Der Maximalwert der LO liegt selten über 20, der Minimalwert beträgt 0 (was soviel bedeutet, dass der Besitzer das Vertrauen der Artefaktseele verloren hat und diese sich gegen einen Einsatz künftig zur Wehr setzt).

Ein Held kann maximal ein beseeltes Artefakt mit sich führen. Mehrere beseelte Artefakte verlieren meist aufgrund von Eifersucht ihre Loyalität gegenüber dem Träger.

Die momentane Stimmungslage eines Artefaktes kann mittels der Hellsichtzauber SENSIBAR (Artefakt empathie) und ANALYS in Erfahrung gebracht werden (jeweils um die MR des Artefakts erschwert).

MAGIERESISTENZ

Jedes okkupierte Artefakt besitzt eine eigene Magieresistenz, die gegen magische Analyse, Einfluss- und Herrschaftszauber, aber auch Entzauberung und Zerstörung (z.B. Schadensmagie) als Probenaufschlag ins Feld geführt werden kann. Die Höhe der MR ist gleich der doppelten im Artefakt permanenten AsP plus einem Modifikator nach Mächtigkeit der Beseelung (siehe Tabelle auf der vorangegangenen Seite).

Sphärenwesen in besessenen Artefakten können ihre MR nicht auf das Artefakt übertragen und setzen sich statt dessen mit Interventionen zur Wehr.

MAGIE

Die maximale Astralenergie, die ein beseeltes Artefakt speichern kann, entspricht den Gesamt-AsP. Mit dieser Zauberkraft kann das Artefakt zauberähnliche Wirkungen nach Spielleiterentscheid erzeugen (vor allem ähnlich den Wirkenden Sprüchen des Artefakts), die in Ausmaß und Kosten in



etwa den Angaben aus dem **Liber Cationes Deluxe** entsprechen. Für gewöhnlich geht hierbei keine Ladung verloren. Die Artefaktseele regeneriert je nach Mächtigkeit W3 bis 2W6 AsP pro Tag. Sinkt die AE des Artefaktes auf 0, so fällt die Seele in einen Schlaf, aus dem sie erst wieder erwacht, wenn zumindest 1 Punkt regeneriert wurde.

AVSTREIBUNG

Artefakte können nur von ihrer Seele 'befreit' werden, wenn sie mit einem DESTRUCTIBO, der zusätzlich um die MR der

Seele erschwert ist, entzaubert werden. Um einen Exorzismus gegen eine Besessenheit durchzuführen, ist die dazu notwendige Formel (PENTAGRAMMA, GEISTERBANN, REVERSALIS [*Beschwörung bzw. Herbeirufung*]) zusätzlich zu allen üblichen Modifikatoren um 3 Punkte erschwert. Einige Geweihte verfügen auch über die wundersame Möglichkeit einer Entzauberung oder eines Exorzismus. Mehr hierzu finden Sie im Band **Wege der Götter** auf Seite 255.

AGRIBAL (Mz.: AGRIBELIM), DER FLUCH DES EISENS

Eingehörnter Diener Agrimoths oder Iribaars

Aus Agrimoths und Iribaars Domäne ist ein körperloser Dämon bekannt, der beschworen werden kann, um in Artefakte zu fahren und sie mit Zauberkraft zu beseelen. Vor allem in den Dämonenschmieden Yol-Ghurmaks und anderen Orten der Schwarzen Lande bedient man sich dieser Variante der Artefakterschaffung.

Beschwörung: +13

Beherrschung: +5

Wahrer Name: bekannt

Dienste und Kosten: Beseelen von Artefakten (Probener-schwer-nis + erforderliche ZfP* in AsP, mindestens 20 AsP, dazu 5 AsP pro Jahr; davon 1/20 permanent), Hilfszauberei bei der Artefakterschaffung (mindestens 17 AsP)

Besondere Fähigkeiten: Existenz (in Artefakten)

Einsatz

Um einen Agribaal in ein Artefakt einzubinden, muss dieser noch vor der Artefaktherstellung beschworen und beherrscht werden. Er kann zu zwei Diensten herangezogen werden:

Beseelen von Artefakten

Der Beschwörer kann auf jeglichen Bindenden und Wirken-den Spruch verzichten und teilt dem Dämon mit, welche Art von Artefakt er wünscht. Agribaal fährt daraufhin kreisend in das Artefakt ein und beseelt es mit seinen Kräften. Auch der Eingehörnte beherrscht nicht alle Arten der Zauberei, kann als Wirkende Sprüche aber vor allem viele düstere und zerstörerische Spielarten von Zaubern der Merkmale *Beschwörung, Dämonisch, Eigenschaft, Einfluss, Form, Limbus, Objekt und Schaden* in das Artefakt binden. Darunter sind alle klassischen Zaubervirkungen, die der Domäne Agrimoths zugeschrieben werden, insbesondere die Be-

herrschung der Antielemente Feuer, Humus, Luft und Erz. Letztlich liegt es in der Hand des Meisters, welche Möglich-keiten der Agribaal anbietet – und zu welchem Preis.

Nebenwirkungen und Gefahren: Es wird ein klassisches verfluchtes, bösesartiges Artefakt geschaffen. Häufig knüpft der Dämon seinen Dienst an eine fluchartige Bedingung, die er ausspricht, wenn er in das Artefakt fährt: "Ich werde dein Diener sein, Meister, doch sollte das Artefakt jemals mit dem warmen Blut eines Sterblichen benetzt werden, werde ich hervorbrechen und für diesen Tag, an dem du mich gezwun-gen hast, Rache nehmen."

Oft bestraft der Dämon mangelnde Wachsamkeit, will andere Artefakte zerstören und ist nicht gut auf Tempel und Geweihte zu sprechen. Das Artefakt gilt fortan als von Agribaal besessen. Die LO des Artefakts beträgt immerhin W20 + übriggebliebene Punkte der Beherrschungs-Probe. Das Artefakt sollte ein bis drei unerfreuliche Nebeneffekte aufweisen.

Hilfszauberei bei der Artefakterschaffung

Will der Zaubernde kein gänzlich dämonisches Artefakt schaffen, kann er sich von Agribaal bei der Verzauberung un-terstützen lassen. Für je 17 AsP, die dem Dämon geschenkt werden, dürfen insgesamt 7 Punkte abgezogen werden von Probe auf den Bindenden Spruch, Erforderliche ZfP* oder Proben auf Wirkende Sprüche (jedoch nicht mehr als 4 Punkte pro Kategorie).

Nebenwirkungen und Gefahren: Der Agribaal könnte geneigt sein, dass Artefakt zu beseelen, Nebeneffekte treten häufiger auf (Okkupations- und Nebenwirkungs-Proben um jeweils 3 Punkte erleichtert).

EXPERTE: MAGISCHE NEBENEFFEKTE

»Tatsächlich traten beim vollendeten Artefakt aber bisweilen Effekte auf, die nicht der Destination des Thaumaturgoms entsprechen und die nicht auf die Wirkenden Sprüche, welche vom Schöpfer appliciert wurden, zurückzuführen sind. Dies sind Nebeneffekte, die unvernünftig entstehen und uns immer wieder vor Augen führen, wie unberechenbar das Element Kraft doch ist. Die Nebenwirkungen mögen für den Anwender willkommen, geduldet oder aber unhaltbar sein, so dass sie den Nutzen eines Artefaktes steigern oder vermindern können. Die willentliche Implikation von Nebeneffekten ist leider nicht möglich, auch wenn man immer wieder Magierbosparano darüber hört.«

—Ringkunde für Fortgeschrittene, bearbeitete Abschrift, 934 BF

Wer hat nicht schon von Artefakten gehört, die unzerstörbar sind, die bei Auslösung ihrer Zauberkraft plötzlich in einem blauen Feuer leuchten, die immer wieder gefunden wurden, selbst wenn man sie in die Tiefen des Ozeans geworfen hatte, oder die offenbar jedermanns Neid erweckten und auf blutige Weise häufig die Besitzer wechselten. All diese Nebeneffekte können aufgrund der Unberechenbarkeit der chaotischen Kraft bei der Entstehung des Artefaktes auftreten. Vor allem Artefakte mit großem Astralaufwand und beseelte Zauberdinge weisen diese Nebeneffekte auf.

Nebenwirkungen treten bei allen Arten von Artefakten auf, und es wurde bislang noch kein Weg gefunden, ihr Entstehen ganz

zu verhindern. Prinzipiell sind alle Arten von Nebeneffekten permanent, existieren also so lange das Artefakt selbst zauberkünftig ist und auch nicht entzaubert oder zerstört wird.

SPIELTECHNIK: NEBENWIRKUNGEN

VORKOMMEN VON NEBENEFFEKTE

Ob und wie viele Nebeneffekte in einem Artefakt auftreten, wird durch die *Nebenwirkungs-Probe* bestimmt: Für je zwei permanente AsP des Artefakts wird mit dem W20 eine Probe auf die permanenten AsP abgelegt: Bei jeder gelungenen Probe weist das Zauberding einen Nebeneffekt auf. Bei Beseelten und Besessenen Artefakten ist jede Nebenwirkungs-Probe um 5 Punkte erleichtert. Die ausgewählten Nebeneffekte sollten zum Charakter der Artefaktseele oder des Sphärenwesens passen.

ART DER NEBENEFFEKTE

Der Spielleiter überlegt sich – eventuell gemeinsam mit dem Spieler –, welche unberechenbaren arkanen Phänomene das Artefakt aufweist: Sie können harmonisch, willkommen, irritierend oder erschreckend sein. Einige Beispiele finden Sie auf der folgenden Tabelle, wo Sie die Art der Nebenwirkungen auch mit 2W20 erwürfeln können (je niedriger, desto ungünstiger für den Besitzer).

NEBENWIRKUNGEN BEI DER ARTEFAKTERSCHAFFUNG (2W20)

- | | | | |
|------|--|--------|---|
| 2–3: | Das Artefakt ist 'phasenverschoben', verschwindet dauernd flackernd in eine andere Welt und taucht wieder auf. Zu einem bestimmten Zeitpunkt ist es nur bei 6 auf W6 verfügbar. | 17: | Das Artefakt pulsiert und scheint von Leben durchströmt zu sein (v.a. bei Beseeltheiten). |
| 4–5: | Bei einer beliebigen Anwendung saugt das Artefakt den Anwender buchstäblich in sein Inneres und hält ihn in seiner Matrix gefangen, bis es seine magische Macht verliert. | 18–19: | Das Zauberding ist ständig seltsam kalt oder heiß. |
| 6–7: | Selbstzerstörung nach der letzten Anwendung (wie IGNISPHAERO-Explosion). | 20: | Das Artefakt wird immer wieder von jemanden gefunden, selbst wenn man es vergräbt oder versenkt. |
| 8–9: | Unglück und Verderben kommen über den Träger des Artefakts (wie Nachteil <i>Pechmagnet</i>). | 21: | Personenbindung: Das Artefakt lässt sich nur vom Erschaffer anwenden (oder z.B. demjenigen, den es als rechtmäßigen Eigentümer betrachtet). |
| 10: | Zerbrechlichkeit: Selbst stabile Artefakte können bei geringer Gewalteinwirkung zerstört werden. | 22: | Immerwährende schimmernde Aura um das Artefakt herum. |
| 11: | Der Besitz verursacht nächtliche <i>Alpträume</i> und <i>Schlafstörungen</i> (siehe gleichnamige Nachteile). | 23–25: | Leuchtende Aura bei Auslösung des Zaubers. |
| 12: | Das Artefakt ist für W6 SR nach jedem Einsatz extrem heiß oder kalt (<i>Namenlose Kälte</i> oder <i>Backofenhitze</i>), wird durch diese Temperatur jedoch nicht zerstört. | 26–27: | Das Artefakt schützt sich selbst vor Schmutz und Abnutzung, es präsentiert sich stets glänzend und sauber. |
| 13: | Anwendung nur tagsüber oder nur nachts möglich. | 28: | Ein magischer Nebel erschwert jede Analyse des Artefakts (wie SCHLEIER DER UNWISSENHEIT, als ZFP* gelten die doppelten permanenten AsP). |
| 14: | Jede Anwendung verursacht W6 SP (oder mehr). | 29: | Das Artefakt ist für alle außer dem Besitzer äußerst unscheinbar (ähnlich wie WIDERWILLE). |
| 15: | Jeder, der des Artefakts ansichtig wird, giert nach ihm (evtl. <i>Goldgier</i> -Proben, die um die Anzahl der permanenten AsP erleichtert sind), während es der Besitzer eifersüchtig hütet und immer paranoider wird (siehe Nachteile <i>Einbildungen</i> bis <i>Wahnvorstellung</i>). | 30–32: | Das Artefakt gilt als magische Waffe wie unter der Wirkung des Zaubers ZAUBERKLINGE GEISTERSPEER (siehe S. 125). |
| 16: | Das Artefakt verlegt sich von selbst. Immer, wenn man es dringend braucht, ist es gerade dort, wo man nicht sucht. | 33–34: | Glück begleitet den Träger des Artefakts, solange er es bei sich trägt (wie Vorteil <i>Glück</i>). |
| | | 35–38: | Unzerstörbarkeit: Das Artefakt kann nur durch Zauberei zerstört werden und hat gegen diese einen RS in Höhe der doppelten pAsP und LE in Höhe der Gesamt-AsP. |
| | | 39–40: | Magischer Apport über eine Reichweite von pAsP in Meilen. |

»ALLE PIEDERHÖLLEN, DIE MATRIX ENTGLEITET MIR!« - MISSLUNGENE ARTEFAKTE

»Inakzeptabel ist ein Scheitern der Hermetisierung: Zwar entsteht gemäß der vorherigen Gleichungen ein Artefaktum, doch ist dieses gänzlich verdorben, da die Wirkenden Sprüche nicht ihre gewünschte Wirkung zeigen und zudem mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit (siehe Kapitel VI) eine unerwünschte Okkupation eintritt. Alle bisher aufgestellten Rechnungen und Konstruktionen zum Thaumatursom erweisen sich als nichtig. Um die Makulatur zu finden, müssen wir zwei parallele Feuergleichungen mit Eisdiskriminanten aufstellen, bei denen der unbekannte Faktor x [...]«

—Artefakte und Alchemica – Vom Wechsel der Dinge, Übersetzung aus dem Bosparano

Bei einer derart komplexen magischen Angelegenheit wie der Artefakterschaffung kommt es nicht selten vor, dass der Artefakterschaffer essentielle Faktoren außer Acht lässt oder sich alle Umstände gegen ihn verschworen zu haben scheinen, so dass ihm ein Fehler bei der Herstellung unterläuft. Solcherart misslungene Artefakte tragen dann zwar die magische Macht in sich, sind jedoch kaum mehr für einen sinnvollen Zweck zu gebrauchen, meist zudem noch von üblen Geistern und Seelen verdorben.

ENTSTEHUNG

Zum Entstehen eines misslungenen Artefakts bedarf es des Aufbringens der erforderlichen ARCANOVI-ZIP* (ohne die überhaupt kein magischer Gegenstand entstehen würde) und eines Wirkenden Spruches, der auch beim dritten Versuch noch misslingt. Ein einziger derart fehlgeschlagener Spruch disharmonisiert alle Matrices.

Bei einem misslungenen Artefakt werden Gesamtkosten und permanente Kosten ebenso berechnet wie bei einem gelungenen. Die Okkupations-Probe ist in diesem Fall jedoch um 7 Punkte erleichtert. Von dem Wurf auf die Art der Nebenwirkungen werden 10 Punkte abgezogen.

ANALYSE

»Ad hoc zu diagnostizieren: Rehermetisierendes Kadunom mit hexaphonischem Cantus. Präzise: drei kollektierte Canti, similare Formeln jeweils doppelt vorhanden. Primo: Limpide Radialstruktur einer antiken gildenmagischen Contraria. Secundo: Specimenlimitierte Controllaria albischen Ursprungs. Tertio et Conclusio: Interhexalogische, vermutlich solarluminöse Invocatio von ebenfalls antiker gildenmagischer Varianz. Die Submatrices aller canti effectioni sind deutlich den heptasphärischen Kräften diametral gesetzt, so dass die Destination des Artefakts klar bei der daimonischen Exvocatio liegt.

Zweite Visitation: Die Canti effectioni sind (jedoch nicht sine dubio) identifiziert. Primo: Unbekannte Contraria, die Sphärenwesen die immanente conjunctio zu ihrer Domäne raubt und sie derart paralyisiert. Secundo: Auf Daimonen beschränkter Band und Fessel-Cantus. Tertio: Der verlorengegangene Sonnenlicht-Cantus,

EIGENSCHAFTEN

Misslungene Artefakte mögen vieles sein, aber sie sind auf keinen Fall berechenbar. Es scheint, als würde sich an ihnen das ganze Potential der chaotischen Kraft Magie offenbaren: Es gab Artefakte, die im Augenblick des Scheiterns kollabierten, zerflossen oder aber auf die doppelte Größe anwuchsen; andere wiesen kuriose Nebenwirkungen auf. Lässt sich ein misslungenes Artefakt aktivieren, zeigt es meist in etwa die erwünschte Wirkung, erzielt aber noch hässliche Nebenwirkungen, die bizarren Zauberpätzern ähneln. Einige Beispiele für misslungene Artefakte:

- Die *Tarnkappe des Gulguras* macht jeden in sieben Schritten Reichweite unsichtbar – mit Ausnahme des Trägers, der dafür langsam erblindet ...
- Im *Pyronischen Stab* sind zwar zwei IGNIFAXIUS-Zauber gebunden, allerdings wirken sie in unkonventioneller Weise: Bei Auslösung verwandelt sich der überraschte Benutzer in eine Flammenlanze und schießt mit großer Wucht auf sein Ziel ... Zurückverwandelt stellt er fest, keinen Schaden genommen zu haben, aber all seine Kleidung ist verbrannt.
- Der *Ring der Anmut* verwandelt eine Seite von Gesicht und Körper mit überstrahlender Schönheit, die andere dagegen mit runzelhafter Hässlichkeit.
- Die *Limbschen Tanzreife* können den Anwender mehrmals zu einem nahen Ort teleportieren, jedoch ohne alle Metallgegenstände. Zudem ist eine der Anwendungen so verdorben, dass sie den Anwender in entfernte Globulen wirft.

BEESELTHEIT

Beseeltheiten treten in misslungenen Artefakten häufiger zutage, sie können in größerem Umfang agieren, tun dies aber in chaotischer, ständig wechselnder Weise. Die LO von Artefaktseelen wird mit 3W6–6 erwürfelt. Artefaktseelen sind zumeist von üblem Charakter: koboldhafter Schalk, ungehobelter Rohling, hinterhältiger Intrigant oder sogar dämonische Bestie. Es ist tatsächlich das Beste, diese Missgriffe der Thaumaturgie zu entzaubern, um die Welt vor einem weiteren bösen Einfluss zu bewahren.

angeblich eine Theurgie. Ein den Matrixgebern analoges Implement ermöglicht eine lediglich kraftaufwendige Rehermetisierung, die die Kenntnis der wirkenden Sprüche nicht voraussetzt.«

—arkane Visitation des Sonnenrings (hergestellt von Drakhard dem Geisterschmied, um 10 v.BF) durch Praiowine Westfar, Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik, neuzeitlich

Tragende Rollen bei der Erkundung von Artefakten haben die Hellsichtformeln ODEM ARCANUM, ANALYS und OCULUS ASTRALIS. Das entsprechende Zaubergewand, beruhigender Rauch und die Kristallkugel leisten gute Dienste.

ODEM ARCANUM

Mit dem ODEM ARCANUM kann die ungefähre Intensität der Kraft im Artefakt festgestellt werden. Um Details zu erken-

nen, ist der Hellsichtzauber um ebenso viele Punkte erschwert wie die Herstellung des Artefakts. Gelingt der ODEM ARCANUM mit 12 ZfP* oder mehr (ZfP*-Ansammeln möglich), so offenbart das Artefakt alles, was mit dieser eher simplen Clarobservantia erkannt werden kann: Verteilung der Zauberkraft innerhalb des Gegenstandes, externe Kraftfäden und -fasern, die auf eine außerhalb liegende Kraftquelle hinweisen, unter Umständen sogar ein Pulsieren der Kraft, was auf Okkupation schließen lässt. Meist wird der ODEM ARCANUM als vorbereitender Zauber für den ANALYS gesprochen.

ANALYS ARCANSTRUKTUR

Ursprünglich eigens zu diesem Zweck entwickelt, kann die essentielle Formel jeder magischen Analyse die Struktur der Zaubermatrix bis in die feinsten Verästelungen erkennbar machen. Natürlich hängt es von den Fähigkeiten des Analytikers und der Komplexität des Artefakts ab, wie lange es dauert, bis es komplett entschlüsselt ist. In den Krypten von Magierakademien und Hesinde-Tempeln liegen so manche Artefakte, die schon Generationen von Magiern beschäftigt haben.

Wie genau ein Zauberer analysieren kann, hängt von seinen ZfP* ab. Wie bereits bei dem Zauber beschrieben (LCD 22), kann er ein magisches Objekt längere Zeit betrachten, um auf diese Weise ZfP*

anzusammeln und ein tieferes Verständnis zu erhalten. Die oberflächliche Analyse (also eine Probe) dauert eine Spielrunde, jede ergänzende Probe benötigt zusätzlich eine halbe Stunde der Untersuchung.

Ob der Zauberer seine Konzentration lange genug aufrecht erhalten kann, hängt neben den Zauberproben auch von *Selbstbeherrschungs*-Proben ab. Sobald eine Probe misslingt (Zauber oder Selbstbeherrschung), reißt der Zauber ab und die bisher aufsummierten ZfP* geben einen Hinweis, welche Ergebnisse die Analyse hervorgebracht haben.

Sobald der Zauberer zu einem späteren Zeitpunkt einen neuen Analyse-Versuch unternimmt, ist die Probe zwar erleichtert (siehe unten), das ZfP*-Konto aber wieder auf 0 gesunken.

Die genauen Modifikationen auf eine ANALYS-Probe und die Analyseergebnisse nach ZfP* sind Meisterentscheidung, als Anhaltspunkt können Sie sich an untenstehender Liste orientieren.

Bedenken Sie, dass nur solche Zauber und Repräsentationen eindeutig zugeordnet werden können, die der Hellscher kennt oder schon einmal mittels ANALYS betrachtet hat.

Modifikationen des ANALYS

–1 für je 2 ZfP*, die er bei einer vorbereitenden ODEM ARCANUM-Probe oder aber einer vorherigen ANALYS-Probe übrig behalten hat. Dieser Wert darf den eigenen ZfW ANALYS nicht übersteigen.

–1 für je 3 Punkte über TaW 7, die der Hellscher in *Magiekunde* aufweist.

+1 für jeden AsP, der permanent im Artefakt gespeichert ist.

+1 für je 2 Punkte, um die auch die Probe zur Erschaffung des Artefakts erschwert war.

+1 für je 5 ARCANOVI-ZfP*, die zur Erschaffung nötig waren.

+2, wenn die Mehrzahl der Zauber in einer fremden Repräsentation vorliegt.

+1 bis +5 nach Entscheidung des Meisters für besondere Komplexität, INFINITUM, hohes Alter, magische Materialien, stark fremdartige Magie usw.

+3, falls das Artefakt misslungen ist.

+MR der Artefaktseele, falls das Artefakt beseelt ist und sich gegen die Analyse wehrt.

je +1 für jeden ZfP* eines Tarnzaubers (HELLSICHT TRÜBEN, SCHLEIER), mit dem das Objekt geschützt ist.

Analyseergebnisse

0–3 ZfP*: Offensichtliches. Um welchen Bindenden Spruch handelt es sich (APPLICATUS, ARCANOVI oder INFINITUM) und in welcher Repräsentation liegt er vor?

Wenn ein einzelnes Merkmal und/oder eine einzelne Repräsentation in dem Objekt deutlich überwiegt (wenigstens bei der Hälfte der Wirkenden Sprüche vorhanden ist), kann auch dies erkannt werden.

4–7 ZfP*: Deutliches.

Alle Repräsentationen der Wirkenden Sprüche können erkannt werden. Weiterhin lässt sich eine Aussage über die Anzahl der möglichen Ladungen und die Menge der noch unverbrauchten Ladungen bzw. über die Art der Permanenz treffen. Die Anzahl der unterschiedlichen Zauber ist nur dann erkennbar, wenn sie die ZfP* nicht übersteigt, andernfalls gilt schlicht die Mengenangabe 'viele Zauber'; gleiches gilt für die Anzahl der gespeicherten pAsP. Wenn ein Zauber deutlich überwiegt (also wenigstens die Hälfte aller gespeicherten Sprüche ausmacht), wird er erkannt. Wenn der Zauberer ihn selbst nicht kennt, kann er immerhin seine Merkmale zuordnen. Eine Okkupation wird erkannt.

8–12 ZfP*: Detailliertes. Alle Merkmale aller enthaltenen Sprüche werden unterschieden, ebenso die genaue Anzahl der Zauber und der pAsP. Weiterhin kann der Hellscher erkennen, wie viele Zauber jeweils zu Stapeln und zu Ladungen zusammengefasst sind. In manchen Artefakten gibt es Spruchmatrices, die anderen untergeordnet sind, oder aber Kraftfäden, die sich im ruhenden Zustand befinden. Diese können nach Maßgabe des Meisters jetzt oder erst bei besser gelungenen Proben entdeckt werden. Bei einer etwaigen Okkupation kann in etwa die Stärke der Artefaktseele bzw. die Art der Besessenheit eingeschätzt werden.



13–18 ZfP*: Verborgenes. Alle Zauber sind einzeln zu unterscheiden. Bekannte Formeln werden erkannt, unbekannte können in ihrer Wirkung eingeschätzt werden. Bei dominierenden Zaubern sind auch Details über Modifikationen und Varianten erkennbar. Es können Aussagen über die Intensität der einzelnen Zauber getroffen werden (also die etwaigen ZfP*, die in den Zaubern enthalten sind). Auch die Art der Aktivierung und eventuell verborgene Nebeneffekte werden erkannt. Bei Okkupationen können Charakter und Handlungsfähigkeit der Artefaktseele eingeschätzt werden.

19 oder mehr ZfP*: Vollständige Entschlüsselung. Die Artefaktthese wird komplett offenbar (jedenfalls so weit der Analysierende die einzelnen Zauber kennt), und der Hellseher ist damit mindestens auf dem Kenntnisstand des Herstellers. Selbst ein Schlüsselwort oder eine entsprechende Geste können herausgefunden werden.

Beispiel: Durch eine Verkettung von phexgesegneten Umständen gerät der Stirnreif des Festumer Händlers in die Hände eines Meisterdiebs. Da er vermutet, dass es mit diesem Schmuckstück etwas Besonderes auf sich hat, bittet er einen befreundeten Magier (ZfW ODEM 10, ZfW ANALYS 14, TaW Magiekunde 11) um eine magische Analyse.

Dieser beginnt erst einmal mit einem ODEM ARCANUM, der entsprechend der Tabelle in LCD 198 um 6 Punkte erleichtert ist: 4 Punkte für die 4 pAsP und 2 für die enthaltenen 45 AsP (drei ILLUSION AUFLÖSEN zu je 6 AsP und drei PSYCHOSTABILIS zu je 9 AsP). Gleichzeitig ist die Probe um 8 Punkte erschwert (Schwierigkeit bei der Erschaffung). Mit einem guten Wurf gelingt es ihm, 8 ZfP in ODEM übrig zu behalten.

Nun macht er sich an die eigentliche Arbeit. Die ANALYS-Proben sind wie folgt modifiziert:

–4 Punkte für die ZfP des ODEM;*

–1 für die 4 TaP Magiekunde über TaW 7;

+4 für die 4 pAsP;

+4 für die 8 Punkte, um die der ARCANOVI erschwert war;

+5 für die 27 ZfP, die für das Gelingen der Artefaktherstellung notwendig waren;*

keine Erschwerung, weil die Zauber in gildenmagischer Repräsentation vorliegen;

keine Erschwerung für besondere Komplexität.

Daraus ergibt sich ein Gesamt-Probenzuschlag von 8 Punkten, was den effektiven ZfW des Magiers auf 6 senkt. Bei seiner ersten Probe bleiben ihm davon 3 Punkte übrig, bei der zweiten nur 2. Nun ist eine erste Selbstbeherrschungs-Probe nötig, ob er weiterhin konzentriert bleibt, was für den geübten Zauberer aber kein Problem darstellt. Die dritte ANALYS-Probe bringt volle 6 Punkte, die vierte gelingt gerade so, ohne dass ZfP übrig bleiben.*

Gleichzeitig mislingt die Selbstbeherrschungs-Probe (die mittlerweile um 2 Punkte erschwert ist), so dass der Magier die Untersu-

BESCHREIBUNG

Die Analyse eines komplizierten, uralten Artefakts kann ein kleines Abenteuer für sich darstellen. Die Anordnung von Kraftknoten, Matrixfäden und astralen Schwingungen geben sowohl Meister als auch Spieler die Möglichkeit einer freien und ausgiebigen Beschreibung. Vor allem kann ein Spielermagier hier sein gepflegtes und unverständliches Magierbosparano von sich geben. Im Zweifelsfall sollte das magische Gesicht der Artefakte allerdings immer phantasievoll dargestellt werden, damit es nicht nur auf simple Angaben hinausläuft wie: „Also, da sind zwei starke IGNIFAXIUSSE drin, mit denen Feinde gebrutzelt werden können, wenn einer den Ring am Finger dreht.“ Einige ausführliche Beispielanalysen finden Sie auf den Seiten 40, 45 und 48.

chung wegen Übermüdung erst einmal abbrechen muss.

Immerhin hat er aber $3+2+6+1 = 12$ ZfP angesammelt, was ihm folgende Informationen bringt: Es liegen nur gildenmagische Zauber vor, sie sind durch einen ARCANOVI in das Artefakt gebunden. Drei Ladungen sind enthalten, keine davon ist bisher verbraucht; insgesamt handelt es sich um zwei unterschiedliche Zauber, nämlich um den ILLUSION AUFLÖSEN sowie einen zweiten Spruch, der die Merkmale Antimagie und Eigenschaften trägt (der Magier kennt den PSYCHOSTABILIS selbst nicht, kann ihn also nicht identifizieren), die durch 4 pAsP fixiert wurden. Wenn der Magier nach einer längeren Ruhepause noch einmal anfangen will, dann ist er nicht mehr um die 4 Punkte aus dem ODEM, sondern um 6 Punkte aus den 12 ZfP* des ersten ANALYS erleichtert: Damit steigen seine Chancen, diesmal weiter zu kommen.*

OCULUS ASTRALIS

Das Vorgehen, wenn das Artefakt mittels OCULUS analysiert werden soll, ähnelt demjenigen des ANALYS. Der Unterschied besteht darin, dass der OCULUS nur einmal, nämlich zu Beginn der Untersuchung, gezaubert wird. In den gleichen Zeitabständen, in denen beim ANALYS Zauberproben abgelegt werden können, kann der OCULUS-Benutzer Talentproben ablegen, und zwar auf die Talente *Sinnenschärfe* und *Magiekunde* (die Spezialisierung *Magische Analyse* hilft).

Dabei gilt folgendes Vorgehen: Ist der TaW *Sinnenschärfe* höher als die ZfP* des OCULUS, dann wird er auf die Zahl der ZfP* reduziert. Wenn die hierbei entstehenden TaP* unterhalb des TaW *Magiekunde* liegen, wird für die *Magiekunde*-Probe der TaW auf die betreffenden TaP* reduziert. Nur die TaP* aus dieser *Magiekunde*-Probe können angehäuft werden und geben Aufschluss über das untersuchte Artefakt.

ENTZAUBERUNG

Bisweilen mag es vorkommen, dass ein Artefakt bei der Herstellung missrät und andere Folgen zeigt als erwünscht, oder es erblickt ein Artefakt das Licht der Welt, das eine große Gefahr darstellt und besser nie geschaffen worden wäre. In diesen Fällen kann man versuchen, das Artefakt wegzuschließen und zu bewachen, und fortan hoffen, dass es niemals in falsche Hände gerät. Bekannt sind hier vor allem die Krypta des *Hesinde-Tempels zu Kuslik*, die Bleikammern der *Stadt des Lichts* und

die dunklen Gelasse der aus Koschbasalt bestehenden *Festung Koschgau*. Auch Versuche zur Vernichtung per Axtschlag oder in heißem Schmiedefeuer gibt es immer wieder, doch fast ebenso häufig unerwartete Entladungen und Astraldetonationen durch das Artefakt. Gerade beseelte Artefakte üben häufig – bisweilen sogar, wenn sie gut verwahrt wurden – unheilbringenden Einfluss auf ihre Umgebung aus und sind mit konventionellen Mitteln kaum zu vernichten.

Meist ist es besser, das Zauberkraftwerk seiner Magie zu berauben. Hier hilft der Zauber DESTRUCTIBO, die universell und radikal wirkende Entschwörung und Entzauberung aller Artefaktmagie.

Dieser Gegenzauber erfordert ein Einstimmen auf die magischen Muster, die Aura oder Matrix des Artefaktes, wobei ein vorbereitender ANALYS gute Dienste leistet. Diese Einstimmung dauert je nach Macht des Artefaktes zwischen einer Minute und einem Tag. Während dieser Zeit kann sich der Zauberer mit nichts anderem beschäftigen. Außerdem empfiehlt es sich, vorher entsprechende Schutzvorkehrungen für den Fall zu treffen, dass sich das Artefakt entlädt oder sich anderweitig gegen seine Vernichtung wehrt.

Die abschließende Zauberprobe für den DESTRUCTIBO wird entsprechend der unten stehenden Tabelle modifiziert. Der DESTRUCTIBO kostet halb so viele AsP, wie zur Erschaffung des Artefaktes aufgewendet wurden, davon 1/20 permanent. Misslingt der DESTRUCTIBO, so bleibt das Artefakt intakt (wie üblich bei misslungenen Zaubern: halbe AsP-Kosten, keine permanenten).

Die Entzauberung der temporären APPLICATUS-Artefakte ist deutlich weniger aufwendig: Siehe LCD 25.

Modifikationen der Entzauberung

- +1 für die Auflösung eines ARCANOVI
- +12 für die Auflösung eines INFINITUM
- +2 für jeden Wirkenden Spruch, der eine vom Entzauberer beherrschte Repräsentation besitzt
- +4 für jeden Wirkenden Spruch einer fremden Repräsentation
- +1 für jede Stapelung von Sprüchen
- +1 für jede aufgebrauchte Ladung
- +3 für jede noch aktive Ladung
- +1 für jeden AsP, der permanent im Artefakt gespeichert ist
- +MR der Artefaktseele, wenn das Artefakt beseelt ist
- 1 für je 3 ZfP* bei einer vorbereitenden ANALYS-Probe
- 1 für je 4 Stunden, die der Zauberer sich ununterbrochen auf das Artefakt einstimmt. Er kann sich maximal ZfW Stunden einstimmen.
- bis zu +7 nach Maßgabe des Meisters für besondere Komplexität, hohes Alter, gänzlich fremdartige Magie etc.

INFINITUM IMMERDAR – ENDLOSE ZAUBERWIRKUNG

»Ein recht brauchbarer Zauber ist auch der Impflimitus Immerda. Einmal gewirkt, kann man so lange zaubern, wie der Wind in der Khôm weht. Sein Geheimnis ist so kompliziert, dass kein Buch Platz findet, um es zu beschreiben. Deswegen wollen wir ihn auch ruhen lassen und wenden uns lieber einem anderen Spruch zu.«

—Vergessene Wege der arkanen Wissenschaft, primitives Werk über allgemeine Hermetik

»Das wirkliche Problem des legendären Infinitum ist seine Bekanntheit und das große Bestreben eines jeden Magiers, sein Geheimnis zu ergründen. Eine Fülle an meist wertlosem Material wird konzipiert, kompiliert und hemmungslos verbreitet, so dass mehr unterschiedliche Meinungen zu dieser Formel existieren als Gildenzauberer zwischen Brabak und Paavi. Sollte dann ein wirklich bedeutender Hinweis zur Fünften Formel der Zeit auftauchen, geht er in der Fülle von unbrauchbaren Publikationen unter. Auf diese Weise wird es uns nie gelingen, den Zauber zu rekonstruieren – und dennoch ist er Immerdar, denn er ist ständig in der Geistesgeschichte präsent und wir werden ihn wohl auch nie mehr loswerden.«

—Ras'Tana Zanta, Temporalforscherin, 1019 BF bei einem INFINITUM-Experiment verschieden

»Neben der immanenten Permanenz ist die scheinbar absolute Autarkie eines infinitisierten Artefaktes von allen Weltmächten bemerkenswert. Nicht nur das zu allen Zeiten die Gelehrten bewegende Mysterium der fortwährenden Kraftfädenerneuerung, sondern auch die augenscheinliche Unangreifbarkeit durch elementare Kräfte oder den destruktiven Willen des Menschen, will heißen die Unverwundlichkeit, zeigen, wie fremd dieser Zauberspruch doch ist und sich über alle Weltengesetze erhebt.[...]

Einzigartig ist der Infinitum auch in der arkanen Analyse: Gleich ob der Hellscher die Matrix dieses herausragenden Spruches schon einmal gesehen hat oder nicht, er erkennt das Muster sogleich. Nur der Infinitum hat eine derart klar strukturierte Zentralmatrix und interphasische Paramatrices.«

—Ringkunde für Fortgeschrittene, während der Magierkriege verfasst, Abschrift 934 BF

»Ein gar eifrig verfolgtes Ziel aller Zauber-Gilden ist das Wiederfinden von mächtigen Canti und Formalismen. Zu Ehren HESIndes sei die Forschung nach diesen verlorenen Geheimnissen, so sagen sie. Was aber sind dieses für Canti? [...]

Einer von ihnen, der gar so gierig begehrt ist, dass die Magi sich nicht scheuen würden, sich Daimonen anzubiedern, würden sie die These von diesen erfahren, wird heißen Infinitum Immerdar. Er soll jede Magie unvergänglich und immerwährend machen können, was – dem Herrn PRAIOS sei Dank – von Grund auf nimmer ist. Was wäre es, wenn die Magi diesen Zauber beherrschten? Allerorten würden sie ihr sinistres Zauberkraftwerk lachend über die Ordnung der Welt stellen und sich zu eigenmächtigen Herren aufwerfen wollen. Nichts als abscheulicher Frevel und übelste Blasphemie ist der Wille, diesen Zauber zu entdecken. Unheiliges Werk, das zu unterbinden war, ist und sein wird!«

—Essentia Obscura – Das Wesen des Unbekannten, moderne Hilberian-Übersetzung

»Diese quaestio muss ich negieren: Ich forsche mitnichten nach dem non plus ultra arkanæ, dem Infinitum Immerdar. Primo erachte ich es als eine weit diffizilere Aufgabe als die konvergierende Assimilation von dissolutiven nodices, an der ich in tempore arbeite. Secundo habe ich Phobien, dass ich der Thesis des Cantus näher komme ... zu nah.

Der Infinitum ist keine Formel für die große Welt der Gilden, er ist eine Naturgewalt, die nur anderen Naturgewalten, den Verhüllten Meistern, zusteht. Archomagicus Tuleyman ibn Dunchaban war zur Rohalszeit Spectabilitas der Khunchomer Academia und ein Virtuose dieses Zaubers. Dennoch hat er ihn niemanden gelehrt und der Nachwelt auch keine Tradition hinterlassen – er wusste um das kosmische Wesen des Cantus und hatte mit diesem Zauber gleichsam einen Gott in seinen Adern gewöhnt.«

—Erzmagus Robak von Punin im Gespräch mit einem Redakteur des Hesindespiegels, 1022 BF

SPIELLEITERTIPP: INFINITUM

Dieser übermächtige Temporalzauber wird im **Liber Cantiones Deluxe** auf Seite 130 beschrieben. Die seltenen INFINITUM-Artefakte haben für gewöhnlich eine große Menge Astralenergie in sich. Sie sind permanent, oder – seltener – semipermanent wirksam. Mächtigere permanente Artefakte des INFINITUM besitzen als Objekte, die dem ewigen Zeitstrom widerstehen, oft eine Aura der Ursprünglichkeit und Entrücktheit. Häufig scheinen sie von keiner Macht angetastet werden zu können: ewiger Glanz, Unzerbrechlichkeit, strahlende Kraftmengen.

Per ODEM ARCANUM springen sie meist sofort ins Auge, der ANALYS erkennt zwar schnell den INFINITUM, aber

tiefer Entschlüsselungen gelingen kaum (da sich z.B. die Matrixfäden ins unendliche Detail fortzusetzen scheinen, ähnlich mathematischer Fraktale). Eine Entzauberung ist oft nicht zu bewerkstelligen.

Die Thesis des INFINITUM können Sie als kostbare Belohnung, als letzten Schatz der Erkenntnis in einem fordernden Abenteuer für einen wirklich erfahrenen Spielerzauberer verwenden: Gestatten Sie ihm, je nach Geschmack, fulminanten Einsatz dieses Kaisers der Zaubersprüche oder lassen Sie ihn weitere Jahre nach seltenen Ritualkomponenten suchen, bis er schließlich unter Einsatz all seiner Zauberkraft ein kleines Werk für die Ewigkeit geschaffen hat.

»Die Fünfte Formel der Zeit:

Die Vergänglichkeit der vergänglichen Magie ist ein Makel dieser Welt der unterdrückten und beherrschten Zeit. Zauberwerk ist Endlichkeit unterworfen, eine Endlichkeit, die nur eine Leere zurücklässt, welche nur noch von der Zeit erfüllt wird.

Die Fünfte Formel der Zeit aber ist das Ende der Endlichkeit, der Beginn der ehernen Kraft. Sie vermag alles Zauberwerk für alle Zeiten zu erhalten, so ihm nicht ein stärkerer Wille ein Ende setzt. Diese Formel wird von Wesenheiten aller Welten in jeder Zeit

als die Wichtigste der Sieben angesehen, denn die Wirklichkeit ist nur von der Möglichkeit zu verändern, die Zauberei ist die vollkommenste Möglichkeit und die Fünfte ist die vollkommenste Zauberei. Die Fünfte Formel ist Befreiung der astralen Muster, Entfesselung der gebundenen Zauberei und der größte Schritt zum endgültigen Ziel der Sieben. Gerufen wird sie Infinitum Immerdar.«

—aus dem Naranda Ulthagi – Auf der Suche nach der Gefrorenen Zeit, Exemplar im Besitz der Magierin Nahema

KRAFTSPEICHER

»Zauberkraft ist begrenzt. So unser Leib diese nicht hergibt, muessen wir sie ausserhalb suchen: Die Kraftspeicher der Alchymie und Thaumaturgia sind solcherart. Cristalle, Perlen und Steyne, welche die astrale Energie in sich aufnehmen und wieder abzugeben vermoegen. Aber es kostet viel zu viel Zeyt, sich das Wissen und die Fakultaet anzueignen, diese Artefacte zu schaffen, so dasz es effektiver ist, sich eynem weyt naheliegenderen Kraftspeicher zuzuwenden: dem Zauberkundigen. Die Druidi wissen von einem Cantus, den sie 'Magischer Raub' nennen [...]«

—Die Wege ohne Namen, Abschrift um 720 BF

»Kraftspeicher – Herstellung und Anwendung: p.161«

—aus dem Inhaltsverzeichnis der Ringkunde für Fortgeschrittene, die nur 160 Seiten umfasst.

Die Hohe Alchimie beschäftigt sich nicht nur mit auf Spruchmagie basierenden Artefakten, sondern ist an einer Einbindung von Gegenständen in arkane und astrale Vorgänge allgemein interessiert. Dazu zählt auch der alte Wunsch der Zauberkundigen, Zugang zu mehr Astralenergie zum Zaubern zu erhalten. Mit Hilfe von sogenannten Kraftspeichern – Kristallen, Edelsteinen oder anderen magischen Essenzen, die die Möglichkeit haben, Astralenergie aufzunehmen und wieder abzugeben – kann dies bewerkstelligt werden.

Die Herstellung von Kraftspeichern ist eine geheime, fast vergessene Kunst aus der echsischen Kristallomantie. Sie gilt als eines der Mysterien der gegenständlichen Zauberei. Der Autor der *Ringkunde für Fortgeschrittene* weist im Inhaltsverzeichnis auf die Kraftspeicher, obwohl kein Kapitel hierzu existiert. Ein Hinweis darauf, dass es nie gelingen wird, das Geheimnis der Kraftspeicher gänzlich zu entschlüsseln?

AKTIVIERUNG

Der Besitz eines Materials, das als Kraftspeicher dienen kann, ermöglicht nicht automatisch die Anwendung. Vielmehr müssen die Muster des Objekts einmalig aufbereitet und aktiviert werden. Dazu werden die Kenntnis des ARCANOVI und die SF Kraftspeicher benötigt.

In einem meditativen Ritual von einem Tag Dauer wird das Objekt den magischen Strömen angepasst: Der Zaubernde wirkt einen ARCANOVI, bei dem grundsätzlich W3 pAsP sowie 1 pAsP pro 10 AsP maximalem Speichervolumen des Objekts aufgewendet werden müssen. Anschließend hat der Kraftspeicher die beim Material beschriebenen Eigenschaften und kann genutzt werden, um Astralenergie aus ihm zu ziehen.

Der Kraftspeicher gibt die gehortete Kraft bei Berührung von einer SR Dauer ab, wenn das bei der Herstellung festgelegte Schlüsselwort gesprochen wird. Jeder Magiekundige, der dieses Wort kennt, kann den Kraftspeicher anwenden und auch wieder aufladen. Das Schlüsselwort ist mit einem ANALYS+5 + maximal speicherbare AsP in Erfahrung zu bringen. Von einem Kraftspeicher gespendete Astralenergie kann der Körper des Zauberkundigen nur bis zum nächsten Sonnenaufgang halten, danach verflüchtigt sich die zusätzliche Kraft langsam.

EINSCHRÄNKUNGEN

Meist gibt es bei Kraftspeichern deutliche Einschränkungen in ihrer Wirkungsweise: Viele sind nur zu bestimmten Zeiten anzuwenden oder haben eine zu schwache Matrix, die die gespeicherte Kraft nicht lange halten kann.

Bei der Aktivierung wird einmalig mit 2W6 plus die ZfP* der ARCANOVI-Probe gewürfelt und das Ergebnis auf folgender Tabelle abgelesen:

3–4:	Kraftspeicher raubt bei Anwendung W6 permanente AsP.
5–7:	Anwendung nur bei Neumond, Aufladen nur bei Vollmond möglich
8–10:	Matrixleck: Pro Tag verliert der Kraftspeicher W3 ASP.
11–13:	Bei jeder Anwendung wird der W6 gewürfelt: Bei 6 ist das Muster des Kraftspeichers kollabiert und benötigt W6 Monate zu Regeneration.
14–19:	Anwendung nur nachts / tagsüber möglich
20–23:	In jeder Spielrunde können maximal W20 ASP freigesetzt werden.
ab 24:	keine Einschränkung

SPEICHERKÖRPER

Nur wenige Materialien sind in der Lage, ungebundene (gänzlich freiströmende Astralenergie) und halbgebundene (von Zauberkundigen verströmte Kraft) Astralenergie aufzunehmen und zu behalten. Im Folgenden sind einige der wenigen bekannten Speicherkörper beschrieben.

KASHRA-STEINE

Diese verzweigten Dendriten von klarer Farbe phosphoreszieren in Dunkelheit blau. Sie gehören zu den größten und seltensten Schätzen in den Kristallgärten der Zwerge und einiger Achaz und gelangen kaum einmal in die Hand eines Menschen. Es wird vermutet, dass sie auf Titanium-Erz wachsen. In ganz Aventurien besitzen nur wenige Zauberer einen Kashra-Stein. Der einzige, der öffentlich ausgestellt ist, findet sich in der Halle des Quecksilbers zu Festum.

Regeltechnik: Ein Kashra-Stein von mindestens 20 Karat (bei geschätztem Preis von 8 Dukaten pro Karat) kann ½ AsP pro Karat speichern. Er regeneriert täglich W6 AsP, kann aber auch im Verhältnis 1:1 mit der Astralenergie eines Zauberkundigen durch Berührung von 1 SR Dauer aufgeladen werden.

SANGURIT-KRISTALL

Im Feuerstein aus Goldfelsen und Regengebirge findet man bisweilen prächtige Geoden (keine Zwergendruiden, sondern hohle Gesteinsknollen), in deren Innern ein oktagonischer Kristall gewachsen ist. Wenn er von einem Lebewesen berührt wird, schillert sein blassrot plötzlich in allen Regenbogenfarben. Der Stein hat die Fähigkeit, Blut in Kraft umzuwandeln (wobei er tiefrot, fast schwarz anläuft) und zu speichern. Man findet ihn in ausreichender Größe und Reinheit nur sehr selten.

ZAUBERWAFFEN

»Seht die fein getemperte Klinge, von Meister Djinzibers erfahrenen Händen aus bestem Stahl kunstvoll gefertigt! Liegt sie nicht so leicht in der Hand wie eine tödliche Feder? Und verzaubert wurde diese vorzügliche Waffe von Magister Rastafan, so dass sie nun sogar Ifritiim verletzt. Da sind 1500 Dukaten doch ein geringer Preis für ein Zauberschwert, wie es einer Tochter der Tapferkeit gebührt.« —gehört beim Verkaufsgespräch eines Khunchomer Waffenhändlers, neuzeitlich

Seine Verwendung wird vom *Codex Albyricus* aufgrund seiner Verwandtschaft zur Blutmagie untersagt.

Regeltechnik: Der Sangurit muss mindestens 50 Karat groß sein, wobei ein Gesteinssammler sicherlich 15 Silbertaler/Karat verlangt. Für je 5 Karat kann er 1 AsP speichern, die nur durch Beträufeln von Blut aufgefüllt werden können: 10 LeP für 1 AsP bei Fremdblut, 3 LeP für 1 AsP bei Eigenblut.

WEITERE SPEICHERKÖRPER

Als weitere, minder geeignete Speicherkörper sind *Schwarze Perlen* (mindestens 60 Karat), große *Topase* (mindestens 100 Karat), symmetrisch gewachsene *Bergkristalle* (sehr selten, mindestens 50 Karat) und reine *Diamanten* (mindestens 30 Karat) bekannt.

Regeltechnik: Perlen und Topase können für je 10 Karat einen AsP speichern, symmetrische Bergkristalle und Diamanten für je 7 Karat. Alle können nur im Verhältnis 5:1 von der Astralenergie eines Zauberkundigen aufgeladen werden.

KÜNSTLICHE KRAFTSPEICHER

Angeblich gibt es Kraftspeicher, die aus verschiedenen Materialien in spezieller Weise zusammengesetzt sind, so dass sich die Wirkung potenziert. Legenden kennen einen mächtigen Kelch der Hohen Elfen, eine Mondharfe der Necker und einen Sternenreif der frühen Tulamiden. Das Wissen um die Herstellung dieser Zauberverke ist jedoch vermutlich verloren gegangen. Aus dem Gildenland hört man von sogenannten *Astrilithen*, klaren geschliffenen Kristallen, die ihre Zauberkraft jedoch nur an mechanomagische Artefakte abgeben.

KARFUNKELSTEINE

Eine Form von einmalig anwendbarem Kraftspeicher, der nicht zunächst aktiviert werden muss, bilden Karfunkelsteine, die Zaubers- und Seelenherzen aus den Köpfen von Drachen. In diesen vielleicht kostbarsten magischen Objekten Aventuriens lebt die Seelenessenz eines Drachen weiter.

Wird der Karfunkel zerschlagen, was den Geist des Drachen vernichtet oder in höhere Sphären entrückt, kann ein Zauberkundiger die entweichende Kraft in sich aufnehmen: Er erhält einmalig so viele AsP, wie ein lebendes Exemplar der Drachengattung besitzt (siehe **WdZ 349**). Alle damit gewirkten Zaubers kosten 4 AsP weniger als gewöhnlich, mindestens jedoch 1 AsP. Abgesehen von Seltenheit und Preis eines großen Karfunkels und abgesehen von der Nützlichkeit eines intakten Steins als Zauberkern, ist ein großes Hindernis, dass sich der Geist des Drachen natürlich zur Wehr setzt.

Einige Wesenheiten, wie zum Beispiel Dämonen oder Elementare, sind mit normalen (profanen) Waffen kaum oder gar nicht zu verletzen. Ob nun Zauberer, Geweihter oder Paktierer – für alle gibt es Möglichkeiten, ihre besonderen Kräfte in Waffen zu binden, um damit diesen Wesenheiten (oder auch einander) zu schaden. Im Folgenden werden die Wirkungen von magischen Waffen vorgestellt. Mehr zu geweihten und dämonischen Waffen finden Sie in **WdZ 54**.

ALLGEMEINE REGELN

Neben den profanen Waffen gibt es drei weitere Kategorien: *magisch*, *geweiht* und *dämonisch*. Zusätzlich kann eine Waffe noch auf bestimmte Wesenheiten *verletzend* wirken, entweder weil diese Wesen entsprechend *verwundbar* sind oder weil die Waffe mit besonderen Zaubern, Liturgien oder Kräften versehen wurde.

Die TP einer *magischen*, *geweihten* oder *dämonischen Waffe* entsprechen den TP, die diese als profane Waffe erzielt. Ist eine Waffe *verletzend*, werden diese TP verdoppelt. Trifft eine verletzende Waffe auf eine verwundbare Wesenheit, bleibt es in jedem Fall bei den verdoppelten TP.

Einige Waffen, wie zum Beispiel ein Schlagring, eine Wurfkeule oder die Faust eines Geweihten, machen vor allem Ausdauer-schaden und werden daher in TP(A) angegeben (**WdS 55f**). Dies gilt dann auch für den Schaden als magische, geweihte oder dämonische Waffe.

Ein Gegenstand, der nicht als Waffe konzipiert wurde, muss als improvisierte Waffe (**WdS 115**) geführt werden. Bei offensichtlich als Waffe ungeeigneten Objekten überschreitet der Schaden in der Regel 1W+1 TP(A) nicht. Beispiele für diese Kategorie von 'Waffen' sind der Schuppenbeutel eines Achaz-Kristallomanten, eine Kerze aus Bienenwachs oder ein Buch im Octavo-Format.

Die Regelungen zu mehr TP durch höhere KK (**WdS 81f**) und zu Reichweite und TP (**WdS 97**) gelten in vollem Umfang. Daraus resultierende TP werden allerdings erst nach einer eventuellen Verdopplung des Waffenschadens addiert. Sollte es dazu kommen, dass eine Waffe auf zwei oder mehr Arten Schaden verursachen kann, ist dieser nicht kumulativ. Es wird dann immer der im Schnitt höchste Wert angenommen, wobei ein spezifischer Rüstungsschutz gegen eine bestimmte Wirkung eingerechnet wird. Wird der profane Schaden von keiner der drei anderen Kategorien übertroffen, gilt dies nicht als ein Einsatz als magische, geweihte oder dämonische Waffe.

EXPERTE: SYMPATHETISCHE WIRKUNGEN

Mit den im Folgenden vorgestellten Möglichkeiten lassen sich Objekte aller Art so verzaubern, weihen oder dämonisch verfluchen, dass sie als Waffe einsetzbar sind. Einige der hier vorgestellten Möglichkeiten sind jedoch vor allem dazu ersonnen worden, um echte, nicht improvisierte Waffen damit zu belegen. Daher gibt es an dieser Stelle sympathetische Wechselwirkungen, d.h., dass improvisierte Waffen, die mit dem ZAUBERKLINGE verzaubert werden sollen, einen Zuschlag auf die Zauberprobe von bis zu +7 bedeuten können. Gleiches gilt auch bei ungeeigneten Geschossen, auf die ein PFEIL DES [ELEMENTS] gesprochen werden soll, und auch der RADAU lässt sich in der Regel nur auf einen Hexenbesen sprechen.

MAGISCHE WAFFEN

Magische Waffen lassen sich gegen alle Arten von Dämonen, Geistern, Elementaren und Untoten einsetzen, ebenso gegen alle anderen magischen Wesenheiten. Lediglich auf gewöhnliche Lebewesen und Objekte haben sie als magische Waffe – mit gewissen, seltenen Ausnahmen – keine zusätzliche Wirkung. Eine magische Waffe entsteht, wenn ein magischer Gegenstand mindestens eines der folgenden Kriterien erfüllt:

MAGISCHE METALLE

Besteht eine Waffe zu einem gewissen Teil aus magischen Metallen, lässt sie sich als magische Waffe einsetzen. *Mindorium* und *Arkanium* müssen jeweils zu mindestens 50 % in der Waffe vorhanden sein. *Endurium* muss in einer Legierung (üblicherweise bester Stahl) zu mindestens 25 % vorhanden sein. Bei *Titanium* und theoretisch auch *Eternium* reichen deutlich geringere Anteile (Meisterentscheid). Die auf S. 114 genannten Effekte der magischen Metalle, insbesondere TP-Boni, kommen erst bei genügend hohem Anteil zum Tragen.

Es reicht übrigens nicht, lediglich eine dünne Schicht (wie die Schneide eines Schwertes) aus entsprechenden Legierungen zu arbeiten. Die hier angegebenen Anteile gelten für den gesamten Schaden verursachenden (metallischen) Teil der Waffe (Klinge, Kolben etc.).

- Die Waffe ist mit der *Zauberstahl*-Variante des ADAMANTIUM verzaubert (**LCD 13**).
- Die Waffe ist mit dem ZAUBERKLINGE verzaubert (S. 125).
- Auf einem Hexenbesen wirkt ein RADAU.
- Das Geschoss ist mit einem PFEIL DES [ELEMENTS] verzaubert.
- Die Waffe ist mit dem *Zeichen der Zauberschmiede* (S. 66) oder der *Waffenrunne* (S. 71) versehen, das / die aktiviert ist. Es mag sein, dass auch andere Magietraditionen gleich wirkende Zauberglyphen entwickelt hatten, die aber nun in Vergessenheit geraten sind.
- Die mit dem Objektritual *Bindung* permanent verzauberten Ritualgegenstände der magischen Traditionen (Bannschwert, Kristall, Kristallkugel, Knochenkeule, Ring des Lebens, Schale, Schuppenbeutel, Vulkanglasdolch und Zauberstab) sind magische Waffen.
- Die Waffe besteht zu einem gewissen Teil aus magischen Metallen (*Mindorium*, *Arkanium* oder *Endurium*, theoretisch auch *Titanium* oder *Eternium*, siehe Kasten oben).
- Die Waffe ist von einer Artefaktseele, einem Elementar, einem Dämon, einem Geist oder einem anderen von Magie durchdrungenen Wesen wie z.B. einer Dryade oder einem Kobold besessen. Hierunter fallen alle an dieses Objekt über einen Dienst oder einen bindenden Spruch gebundenen Wesenheiten, eine Beschwörungsformel allein reicht nicht aus.
- Mit potenten Alchimika behandelte Gegenstände können zu magischen Waffen werden, dazu gehören *Waffenbalsam* (ab Qualität D, siehe S. 105) und *satuarische Flugsalbe* (**WdZ 121**).

EXPERTE: MATRIXVERÄNDERNDE ZAUBER

Zauber, die die Objektmatrix eines Gegenstandes oder den Leib eines Lebewesens nachhaltig umformen und verändern, eignen sich während ihrer Wirkungsdauer prinzipiell auch für die Erschaffung magischer Waffen. Allerdings gilt für die in der folgenden Liste aufgezählten Zauber, dass die magische Matrix des Zaubers bei jedem Einsatz des Gegenstandes als magische Waffe Schaden nimmt. Das bedeutet, dass sich die AsP des Zaubers um die Hälfte der jeweils angerichteten TP verringern. Sinken die AsP dadurch auf oder unter 0, ist der Zauber beendet. Die folgenden Zauber erfüllen die oben genannten Bedingungen und lassen sich möglicherweise für die Erschaffung von magischen Waffen nutzen.

ACCURATUM (jedoch eignen Stoffe sich nicht zum Kämpfen ...), ADAMANTIUM (außer *Zauberstahl*-Variante), ADLERSCHWINGE, BRENNE, EISENROST, HARTES SCHMELZE, HEXENKRALLEN, LANGER LULATSCH, LEIB DES [ELEMENTS], METAMORPHO (nur während der Zauberdauer), OBJECTOFIXO (lediglich theoretisch), PARALYSIS (jedoch überträgt sich der Schaden an der Matrix als SP auf den Verzauberten), SALANDER, SERPENTINALIS, TRANSFORMATIO, UNBERÜHRT VON SATINAV, WEICHES ERSTARRE. Dazu kommen eventuell noch durch einen REVERSALIS mögliche Varianten dieser Zauber.

VERLETZENDE MAGISCHE WAFFEN

Eine *verletzende magische Waffe* entsteht, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist. Die oben angegebenen Bedingungen für magische Waffen müssen dagegen nicht zwingend erfüllt sein.

- Die Waffe ist mit der Namenssigille-Variante des ZAU-

EXPERTE: GEBUNDENE ELEMENTARE, DÄMONEN UND ASTRALSEELEN

Wird eine Waffe, in der ein Elementar oder ein Dämon gebunden ist (über einen Dienst oder über einen ARCANOVI), als magische Waffe eingesetzt, erleidet die gebundene Wesenheit ebenso Schaden wie das Opfer der Waffe. Die Hälfte der erzielten TP fallen als TP auch auf die gebundene Wesenheit zurück. Dies gilt ebenso auch für Astralseelen, deren 'LE' den Gesamt-AsP des Artefakts entspricht. Einige Dämonen bieten eine Waffenbeseelung als regulären Dienst an. Diese erleiden durch die oben genannten Effekte keinerlei Schaden. Bei gebundenen Elementaren und Dämonen gibt es überdies noch einige zusätzliche Probleme: Über einen Dienst gebundene Elementargeister können sich nur zwischen 100 Schritt und 100 Meilen vom Ort ihrer Herbeirufung entfernen – auch wenn sie getragen werden. Dschinne, Gehörnte Dämonen und Elementare Meister lassen sich in der Regel nicht freiwillig in Gegenstände binden, die bedeutend kleiner als sie selbst sind.

BERKLINGE (LCD 292) verzaubert und die zu verletzende Wesenheit ist mit einer Sigille auf dieser Waffe spezifiziert.

- Auf der Waffe ist ein *Zeichen der Zauberschmiede* (S. 66) oder eine *Blutrune* (S. 71) angebracht und die zu verletzende Wesenheit ist in der Sigille spezifiziert. (Finstere Gerüchte besagen übrigens, es gäbe Möglichkeiten bei Kenntnis des Wahren Namens für einen gewöhnlichen Menschen auf diese Art verletzende Waffen herzustellen, ja, es sollen gar Körperteile wie Haare oder Blut ausreichen, um den Wahren Namen herauszufinden oder gleichwertige Wirkungen zu erzielen.)

In ein paar weiteren Fällen entstehen verletzende Waffen, weil Wesenheiten entsprechend verwundbar sind.

Ist eine Waffe:

- von einem Elementar besessen oder
 - von einem Dämon besessen, der einem pervertierten Element zugeordnet ist,
- dann wirkt sie gegen alle durch dieses Element verwundbaren Wesenheiten (Elementare des Gegenelementes, einige Dämonen, manche Paktierer) verletzend.
- Eine Waffe, die zu mindestens 75 % aus Mindorium besteht, wirkt gegen *Geister* verletzend.

EXPERTE: MAGISCHE TP

Es gibt drei Möglichkeiten, wie die magischen TP (mTP) die profanen TP übersteigen können:

- Besteht die Waffe mindestens zur Hälfte aus Mindorium, steigen die mTP um 1 Punkt, besteht sie zur Hälfte aus Arkanium, um 2 Punkte. Für Endurium bzw. Titanium gelten die TP-Zuschläge bei bestimmten Anteilen auch als mTP (+1 bis +4; siehe auch S. 114). Die Effekte von Eternium sind noch durchschlagender und dem Meister überlassen. Dies gilt auch für die Frage, wie viel von dem jeweiligen Material in der Waffe vorhanden sein muss.
- Besonders mächtige an eine Waffe gebundene Wesenheiten (Elementare Meister, mächtige Gehörnte) erhöhen die mTP nach Meisterentscheid, üblicherweise maximal bis zum Doppelten der profanen TP.
- Bei verletzenden Waffen darf die halbe Qualität des Wahren Namens (siehe **WdZ 191**) zu den (verdoppelten) mTP hinzugezählt werden.

DIE THAUMATURGIE IM SPIEGEL DER KULTUREN

Die Thaumaturgie oder gegenständliche Zauberei zählt zu den ältesten bekannten Ausrichtungen der Magie – eine Kunst, die älter als die Menschheit ist, vielleicht sogar weiter zurückreicht als jegliche Spruchmagie. Jedes große Volk besitzt oder besaß die Kenntnis von der Verzauberung der Gegenstände. Aus der Vergangenheit kommen immer wieder gewaltige Werke von Elfen und Echsen ans Licht, wie die *Zauberschiffe* oder *Kessel der Urkräfte*. Die Urtulamiden kannten die Magietradition der *Mudramulim*, auf die die Amulettmagie und der APPLICATUS zurückgehen. Heutzutage ist die Kunst der Artefakterschaffung vor allem verbreitet bei Magiern und Kristallomanten, gelegentlich zu finden bei Geoden, Hexen, Alchimisten und Scharlatanen, seltener bei Druiden, Elfen und schamanistischen Traditionen.

GILDENMAGIER

Die Artefaktmagier Aventuriens sehen sich gerne als die Künstler unter den Zaubernern. Das Artefakt gilt ihnen als höchste Ausdrucksform der Herrschaft des Geistes über die Materie. Die Beschäftigung mit der Hohen Alchimie bringt zudem nicht nur Ansehen mit sich, sondern meist auch viele klimpernde Dukaten. Der ARCANOVI zählt zum Allgemeingut der Zaubersprüche, während der APPLICATUS vor allem an den Akademien von Khunchom, Mherwed, Punin, Rashdul und Al'Anfa erlernt werden kann. Der ZAUBERKLINGE zur Erschaffung magischer Waffen erfreut sich steigender Beliebtheit. Verallgemeinernd kann man sagen, dass das Tulamidenland viele, die Südlichen Stadtsaaten obskure, das Liebliche Feld dezent-kunstvolle und die übrigen Lande Aventuriens wenige,

BÜCHER ZU THAUMATURGIE

Im Vergleich zu anderen Spezialgebieten der Magie gibt es nur wenige Werke, die sich hauptsächlich mit der Artefakterschaffung befassen. Das grundlegende Werk ist *Die Ringkunde für Anfänger und Fortgeschrittene*, zwei nahezu unabdingbare Bände für den Artefaktmagier. Seit Jahrhunderten ist es gang und gäbe, dieses Standardwerk zu erwerben und dann auf eigene Aufzeichnungen oder Einzelschriften wie Artefaktthesen zu bauen. Erwähnenswert sind für die Hohe Alchimie noch das formalistische *Artefakte und Alchemica – Vom Wechsel der Dinge*, der *Codex Emeraldus* für den Einsatz von Edelsteinen und natürlich das begehrte

und hochkomplexe *Systeme der Magie* für den metamagischen Hintergrund. Ein großer Fundus für den Hausherrn, der seinen Besitz auf magische Weise sichern will, sind die Werke *Hundert Dinge zu schrecken den Dieb* und *Hermetische und Occulte Verschlüsse und Sicherungen*.

Beschreibungen von Artefakten finden sich vor allem in der *Enzyropaedia Magica*, aber auch in Analysewerken (wie *Essentia Obscura*, *Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung*) und Abhandlungen über einzelne Wege der Zauberei (wie *Zauberstern und Silberhaar* oder *Wege ohne Namen*). Das *De Lithis* enthält Wissen über Kraftspeicher.

aber durchaus mächtige Artefakte hervorbringen.

Die **Drachenei-Akademie zu Khunchom** (WdZ 277) steht in Sachen Artefaktherstellung zweifellos allen anderen Zauberschulen voran. Obwohl die Schule auch alte Geheimnisse der *Mudramulim* verbirgt, wird die Thaumaturgie hier vor allem als phexgesegnetes Geschäft betrieben, so dass die Akademie meist eher einem Markt für magische Essenzen und Zauberdinge gleicht. Unzählige Artefaktthesen, Hilfestellungen und Rohmaterialien sind hier zu haben – wenn man über die entsprechenden Geldmittel verfügt.

Die **Academia der Hohen Magie zu Punin** (WdZ 284) hat sich die Wissenschaft der Hohen Alchimie als eines der obersten Prinzipien auf ihre Fahnen geschrieben. Hier gilt alles Streben der Forschung nach neuen und alten Artefaktthesen sowie nach den Auswirkungen von Materialien und Präparationen.

Die Akademie bringt auch viele Matrixgeber hervor.

Die **Zauberschule des Kalifen zu Mherwed** (WdZ 280) verbindet Elementarismus mit Hoher Alchimie und hat sich auf gebundene Elementarmanifestationen, wie etwa Dschinnenlampen spezialisiert.

An der **Schule der Variablen Form zu Mirham** und der **Magischen Fakultät der Universität Al'Anfa** (WdZ 281 bzw. 268) beschäftigt

man sich mit oft wechselnden Facetten der Verzauberung. Ständig präsent ist jedoch vor allem an letztgenannter Akademie der Einfluss der Granden Al'Anfas, die Artefakte zum Schutz ihrer selbst oder als Kriegsgesetz für Flotte und Söldnerheere benötigen. Das **Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik** (WdZ 290) ist natürlich in der Artefaktanalyse führend und stellt bisweilen auch äußerst komplexe Artefakte verschiedener Art her.

Ebenfalls einigermaßen erfahren in Herstellung oder Umgang mit Artefakten sind die Schulen von Brabak, Gareth (Akademie der Magischen Rüstung), Fasar (beide Schulen), Rashdul, Methumis, Lowangen (Akademie der Verformungen) und Festum. Spezialisten, die sich auf die Entzauberung von Artefakten mittels DESTRUCTIBO verstehen, stammen meist aus Khunchom, Kuslik, Perricum und Punin, Analytiker auch aus Rommilys, Methumis oder Thorwal.

KRISTALLOMANTEN

Die Kristallomanten der Achaz gehören zu den ältesten Meistern der Thaumaturgie auf Aventurien. In tulamidischen Märchen heißt es, die Menschenzauberer hätten das Wissen um die Erschaffung von Artefakten aus den Kadavern von Echsenwesen herausgelesen. Auch wenn es nur mehr eine Handvoll dieser Echsenzauberer gibt, sind doch noch viele Artefakte aus alter Zeit erhalten und erinnern an ihre einstige Meisterschaft in der hohen Alchimie. Vor allem das Wissen um die Erschaffung von Matrixgebern (nicht zu verwechseln mit dem kristallomantischen Ritual *Matrixkristall*, siehe WdZ 140) war und ist unter ihnen weit verbreitet. Edelsteine spielen bei kristallomantischen Artefakten immer eine tragende Rolle.

GEODEN, HEXEN UND DRUIDEN

Die Seelenhirten der Zwerge beherrschen gelegentlich die Fähigkeit zur Erschaffung von Zauberdingen, die ihrem Volk nutzen sollen. Angeblich treten sie

sehr selten in ihren Steinkreisen zusammen, um ihre gemeinsame Kraft in einen Gegenstand fließen zu lassen, der fürderhin seinen Träger zu einem Meister der Elemente kürt, der den Kampf gegen ein großes Übel aufnehmen kann. Der Geode *Eschin vom Quell* soll vor Jahrhunderten einige ewig wirkende Artefakte geschaffen haben.

Mit der Verfluchung eines Gegenstandes besitzen die Hexen eine Verzauberungsmöglichkeit, die dem APPLICATUS nicht unähnlich ist.

Ihre Beherrschung des ARCANOVI hat uralte Tradition, ist aber außer bei der Schwesternschaft des Wissens kaum verbreitet. Er gilt als ein höchst ritueller Akt der Schöpfung, der

Satuaria und Sumu heilig ist.

Bei den Druiden ist Artefaktmagie nur sehr vereinzelt zu finden, oft aber als eine letzte Druidenrache an Erzfeinden.



EXPERTE: KRISTALLOMANTISCHE ARTEFAKTE

Die Artefakterschaffung unterscheidet sich für einen Kristallomanten grundsätzlich nicht von der üblichen Vorgangsweise, es gilt jedoch einige Punkte zu beachten:

- Kristallomantische Artefakte können entweder vollständig aus Edelsteinen bestehen (was selten vorkommt), oder die Kristalle sind auf einem (meist metallenen) Trägermaterial befestigt. Dieses trägt dann den Bindenden Spruch (also den verbindenden ARCANOVI), während die Wirkenden Sprüche in die Kristalle gebunden werden.
- Durch den Nachteil *Kristallgebunden* können die Wirkenden Sprüche nur in passende Edelsteine gebunden werden. Es muss also jedes einzelne Merkmal durch den ihm zugeordneten Kristall im Artefakt vertreten sein (siehe Tabelle der Merkmalszuordnungen in **WdZ 325**). Andernfalls werden die Proben für den Wirkenden Spruch wie auch für den ARCANOVI erschwert: +1 (wenn stattdessen ein affiner Kristall verwendet wird), +2 (für einen neutralen Kristall), +3 (für einen gegensätzlichen Kristall), +4 (für jeden fehlenden Kristall). Bei Artefakten ohne jeden Edelstein sind sowohl der ARCANOVI wie jeder wirkende Spruch um 12 Punkte erschwert.

Beispiel: Ein Trinkbecher soll mit ABVENENUM (Objekt) und BALSAM (Form, Heilung) belegt werden. Die entsprechenden Kristalle sind Smaragd, Lapislazuli und Malachit. Wird statt des Smaragds ein Aventurin (Umwelt, neutral) und statt des Malachit ein Achat (Heilung, affin) verwendet, ist die Zauberprobe auf ABVENENUM um 2 Punkte, jene auf BALSAM um 1 Punkt erschwert. Beim ARCANOVI kommen allerdings beide Mali zum Tragen, er ist um 3 Punkte erschwert.

- Die Merkmale des ARCANOVI müssen nicht durch Kristalle vertreten werden, jedoch benötigt der Kristallomant natürlich wie üblich seine persönlichen Edelsteine, um den Zauber zu sprechen. Für die Wirkenden Sprüche hingegen bedient er sich ausschließlich der Kristallstruktur der im Artefakt verwendeten Edelsteine (soll eine Spontane Modifikation verwendet werden, müssen diese natürlich den passenden Schliff aufweisen). Es können also keine Boni aus jenen persönlichen Edelsteinen gewonnen werden, die mit *Kristallbindung* belegt wurden (siehe **WdZ 139**), und gebun-

dene Kristalle können auch nicht in einem Artefakt verwendet werden.

- Jeder Edelstein in einem kristallomantischen Artefakt muss ein Gewicht von mindestens 5 Karat (bei minderen Kristallen 50 Karat) besitzen. Tritt ein Merkmal bei verschiedenen Zaubern mehrmals auf, muss auch der entsprechende Edelstein mehrfach vertreten sein. Bei gestapelten Zaubern müssen die zugeordneten Edelsteine entweder ebenso oft wie der Zauber vertreten sein oder ein entsprechendes Vielfaches an Gewicht haben.

Beispiel: Ein Ring mit einem dreifachen BALSAM und einem KLARUM PURUM muss entweder vier Lapislazuli von mind. 5 Karat und vier Malachite von mind. 50 Karat oder aber einen Lapislazuli von 5 und einen von 15 Karat sowie einen Malachit von 50 und einen von 150 Karat haben.

- Edelsteine sind nicht Bestandteil oder Beiwerk, sondern Grundstoff eines kristallomantischen Artefakts, ihre kristalline Struktur die 'Bausubstanz' der Zaubermatrix: In kristallomantischer Repräsentation werden die auf S. 117 aufgeführten Modifikatoren bei Edelsteinen völlig ignoriert und kommen ausschließlich für die übrigen Materialien des Artefakts zum Tragen.
- Ist jeder Wirkende Spruch in zumindest einem seiner Merkmale vom entsprechend passenden Stein mit einem Gewicht von mindestens 10 Karat (gilt auch für Mindere Kristalle!) vertreten, kann deren Matrix so fest in den Kristallstrukturen verankert werden, dass die effektiven permanenten Kosten des Artefakts um einen pAsP sinken (nach der Anrechnung aller übrigen Modifikatoren). Ist das Artefakt einmalig wirksam und trägt nur einen einzigen Zauber, können die permanenten Kosten sogar auf 0 fallen, dann verbrauchen sich bei der Aktivierung die Edelsteine jedoch vollständig und zerfallen zu Staub.
- Kennern der kristallomantischen Tradition verraten die Edelsteine eines kristallomantischen Artefakts auch ohne magische Analyse etwas über ihre wirkenden Sprüche, da sich bei korrekter Zuordnung deren Merkmale identifizieren lassen (eventuell Proben auf *Geisteinskunde* (Edelsteine) sowie *Magiekunde*).

ELFEN

Vor Jahrtausenden waren die Hochelfen die größten Meister von ARCANOVI und INFINITUM, doch die Kenntnis dieser Formeln verschwand wie ihre Städte im Staub der Geschichte. Die heutigen Elfenvölker kennen nur noch selten diese Zaubersprüche – wenn man so möchte – *Bindende Lieder*, in die die jeweilige Artefaktthese bereits als magische Melodie eingebunden ist. Ein elfischer Held, der den gesungenen ARCANOVI beherrscht, benötigt zur Erschaffung einer neuen Artefaktthese deutlich länger als es beim formalisierten ARCANOVI der Fall ist: Zwanzigfache Summe aus ARCANOVI-Zuschlag und benötigter ZiP* in Zeiteinheiten. Darum wird häufig auf bereits bekannte Formen dieser gesungenen Zauberei zurückgegriffen, wie der *Tarnkappe* oder den *Stiefeln der Stille*.

ALCHIMISTEN, SCHARLATANE UND ANDERE ZAUBERKUNDIGE

Die *Alchimisten* verfügen zwar bisweilen über die Begabung, den ARCANOVI zu sprechen, jedoch können sie nur Elixiere verzaubern. Somit sind sie auch Meister aller Mischformen von Hoher und Niederer Alchimie. Der APPLICATUS hat unter den *Scharlatanen* Verbreitung gefunden, die ihn gerne als einmaligen Bühneneffekt nutzen. Artefakterschaffende *Schelme* sind bislang unbekannt, allerdings sollen sie bisweilen einen befreundeten Kobold bitten, magische Kraft in einen Gegenstand fließen zu lassen. Alten Meistern der *Derwische* und erfahrenen *Schamanen* wird manchmal die Fähigkeit zugeschrieben, magische Wirkungen in Objekten binden zu können. Vor allem Zauberzeichen sind unter solchen Halbzauberern verbreitet.

MEISTER DER VERZAUBERUNG

Khadil Okharim, Spektabilität zu Khunchom, Lebemann, bekannt für seine neuartigen Artefaktthesen und die vollendete Beherrschung des ARCANOVI, schafft Artefakte nach vernünftigem Kosten-Nutzen-Denken.

Gwynna die Hex', Schlangenhexe am Hof zu Trallop, versteht sich auf Riten zur Erstellung von mysteriösem Zauberwerk.

Syronius, zerstreuter Garethrauftragsmagier, kann jeden Wunsch erfüllen und scheint über einen unermesslichen Kraftfundus zu verfügen. Er fertigte selbst für den kaiserlichen Hof schon besondere Artefakte.

Zilgriss, ein Achaz-Kristallomant unbestimmten Geschlechts, kann großartige Edelsteinartefakte schaffen. Er

verkauft sie selbst Warmblütern, fordert aber als Bezahlung ein oder mehrere Kinder.

Rhayodan de Porcupino, ein Leitender Magister am Institut der Arkanen Analysen und Schwarzmagier, der an der Schlafkrankheit leidet, ist einer der Wiederentdecker des APPLICATUS, begeisterter Forscher und einer der wenigen Thaumaturgen, die ein Schwarzes Auge schaffen können.

Perilax, zwergischer Schmied und Agrimoth-Paktierer in der Dämonenschmiede zu Yol-Ghurmak, ist ein Herrscher über viele Agribelim und Schöpfer verfluchter Artefakte.

Nahema, die wohl kostspieligste Auftragsmagierin, ist die einzige bekannte Möglichkeit, ein per INFINITUM gewirktes Artefakt herstellen zu lassen.

ARTEFAKTE IM SPIEL

TIPPS FÜR DEN SPIELLEITER

Artefakte können im Spiel verschiedene Funktionen einnehmen: Da gibt es Zauberwerk im Dienste der Stimmung, das als spielerisches Detail einfach dazu dient, eine Person oder einen Ort als 'magisch' erscheinen zu lassen. Es gibt fast reine Werkzeug-Artefakte, die ihrem Träger in bestimmten, wiederkehrenden Situationen nützlich sind, und es gibt komplexe, beseelte Zauberdinge, die ihren Träger an sich binden und eher Fluch als Segen sind. Immer wieder dienen Artefakte in einem Szenario einmalig dazu, Helden auf zauberhafte Weise ein Weiterkommen zu ermöglichen – oder es zu verhindern. Und letztlich gibt es jene meist übermächtigen Artefakte, die als Ziel einer Queste gefunden und eingesetzt oder aber zerstört werden müssen.

So lange Artefakte nur zu denjenigen Zwecken eingesetzt werden, für die sie erzählerisch vorgesehen sind, bleiben sie eine kostbare Bereicherung für den Spielabend. Doch es liegt in der Natur des Rollenspiels, dass es den Helden freigestellt ist, wie sie Artefakte verwenden. Um nicht eines Tages davon überrascht zu werden, dass Ihr sorgsam aufgebautes Finale im Turm des großen Schwarzmagiers zusammenbricht, weil einer der Helden den Oberbösewicht just bei seinem Eröffnungssatz mit einer fix gezückten AUGES-DES-LIMBUS-Handgranate wegputzt, seien Ihnen die folgenden Gedankengänge zum Umgang mit Artefakten* im Spiel ans Herz gelegt.

ARTEFAKTE UND WELT

Zur Frage der Häufigkeit von Artefakten – in Aventurien insgesamt, wie auch in Heldenhänden – gibt es zwei mögliche Extrempositionen.

Die erste Gruppe erfreut sich derart an der Vielfalt von Zauberdingen, dass es Artefakte allerorten gibt: Der Bauchladenkrämer preist sie dutzendweise an, Stadtgardisten patrouillieren mit Zauberschilden, viele Tempel besitzen im Allerheiligsten ein Schwarzes Auge und kaum eine Stadt, geschweige denn ein Räuberunterschlupf oder altes Verlies funktioniert ohne magische Alarmtürme oder Zaubertüren. Da Artefakte billig und

leicht zu bekommen sind, führt sie jeder Held im Gros mit sich und steht dauerhaft unter ein paar INFINITUM-Wirkungen: "Ein Held ohne Zauberschwert ist keinen Heller wert."

Auseinandersetzungen mit Gegnern sind stets bunte und überraschende Materialschlachten, denn die Gegner besitzen freilich auch eine Unzahl magischer Hilfen.

Die zweite Gruppe hingegen sieht Artefakte als mächtige Mythen vergangener Zeiten an, und kaum ein Lebender hat so ein Zauberding je gesehen. Nur die mächtigsten Menschen können sich der Dienste von Zauberwerken bedienen, denn die drei Magier Aventuriens, die noch immer Artefakte erschaffen können, verlangen 3.000 Dukaten für jeden permanenten AsP, den sie ausgeben. Tauchen Artefakte in Abenteuern auf, verpuffen sie sofort, sobald sie ihren Zweck erfüllt haben, oder verfluchen den Helden fürchterlich. Wer es wagt, ein Artefakt länger zu besitzen, zieht den Neid der Götter auf sich oder stirbt an Astralverstrahlung.

Das Aventurienbild der meisten Gruppen wird irgendwo zwischen diesen beiden Extremen liegen, und auch die offizielle Lesart zum Thema Artefakte bewegt sich in der Mitte. Das braucht Sie aber – wie immer – nicht einzuschränken: Wenn Sie ein ganz anderes Bild von Artefakten haben, dann ignorieren Sie einfach die Darstellung in offiziellen Publikationen und folgen Ihren eigenen Vorstellungen.

Probleme ergeben sich, wenn innerhalb einer Spielrunde unterschiedliche Auffassungen existieren und etwa ein Neuspieler und sein Charakter mit zahllosen Kampfartefakten in eine Gruppe platzt, die magische Gegenstände als echte Raritäten ansieht.

Im offiziellen Aventurien sind die meisten Artefakte einigermaßen seltene, teils reproduzierbare Kunstwerke der Magie. Es existieren natürlich auch äonenalte Unikate – jedoch ebenso massenweise Zaubertand aus dem tulamidischen Raum. Die mal günstigen, mal schwierigen Umstände der Artefaktherstellung und die Unberechenbarkeit dieser magischen Objekte führen zu einer kaum berechenbaren Verbreitung von Zauberdingen: So kann es durchaus mal vorkommen, dass am ganzen Königshof kein *Heilwasser* aufzutreiben ist, während ein einfacher Koschbauer zufällig ein mächtiges *Bärengewand* besitzt.

*) Im übertragenen Sinne gilt das hier Gesagte oft auch für Elixiere und ihre bisweilen phänomenalen Wirkungen.

ARTEFAKTE UND DRAMATURGIE

Fast jede Heldensage berichtet von einem magischen Gegenstand. Fast ebenso sicher wird der Gegenstand während der gesamten Geschichte nur einmal oder dreimal eingesetzt. Der romantische Zuhörer stellt sich vor, dass der Held von nun an für immer tun kann, was ihm beliebt. Sie jedoch, der abgebrühte Meister, wissen, dass es nur eine Erklärung dafür gibt, dass die Welt nach dem Märchen noch immer so aussieht wie vorher: Das Artefakt hatte nur eine oder drei Ladungen, und nachdem diese verbraucht (und die Gefahren gebannt) waren, zog der Held von dannen – mit einem hübschen, aber machtlosen Erinnerungsstück mehr.

Ähnlich sollten Sie es mit Ihren Helden halten: Stimmen Sie Ihr Artefakt auf die Anforderungen der Geschichte ab. Wozu eine hochelfische *Tarnkappe* (und all die Verwirrung, die sie wohl während der letzten 5.000 Jahre angerichtet hat), wenn es der Armreif eines Festumer Magiers mit drei VISIBILI auch tut? Ihr Erzbösewicht ist ein Dämon, der nur durch einen besonderen Speer getötet werden kann? Gut so! Aber warum sollte die Waffe (deren Zweck nur die Vernichtung des Dämons ist) ihren Einsatz überstehen?

BESITZ VON ARTEFAKTEN

Wenn Sie nicht wollen, dass Artefakte ihren Status als Besonderheit verlieren, überschütten Sie Ihre Helden nicht mit magischen Objekten. Natürlich mag ein Zaubergegenstand als Belohnung nach einer langen Queste angemessen sein und auch Ihre Spieler erfreuen, aber gerade mit den mächtigeren Artefakten sollten Sie ein wenig hinter dem Berg halten, um den Reiz des Seltenen zu wahren. Einmal die legendäre Klinge *Siebenstreich* tragen zu dürfen, mag großen Heroen anstehen, einem frischgebackenem Schwertgesellen nicht.

Sie können bereits die Erforschung des Zauberwerks zu einem Abenteuer werden lassen: Magische Analysen kommen nur langsam voran. Manche Wirkungen werden erst beim nächsten Vollmond offenbar, oder wenn die Helden eine weitere Schlüsselkomponente des gestaffelten Auslösers gefunden haben. Lassen Sie einem neuen Artefakt die Chance, ein Geheimnis zu sein!

Auch die Gefahr des kippenden Spielgleichgewichts kann durch Artefakte – die letztlich wenig anderes als schnell abrufbare Zauberwirkungen sind – heraufbeschworen werden. Eine uneingeschränkte 'magische Aufrüstung' der Heldengruppe zwingt den Spielleiter zu entsprechender gleichwertiger Ausstattung der Gegner und so fort. Besser ist es, den Gruppen nur Artefakte dauerhaft zu überlassen, die vermutlich keine künftige Abenteuerhandlung kippen lassen. Zumindest jedes mächtigere Zauberobjekt sollte irgendwo einen 'Haken' besitzen, der es interessanter macht und jeden Träger zweimal überlegen lässt, ob er es wirklich einsetzen sollte. Gerade die Regelungen zu Nebeneffekten, Beseeltheiten und misslungenen Artefakten bieten Ihnen das passende Handwerkszeug hierfür.

Was aber tun, wenn das Kind in den Brunnen gefallen ist und die Gruppe über einen Armreif verfügt, der täglich einmal einen IGNISPFAERO-Feuerball über Meilden schleudern kann? Spielen Sie alle negativen Unwägbarkeiten aus, die derart geballte magische Macht beinhalten kann: von überraschenden Nebeneffekten, einem Defekt des Auslösers und Beeinflussung des Artefakts durch starke magische Strömungen bis hin zur auftretenden Besessenheit durch ein Sphärenwesen. Schränkt dies die Wirksamkeit des Artefaktes nicht weit genug ein, stehen Ihnen natürlich alle sonstigen Mittel zur

Beseitigung unliebsamer Gegenstände zur Verfügung: Verlust, Diebstahl oder Zerstörung durch mächtige Gegenmagie. Falls Ihre Gruppe eine unangemessen große Anzahl magischer Gegenstände mit sich herumträgt und jedes Hindernis mit Leichtigkeit durch das passende 'Gimmick' umgehen aus dem Weg räumen oder umgehen kann, können Sie auf die Regelung zur *Artefaktkontrolle* zurückgreifen.

EXPERTE: ARTEFAKTKONTROLLE

Man kann nur eine bestimmte Anzahl von Artefakten und Elixieren mit sich führen, ohne dass die ständige Präsenz magischer Auren den Träger beeinflusst. Dies hängt zum einen von der Macht der Artefakte, zum anderen von der Willenskraft und Ausgeglichenheit des Besitzers ab. Vor allem beseelte und besessene Artefakte üben starken Einfluss auf den Geist des Trägers aus: Man hat schon von Potentaten gehört, die sich ängstlich unter den Schutz eines halben Dutzend Sicherheitsartefakte begeben haben und dadurch zwar nie einem Attentat zum Opfer fielen, dafür aber am Schlagfluss starben oder verrückt wurden. Zauberkundige scheinen gegen den schädlichen Einfluss von Artefakten resistenter zu sein.

Die Höchstzahl an in Artefakten gebundener permanenter Astralenergie, die ein einzelner Held mit sich herumtragen kann, bestimmt die Eigenschaft *Artefaktkontrolle* (AK), für die die allgemeine Magieanfälligkeit und Einfühlsamkeit von Bedeutung ist: $AK = \text{Magieresistenz} + \text{Intuition}$. Für jedes beseelte Artefakt, das man mit sich führt, halbiert sich die Artefaktkontrolle. Elixiere werden als Artefakte mit 1 permanenten AsP gezählt.

Übersteigt die Summe der in Artefakten gebundenen permanenten AsP die AK, hat das üble Folgen für den Geisteszustand des Besitzers: Eine vom Spielleiter ausgewählte Schlechte Eigenschaft steigt fortan um 1 Punkt pro Tag, die Klugheit sinkt jede Woche um einen Punkt. Zauberkundigen kann es passieren, dass sich ihnen beim Zaubern die Formeln eines getragenen Artefakts aufdrängen, so dass unwillkürlich anstatt eines BALSAM SALABUNDE ein CORPOFRIGO gesprochen wird ...

Die Regelung ist nicht anzuwenden, wenn ein Held (im Sinne der Abenteuerhandlung) nur ein einzelnes übermächtiges Artefakt von z.B. 30 permanenten AsP trägt. Persönliche magische Gerätschaften (Stab, Knochenkeule, Dolch) wirken sich bei der AK nicht aus.

HERSTELLUNG VON ARTEFAKTEN

Der vorliegende Band soll bastelfreudigen Spielern auch die Möglichkeit geben, Elixiere und Artefakte selbst zu erschaffen. Die teils recht komplexen Regeln zur Artefakterstellung unterliegen Ihrer Oberhoheit als Spielleiter: Es liegt in Ihrem Ermessensspielraum, wie einzelne Artefakte exakt wirken und welche Spruchkombination und -modifikation nötig ist, um in einem Artefakt eine bestimmte Wirkung zu verankern. Jeder Meister muss selbst entscheiden, welche Dinge in seine Spielrunde passen. Und wenn er in der Vergangenheit zu schlechte Erfahrungen mit allzu anmaßenden Helden gemacht hat, kann er ganz auf die Herstellung von Artefakten verzichten. Eine Artefaktmagier, der sich eifrig im ARCANOVI geübt und mühselig Materialkomponenten zusammengesucht hat, soll natürlich auch etwas bekommen für die sauer verdienten AP und pAsP, die er für der Erschaffung von Zauberwerk opfert.

Aber auch hier gilt: Bauen Sie mittels passender Einschränkungen und Nebenwirkungen einer zu großen Machtzusammenballung vor. Sprechen Sie am besten mit Ihrem Spieler offen darüber, wie er sich sein Artefakt vorstellt, und welche Rolle es innerhalb von Szenarien spielen könnte.

Wenn die (sowohl im aventurischen Labor wie auch am irdischen Spieltisch) langwierige Artefaktherstellung droht, die übrigen Spieler zu langweilen, sollten Sie die Probenwürfe

außerhalb der regulären Spielzeit mit dem betroffenen Spieler durchführen. Die Herstellung von Artefakten ist keine Angelegenheit 'für so eben zwischendurch', vielmehr erfordert sie (neben guter Regelkenntnis) ein wenig Fingerspitzengefühl und Gespür für Stil und Stimmung der Spielwelt. Die Helden können nicht darauf hoffen, dass ihr Gefährte Amulborax, frischgebackener Adeptus minor, ihnen in seiner Freizeit mal rasch ein *Adlergewand* häkelt ...

STELLENWERT EINZELNER ARTEFAKTKATEGORIEN

Die einzelnen Möglichkeiten, ein Artefakt zu schaffen, sind von unterschiedlicher Effizienz. Genauso wie Sie seltene, hochpotente Materialien wie etwa die Magischen Metalle nicht in industrieller Menge in die Hände von Helden geben, sollte das Wissen um die geheimen und mächtigeren Spielarten der Artefakterschaffung nur nach reiflicher Überlegung Helden zugänglich sein.

APPLICATUS VNB ARCAPOVI

Das einfache Anheften eines Spruches bis zum nächsten Sonnenaufgang ist wenig missbrauchsanfällig; auch die längere Wirkung mittels der SF *Zauberzeichen* bewegt sich meist im Rahmen. Viel häufiger werden Helden Opfer entsprechender Zauberfallen, als dass sie sie selbst sinnvoll nutzen können ...

- *Spruchspeicher, ladungsbasiert*: die Standardfähigkeit zur Artefakterschaffung.

- *Spruchspeicher, intervallbasiert*: Da semipermanente Artefakte, die in kurzen Zeitabständen wirken sollen, schwierig und teuer herzustellen sind, können Sie einem Helden ohne größere Probleme die SF *Semipermanenz I* zugänglich machen. *Semipermanenz II* ist jedoch ein mächtiges Instrument

für Meisterpersonen und sollte nur in Ausnahmefällen in die Hände von Helden geraten.

- *Matrixgeber*: Die Matrixgeber sind im Grunde wenig mehr, als einem Zauberkundigen zu ermöglichen, den ZfW eines anderen zu benutzen. Ein solches Artefakt kann dazu dienen, den Helden für ein Abenteuer eine verschollene Zauberwirkung zugänglich zu machen – die sie jedoch mit ihrer eigenen Zauberkraft nähren müssen. Einen Missbrauch können Sie schnell durch einen endgültigen Matrixkollaps im Artefakt beenden.

INFINITUM

Tun Sie sich und Aventurien einen Gefallen und bewahren Sie die Kenntnis des INFINITUM als 'non plus ultra': als große Belohnung für einen Erzzauberer am Ende seiner Karriere – falls überhaupt.

- *Kraftspeicher*: Die SF *Kraftspeicher* kann klassischer und herbeigesehneter Ertrag eines forschenden Spielercharakters sein, der in echsischen Geheimnissen wühlt. Ansonsten muss gelten: Seien Sie geizig mit effizienten Speicherkörpern. Ein Zauberkundiger, der im falschen Moment noch 70 AsP aus dem Ärmel ziehen kann, ist Gift für viele Szenarien.



RINGE, REIFE, SCHWARZE AUGEN

Im Folgenden finden Sie eine größere Anzahl beispielhafter aventurischer Zaubergegenstände, wobei wir hier nur eine kleine Auswahl präsentieren können: Zauberkundige wissen Dutzende und Hunderte von Artefakttypen zu benennen, die Zahl verborgener und verloren gegangener Zauberdinge ist immens, und die Anzahl möglicher Artefaktthesen schier unendlich.

Es werden sowohl häufiges und gängiges Zauberkunstwerk wie die *Kraftgürtel* oder das *Heilwasser* vorgestellt, wie auch seltene und mächtige Einzelstücke, aber auch einige wenige berühmte Erzartefakte, die schon das Schicksal ganzer Völker bestimmt haben.

Wenn ein Artefakt erfunden wird, sollte es – vor allem, wenn es große Bedeutung für eine Abenteuerhandlung besitzt – ausführlich beschrieben werden. Ein komplexes Artefakt steht in seiner Vielschichtigkeit einer Meisterperson in nichts nach. In der ausführlichsten Beschreibungsform haben wir folgende mögliche Kategorien aufgeführt:

Beschreibung: das Artefakt, wie es ohne Zuhilfenahme von Hellsichtzaubern erfasst wird. Material, Verarbeitung, Besonderheiten, eventuell Standort.

Wirkung: der (spieltechnische) Effekt des Artefakts, der bei Auslösung eintritt.

Hintergrund und Besonderheiten: Entstehung, Geschichte und momentane Situation des Artefaktes sowie mögliche Nebeneffekte und Beseeltheiten. Sprich: Alles, was meist nicht auf den ersten Blick ersichtlich ist, sondern über Umwege zu erfahren ist.

Wert: vor dem Schrägstrich der Materialwert des Objekts, dahinter ein möglicher Preis, den das Artefakt erzielen könnte, wenn seine Wirkung bekannt ist.

Szenariovorschläge: Hinweise, wie das Artefakt im Spiel eingesetzt werden und z.B. als Dreh- und Angelpunkt eines Abenteuers dienen kann.

In einem Kasten werden zudem manchmal noch wichtige Angaben zur Herstellung und Analyse eines solchen Artefakts gemacht.

Kategorie: die Art des Artefaktes, der zugrunde liegende Bindende Spruch sowie die Anzahl der Ladungen bzw. Größe des Zeitintervalls.

Typ und Ursprung: die Art der Wirkenden Sprüche, beschrieben in der Form Merkmal(e) / Repräsentation.

Auslöser: der Auslöser der Wirkenden Sprüche.

Astralenergie: vor dem Schrägstrich die insgesamt gespeicherten AsP, dahinter die permanenten AsP. Es darf im Durchschnitt angenommen werden, dass für je 5–8 benötigte ARCANOVI-ZfP* dieser Zauber einmal angewendet (10 AsP) werden musste.

Thesis: die Bekanntheit der zugehörigen Artefaktthese. Gestaffelt nach *unbekannt* (das heißt: unbekannt), *vermutet* (es gab mal jemanden, der sie kannte, so dass sie eventuell in alten Schriften aufzufinden ist), *sehr selten* (es gibt jemanden, der sie kennt), *selten* (Angehörige einer kleinen, sehr exklusiven Gruppe kennen sie), *bekannt* (versierte Fachleute kennen sie), *verbreitet* (viele Thaumaturgen kennen sie), *sehr verbreitet* (fast jedem Thaumaturgen geläufig).

Komplexität: der Probenzuschlag beim ARCANOVI (ohne Vorbereitungen und verwendete Materialien), dahinter die erforderlichen ARCANOVI-ZfP*.

Wirkende Sprüche: die für das Artefakt benötigten Formeln und wie oft sie auf dem Artefakt liegen. Meist zudem mit der Angabe, welche Qualität sie haben (ZfP*).

Varianten: verwandte Typen von Artefakten und Wirkungsalternativen.

PREISE VON ARTEFAKTEN

Die hier angegebenen Preise, die Artefakte erzielen können, sind nur eine Näherung und kein festgelegter Preis. Selbst die Drachenei-Akademie zu Khunchom bietet nur wenige reproduzierbare Magieobjekte zu festen Kosten an.

Wie bei allen Unikaten und wundersamen Dingen bestimmen die Situation von Käufer und Verkäufer (Wie viel ist über das Artefakt bekannt? Wie dringend wird das Geld / das Artefakt benötigt? Lässt sich das Gegenüber auch auf ein anderes Arrangement ein?), für welche Summe etwa ein aus einem tulamidischen Grabe geraubter Halsring mit ATEM-NOT verkauft wird. Wirklich prachtvolle Zauberdinge wechseln fast nie durch klassische Geldgeschäfte den Besitzer: Denn was sind schon 80 Dukaten für einen guten Meuchler und ein paar hundert Dukaten für eine Dosis Purpurblick, wenn man dafür eine magische *Perilax-Enduriumrüstung* im Wert von etlichen tausend Dukaten erbeuten kann ...

Von der erwähnten Drachenei-Akademie abgesehen gibt es kaum Institutionen und keine Händler, die hauptsächlich den Verkauf von Artefakten betreiben. Es ist meist ein Glücksfall, auf ein solch wunderbares Stück zu stoßen. Falls

Sie gerne würfeln: Wenn ein Held in einer sehr großen Stadt (20.000+ Einwohner) einen ganzen Tag lang versucht, in Krämerläden und bei Alchimisten ein verkäufliches Artefakt zu finden, dessen Thesis *sehr verbreitet* ist, mag er bei 1–8 auf W20 Erfolg haben. Für jede niedrigere Kategorie der Thesieverbreitung (*verbreitet*, *bekannt* ...) wie auch der Stadtgröße (8.000+, 2.000+, 500+) halbiert sich diese Wahrscheinlichkeit allerdings.

Bei Auftragsarbeiten an Zauberer kann ein permanenter AsP grob mit 50 Dukaten bewertet werden, anerkannte Experten nehmen auch bis zum Zehnfachen. Hinzu kommen Kosten für Forschungs- und Zeitaufwand, spezielle Umstände, Sonderwünsche und verwendete Materialien. So verwundert es nicht, dass manche Artefakte weit über tausend Dukaten kosten. Einem tulamidischen Märchen zufolge wurde die Einheit des Talents in Gold (26,17 Stein, entspricht etwa 1.000 Dukaten) nur ersonnen, um Preise für Artefakte wie das *Goldene Auge von Rashdul* und das *Ankhatep-Tor* nennen zu können.

WAFFEN UND RÜSTUNGEN

DIE AXT DER FURCHT

Beschreibung: eine mächtige, zweihändig zu führende Doppelblattaxt der Thorwaler. Auf der geschwärzten Klinge sind die Silhouette eines abgeschlagenen Kopfes mit Schmerzensschrei sowie drei kantige Runen eingätzt. Der lange Stiel ist mit rotem Leder umwickelt, die schartige Klinge erhöht den brutalen Eindruck.

Wirkung: Stößt der Träger den Ruf "Blut für die Axt!" aus, glauben alle Gegner des Trägers mit maximal MR 7 in bis zu sieben Schritt Umkreis, grauenvolle Schmerzensschreie von gemarterten Menschen zu hören. Die Schreie sind derart furchteinflößend, dass der MU-Wert aller Gegner um 5 Punkte sinkt. Gelingt eine anschließende MU-Probe nicht, so ergreift das Opfer die Flucht. Die Axt kann einmal monatlich so verwendet werden. Als Kampfgerät hat sie die Werte einer Barbarenstreitaxt.

Hintergrund und Besonderheiten: Von den *Schreienden Äxten* der Thorwaler hat man schon mehrfach gehört – meist natürlich aus der Sicht der Opfer, die einen Mythos der Furcht unter Ihresgleichen verbreiteten. Geschaffen werden sie mittels Artefaktmagie von den Olporter Zaubern, die sie meist Hetmännern oder Jarlen in die Hand drücken. Nicht nur, weil diese meist eine entsprechend hohe Gegenleistung bieten können: Jede der Schreienden Äxte ist beseelt und beherbergt einen kampfeslustigen und stolzen Astralgeist: Er will nur von einem würdigen Anführer eingesetzt werden (*CH-Probe* bei Aktivierung) und beendet die Wirkung der Schreie sofort, wenn sich der Träger nicht stets in vorderster Linie in den Kampf stürzt.

Wert: 15 Dukaten / 500 Dukaten

Szenariovorschläge: Feinden der Thorwaler (Gjalskerländer, Glorianer oder Orks) ist es gelungen, drei Äxte aus Olport zu rauben, mit denen sie nun thorwalsche Dörfer terrorisieren. Nachdem schon zwei schlagkräftige, aber recht magieanfällige Kämpfergruppen wieder erfolglos zurückgekehrt sind, werden die Helden losgeschickt, um die Schurken zur Strecke zu bringen.

DIE LEBENDE RÜSTUNG

Beschreibung: eine ockerfarbene Flechte, die im Dschungel Maraskans wild, als behandeltes Artefakt jedoch nur bei den Achaz der Insel gefunden werden kann.

Wirkung: Sobald die Flechte auf angeritzte Haut eines Lebewesens gesetzt wird, breitet sie sich schnell aus und bedeckt innerhalb von W3 Tagen Torso, Arme und Beine des Trägers. Sie wirkt wie eine Rüstung und schützt ihren Träger aktiv: Sie wehrt auftreffende Schläge ab, indem sie sich stellenweise blitzartig zusammenballt und den Rüstungsschutz verstärkt. Der RS gegen den ersten Treffer jeder

KR beträgt 4, der zweite Hieb in der Kampfrunde wird mit RS 2 und jeder weitere mit RS 1 abgewehrt. Die Flechte behindert mit BE 1. Schon mancher Feind war erstaunt, als er sah, wie sich jüngst dort, wo er glaubte, eine Schwachstelle in der 'Rüstung' des

Gegners ausgemacht zu haben, sich diese veränderte und genau dort zusammenballte, wo der Schlag traf.

Die Pflanzenrüstung lässt sich nicht von anderen Rüstungen bedecken, da die Flechte sonst eingeht. Maximal leichte Kleidung ist möglich. Sie entzieht ihrem Träger W2 LeP pro Tag, die sie als eigene LE ansammelt, deren Maximum der doppelten LE ihres Trägers entspricht.

Alle als RS abgefangenen TP mindern die LE der Rüstung. Sinkt die Rüstungs-LE auf 0, ist die Pflanze tot. So lange jemand die lebende Rüstung trägt, gilt er – zumindest in zivilisierten Menschenkreisen – als *unansehnlich* (siehe den gleichnamigen Nachteil).

Hintergrund und Besonderheiten:

Das Artefakt kann einem nur von einem kundigen Achaz angelegt werden. Die *Lebende Rüstung* ist eines der seltsamen Magieobjekte der Maraskan-Achaz. Dieses lebendige Zauberwerk lebt eng verwurzelt mit seinem Träger.

Mehr hierzu finden Sie im Kasten auf dieser Seite.

Wert: 0 Kreuzer / Wer für diese Flechte bis in den maraskanischen Dschungel reist, glaubt, damit schon genug Aufwand betrieben zu haben ...

Varianten: Neben den Materialien, aus denen sie bestehen können (Gras, Flechten, oder Moos), besitzen einige Rüstungen Besonderheiten, die sie voneinander unterscheiden:

- Ein Pflanzennetz, das andere Pflanzen aufnimmt und sich dem Körper anpasst, ermöglicht es den Jägern, förmlich mit dem Wald zu verschmelzen, verbessert jedoch nicht den RS.

- Die Rüstung überträgt dem Träger in Notsituationen ihre eigene LE.

- Gebrochene Knochen werden durch die Pflanzenhaut gesichert oder gestützt.

- Die Rüstung verschleißt kurzzeitig alle Atemöffnungen und transformiert sich derart, dass ihr Träger täglich für 1W20 SR unter Wasser atmen kann.

DIE LEBENDEN ARTEFAKTE DER MARASKANISCHEN ACHAZ

Zauberer und Priester der Maraskan-Achaz haben eine Meisterschaft darin entwickelt, mittels Beherrschung des Elements Humus oder Priesterritualen im Namen Ssadh'huars Pflanzen und Tiere zu formen. Doch nicht jedes Artefakt ist von einem Humusdschinn beseelt, viele entstammen einer Zucht, die sich über Jahrtausende hingezogen hat. Nicht nur Kleidung, Werkzeuge und Waffen entstammen der gleichen Magie, es wird sogar von 'lebenden Bibliotheken' berichtet: Pflanzen, die mental oder mittels Geruchsstoffen Informationen aufnehmen oder dem Eingeweihten vermitteln können. Pflanzenhäuser und Baumbauten der Maraskanachaz bieten so manches fast elfisch erscheinendes Naturwunder.

NIVESISCHER NAMENSBOGEN

Beschreibung: ein typischer nivesischer Kurzbogen von etwa fünf Spann Länge. Verzierungen zeigen Jagdsymbole und Zeichen der Verbundenheit.

Wirkung: Der Bogen besitzt einen Wahren Namen und lässt sich nur von demjenigen führen, der diesen Namen kennt. Für einen solchen Namensmeister sind alle Schusswaffenproben um 1 erleichtert. Will jedoch ein Unbefugter den Bogen führen, sind alle Proben um 7 Punkte erschwert. Ja, oft kommt es sogar zu außergewöhnlichen Unglücksfälle, bei denen Begleiter des Unbefugten oder er selbst Opfer der Bogenschüsse werden.

Hintergrund und Besonderheiten: Die nivesischen Namensbögen sind ein magiedilettantisches oder schamanistisches Meisterhandwerk, und die Kunst ihrer Fertigung ist nur ausgesuchten Wolfskindern bekannt. In einer langdauernden Zeremonie, in der auch der Bogen mit Asche vom Haar des zukünftigen Besitzers bestrichen wird, wird der Wahre Namen des Zauberbogens offenbart. Der wahrscheinlich einzige Mittelländer, der die Kunst der Namensbögen erlernt hat, ist der Bogenbauer *Wolpert* in Hilgerds Heim, nahe Tjolmar. Er versteht sich auch darauf, Langbögen zu fertigen. Magische Analysen ergeben, dass der Namensbogen nur eine

geringe astrale Aura besitzt, aber von einer Artefaktseele – dem eigentlichen Träger des Wahren Namens – okkupiert ist.

Wert: 60 Silbertaler für einen nivesischen Kurzbogen / vielleicht 100 Dukaten, wenn bei mittelaventurischen Jägern die Existenz solcher Bögen bekannt wäre.

Varianten: Auch von den Zauberbögen der Elfen und ihren treffsicheren Pfeilen erzählt man sich immer wieder.

DAS SCHWERT TRIFF

Beschreibung: ein Langschwert mit schmaler Parierstange und einer leichten Klinge, die sich vom Heft bis kurz vor die Spitze leicht verbreitert, um sich dann schnell bis zur Spitze zu verjüngen. Der Griff ist mit der ledrigen Haut von Riesenalken umwickelt. Auf dem Stahl sind einige Symbole eingätzt, die der Mystik des ausgelöschten Theaterordens zugeordnet werden können. Die Klinge wirkt ständig etwas unwirklich, als habe man einen blinden Fleck, wenn man auf sie blickt.

Wirkung: Das Schwert hat dieselben Kampfwerte wie ein handelsübliches Exemplar. Bewegt man die Klinge etwas schneller, scheinen ihre Konturen zu zerfließen, ja man sieht plötzlich zwei, drei oder vier Klingen nahe beieinander und kann die echte nicht von den falschen unterscheiden. Das führt dazu, dass Gegner für jeden Punkt MR unter 12 einen Punkt auf ihre PA verlieren. Aber auch der Träger des Schwertes wird beeinträchtigt: Seine AT sinkt für je drei Punkte MR unter 12 um einen Punkt. Ein ILLUSION AUFLÖSEN beendet den Effekt kurzzeitig.

Hintergrund und Besonderheiten: Das Schwert Triff wurde vor über zwanzig Jahren im Suhlsumpf zwischen Tjolmar und Riva gefunden, wo es einige Zeit dem Hort eines Drachen angehörte. Vermutlich stammt es ursprünglich aus der Zeit, als die Menschen das Bornland eroberten und mit dem Schwert gegen Goblins vorgingen. Ein mächtiger Magier aus dieser wenig dokumentierten Epoche könnte die Waffe für einen Ritter des Theater-

ordens geschaffen haben, der damit die Rotpelze gewiss beeindrucken konnte – allerdings keinen zaubermächtigen Drachen.

Wert: 15 Dukaten für ein ungewöhnliches Schwert / etwa 500 Dukaten

Szenariovorschläge: ein klassisches Artefakt mit leichten Nebenwirkungen, das Sie Ihrer Gruppe als Belohnung in die Hände spielen können. Wenn sich die Gruppe an einigen Gegnern mit MR 0 bis 5 erfreut hat, treffen sie auf einen Golem, einen Dämon oder einen Drachen ...

Kategorie: permanenter Spruchspeicher (INFINITUM)

Typ und Ursprung: Illusion / gildenmagisch

Auslöser: —

Astralenergie: 90 / 5

Thesis: vermutet (vergessene Pergamente in der Festumer Magierakademie)

Komplexität: ?

Wirkende Sprüche: DUPLICATUS (offenbar eine Geistillusions-Variante, die auch auf Objekte angewendet werden kann)

TENOBAALS FEDERN

Beschreibung: dunkle Federn einer Totenamsel, wie sie zur Befiederung von Pfeilen verwendet werden.

Wirkung: Werden die Federn an einen Pfeil gesteckt, so hat der Schütze beim Abschuss dieses Pfeils eine ungekannte Zielsicherheit. Der Fernkampfwert steigt um 2W6+8 Punkte. Unter der Wirkung dieser Federn verfügt der Pfeil des weiteren über doppelte Reichweite und doppelte Trefferpunktzahl.

Die Federn sind nur einmalig zu verwenden; die meisten zerfallen im Flug. Bei 1–2 auf W6 hat die Feder jedoch einen Nebeneffekt, der schnell zu Unfällen führen kann: Der Pfeil registriert nach Anstecken der Feder den nächsten Namen oder die nächste Anrede einer Person (wie "du", aber auch "ich") als das zu treffende Ziel, welches der Pfeil nach

Abschuss fast unfehlbar trifft – auch wenn in eine ganz andere Richtung geschossen wurde.

Hintergrund und Besonderheiten: Diese Pfeile gehen auf den elfischen Zauberschützen *Tenobaal Totenamsel* zurück, der sie Legenden zufolge schon vor Hunderten von Jahren geschaffen haben soll und sie angeblich den besten Bogenschützen Aventuriens geschenkt hat. Da bis vor wenigen Jahren jedoch immer wieder neue Federn auftauchten, scheint es auch heute noch einen Elfen zu geben, der das Lied zur Herstellung dieses Artefaktes kennt. (Hierbei handelt es sich um den *Roten Pfeil*, einen Meisterschützen, der jahrelang das Bogenschützerturnier in Gareth gewann. Hinter diesem Elf verbirgt sich eine Wiedergeburt Tenobaals.)

Wert: 2 Heller / bis zu 600 Dukaten

Szenariovorschläge: Da Tenobaal die Federn verschenkt, mag es durchaus sein, dass ein Attentäter über Umwege in den Besitz solcher Federn gekommen ist. Können die Helden ihn ergreifen, bevor er nahe genug an sein Opfer kommt?

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), eine Ladung

Typ und Ursprung: Kampf, Hellsicht / elfisch

Auslöser: das Aufstecken der Federn auf Pfeil oder Bolzen.

Astralenergie: ca. 30 / 1

Thesis: sehr selten (nur Tenobaal kennt das Lied, um exakt jene Befiederung herzustellen)

Komplexität: +2 / ca. 7 ZfP*

Wirkende Sprüche: 1 x FALKENAUGE, dazu vermutlich noch ein unbekannter Zauber zur Vergrößerung der Reichweite und ein FULMINICTUS für den erhöhten Schaden.

Varianten: Es gibt einige Nachahmungen, die als 'echte Tenobaalfedern' verkauft werden, jedoch 'nur' einen Bonus von 2W6 Punkten auf den Fernkampfwert ermöglichen. Dämonisch sind *Nagrachs Freipfeile*, die einzig dazu geschaffen sind, das Herz eines Feindes zu durchbohren.

WERKZEUG UND INSTRUMENTE

ABATROXENS ZAUBERSCHLÜSSEL

»Bist du von Hesinde verlassen, solch einen kostbaren Schlüssel hier zurück zu lassen?«
"Ach, du wärest lieber in dem alten Kerkerloch verhungert, was?"«
—zwei reisende Abenteurer

Beschreibung: ein fein gravierter Bartschlüssel aus gehämmertem Zwergengold.

Wirkung: Der Zauberschlüssel passt wunderbarer Weise in jedes Schloss und öffnet dieses ohne Verzug. Selbst magisch verschlossene Türen (CLAUDIBUS) bis zu einer gewissen Mächtigkeit können geöffnet werden. Die Wirkung des Schlüssels ist jedoch einmalig, da

er nach Benutzung im Schloss stecken bleibt und sich nicht mehr herausziehen lässt.

Hintergrund und Besonderheiten: Vermutlich gehört dieses Stück zu den dreiunddreißig Schlüsseln, die ein Geode aus Schatodor vor Jahrhunderten für die besten Diebe seines Volkes verzaubert hat.

Der Schlüssel verlegt sich ständig von selbst und liegt meist dort, wo der Besitzer gerade nicht sucht.

Wert: 12 Dukaten für einen Schlüssel aus Zwergengold / 60 Dukaten

Szenariovorschläge: der klassische Universaldietrich, der einmalig eine verschlossene Tür öffnet.

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), eine Ladung

Typ und Ursprung: Telekinese, Hellsicht / gildenmagisch (offenbar vom Erschaffer in Fremdrepräsentation gezaubert)

Auslöser: Hineinstecken in ein Schloss

Astralenergie: 22 / 1

Thesis: verbreitet

Komplexität: +3 / 1 ZfP*

Wirkende Sprüche: 1 x FORAMEN (12 AsP, 12 ZfP*)

Varianten: Seltener existieren auch Bleischlüssel auf DESINTEGRATUS-Basis, die eine Tür und sich selbst einfach auflösen (einmalig).

DAS ÄTHROLABIUM

Beschreibung: ein sechseckiger Reif aus einer schwarzen Enduriumlegierung: 2 Finger Durchmesser, 10 Unzen Gewicht. In seiner Mitte sitzen bronzefarbene, juwelenbesetzte Zeiger aus Weißgold, die frei beweglich an feinen Mondsilberfäden befestigt sind. Den Rand ziert ein Schmuckband aus Sechsecken. In ihnen sind sechs kreisförmig angeordnete Drachenschwingen in Jaspis abgebildet.

Wirkung: Die Äthrolabien können mit Hilfe ihrer feinen Zeiger ähnlich einem Kompass den Weg zu starken astralen Strömen weisen. Im Diesseits sind dies magische Kraftlinien und Nodices (**WdZ 366ff.**, minimale LS: 2, minimale KS: 4), aber auch große Versammlungen von Magiekundigen und gewaltige magische Rituale. Hier sind sie jedoch gegenüber nahen Magiequellen derart empfindlich, dass sie nur ein Nichtmagiebegabter sinnvoll nutzen kann. Die Anwesenheit von Artefakten oder Zauberkundigen lässt die Zeiger immer wieder im Kreis rotieren. Das wahre Einsatzgebiet ist der Äther, wo sich die Überempfindlichkeit des Reifs nicht auswirkt. Hier können Tore, Dunkle Pforten, Gradienten und andere astrale Flüsse gefunden werden. Die Äthrolabien weisen demjenigen, der gelernt hat, mit ihnen umzugehen (KL 14, 50 AP), auch ohne passende Hellsichtmagie die Richtung im grauen Limbus.

Hintergrund und Besonderheiten: Die begabtesten Limbusreisenden wie *Onithios von Teremon* oder *Taphirel ar Ralahan* besaßen oder besitzen oft ein Äthrolabium, mit dem sie behutsam den Limbus erforschen. Die meisten von ihnen erhielten sie von unbekannter Hand als Geschenk. Niemand kennt ihre Schöpfer – oder spricht darüber. Das Symbol der Drachenflügel scheint mit den legendären Menacorten, einem Orden aus den Tiefen des Limbus, in Verbindung zu stehen. Manche Äthrolabien sind auch verbundene Artefakte, die jeweils Richtung oder Weg zu einem anderen Äthrolabium zeigen. Die Äthrolabien sind keine mittels eines Bindenden Spruchs geschaffenen Artefakte, sondern basieren auf hochsensibler Feinmechanik mit magischen Materialien. Viele sind allerdings bereits durch leichte Beschädigung ungenau geworden und weisen gelegentlich in falsche Richtungen.

Wert: 500 Dukaten für Enduriumwerk / um die 800 Dukaten, wenn die Wirkungsweise klar ist.

Szenariovorschlge:

- Ein gefundenes Äthrolabium führt zu seinem Zwillings im Limbus, das sich bei einem von Dämonen gemarterten Magier befindet: ein Abenteuer in der grauen Zwischenwelt des Limbus.
- Sehr erfahrene Spielermagier erhalten ein Äthrolabium von einem unbekannten Gönner. Die Suche nach ihm mag auf viele falsche Spuren, letztendlich aber auch zu den Menacorten führen.

DRAKHARDS LAMPE

»Und so zog der große Drakhard mit seiner Laterne durch die Trümmer. Mit feinsten Ketten von Mindorium umfing er Geister im niedergebrannten Bosparan und herfürbrechende Dämonen im ganzen Alten Reich. Die mäch-



tigsten Artefakte schuf er aber aus 12 Unzen Titanium und Eternium, die ihm die Götter zum Geschenk machten: den Sonnenring und das Yrando-Emblem. «

—Erzhlung aus dem Lieblichen Feld

Beschreibung: eine anderthalb Spann hohe, schmale llaterne aus einer Mindoriumlegierung. Durch fnf Scheiben aus gelbem Glas fllt das Licht einer hoch lodernden Flamme. Das Glas scheint Spuren von Schwefel und Topasen aufzuweisen.

Wirkung: Wird die Laterne entzndet, enthllt sie in ihrem Lichtschein Geisterwesen und deren Spuren, die sonst nicht wahrzunehmen wren: unsichtbare Geistergestalten, per Spuk bewegte Objekte und die schnell verwischende Spur eines Geistes, der sich vor maximal einer Spielrunde hier aufgehalten hat. Sogar Geister, die im nheren Limbus bertagen, knnen offenbar werden.

Hintergrund und Besonderheiten: Von dem legendren Drakhard geschaffen, dem Geisterschmied, ist dieses Artefakt schon ber 1.000 Jahre alt. Drakhards Lampe bentigt eine besondere Brandpaste, deren Rezeptur ein eigenes Geheimnis darstellt. Zu den bentigten Ingredienzen gehren unter anderem Vulkanasche aus Palakar, Spinnweben, Zyklopentrnen, Holzmehl eines Boronrades und Schwefel.

Wert: 80 Dukaten fr eine Laterne mit Mindorium / um die 200 Dukaten

Szenariovorschlge: Das Artefakt eignet sich vor allem fr klassische Geisterhausabenteuer. Die Rezeptur fr das Brandl hneln verblffend der Substanz, mit der man den *Koloss von Rethis* betreibt, den zyklopengleichen Leuchtturm vor Rethis. Pikanterweise wird dieser jedoch von der Praios-Kirche betrieben, die das Rezept um keinen Preis enthllen will, um ein magisches Artefakt damit zu untersttzen.

DIE DSCHIPPENLAMPE DES BASTRABUN

»Altulamidische llampe, Zeit der Magiermogule, magisch, mit unbekanntem Zweck, Bastrabun zugeschrieben, fehlt seit 7 Selo.«

—aus dem Inventar der Privatsammlung des Hauses Kulibin, 1011 BF

Beschreibung: eine im tulamidischen Stil gearbeitete llampe aus glnzender Kupferbronze. Henkel und Deckel sind vergoldet, in den Deckel eingefasst ist ein kleiner Rubin. Die Auenseiten der Lampe sind mit ornamentalen Flammenmustern ziseliert, um den Sockel luft ein

Band aus Rhomben. Die llampe ist etwa 15 Finger lang, mit Sockel ebenso hoch und 5 Finger breit. Sie wiegt etwa 60 Unzen und fasst ca. ein Ma l.

Wirkung: Schlgt man vier Mal auf einen kleinen Gong, erscheint der an die Lampe gebundene Dschinn und prsentiert sich

als übermannshohe Feuerlohe mit edlem Gesicht und spitzen Ohren. Er entzündet sämtliche Kerzen im Umkreis von 7 Schritt, wirft drohend züngelnde Flammen über die nächsten Anwesenden (mit Ausnahme des Gongschlägers), aber ohne etwas anzusenken, und spricht in Ur-Tulamida: „Der weise Bastrabun ibn Feruzef al-Alam schenkt euch die Gnade seiner Anwesenheit und begrüßt euch in seiner Halle.“

Sollten sich in der Lampe Öl und ein Docht befinden, wird sie entzündet und brennt, bis das Öl verbraucht ist.

Hintergrund und Besonderheiten: Die Lampe ist praktisch unzerstörbar. Ursprünglich nutzte der tulamidische Zauberer *Bastrabun ibn Feruzef*, der zur Zeit der Magiermogule lebte, dieses Artefakt, um Besuchern seine Macht zu demonstrieren. In einer Woche erneuert sich der Wirkende Spruch und der Dienst kann erneut abgerufen werden. Über mehr als zwei Jahrtausende hat sich der an die Lampe gebundene Dschinn zu einer eigenständigen Persönlichkeit entwickelt und nennt sich inzwischen *Dailan*. Seinen Dienst empfindet er zunehmend als lächerlich oder gar erniedrigend, und möchte sich davon befreien. Allerdings kann er nur binnen eines Tages erscheinen, an dem die Lampe ausgelöst wurde – was wiederum den Dienst erzwingt. Dailan hat jedoch mittlerweile gelernt, die Lampe selbst zu beeinflussen, so kann er sie kurzfristig stark erhitzen und auch besonders interessant oder uninteressant erscheinen lassen.

Die Öllampe verschwand vor einigen Jahren aus der Privatsammlung des Khunchomer Fürstenhauses und schlummert nun womöglich unerkannt im Haushalt eines anderen Mächtigen Mhanadistans oder im Regal eines Trödlers.

Wert: 22 D / 300 D bzw. um die 1.500 D, wenn es als Artefakt des Sultans Bastrabun angesehen wird.

Szenariovorschlge:

● Das Fürstenhaus hat glaubwürdige Hinweise darauf erhalten, dass die Lampe von *Bastrabun ibn Rashtul* selbst stamme und in Wahrheit ein mächtiges Artefakt sei. Man versucht nun mit neuem Elan den Diebstahl und vor allem den Verbleib der Lampe aufzuklären und wendet sich dabei auch an unabhängige Ermittler.

● Der gebundene Dschinn ist seines Gefängnisses mehr als überdrüssig und würde fast alles tun, um von den Zwängen des Zaubers befreit zu werden. Er würde seinem Befreier sogar drei Wünsche erfüllen – sofern nur die Lampe heil bleibt, die ihm inzwischen ans Herz gewachsen ist. Gleichzeitig ist er in den Jahrhunderten immer wieder von Menschen enttäuscht worden und hat von ihnen keine sehr hohe Meinung – und sagt dies auch bei jeder Gelegenheit.

Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher (ARCANOVI), wöchentlich nutzbar
Typ und Ursprung: Herbeirufung, Elementar (gesamt) / gildenmagisch

Auslöser: 4 Gongschläge in unmittelbarer Nähe

Astralenergie: 110 / 11

Thesis: selten

Komplexität: +9 / 9 ZIP*

Wirkende Sprüche: 1 x DSCHINNEN-RUF (festgelegter Dienst; insgesamt 3 x appliziert wegen Semipermanenz)

Varianten: Im Rahmen der Regeln zur Elementarbeschwörung sind auch andere Elemente und vor allem anspruchsvollere Dienste vorstellbar.

DAS GOLDAUGE

Die Zwerge der einstmals reichsten Binge, Umrazim im Orkland, sollen eine von einem Geoden geschaffene Smaragdlinse besessen haben, die es vermochte, Gold und anderes im Gestein verborgene Edelmetall zu zeigen. Irgendwann fiel Umrazim gegen die angreifenden Schwarzpelze, und das Zwergenvolk der Binge floh in alle Richtungen. Das Goldauge blieb lange verschollen, es soll jedoch während des Orkkrieges 1010 BF wieder aufgetaucht sein: Angeblich haben sich die Orks mit diesem Artefakt den Verrat der Zwerge von Tjolmar erkaufte, die es den Orkhorden ermöglichen, über den Svellt zu strömen. Gehasst von den Menschen, zerstritten sich auch die Tjolmarer Zwerge, und ihr einstiger Anführer soll nun mit dem Goldauge irgendwo auf der Flucht sein und gierig nach den Schätzen des Bodens suchen.

DIE HARFE MONDLIED

»Zwischen all den Wundern der Elfenwlder fllt kaum auf, dass die Elfen mitten unter sich einige der mchtigsten Artefakte fhren, die selbst eine Magierin ihren Lebtage zu Gesicht bekommt [...] Diese Handharfe aus Blutulmenholz besitzt Saiten aus purem Mondlicht und erfindet selbstndig neue Lieder, die voller Entzcken sind. Doch Calherion hlt nicht viel von der Zaubharfe: »Zu selbstschtig, zu eiferschtig. Sie langweilt sich, wenn sie ein und dieselbe Melodie ein zweites Mal spielen soll, und verfllt in Schreckensklnge. Will man die gehrte Melodie auf einem anderen Instrument nachspielen, ist sie beleidigt und gibt tagelang keinen Ton mehr von sich.«

—Zauberkrfte der Natur, *Tamara, Gerasim*, um 620 BF

DIE KARTE DER UMWEGE

»Also, da liefen wir die ganze Zeit durch den Wald. Angbarosch grummelte vor sich hin, dass hier unmglich Gold zu finden sei, aber Oswild lief einfach weiter, immer seiner Nase und der Karte nach, die er dem Magus letzten Windtag aus der Tasche gezogen hat. Pltzlich blieb er stehen, deutete auf seine von komischen Wellenlinien bedeckte Karte und lie uns buddeln. Da haben wir uns eine Stunde durch Wurzeln gegraben, und was war der Lohn? Statt der erhofften Kriegskasse aus der Kaiserlosen Zeit haben wir

nur alte, rostige Rstungen mit vergammelten Silberbeschlgen gefunden. Wer wei, wer die hier wann verbuddelt hat, Angbarosch hat jedenfalls danach getobt, dass ich dachte, ihm steigt Rauch aus den Ohren.«

—aufgeschnappt in der Schenke Hammer und Amboss in Lowangen

Beschreibung: eine Karte von 3 x 3 Spann Gre aus feinem Pergament. Auf ihrer Oberflche glitzert feiner dunkler, roter und goldener Metallstaub, der sich nicht entfernen lsst. Die Karte zeigt normalerweise nichts auer einer Windrose und den Zhayad-Zeichen 'A-G-B'. Zur Karte gehrt eine Hlle aus lackiertem Bosparanienholz.

Wirkung: Nimmt man die Karte aus der schtzenden Hlle, so zeigt sie das Abbild der Umgebung (etwa 2 x 2 Meilen), indem sie aus dem Metallstaub Symbole und Linien fr Flsse, Berge, Wald, Ruinen, Straen und Drfer bildet. Rot und Gold markieren immer spezielle Punkte, wie etwa Standort oder Zielpunkt des Kartentrgers. Es bedarf einer gelungenen Probe auf *Malen/Zeichnen* +3 oder *Kartographie*, um die Karte zu verstehen.

Hintergrund und Besonderheiten: Die Karte ist von einem *Agribaal* geschaffen und besessen. Nach Auftrag seines Schpfers oder Eigentmers gestaltet er die Karte und hebt Punkte der Umgebung hervor oder verheimlicht sie. Darber hinaus treibt er gerne sein Spiel mit dem Trger der Karte, lsst ihn umherirren, fhrt ihn auf gefhrliches Terrain und gibt ber Neuauflagen des Metallstaubes zu einem Text auch gerne mal seine Meinung kund: »Da lang, du Idiot!« Oft zeigt er auch vermeintliche vergrabene Schtze an oder verweigert den Dienst, wenn ein Geweihter die Gruppe begleitet. Meist beugt sich der Dmon erst zhneknirschend, wenn man seinem Pergament ein Bad in kaltem Wasser verschafft (sehr unangenehm fr einen Diener Agrimoths) verschafft oder mit einem knftigen Schicksal als Schuhsohle droht. Wer die Karte einst geschaffen hat, ist unbekannt. Derzeit soll sie sich in der Hand eines zurckgezogen lebenden Zaubers befinden, der sie einsetzt, um Besucher zu ihm oder einem Questenziel zu fhren.

DIE MAGISCHE FEDER

»Und die Feder schrieb und schrieb. Zunchst das Pergament voll, danach den Tisch, die Wnde, den Boden. Sie schrieb alles, was wir sagten, bis wir schlielich das richtige Zauberwort fanden, um sie aufhren zu lassen.«

—aus den Erzhlungen eines Reisenden in der Taverne Silberfuchs in Tiefhusen

Beschreibung: die versilberte Feder einer Gans, angespitzt und am Kiel mit dem Gimaril-Zeichen der Verstndigung versehen.

Wirkung: Die Feder schreibt nach Aussprechen eines Zauberwortes (»Feder, schreibe!«) so lange alles nieder, was in Hrweite gesagt wird, bis ihr befohlen wird, inne zu halten (»Feder,ruhe!«).

Die meisten Exemplare benötigen dabei ein Tintenfass, das in der Nähe steht und in das sie sich von selbst tunken. Es soll aber auch ein paar Exemplare geben, die auf Tinte nicht angewiesen sind.

Szenariovorschläge: Solche Federn erfreuen sich vor allem bei älteren Magiern, die sich zur Ruhe gesetzt haben, oder in den Schreibsälen von Magierakademien großer Beliebtheit. Vielleicht existiert aber auch ein Exemplar mit Fernauslösung oder 'Textspeicher', das den Helden einmal eine Nachricht zukommen lässt, die sie in ein neues Abenteuer führt.

DER STAB DES WEIßEN WOLFES

Beschreibung: ein sieben Spann langer, weißer Wanderstab aus einem großen Knochen von Mastodon oder Mammut. Der Fuß ist wie eine Wolfspfote geschnitzt, der breite Kopf des Stabes zeigt das Bild eines Wolfskopfes mit aufgerissenem Rachen.

Wirkung: Sobald jemand den Stab dreimal fest auf den Boden schlägt, hilft dieser seinem Träger drei Tage lang, sich den Fährnissen der freien Natur entgegen zu stellen: Die TaW in *Fahrtensuchen*, *Orientierung*, *Wettervorhersage* und *Wildnisleben* steigen um je W6+1 Punkte. Zudem erhält der Träger für drei Tage einen spezialisierten *Gefahreninstinkt* in gleicher Höhe. Solcherart vorbereitet, erleidet er nur noch den halben Schaden durch Klima und Landschaft (Kälte, Hitze, Dornen etc.). Zugleich spürt er keinerlei Entkräftung durch Hunger.

Der Stab besitzt jedoch auch Nebenwirkungen: Den Träger zieht es unbewusst zu Wölfen hin, er jault in Vollmondnächten unwillkürlich auf und kann sich manchmal nicht bezähmen, einem auftauchenden Kaninchen oder Reh hinterher zu jagen. Bei der Anwendung wird ein W20 gewürfelt: Bei 17–20 verwandelt sich der Träger am Ende der drei Tage dauerhaft in einen weißen Grimwolf. Auch sein zunächst noch menschlicher Geist wandelt sich binnen einer Woche komplett in einen Wolf. Eine Zurückverwandlung ist mit einem aufwendigen VERWANDLUNG BEENDEN möglich, doch dazu muss der

Wolf erst einmal gefunden werden. Der Stab besitzt eine Ladung.

Hintergrund und Besonderheiten: Diese Stäbe wurden vermutlich für nivesische Jäger oder Karentreiber von einem befreundeten Druiden geschaffen. Es mag noch eine Handvoll mit unverbrauchter Ladung geben.

Wert: 14 Dukaten für exotischen Schmuck / etwa 90 Dukaten

Szenariovorschläge: das geeignete Hilfsmittel für eine Abenteurergruppe, die ins karge Hochgebirge, weite Steppen oder das ewige Eis aufbricht. Ein Träger sollte sich in diesem Fall aber nur in einen Wolf verwandeln, wenn die Gruppe die Möglichkeit hat, ihn zumindest mittelfristig wieder zurückzuverwandeln.

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), eine Ladung

Typ und Ursprung: Eigenschaft, Elementar / druidisch; Eigenschaft, Einfluss / elfisch

Auslöser: Stab dreimal fest auf den Boden schlagen

Astralenergie: 28 / 1

Thesis: verbreitet

Komplexität: +0 / 3 ZiP*

Wirkende Sprüche: 1 x EINS MIT DER NATUR (mit Wirkungsverlängerung, ca. 5 ZiP*), 1 x ZAUBERNAHRUNG HUNGERBANN

Varianten: Die *Drei Broschen des Eiselfen* sollen eine ähnliche, aber permanente Wirkung haben.

TRANSSKRPTIONSLINSE

Beschreibung: eine Linse, wie sie Glasmeister in den großen Städten herstellen können. Sie hat einen Durchmesser von vier Fingern, einen Rahmen aus Elfenbein und hängt an einer feinen Silberkette, mit der man die Linse zum Beispiel am Gürtel befestigen kann. Die Linse kann als schwaches Vergrößerungsglas oder als Lesehilfe benutzt werden.

Wirkung: Wird die Linse angehaucht und an ihr gerieben, können für 50 Kampfrunden alle fremden Schriften, die man durch sie betrachtet, entziffert werden. Weiteres zu Lesegeschwindigkeit

und Einschränkungen finden Sie bei der Beschreibung des Zaubers XENOGRAPHUS (LCD 289). Die Linse besitzt drei Ladungen, nach der letzten Anwendung wird sie trübe.

Hintergrund und Besonderheiten: Die vorliegende Linse befindet sich im Besitz eines Magisters der Magierakademie Punin, der dafür bekannt ist, Einblick in eine Vielzahl von fremden Schriftwerken und geheimen Zauberpapierrollen zu haben.

Wert: 70 Dukaten / etwa 400 Dukaten

Szenariovorschläge: Transkriptionslinsen können Sie Ihrer Heldengruppe zukommen lassen, wenn sie im Abenteuer auf fremdartiges Schriftwerk stoßen, das entziffert werden muss. Wenn Sie der Gruppe dieses Werkzeug nicht dauerhaft an die Hand geben wollen, reichen die Ladungen natürlich nur so lange, bis das für die Handlung wichtige Schriftstück entziffert ist. Eine Lösung kann auch ein be-seeltes Artefakt mit mäßiger LO sein, das nur dann funktioniert, wenn Sie es so wollen.

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), drei Ladungen

Typ und Ursprung: Hellsicht / gildenmagisch

Auslöser: Linse anhauchen und an ihr reiben

Astralenergie: 50 / 2

Thesis: verbreitet (obwohl oder gerade weil der Zauberspruch recht selten ist, sind solche Linsen recht gefragt)

Komplexität: +3 / 15 ZiP*

Wirkende Sprüche: 3 x XENOGRAPHUS (ca. 7 ZiP*)

Varianten: Man munkelt von zwei, drei semipermanent oder gar permanent wirkenden Linsen, Brillen oder Prismen, die die Entzifferung fremder Schriften ermöglichen. So etwa die *Augen von Has'Nandor*, eine Brille mit seltsam großen, weit auseinander stehenden fünfeckigen Kristallgläsern. Unter den einmalig wirkenden Artefakten kommen auch verzauberter Reiner Alkohol vor, der mit Pinsel auf die zu entziffernde Schrift gestrichen wird, die dann so lange gelesen werden kann, bis der Alkohol verdunstet ist.

BEISPIELANALYSE I: HEXE

Die Hexe Raxan Schattenschwinge, eine Scherin von Heute und Morgen, sowie ihr Rabe Horax geben uns die Ehre und untersuchen den *Stab des Weißen Wolfs*.

ODEM ARCANUM

0 ZiP*: Raxan: "Nun, Horax, was haben wir denn da? Ein feiner Stab aus einem großen Knochen. Und was sehen wir? Jaaa, die Erdkraft hält ihn und lässt ihn nimmer los – wenn auch nicht allzu kräftig."

Horax: "Kraah!"

12 ZiP*: Raxan: "Die Erdkraft ballt sich in Rachen und Pfote. Vielleicht der Auslöser?"

Wollen wir näher nachsehen, alter Rabe?"

Horax: "Nachsehen, nachsehen!"

ANALYS ARCANSTRUKTUR

0 ZiP*: Raxan: "Ein kleiner, feiner Spruchspeicher. Ich fühle die Kraftfäden ... kein verkopftes Zaubergewebe dieser Gildenmagier, nein, aber von wem dann? Der Stab wirkt auf Menschen, ändert ihn ..."

Horax: "Weiße Magie!"

Raxan: "Oh ja, der Stab hilft seinem Träger ... in der Wildnis."

5 ZiP*: Horax: "Benutz ihn, benutz ihn nicht! Einmal! Einmal nur! Kraah!"

Raxan: "Ein Sumudiener hat die Zauberkraft

gewoben ... zwei Zaubersprüche, sie verbinden sich und können einmalig ... Hunger besiegen und die Natur zur Heimat werden lassen."

10 ZiP*: Raxan: "Keine Zauberseel im Stab gefangen, Satuarua sei dank. Aber da ist mehr ... Spürst du das auch, Horax? Ich sollte die Orakelknochen befragen."

15 ZiP*: Horax: "Weißer Wolf!"

Raxan: "Dreimal stampfst du auf und bewegst dich wie ein Wolf durch die Wildnis. Aber der Wolf ... ist in dir. Er kann übermächtig werden. Achte darauf, nicht zu laut mit den Wölfen zu heulen, sonst nehmen sie dich auf – für immer und immer mehr."

Horax: "Immermehr! Immermehr!"

DER WÜRLÖFFEL

Beschreibung: ein schlichter Holzlöffel mit wenigen Verzierungen aus Alabaster. Nur ein Kenner bemerkt, dass er aus dem Holz der seltenen und magischen Blutulme geschnitzt wurde. Eine Einritzung zeigt das Emblem der Drachenei-Akademie.

Wirkung: Für 3 AsP pro Stein Suppe kann der Koch die Speise mit jedem denkbaren Geschmack in beliebiger Intensität würzen: Sei es nun Knoblauch, Benbukkel, Güldenländer oder Khunchomer Pfeffer. Auch unappetitlicher Geschmack ist möglich, jedoch kann niemand vergiftet oder berauscht werden. Es können maximal 5 Stein auf einen Schlag gewürzt werden. Nach einer Stunde verfliegt die besondere Würze wieder.

Hintergrund und Besonderheiten: Der Löffel wurde vor einigen Jahren von der Drachenei-Akademie zu Khunchom geschaffen und ist nun im Besitz des fürstlichen Koches, eines

Magiedilettanten. Fürst Selo beeindruckt Gäste gerne mit Aromen, die selbst für das mit Gewürzen handelnde Khunchom ungewöhnlich sind. Per ANALYS ist das Zertifikat der Khunchomer Schule deutlich erkennbar, sowie die Zeichen "No. RAH-476 / Cr. 29-III-1011 / 3x3".

Wert: Ein Holzlöffel kostet – selbst wenn er aus Zauberholz besteht – nicht mehr als einen Silberling. Fürst Selo zahlte der Akademie 8 x 8 Dukaten. Aus dem fernen Angbar soll sich ein Hügelzwerg gemeldet haben, der bereit ist, 100 Goldstücke für das kulinarische Kleinod zu zahlen.

Szenariovorschläge: Bei einem Mahl am Fürstenhof von Khunchom bricht der Gesandte Araniens vergiftet zusammen. Der Anschlag droht, die beiden Länder in einen Krieg zu stürzen. Es stellt sich heraus, dass der Würzlöffel in der Nacht zuvor durch einen identisch aussehenden Matrixgeber ausge-

tauscht wurde, auf dem jedoch eine verzögert wirkende Vergiftung eines REVERSALIS [KLARUM PURUM] liegt. Die Helden müssen die Hintergründe der Tat aufklären (als Drahtzieher bieten sich Oron, die Fürst-Komturei Maraskan, Thalusa oder Sultan Hasrabalan), bevor eine aranische Strafexpedition das Mhanadidelta erreicht.

Kategorie: stabiler Matrixgeber (ARCANOVI)

Typ und Ursprung: Illusion / gildenmagisch

Auslöser: Umrühren einer Suppe oder Soße mit dem Löffel und AsP-Einsatz

Astralenergie: 25 AsP / 1 pAsP

Thesis: bekannt

Komplexität: +6 / 2 ZiP*

Wirkende Sprüche: DELICIOSO
GAUMENSCHMAUS

KLEIDUNG, BEUTEL UND SCHUHWERK

DER SCHREIENDE BEUTEL

»... prall und gut sichtbar baumelte der Beutel vom Gürtel des unvorsichtigen Reisenden vor meinen Augen. Ich musste nur noch zugreifen – so dachte ich. Doch kaum hatte ich mit flinken Fingern die Geldkatze gelöst, fing diese auch schon an, um Hilfe zu schreien und zu zetern wie ein altes Waschweib. Bei Phex, ich war zum Glück geistesgegenwärtig genug, das Ding fallen zu lassen und mich davon zu machen.«

—aus den Erinnerungen des Streuners Arve Einohr

Beschreibung: eine gewöhnliche Geldkatze, gut und haltbar verarbeitet und hübsch verziert. Nur wer genauer hinsieht, mag auf der Unterseite einige magische Zeichen, namentlich die des Schutzes und der Phantasmagorie, entdecken.

Wirkung: Versucht jemand, der nicht der rechtmäßige Eigentümer des Beutels ist, die Geldkatze mit sich zu nehmen (simples Berühren reicht nicht), so fängt der Beutel mit hoher Stimme an um Hilfe zu schreien. Häufig sind solche Sätze wie "Hilfe, ich wurde gestohlen!" oder "Haltet meinen Dieb!". Neben der Tatsache, dass der Dieb damit sofort auffällt, dürfte derselbe im ersten Augenblick auch häufig zu überrascht sein, um irgendetwas zu tun (IN-Probe). Die meisten Artefakte dieser Art weisen ein oder zwei Ladungen auf.

Hintergrund und Besonderheiten: Diese Form der Diebstahlssicherung ist alt, und es ist müßig zu ergründen, wer zuerst einen solchen Beutel erschuf. In unterschiedlichen Varianten hat dieses Artefakt Verbreitung bei Reichen in ganz Aventurien gefunden. Damit das Artefakt eine Person als ihren Eigentümer ansieht, muss es vom Schöpfer oder dem vormaligen Eigentümer formal als Geschenk übergeben werden, wobei bei den meisten Vertretern dieses Zauberdings bestimmte

Worte zu gebrauchen sind ("Hiermit möchte ich dir, [Name], diesen Beutel zum Geschenk machen."). Ein Beutel, der Jahr und Tag nicht von seinem Eigentümer getragen wurde, verliert die Bindung zu diesem und sieht die erste Person, die ihn danach aufnimmt, als seinen Eigentümer an.

Wert: je nach Ausführung 1 Heller bis mehrere Silbertaler / um die 160 Dukaten

Szenariovorschläge: Ein flinkfingeriger Held, der auf der Suche nach scheinbar leicht verdientem Gold ist, mag unerwartet auf einen solchen Beutel stoßen. Andererseits könnten die Helden auch gerade des Weges kommen, wenn ein Taschendieb mit einem eben solchen schreienden Beutel zu entkommen sucht.

Kategorie: wieder aufladbarer Spruchspeicher (ARCANOVI), zwei Ladungen

Typ und Ursprung: Illusion / gildenmagisch

Auslöser: Das Artefakt wird von jemandem ergriffen, der weder Schöpfer noch Eigentümer des Artefaktes ist.

Astralenergie: 26 / 2

Thesis: sehr verbreitet

Komplexität: +10 / 6 ZiP*

Wirkende Sprüche: 2 x VOCOLIMBO (etwa 10 ZiP*)

Varianten: Es gibt auch eine einmalig wirkende Version (ARCANOVI nur +5; 1 pAsP), in seltenen Fällen existiert dieses Artefakt auch als semipermanent wirkendes Artefakt. Auch der wirkende Spruch wird hin und wieder variiert, mal ist es ein AURIS NASUS, der dem Dieb zum Beispiel eine plötzlich auftauchende Stadtwache suggeriert, mal liegt ein VOGELZWITSCHERN in Form eines Alarmgongs, ein andermal gar ein WIDERWILLE auf dem Beutel. Auch

Einflusszauber (HALLUZINATION, GROSSE VERWIRRUNG oder gar Borbaradianerformeln) und Kampf magie (BLITZ, IGNIFAXIUS, CORPOFESSO) wurden schon gesichtet. Statt eines Geldbeutels wurden auch schon größere Säcke, Kisten und Truhen so geschützt. Ebenso soll es Türen geben, die schreien, wenn sie ein Unbefugter öffnet. Man hört auch von Schelmengeldbeuteln, die den Dieb in einen Kleinen Dotz verwandeln oder nackt dastehen lassen. Sie haben aber einen Nachteil: Alles Edelmetall, das man hineintut, verwandelt sich irgendwann in Kohle.

DAS FREVLERGEWAND

»Da das Namenlose Macht hatte, da ward es mächtiger denn die Götter, und die Dämonen tobten ihm zum Gefallen. [...] Denn das Namenlose trug die Siebengehörnte Dämonenkrone, und es war Marschall und Feldherr den Dämonen, die tobten nach seinem Befehle. Und ein Gehörnter trug das Halsband der Thargunitoth, und die Dämonen fuhren in die Toten und wandelten auf Deren, als ob sie ihnen gehörte. Und ein anderer Gehörnter trug den Mantel der Charyptoth, und die Meere und Ströme wurden zu Blut.«

—aus der Schriftrollensammlung der Silem-Horas-Bibliothek, Selem, Schriftrolle 237, Alter und Ursprung unbekannt, Übertragung aus dem Zelemya

»Hiermit deklarieren wir die berüchtigte Schriftrolle 237 zum Phantasmagoricum und untersagen weitere Forschungen zum sogenannten Frevlergewand. Alle Elaborate zu den angeblich zwölf bzw. dreizehn erzdaimonischen Gewandteilen, apostrophiert als Dämonenkrone,

Eisenkragen des BLK, Stachelpanier des BLH, Fließender Mantel der CPT, Trippelnde Stiefel des LGM, Untragbares Halsband der TGT, Spiegelmaske des AMZ, Erstarrtes Wams des BLS, Wandelndes Tuch der ASF, Gestohlene Brosche des TSF, Wimmelschurz der BLZ, Vierfarbige Handschuhe des AGM und –zensiert– Gürtel der BLL sind der Akademieleitung unverzüglich zur Verwahrung zu übergeben. Zudem möchten wir allgemein anmerken, dass den Aussagen und Ansichten unserer Gäste mehr gesunde Kritik entgegengebracht werden möge.
—Vize-Spekabilität Selara Moriani, Interner Obstruktionserlass der Schule der Austreibung zu Perricum, 1019 BF

Legenden aus archaischen Zeiten berichten vom Frevlergewand: Erschaffen von gefallen Göttern sollen die Gewandstücke dieses vielteiligen Artefakts dem Träger ermöglichen, dämonische Macht aus einer der zwölf Höllen zu rufen und zu beherrschen. Selbst die Mythologie des Zwölfgötterkultes spricht davon, dass das komplette Frevlergewand einst am letzten Tag der Welt vom größten Erzfrevler getragen werden wird. Schon früher sollen Dämonenpaktierer wie die große *Pardona*, *Fran-Horas* und natürlich der Dämonenmeister ein oder gar mehrere Teile dieser höllischen Hülle getragen haben, doch es konnte stets verhindert werden, dass sich alle zusammenfanden. Form und Bezeichnungen der einzelnen Artefakte haben sich immer wieder gewandelt. Wer die lebende Kleidung – vermutlich in Wahrheit gebundene Gehörnte – einmal anlegt, muss sie mühsam unter seinen Willen zwingen. Sie verleiht starke dämonische Fähigkeiten der jeweiligen Domäne: So soll Charyptoroths Mantel nicht nur vor gewöhnlichen Waffen schützen, sondern Gegner ertränken, als rollende Wasserflut Hindernisse beseitigen und den Träger auf flüssigen Schwingen in Luft und Wasser hinfort tragen.

Zur Dämonenkrone finden Sie mehr auf Seite 47. Das *Untragbare Halsband der Thargunithoth* besitzt der untote Drache Rhazzazor, während der *Mantel der Charyptoroth* in der Hand des Dämonenarchenherrschers Darion Paligan ist. *Nagrachs Erstarrtes Wams* liegt angeblich im ewigen Eis eingeschlossen, das *Wandelnde Tuch Asfaloths* soll den Altar eines vergessenen Echsgottes schmücken, während *Amazeroths Spiegelmaske* dem Phantom der Kusliker Bibliothek zugeschrieben wird.
Szenariovorschläge: Da jedes Gewandstück, das in die Hand von finsternen Schergen fällt, die dämonischen Mächte auf Dere stärkt, muss dies verhindert werden: Die Helden kommen einer Gruppe von Dämonisten auf die Spur, die in alten Ruinen, einem Zeitgefängnis oder einer jahrhundertealten Zwergenschatzkammer nach einem Gewandteil suchen. Alternativ kann die Gruppe selbst eines der Stücke in unscheinbarer Form finden, mitnehmen und schließlich mit der verderblichen Macht des Artefakts konfrontiert werden – sowie der Versuchung, es selbst zu

behalten und zu nutzen. Ein Szenario um die Gefahr, dass ein Erzschorke alle Teile zusammensammelt, muss hingegen derart epische Ausmaße haben, das es allenfalls mit Borbarads Rückkehr zu vergleichen ist.

HESENKAS GÜRTEL DER KEUSCHHEIT

Beschreibung: ein vorzüglich gearbeiteter bronzener Keuschheitsgürtel mit aufwendigen Messingbeschlägen, die Darstellungen aus dem *Rahjasutra* zeigen. Das winzige Schloss ist von Messingrosenranken umgeben, das Innere des Gürtels mit gefütterter Seide gepolstert.

Wirkung: Wird der dazu gehörende Messingschlüssel im Schloss gedreht und somit der Gürtel verschlossen, so wird seine Trägerin mit einer Variante des Zaubers HARMLOSE GESTALT belegt. Sie wirkt daraufhin unscheinbar und wird kaum noch wahrgenommen. Selbst die Geliebte der Göttin, die höchste Rahjageweihte, würde als nichtssagend und unattraktiv erscheinen. Das CH der Betroffenen fällt während der Wirkungsdauer um 5 Punkte, jedoch nicht unter CH 8. Die Vor- oder Nachteile *Herausragendes Aussehen*, *Gutaussehend*, *Unansehnlich* und *Widerwärtiges Aussehen* kommen nicht zum Tragen. Die Zaubervirkung endet nach drei Tagen oder beim Öffnen des Schlosses durch den richtigen Schlüssel. Das Artefakt besitzt zwei Anwendungen und ist wiederaufladbar.

Hintergrund und Besonderheiten: Dies Artefakt wurde von dem eifersüchtigen Magier *Hesenska* in Fasar geschaffen, der versuchte, seine unbezähmbare dritte Frau damit an nächtlichen Ausflügen zu hindern. Das Artefakt kann – mit einigen Schmerzen – übrigens auch von einem Mann getragen werden. Nach dem Tod des Magiers wurde es gerne als Tarnartefakt verwendet und soll sich derzeit in der Hand einer Agentin, Leibwächterin, Meuchlerin oder flüchtigen Prinzessin befinden.

Wert: 8 Dukaten / 400 Dukaten

Szenariovorschlag: Wenn den Helden das Artefakt in die Hände fällt, müssen sie neben seinen Vorteilen auch die Nachteile beim Ausüben diverser körperlicher Tätigkeiten, z.B. Reiten, Schwimmen und Tanzen, entdecken. Wenn dann auch noch der Messingschlüssel abhanden kommt, beginnt die Gürtel-Affäre sich zuzuspitzen ...

KRAFTGÜRTEL

Beschreibung: ein langer und breiter Gürtel aus gerötetem Stierleder, geschmückt von einer Messingschließe mit Riesengesicht.

Wirkung: Die Körperkraft des Trägers steigt für 30 KR um 20 Punkte, wenn der Schlüsselsatz "Kemach kadai cumrat!" gesprochen wird.

Hintergrund und Besonderheiten: Das vorliegende Exemplar fand sich um die Hüftknochen eines toten Söldners am Eingang einer Grubenwurmhöhle im Raschtulswall. Er hatte

in einer Kampfsituation das korrekte Schlüsselwort vergessen.

Wert: 35 Silbertaler für einen schönen Gürtel / 110 Dukaten

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), eine Ladung

Typ und Ursprung: Eigenschaft / gildenmagisch

Auslöser: Schlüsselsatz (siehe oben)

Astralenergie: 43 / 2

Thesis: verbreitet

Komplexität: +3 / 6 ZfP*

Wirkende Sprüche: 1 x ATTRIBUTO (bzw. die eingeschränkte Variante STÄRKE STEIGERN; dreifach gestapelt zu einem Gesamteffekt von 20 ZfP*)

Varianten: Häufiger zu finden als die beschriebene Variante (der sogenannte *Adawatgürtel*) sind aufladbare Versionen (dreimal oder siebenmal KK+5 für eine Stunde). In neuerer Zeit tauchen verstärkt auch Gürtel auf, die mit REVERSALIS [CORPOFESSOR] belegt sind (KK+8 und GE+2 für 1 Spielrunde).

Der ATTRIBUTO ermöglicht auch noch eine ganze Reihe anderer häufiger Artefakte: Der tulamidische oder elfische *Charismaring* bzw. das mächtige *Gewand der Schönheit* (bis Mitternacht CH+8, danach zerfällt es zu Staub) die *Denkerkappe*, das *Halstuch der Vorahnung*, der *Helm des Mutigen*, die *Diebeshandschuhe*, die *Flinken Galoschen* und die *Hosenträger der Unermüdlichkeit*.

DER LEUCHTENDE HUT

»Erleuchtung ist selten, dann doch lieber ein Licht im Dunkeln. Obwohl, mit einem leuchtenden Hut bist du erleuchtet, zumindest im Dunkeln, wo ist gut munkeln. Vielleicht weist der Schein dir aber auch nur den rechten Weg – oder den linken? Auf jeden Fall sollte der Schein nicht zu weit leuchten, nicht, das mehr Schein als Sein die deine Erleuchtung trübt. Ansonsten ist aber ein Licht im Dunkeln immer sehr fein.«
—Klaputrix der Schelm

Beschreibung: ein schwarzer Spitzhut mit Krempe.

Wirkung: Nimmt man den Hut in die Hand, dreht ihn mit der Kopfföffnung nach oben und sagt "Oh Hut, leuchte mir, sei so gut!", so steigt eine Leuchtkugel aus dem Inneren auf und erhellt für etwa vier Spielrunden den Weg, immer über dem Hut schwebend.

Hintergrund und Besonderheiten: Licht braucht man sehr oft, doch nicht immer sind Fackeln oder Lampen praktisch. Und für den reisenden Abenteurer mit Stil ist es unerhört, mit Pechfackeln im Praiostagswams umherzumarschieren. Wie gut ist doch da eine Kopfbedeckung, die das Leuchten übernehmen kann, wenn man unvermittelt auf dunkle Geheimgänge stößt.

Wert: 3 Silbertaler / 170 Dukaten

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), vier Ladungen
Typ und Ursprung: Umwelt / gildenmagisch
Auslöser: Geste und Zauberwort (s. o.)
Astralenergie: 72 / 3
Thesis: sehr verbreitet
Komplexität: +4 / 31 ZfP*
Wirkende Sprüche: 4 x FLIM FLAM (je doppelt gestapelt, dadurch Helligkeit von W6+6 ZfP*)
Varianten: Gelegentlich kommt dieses Artefakt als Matrixgeber vor. Auch in Schelmenkreisen scheinen solche Artefakte beliebt zu sein, wobei man hier beachten sollte, dass der Hut in den meisten Fällen noch einen zweiten, 'lustigen' Zauber enthält – oder eine peinliche Randbedingung.

MAGISCHE STIEFEL

»[...] Schneller als der Wind trugen ihn die Stiefel, die ihm die Fey geschenkt hatte, und so erreichte der Held Caralus noch vor Sonnenaufgang das viele Meilen entfernte Schloss der bösen Zauberin Fanalolie. [...]«
 —aus der almadanischen Sage von Caralus dem Löwen

Geschichten von Elfenstiefeln oder anderem Zauberschuhwerk gibt es viele, und wie so oft verbirgt sich in so mancher Sage ein wahrer Kern. Die bekannteste Form der magischen Stiefel ist sicherlich jene, die im Volksmund *Siebenmeilenstiefel* geheißt wird. Sie beschleunigen die Schritte ihres Trägers enorm (AXXELERATUS). Oft sind sie mit einem weiteren Zauber belegt, der ein längeres Laufen ermöglicht (MOVIMENTO). Diese Stiefel erfordern allerdings eine hohe Geschicklichkeit (jede halbe Stunde eine *Körperbeherrschungs*-Probe, ansonsten 2W6 SP durch Sturz). Die meisten dieser Stiefel wirken ein oder zweimal für etwa 6 Stunden.

Eine andere Art der magischen Stiefel ermöglicht eine lautlose Fortbewegung, da ein SILENTIUM alle Geräusche, die die Stiefel verursachen könnten, unterdrückt. Diese Form des Artefaktes besitzt meist 3 Ladungen, die jeweils eine Spielrunde lang anhalten. Ähnlich sind Elfenstiefel, die zwar keine lautlose Fortbewegung ermöglichen, dafür aber jegliche Fährte auslöschen, die der Träger hinterlassen könnte (SPURLOS TRITTILOS). Auch Sandalen, die den Träger nach Aussprechen eines Zauberwortes in Dunkelheit oder magischen Nebel hüllen, will man schon gesehen haben. Eine weitere Variante der magischen Stiefel ermöglicht die elementare Bewegung, sei es über Wasser, durch Eis oder über die Wipfel

der Bäume. Ja, es soll sogar Stiefel geben, die es ermöglichen, durch die Luft zu schweben, auf Flammen zu gehen oder gar Felsen zu durchschreiten.

Aus hexischen Kreisen wird dagegen von Schuhwerk berichtet, das sehr weite Sprünge ermöglicht oder mit dem man, einer Spinne gleich, an Wänden entlang laufen können soll. Schlussendlich soll es gar ein Paar magischer Holzpantoffeln geben, mit denen der Träger sich nicht mehr auf dem Boden Deres, sondern in der Schwärze des Limbus bewegen soll, um somit gar andere Sphären zu erreichen. Aber dies ist sicherlich nur ein Märchen. Oder?



DIE TARNKAPPE

»... und siehe, als Jannik die Kappe aufzog, die die Fee ihm geschenkt, da wurde er unsichtbar. Und unsichtbar gelangte er in das Lager des Räuberhauptmanns Schlagetod ...«
 —aus der Sage von Jannik dem Knecht

Beschreibung: eine fein gearbeitete Kappe aus Elfenbausch, in die silbrige Fäden eingearbeitet wurden. Überaus weich und anschmiegsam.

Wirkung: Sobald man die Kappe aufsetzt, wird diese mitsamt dem Träger für 1 Spielrunde

unsichtbar. Weitere Kleidung und Ausrüstung bleibt jedoch sichtbar. Das Artefakt hat drei Ladungen.

Hintergrund und Besonderheiten: Die älteste Form dieser Kappen ist hochelfischen Ursprungs. Einige ursprüngliche Varianten wirkten in der Tat unbegrenzt oder einmal am Tag und machten auch dank des heute praktisch verschollenen Zaubers UNSICHTBARER JÄGER auch die Ausrüstung unsichtbar. Sie gingen aber sofort in Flammen auf, wenn der Träger unter Wirkung dieser Kappe ein anderes Lebewesen angriff (W20 SP). Dies mag einer der Gründe sein, warum in unseren Tagen keines dieser Exemplare mehr bekannt ist. Sollte tatsächlich noch irgendwo eines dieser mächtigen Artefakte existieren, so ist es entweder gut verborgen oder der Besitzer hütet es besser als der Drache Shafir seinen

Hort. Heutzutage werden nur noch die beschriebenen Profanversionen hergestellt, diese sind aber recht weit verbreitet, wenn man einmal die allgemeine Seltenheit von magischen Artefakten außer Acht lässt.
Wert: 12 Silbertaler / um die 300 Dukaten
Szenariovorschläge: Einen Dieb, den keiner sah, oder die Notwendigkeit, unbemerkt in ein feindliches Lager eindringen zu müssen, mögen Hintergrund für das Auftauchen dieses Artefaktes sein. Möglicherweise schickt ein Heptarch auch einen solcherart getarnten Späher, oder die Spieler müssen einen unsichtbaren Attentäter von seinem blutigen Handwerk abhalten.

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), drei Ladungen
Typ und Ursprung: Form / elfisch
Auslöser: Aufsetzen der Kappe
Astralenergie: 32 / 1

Thesis: verbreitet

Komplexität: +2 / 12 ZfP*

Wirkende Sprüche: 3 x VISIBILI (2W6 ZfP*)

Varianten: Neben der eben erwähnten Urversion gibt es zahllose andere Varianten dieses Artefaktes: von CHAMAELIONI-Mänteln, die ein Flirren in der Luft verursachen, über OBJECTO OBSCURO-Hüllen, die unbewegte Gegenstände vor neugierigen Augen verbergen; bis hin zu IGNORANTIA-Hüten, die ihren Träger zwar nicht unsichtbar, aber trotzdem ungesehen machen.

Etwas entfernter verwandt mit diesem Typ Artefakt sind sicherlich die *Mäntel der Harmlosen Gestalt* und mit WIDERWILLE belegte Tücher.

DIE TIERGEWÄNDER DER ELFEN

Beschreibung: ein fein gekürschener Umhang, der meistens aus dem Fell von Wolf, Bär, Fuchs, Hirsch oder dem Gefieder von Adler oder Taube besteht. Er riecht noch stark nach dem lebenden Tier und wirkt frisch geputzt und gepflegt. Oft besitzt er eine Schließe oder Fibel elfischer Machart mit eingesetztem Lapislazuli.

Wirkung: Der Träger verwandelt sich für 2W6+3 Spielrunden in die Gestalt des entsprechenden Tieres mit all seinen Fähigkeiten. Die Verstandeskraft des Trägers bleibt jedoch erhalten. Weitere Details wie beim Zauber ADLERSCHWINGE WOLFSGESTALT (LCD 16f.). Der Träger kann sich nicht vor Ablauf der Wirkungsdauer zurückverwandeln.

Hintergrund und Besonderheiten: Diese Artefakte sind hochelfischen Ursprungs und werden in dieser Form anscheinend heute

nicht mehr hergestellt, weswegen sie sehr begehrt sind. Bemerkenswert ist, dass die Kleidung des Trägers mit verwandelt wird.

Bei jeder Anwendung besteht bei 19 und 20 auf dem W20 die Gefahr, dass der Träger das Tiergewand nicht mehr ablegen kann: Er bleibt für immer in Tiergestalt und passt binnen weniger Tage auch seine Intelligenz der neuen Lebensform an. Nur ein VERWANDLUNG BEENDEN kann ihn zurückverwandeln.

Es soll auch besessene Gewänder geben, in denen noch der verstorbene Geist des gehäuteten Tieres haust und den Träger plagt.

Wert: bis zu 60 Dukaten z.B. für einen prächtigen Firunsbärenumhang / um 400 Dukaten
Szenariovorschläge: ein Kriminalfall unter Elfen, bei dem der Verdächtige stets mit Hilfe eines solchen Gewandes flieht oder in Tiergestalt untertaucht. Auch zum Überbringen

einer Nachricht mag solch ein Tiergewand einmal wichtig werden, wobei der Träger stets gegen die Instinkte des Tieres zu kämpfen hat.

Kategorie: wiederaufladbarer Spruchspeicher (ARCANOVI), drei Ladungen
Typ und Ursprung: Form / elfisch
Auslöser: Anlegen des Umhangs und Zusammenkauern
Astralenergie: ca. 75 / 5
Thesis: sehr selten
Komplexität: +7 / 15 ZiP*
Wirkende Sprüche: 3 x ADLERSCHWINGE (ZiW 15, W6+7 ZiP*)
Varianten: Noch seltener sind semipermanente Tiergewänder, die dem Anwender einmal am Tag eine Verwandlung ermöglichen.

SCHMUCK UND EDELSTEINE

ANKH-EL-HAWWA – DIE LEBENSZEICHEN

Beschreibung: Die beliebteste Form dieser Artefakte ist die eines dünnen bronzenen Armreifs, der mit eingätzten Ornamenten und Amulashtra-Glyphen verziert ist. Der geschmiedete Reif wird traditionell in Blut, Schweiß und Harn des späteren Trägers abgeschreckt.

Wirkung: Die Ankh-el-Hawwa, die nur als Paar hergestellt werden, zeigen den beiden Trägern den jeweiligen Gesundheitszustand des anderen. Ist ein Träger schwer angeschlagen, krank oder vergiftet, verdunkelt sich der Partnerreif bis hin zu tiefem Schwarz. Stirbt der Träger, so verrostet und zerspringt der Partnerreif.

Das Ankh funktioniert nur bei einer starken emotionalen Bindung der Träger. Seine Reichweite beträgt angeblich 999 Meilen, wie der Falke fliegt.

Hintergrund und Besonderheiten: Die 'Lebenszeichen' sind bei den Novadis der Wüste Khôm verbreitet. Häufig befindet sich ein Reif in der Hand eines Kriegers, Pilgers oder Händlers, der weitab von seiner Sippe reist, und der andere Reif am Arm eines Familienmitglieds. Hergestellt werden sie von der Magierakademie zu Mherwed, die die geheime Artefaktthese aber nur von den magiebegabten Derwischen der Wüste übernommen hat.

Wert: 25 Silbertaler / etwa 60 Dukaten

Szenariovorschläge: Auf einer Reise durch die Wüste Khôm treffen die Helden auf eine umherirrende Novadifrau, die in tiefer Sorge um ihren Angetrauten ist. Ihr Armreif ist schon seit Wochen unverändertlich schwarz verfärbt. Sie kennt nur ungefähr den Ort, zu dem ihr Mann aufgebrochen ist ...

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), eine Ladung

Typ und Ursprung: Objekt, Temporal / gildenmagisch

Auslöser: Träger des Partnerarmreifs erleidet gesundheitliche Beeinträchtigungen.

Astralenergie: 14 / 1

Thesis: bekannt (Derwische und Mherweder Magierakademie)

Komplexität: +7 (komplexer Fernauslöser) / 1 ZiP*

Wirkende Sprüche: 1 x EISENROST UND PATINA (gestaffelt wirkende Variante)

Varianten: Die Elfen kennen ähnliche Artefakte, die auch Gemütszustand und Seelenheil des Partners anzeigen. Sie basieren vermutlich auf dem *Sorgenlied*.

Der Kernstein kann vom Besitzer auf einer Entfernung von bis zu 8 Meilen herbeigerufen werden.

Hintergrund und Besonderheiten: Es heißt, diese Steine stammen noch aus den Zeiten der hochelfischen Städte und sollen von den Edelsteinmeistern der vergangenen Stadt Tie'Shianna geschaffen worden sein, die dieses Stück *Mandratena* nannten. Mandratena hat als Edelsteinschatz über Jahrhunderte immer wieder den Besitzer gewechselt, auch ohne dass seine magische Macht erkannt oder genutzt wurde. Zuletzt fand es sich während der Kaiserlosen Zeit in der Hand eines der vielen Thronanwärter des Interregnums, sein derzeitiger Verbleib ist unbekannt.

Wert: 15 Dukaten für die kleinen Granate, etwa 100 Goldstücke für das Mondsilberjuwel. Wer das Alter der Stücke kennt, zahlt womöglich das Doppelte, wer um die Magie weiß, vielleicht auch das Fünffache ...

Szenariovorschläge: Die Helden finden einen der sechs Empfängersteine und hören ungewollt mit, wie ein Zirkel von Räubern, Attentätern oder Borbaradianern eine schändliche Tat plant.

Kategorie: siebenteiliger, unempfindlicher Matrixgeber (ARCANOVI)

Typ und Ursprung: Verständigung / elfisch
Auslöser: Zaubern des GEDANKENBILDER

Astralenergie: 42 AsP / 2 pAsP

Thesis: sehr selten

Komplexität: +12 / 4 ZiP*

Wirkende Sprüche: GEDANKENBILDER ELFENRUF (modifiziert)

Varianten: Artefakte der Verständigung sind häufig mehrteilig, meist sind es jedoch ladungsbasierte Spruchspeicher: Ähnliche Wirkung wie das Mandratena haben ein Dutzend menschengroße, ausgehöhlte Steinstatuen mit unzähligen Ohrmu-

scheln, die auf Altoum entdeckt wurden: In ihnen können Waldmenschen den fernen Ruf von Schamanen vernehmen, der in einer entsprechenden 'Mundstatue' stehen muss. Ein mhanadistanisches Kriegshorn soll auf Basis des ELFENSTIMME für die Träger dreier türkischgeschmückter Helme auch tausend Meilen entfernt hörbar sein.

DIE ONYXMASKE

Beschreibung: eine gehörnte Halbmaske aus bläulichem Spiegelglas, die auf der Stirn ein drittes Auge aus Onyx aufweist. Die Maske ist äußerst zerbrechlich und wird in einer gepolsterten Schatulle transportiert.

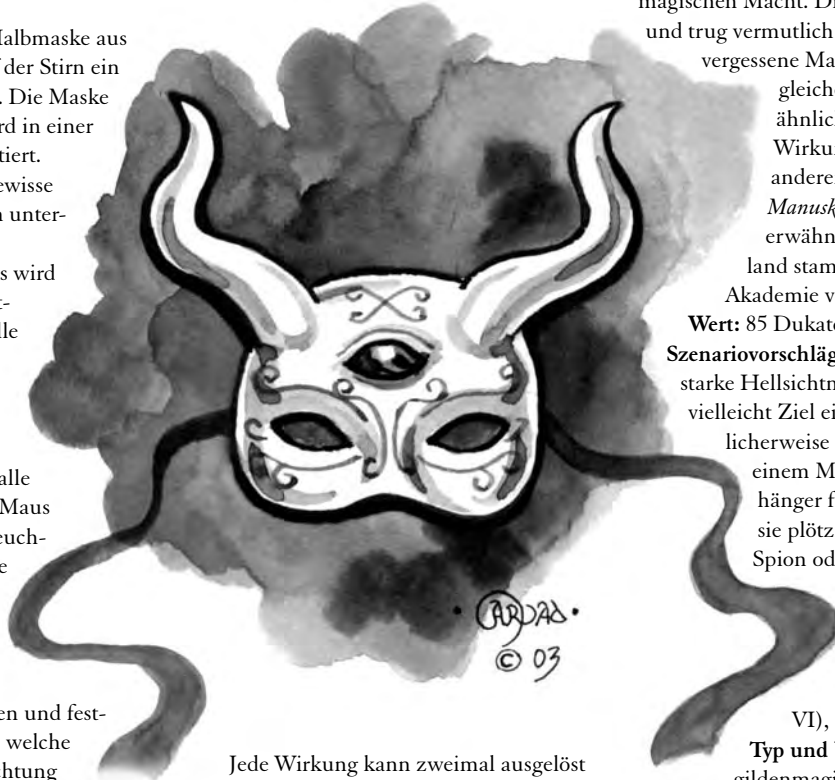
Wirkung: Spricht der Träger gewisse Zauberworte aus, entfalten sich unterschiedliche Wirkungen:

Cognitio discretiae!: Unsichtbares wird für den Träger für 1 SR in Sichtweite erkennbar. Dies betrifft alle Variationen von Unsichtbarkeitszaubern sowie unsichtbare Dämonen.

Cognitio animalis!: In bis zu 30 Schritt Entfernung erscheinen alle Lebewesen, die größer als eine Maus sind, für 7 KR als grünliches Leuchten, das in Intensität und Größe von der Art des jeweiligen Lebewesen abhängt.

Cognitio ingenium!: Der Träger kann eine bestimmte Kreatur oder Person untersuchen und feststellen, welchen Charakter und welche Fähigkeiten das Ziel der Betrachtung in etwa aufweist. (wie BLICK AUFS WESEN, LCD 45).

Eine Nebenwirkung ist, dass derjenige, der die Maske trägt, keine Unwahrheit von sich geben kann, wenn ihm eine *MR-Probe* misslingt. Zudem ist die Maske von einem Astralgeist beseelt, der zwar wohlmeinend seinen Träger unterstützt (LO 16), aber gerne über das Ziel hinausschießt: Er lässt oft die Maske unheimlich aufleuchten, mahnt an, vorsichtig mit der zerbrechlichen Maske umzugehen, und blickt auch gerne mal in das Wesen seines Trägers.



Jede Wirkung kann zweimal ausgelöst werden. Werden zwei der obigen Wirkungen gleichzeitig aktiviert, schwinden dem Träger alle anderen Sinne. Damit ist er auch

anfällig für Aktionen, die sein Gleichgewicht stören, und somit nur noch zu langsamen Bewegungen in der Lage.

Alle Zauber mit dem Merkmal *Hellsicht* sind um 2 Punkte erleichtert, solange die Maske getragen wird.

Hintergrund und Besonderheiten: Derzeit befindet sich die Onyxmaske im Privatbesitz eines Adligen im Lieblichen Feld. Er besucht gerne Maskenbälle und ahnt nichts von der magischen Macht. Die Maske ist bereits uralte und trug vermutlich einst eine andere, heute vergessene Magie. Ein Gegenstand gleichen Aussehens und ähnlicher, jedoch stärkerer Wirkung wird zusammen mit anderen Zaubermasken in den *Manuskripten von Tqelin-Ra'id* erwähnt, die aus dem Gildenland stammen und an der Puniner Akademie verwahrt werden.

Wert: 85 Dukaten / um die 800 Dukaten
Szenariovorschläge: Dieser Fokus für starke Hellsichtmagie ist begehrt und vielleicht Ziel eines Diebstahls. Möglicherweise ist sie aber auch, auf einem Maskenball getragen, Aufhänger für ein Abenteuer, wenn sie plötzlich einen unsichtbaren Spion oder Dieb sichtbar werden lässt.

Kategorie: wieder aufladbarer Spruchspeicher (ARCANO-VI), sechs Ladungen gesamt

Typ und Ursprung: Hellsicht / gildenmagisch; Hellsicht / gildenmagisch

Auslöser: Schlüsselworte

Astralenergie: 104 / 7

BEISPIELANALYSE II: GILDENMAGIER

Wir konnten Erzmagus Robak von Punin vom Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik für eine Visitation der *Onyxmaske* gewinnen.

ODEM ARCANUM

„Präparation zur Meliorisation der Clarobservantia ist das A und O. Primo: die Kristallkugel. Secundo: das Leichte Gewand. Tertio: die Carhelan-Meditation. So so, was haben wir denn hier? Oho, ein filigranes Meisterstück, aus Glas gefertigt.“

0 ZFP*: „Odem Arcanum! Fürwahr ein potenter Träger der Astralkraft. Auf der Okharim-Skala ist die Impensation als 'Smaragd' zu taxieren.“

12 ZFP*: „Naclador schau her ... die astralen Energien akkumulieren sich konzentrisch um das dritte Onyxauge. Fäden führen von dort zu den beiden Augenlöchern und kreieren Nodices. Ich sehe periphere Kraftfibrillen, die von den Rändern der Larve streben – gleichsam profanen Haltebändern, die zum Tragen der Maske benutzt werden.“

ANALYS ARCANSTRUKTUR

0 ZFP*: „Propädeutisch: rehermetisierbares Cadunom auf Basis des Arcanovi-Cantus. Exorbitante Dominanz von Matrices der Magica Clarobservantia in den Canti effectonii. Ich erkenne durchgehend die Struktur der gildenmagischen Representatio.“

5 ZFP*: „Eine große Anzahl einzelner Canti ... die Phonik ist noch nicht evident, aber es sind sechs Ladungen zu erkennen, keine kaduziert. Keine Okkupation apperzipierbar, zudem keinerlei Indizien von heptessentischer Magie oder Astraldetrimenten.“

10 ZFP*: „Aha, hexaphonischer Cantus, jeweils doppelt similar, in toto kollektiert. Hm ... katakautische Sekundärmatrix ... allomorphe Astralfibrillen und peristatische Katalysis. Die Magie des Thaumatursums dient zur Erkennung von Invisibilität, sikaryanscher Konzentration und wesensinhärenter Charakteristika – interessantes Register. Paranthetische Matrices dritten Grades umlagern die Wirkmatrices.“

15 ZFP*: „Lux! Natürlich primo der Oculus Astralis, limitiert auf Invisibilität. Secundo der von den Elfen stammende Exosami – selten in der gildenmagischen Representatio zu sehen. Tertio et conclusio: Der 'Blick aufs Wesen', recht saubere Inmatrizierung. Je ein Abraxas löst einen Zauber aus. Die Nebenwirkung wirkt als veriphile Magica Suggestiva auf den Träger. Vulgo: Er kann nicht lügen, während er die Larve nutzt.“

20 ZFP*: „Aha, so lauten die drei Schlüsselworte. Eine komplexe Thesis, hypothetisch dreißig oder vierzig Dezzennien alt. Rudimentäre Residualmatrices älterer Hermetisierung ... sogar multipel. Das Glas der Maske ist offenbar selbst durch arkane Methodiken entstanden oder geformt worden. Subvektorielle Segmentalausrichtungen in der Gesamtmatrix, vermutlich kausiert durch die Exposition immenser astraler Potentia in der Vergangenheit. Potzblitz, mein alter Rücken. Nun, ich werde die Visitation zu einem anderen Zeitpunkt fortsetzen, ich brauche Ruhe.“

Thesis: bekannt

Komplexität: +11 / 38 ZfP*

Wirkende Sprüche: 2 x OCULUS AS-TRALIS (6 ZfP*, eingeschränkte Variante gegen Unsichtbarkeit), 2 x EXPOSAMI (10 ZfP*), 2 x BLICK AUFS WESEN (12 ZfP*)

Varianten: Von dem Wahl-Zyklopäer und Alchimisten *Olwin von Andergast* ist bekannt, dass er eine Brille besitzt, die ihm erlaubt, im Dunkeln mit lichtempfindlichen Stoffen zu arbeiten. Als *Satinavaria* kennt man drei magische Linsen, die den BLICK IN DIE VERGANGENHEIT vereinfachen. Ihr Aufenthaltsort ist seit den Magierkriegen unbekannt, zumindest eines soll sich in Borbarads Festung in der Gor befunden haben, ein weiteres wird im Satinav-Tempel in Selem vermutet.

PETIKULOS' MEUCHLERSORTIMENT

Beschreibung: ein Ohrring in Form eines Dolches und einer in Form einer Ampulle. Genau betrachtet wirken beide sehr naturgetreu, der Dolch kann sogar als Mengbilar mit charakteristischem Giftkanal erkannt werden.

Wirkung: Kurz nachdem die Ohrringe abgenommen werden, beginnen Mengbilar und Ampulle zu wachsen. Sie werden größer und schwerer, bis sie die übliche Größe der Originale besitzen und entsprechend verwendet werden können. Flüssigkeiten oder Pulver, die in die Ampulle gefüllt werden, vollziehen alle Größenveränderungen mit. Nach 2W6 Spielrunden nehmen sie wieder die Größe der Ohrringe an. Das Artefakt besitzt drei Ladungen, die unter Einsatz von je 6W6 AsP wiederhergestellt werden können. Die Kenntnis des Zaubers TRANSFORMATIO ist hierbei nicht nötig.

Hintergrund und Besonderheiten: Petikulos war ein Objektmagier zur Zeit der Kuliker Kaiser. Er war berühmt dafür, Gegenstände vergrößern und verkleinern zu können. Bekannt sind neben dem Meuchlersortiment noch *Petikulos' Hammer und Amboss*, *Petikulos' Gewänder*, *Petikulos' Kettenhemd* und *Petikulos' Streitwagen*.

Manche sagen, der Recke Raidri Chonchobair habe die verzauberten *Streitäxte* des Magiers als Ohrringe besessen. Petikulos selbst soll zu Tode gekommen sein, als sich seine *Galeere* unvermutet wieder verkleinerte ...

Wert: 2 Silbertaler für die unmodischen Ohrringe / 100 Dukaten

Szenariovorschläge: Giftanschläge, bei denen der Meuchler schärfste Wachkontrollen und Leibesuntersuchungen passieren musste, führen die Helden auf die Spur eines ohrringabhängigen Mannes.

Kategorie: wieder aufladbarer Spruchspeicher (ARCANOVI), drei Ladungen

Typ und Ursprung: Objekt / gildenmagisch

Auslöser: Abnehmen der Ohrringe

Astralenergie: 60 / 4

Thesis: sehr selten

Komplexität: +10 / 15 ZfP*

Wirkende Sprüche: 3 x TRANSFORMATIO

Varianten: siehe Hintergrund.

DER RING DES LEBENSSPENDENDEN FEVERS

Beschreibung: ein einfacher Silberring, der mit einem Granat besetzt ist. Er wäre ganz und gar unauffällig, wenn er nicht ständig von einem schwachen roten Glösen umgeben wäre.

Wirkung: Dieser Ring gewährt seinem Träger ein zweites Leben. Sobald er auf den Finger gestreift wird, lässt er sich nicht mehr lösen. Der Ring saugt jede Nacht 1 LeP von seinem Träger auf. Erst nach etwa einem Jahr, wenn er die zehnfache Menge der LE seines Trägers gespeichert hat, endet dieser Vorgang. Diese gesammelte Lebenskraft benötigt der Ring, um seinen Zweck zu erfüllen: Stirbt der Träger, so muss ihm der Finger mitsamt Ring abgetrennt werden und auf einem Feuer aus Erlenholzscheiten, Alraune, getrocknetem Donf, Schmetterlingskokons, Saphirstaub und einigen weiteren Zutaten verbrannt werden. Geschieht dies innerhalb von sieben Tagen nach dem Tod des Trägers, so wird die gesammelte Lebenskraft des Rings frei und der Träger erhebt wieder zu neuem Leben, alle Verletzungen sind geheilt. Für sein zweites Leben muss er lediglich auf den Finger, der den Ring trug, verzichten (FF -1).

Der Ring nimmt durch das Feuer keinen Schaden. Jeder kann den Ring nur einmal verwenden. Wer so vermessen ist, ihn ein zweites Mal überstreifen zu wollen, verwandelt sich in eine Steinstatue.

Hintergrund und Besonderheiten: Dieser Lebensring stammt der Legende nach von der Hohen Fee Farindel aus Albernia, die vor langer Zeit drei großen Helden der Menschen je einen dieser Ringe gab, damit sie ein großes Unheil aus ihrem Zaubervald vertrieben. Jeder dieser Helden soll nach seiner wunderbaren Wiederbelebung den Ring verschenkt haben. So wanderten die Ringe durch die Jahrhunderte, hinterließen überraschende Geschichten von Wiedergeburt, aber auch einige noch heute zu sehende Statuen von gierigen Rittern, Händlern und Priestern.

Wert: 5 Silbertaler / bis zu 5.000 Dukaten

Szenariovorschläge:

● Nachdem die Helden die Sage vom Ring vernommen haben, treffen sie auf die Leiche eines erschlagenen Ritters, dem ein Finger fehlt. Wenn es den Helden gelingt, die Räuber zu stellen, Beute und Ring wiederzufinden und dem Mann sein Leben zurückzugeben, wird er sie fürstlich entlohnen: Unter anderem auch mit einem Lebensring, den er nun nicht mehr braucht.

● Ein endlich bezwungener Oberschurke ist tot, doch sein Scherge ist mit einem abgeschlagenen Ringfinger entkommen ...

SCHUTZAMULETTE

Beschreibung: Amulette und Talismane in jeder Form: Tierzähne und -knochen, Holz von magischen Pflanzen, Broschen (vorzugsweise mit Bernstein, Saphir, Türkis, Achat, Magnetit oder Chrysopras), Spangen, Fibeln und Ringe aus Mondsilber. Meist unterscheiden sie sich kaum von profanen Schutzamuletten, die – außer vielleicht in der Vorstellung vieler Träger – keine Magie oder beweisbare Schutzwirkung aufweisen.

Wirkung: Wird der Auslöser aktiviert (meist: Amulett mit der Hand berührt, fest umfasst, ein Lösungswort ausgesprochen oder ein Zauber, der auf den Träger gesprochen wird), steigert das Amulett die MR des Trägers für 4 SR um 7 Punkte, gegen Zauber mit den Merkmalen *Einfluss*, *Hellsicht*, *Herrschaft* und *Verständigung* um weitere 2 Punkte.

Hintergrund und Besonderheiten: Amulette, die gegen allerlei Arten von Zauberei schützen, sind weit verbreitet und vor allem in Zeiten wie diesen beliebt, wo die schwarzmagische Bedrohung an vielen Grenzen steht und finstere Zauberer überall in Aventurien ihr Machwerk verrichten könnten. Vor allem die Magierakademien von Al'Anfa, Gareth, Festum, Mherwed und natürlich Khunchom erschaffen Schutzamulette verschiedenster Art. Dabei wird den in Zauberei wenig bewanderten Kunden meist vereinfachend erzählt, dass das Amulett gegen jede Form von Magie helfe, aber in Wahrheit natürlich nur schützen kann, wenn der Zauber die Magieresistenz überwinden muss: Einem FULMINICTUS oder den Auswirkungen eines BRENNEN, TOTER STOFF! ist man also für gewöhnlich hilflos ausgeliefert.

Wert: 1 Silbertaler bis 30 Dukaten, je nach Material und Machart des Amuletts / je nach Qualität der Verzauberung 50 bis 500 Dukaten

Szenariovorschläge: Schutzamulette sind gelegentlich Werkzeug in den Händen von einflussreichen Schutzbefohlenen oder aber von Erzscherken, die zu schade sind, um durch den erstbesten Zauber eines Helden aus dem Weg geräumt zu werden.

Kategorie: wieder aufladbarer Spruchspeicher (ARCANOVI), drei Ladungen

Typ und Ursprung: Antimagie, Eigenschaft / gildenmagisch

Auslöser: siehe Wirkung

Astralenergie: 56 / 4

Thesis: sehr verbreitet

Komplexität: +8 / 12 ZfP*

Wirkende Sprüche: 3 x PSYCHOSTABILIS (7 ZfP*)

Varianten: Schutzamulette existieren in zahlloser Form: Viele sind nur einmalig verwendbar. Unter Zauberkundigen kursieren einige Matrixgeber, und manche mächtigen Herrscher werden von semi-permanenten Schutzamuletten behütet. Häufig wird die Stapelung des PSYCHOSTABILIS genutzt, um eine bessere Wirkung zu erzielen (MR+12). Beliebt, aber

aufwendig und teuer ist die Kombination mit anderen Schutzzaubern, die das Amulett zu einem *non plus ultra contra arcanum* werden lassen sollen: GARDIANUM, ILLUSION AUFLÖSEN, ARMATRUTZ und selten auch PENTAGRAMMA oder INVERCANO. Eine solche Anfertigung ist auch der *Bannreif* des Khadil Okharim, wie er als Regelbeispiel auf den Seiten 11 bis 16 erschaffen wird.

DIE SIEBENGEGHÖRTE DÄMONENKRONE UND IHRE 7 SPLITTER

»Ich sehe eine hochmütige Krone aus der stählernen Vielfachessenz des Dschejjhennach, hervorgekrochen aus den Zeitaltern der Unsäglichen. Ich sehe sieben Strahlen und Hörner umgeben von peitschenden Eisenketten, umzingelt von schwarzen Flammen und umtanzt von geifernden Fratzen. Ich sehe die sieben Hörner, die durch die Welten stoßen an den Rand der Sterne und über sie hinaus in die höhnenden Masken der tausend Höllen. Ich sehe Turuch nurhanif al'Ifriqi, die Siebengehörnte Dämonenkrone.«
—eine Vision des Fasarer Sehers Yamaz ibn Mhurati, 6. Jhd. BF

Die Dämonenkrone, ein Teil des Frevlergewandes, soll die Herrschaft über das ganze Pandämonium ermöglichen. Sie wurde einst vom Namenlosen Gott getragen, als er mit den Scharen der Niederhöllen die Schöpfung überfiel. Einst soll sie dreizehngehörnt gewesen sein, doch manche Domänen hätten sich aus der Knechtschaft der Krone befreit, sagt eine seemitische Schriftrolle. Nachweislich hat sie der Dämonenmeister *Borbarad* getragen und sie war einer der bedeutendsten Grundpfeiler seiner immensen Macht. Das mythologische Erzartefakt wurde in der Dritten Dämonenschlacht durch das Schwert *Siebenstreich* gesprengt: Die Sieben Splitter schossen in alle Himmelsrichtungen und wurden schließlich von Borbarads höchsten Dienern genommen. Diese Heptarchen (= Siebenherrscher), wie sie manchmal genannt werden, halten mit den etwa handtellergroßen Splittern oder Zacken eine erzdämonische Macht in den Händen, die ihre Herrschaft und ihr Reich prägt: *Galotta*, der Dämonenkaiser von Transysilien, besitzt den Agrimoth-Splitter; *Darion Paligan*, Admiral der größten Dämonenarche, hat Charyptoroths Splitter dem gierigen Xeraan abgenommen; *Rhazzazor*, der untote Drache der Warunkai, trägt den Splitter Thargunithots; *Dimiona*, Moghuli von Oron, erfreut sich am Belkelel-Splitter; *Helme Haffax*, Fürst-Komtur von Maraskan, besitzt den Splitter Belhalhars; und *Glorana* die Eishexe verfügt über den Nagrach-Splitter. Der Verbleib des siebten Splitters, Asfaloth zugeordnet, ist kaum einem Aventurier bekannt, denn er ist in der Hand der *Skrechu*, der verborgenen Chimärenmeisterin Maraskans. Die Splitter müssen an Fleisch von Sterblichen oder besondere dämonische Materialien

gebunden sein, wenn sie nicht ihre ganze dämonische Macht auf einen Schlag als Mahlstrom in die Niederhöllen entfesseln sollen. Jeder Splitter für sich ermöglicht einfache, ja zwanglose Beschwörung und Aussendung dämonischer Wesen. Wieder zur Krone vereinigt, beschwören die Splitter maßloses Unheil herauf. Es ist ein Segen, dass die Heptarchen auch untereinander so zerstritten sind. Mehr zu den Schwarzen Landen, die durch die Sieben Splitter geprägt sind, finden Sie in der Box **Borbarads Erben**.

SKLAVENARMREIF

Beschreibung: ein schwerer Armreif aus einer Silber-Zinn-Legierung, der dem Arkanil ähnelnde Zeichen aufweist. Arkanil ist eine zauberkräftige Geheimschrift aus der Rohalszeit, die aufgrund überraschender Effekte von kaum jemandem verwendet wird. Das vorliegende Stück wurde in einem Bergwerk im Koschgebirge gefunden.

Wirkung: Überschritt der Träger des Armreifs bestimmte Linien im Bergwerk oder versuchte, aus ihm zu fliehen, fügte der Reif W6 SP(A)/KR zu und senkte die Eigenschaften KO, KK, GE und FF ebenso um insgesamt W6/KR, bis der Träger wieder den verbotenen Bereich verließ. Nach 5 KR ist eine Anwendung aufgebraucht, es wird jedoch automatisch die nächste aktiviert. In der semipermanenten Variante gelingt dies nur sechsmal innerhalb eines Jahres, doch wer lässt sich nach sechs schmerzhaften Versuchen schon auf einen siebten ein?

Hintergrund und Besonderheiten: Sklavenarmreife ermöglichen die Kontrolle über Lakaien, ohne ihnen ständige Aufmerksamkeit schenken zu müssen. Sie sind vor allem aus der späten Rohalszeit und den Magierkriegen bekannt, als sich Schwarzmagier wie *Zulipan von Punin*, *Narniel von Nebachot*, *Morghai*, *Algorton* und natürlich der Dämonenmeister *Borbarad* der Kraft und des Blutes von Sklaven bedienten, um ihre Ziele zu erreichen. Viele arme Seelen trugen die sie versklavenden Armreife, die im heißen Zustand auf den Arm gesetzt wurden. Die meisten Sklaven starben an entkräftender Arbeit in Minen oder gingen während und nach einem Angriff gegnerischer Zauberer zugrunde. In jüngerer Zeit hat sich vor allem in Yöl-Ghurmak die Herstellung von Sklavenarmbändern etabliert. Die mittels Agribaal verfluchten Objekte werden auch in andere Heptarchien exportiert.

Wert: 5 Silbertaler / etwa 600 Dukaten

Szenarioverschlüsse: Manche beseelte Sklavenarmreife suchen regelrecht nach einem Träger, so dass ihnen ein neugieriger Held in die Falle gehen kann, der nur mal eben ausprobieren möchte, ob die magischen Arkanil-Zeichen eine Wirkung zeigen. Je nach Art des Armreifs mag der Held dann gefangen sein, wird zu einem bestimmten Ort (und einer bestimmten Tätigkeit) hingezogen oder befolgt jeden Befehl des Meisters der Sklavenarmreife.

Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher (ARCANOVI), sechs Anwendungen pro Jahr

Typ und Ursprung: Eigenschaft, Schaden / gildenmagisch

Auslöser: Träger betritt einen bestimmten Bereich; Folgeanwendungen kaskadiert

Astralenergie: 100 / 10

Thesis: bekannt (vor allem in Süd-aventurien)

Komplexität: +5 (komplexer Auslöser) / 21 ZfP*

Wirkende Sprüche: 6 x SCHWARZ UND ROT (ca. 8 ZfP*, schnell wirkende Variante)

Varianten: Es kommen auch magische Fußfesseln, Halsringe (erwürgen den Träger) oder schmückende Ketten (für Hausdiener) vor. Oft werden Mindorium oder Arkanium zur Kompensation der hohen AsP-Kosten verwendet. Manche Ausführungen lassen den Sklaven in Schlaf fallen, bis ihn die Aufseher vermissen und finden (SOMNIGRAVIS), andere machen einfach kurzen Prozess mit den Ungehorsamen (FULMINICTUS oder IGNIFAXIUS). Gelegentlich wird ein einfacherer Auslöser gewählt und nur ein BAND UND FESSEL als Wirkender Spruch gewählt. Zu manchem Arsenal von Armreifen gehört auch eine *Maske des Meisters* oder ein *Stirnreif des Meisters*, dem dann dank eines BANNBALADIN stets gehorcht wird, so lange dieser den Reif trägt. Aus früheren Zeiten haben sich zahlreiche permanent wirkende Reife erhalten, da es offenbar immer wieder mächtige Zaubermeister gab, die unwillige Sklaven zwingen mussten.

DER STERN VON SELEM

»So ein Almandin nur im Lichte rot funkelt, sei er gut. So er jedoch in seiner Tiefe ein eigenes Feuer schürt, zerschlage ihn, denn er bringt nur Kummer und Leid.«

—tulamidischer Aberglaube

Der *Stern von Selem* ist ein taubeneigroßer Rubin, in dem auch ohne äußere Lichtquelle zahllose Flammen wie von der versinkenden Sonne funkeln. Er wurde nach der Flutwelle, die vor über 1.000 Jahren Elem zerstörte, in den Ruinen der Stadt gefunden und in Form eines Zwölfflächers geschliffen. Manche sagen, das Juwel sei nur der Splitter einer viel älteren Gemme von Faustgröße, die zur Zeit der Magiermogule den Mächten von Zhamorrah gehörte. Wer den Stern von Selem trägt, soll großen Scharfsinn, die Fähigkeit des Gedankenlesens, aber auch Verfolgungswahn erhalten. Gegen guten Rat trugen ihn die letzten Diamantenen Sultane von Khunchom, obwohl es damals schon hieß, das Funkeln seien die Seelen der toten Elemer. Sultan *Najara* hielt ihn in der Linken, als er sich den Tod gab, auch Kaiserin *Hela-Horas* trug ihn

an ihrem Todestag in ihrer Krone. Über Jahrhunderte lag er in der Schatzkammer von Gareth, bis ihn vor knapp hundert Jahren einer der vielen Thronanwärter des Erbfolgekriegs raubte und prompt von seinem Rivalen *Perval* erschlagen wurde. Später trug ihn Kaiserin *Cella*, ehe sie vom Thron gestoßen wurde. Vor einiger Zeit wurde das kostbare Stück dem bornischen Adelsmarschall zum Geschenk gemacht, und Adelsmarschallin *Tjeika von Jatleskenau* trug kurz vor ihrer Absetzung den Marschallshelm, in den der Stein nun eingearbeitet ist ...

DAS WAHRHEITSAМУLETT

Beschreibung: ein Amulett, meist aus Bronze oder Gold, in Form eines Praiosauges.

Wirkung: Konzentriert sich der Träger auf seinen Gesprächspartner, so wird das Artefakt heiß, wenn dieser gerade lügt. Es wird um so heißer, je arger die Lüge ist. Vorsicht ist bei wirklich faustdicken Unwahrheiten geboten, diese können beim Träger handfeste Verbrennungen auslösen.

Hintergrund und Besonderheiten: Dieses Artefakt soll wohl praiosgefällig wirken und ist als recht verbreitetes Schutzamulett vor allem in Händler- und Gardistenkreisen zu finden. Die Kirche des Götterfürsten Praios ist hierrüber recht geteilter Meinung.

Wert: 5 Silbertaler / 144 (12 x 12) Dukaten

Szenariovorschläge: Wie bei allen Hellsichtzaubern ist auch bei diesem Artefakt besondere Vorsicht in kriminalistischen Abenteuern geboten, damit die Helden der Lösung nicht zu schnell auf die Spur kommen. Andererseits kann sich solch ein Amulett auch im Besitz des Hauptmannes der Stadtgarde befinden, der damit die Helden bei ungesetzlichem Tun überführt.

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), drei Ladungen
Typ und Ursprung: Schaden, Elementar (Feuer) / gildenmagisch
Auslöser: Konzentration auf Gegenüber, Lüge des Gegenübers
Astralenergie: 42 / 2
Thesis: bekannt (Nicht jeder bekommt den komplexen Auslöser hin; der Artefaktmagier muss den SENSIBAR mindestens mit einem ZfW von 7 beherrschen.)
Komplexität: +7 (Der Auslöser ist recht komplex.) / 15 ZfP*
Wirkende Sprüche: 3 x MANIFESTO

WUNSCHRING NACH MEISTER YARUBMAN

»Dazu gab der Weise ihm einen magischen Ring und er sagte: "Wenn deine Not am größten ist, dann stecke diesen Ring auf und eine dienstbare Dschinni wird erscheinen, die dir einen Wunsch gewähren wird. Aber nur einen, also wähle ihn weise." Karim nahm den Ring und brach auf, die liebliche Prinzessin Yasmina aus den Fängen des bösen Merwut zu befreien.«
 —gehört von einem Fasarer Geschichtenerzähler, 1028 BF

Beschreibung: silberner Ring in Form einer Blumenranke. In den Ring ist ein einkarätiger Achat eingearbeitet, die Fassung ist einer Blüte nachempfunden. Auf der Innenseite ist in Tulamidya »YN. PER 1017« eingraviert.

Wirkung: Dreht man den Ring zwei Mal um den Finger, erscheint eine Humusdschinni, die bereit ist, dem Beschwörer einen Wunsch zu erfüllen. Hierfür gelten die Regeln aus **WdZ 175ff.**, die Dschinni hat eine Wunschkapazität von 38 Punkten. Gleichzeitig erhöht sich der KL-Wert des Anwenders für eine Stunde um 5 Punkte.

Hintergrund und Besonderheiten: Diese Form des verbreiteten Wunschrings ist eine Thesis des Artefaktmagiers Yarubman ibn Nasreddin von der Khunchomer Magierschule. Nachdem Experimente mit einer Charismaerhöhung durch den ATTRIBUTO nicht die gewünschten Ergebnisse zeitigten, um der Dschinni exquisites Wünsche entlocken zu können, verspricht Meister Yarubman seinen zahlungskräftigen Kunden nun, ihren Wunsch statt dessen weise wählen zu können.
Wert: 8 Silbertaler / 222 D (Verhandlungsbasis bei der Drachenei-Akademie Khunchom)
Szenariovorschläge:

- Die hochgestellte Besitzerin dieses Ringes muss täglich mit einem Anschlag rechnen, und nun ist ihr Notfallring plötzlich verschwunden.
- Mit einer Variante, die einen Eisdschinn beschwört, wurde der Stadtvogt ermordet. Aber ist der Besitzer des am Tatort gefundenen Ringes auch der Täter?

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), eine Ladung
Typ: Herbeirufung, Elementar / gildenmagisch; Eigenschaften / gildenmagisch
Auslöser: zweimaliges Drehen des Rings auf dem Finger
Astralenergie: 47 / 2
Thesis: bekannt (für einfache Varianten: verbreitet)
Komplexität: +4 / 4 ZfP*
Wirkende Sprüche: 1 x ATTRIBUTO (15 ZfP*), 1 x DSCHINNENRUF (freier Wunsch, WK: 38)
Varianten: Sämtliche elementaren Varianten sind bekannt, viel häufiger ist allerdings eine Version ohne begleitenden ATTRIBUTO. Meist ist aber auch diesen Ringen ein dem Element affiner Stein eingesetzt. Für wirklich zahlungskräftige Kunden wird auch eine aufladbare Variante angeboten. Gelegentlich ist statt des DSCHINNENRUF ein ELEMENTARER DIENER eingebunden.

BEISPIELANALYSE III: ACHAZ-KRISTALLOMANNT

Der große Achazzauberer Skar Shr Shzinth analysiert für uns freundlicherweise den *Wunschring*. (Gezischel aus dem Protokoll getilgt.)

ODEM ARCANUM

0 ZfP*: "Mögen die H'Ranga ruhen und nicht aufmerksam werden auf uns." (Skar spielt mit einem Topas und einem Bergkristall in der Hand.) "Zauber liegt auf diesem Ring."

12 ZfP*: "Von eher geringer Macht es ist, doch die Kraftstrukturen pulsieren. Liegt der Blick eines Wesens auf dem Zauberring?"

ANALYS ARCANSTRUKTUR

0 ZfP*: "Deine Geheimnisse mir offenbare, Ring!" (Er führt Gesten mit dem Bergkristall und einem Zirkon aus.) "Der Asskr'nish-Zauberer bindet hier Kristallkraft. Eines warmblütigen Stabzauberers Werk ist es."

5 ZfP*: "Zwei Zauber gebunden, durchdringend den Achat. Es ist die Magie des Mondsteins, des Turmalins ... und natürlich des Achats: Leben beinhaltet der Ring. Doch kein Zauber ist es, sondern ein Wesen des Lebens, schlafend und bereit, dem Ruf zu folgen."

10 ZfP*: "Einmal wendest du den Ring an und rufst herbei einen lebendigen Kopf und die Weisheit der Kha sowie einen D'zin des Lebens: Er wird dir dienen. Er ließ die Kraftstruktur pulsieren ... ja."

15 ZfP*: "Verspielt und doch beständig ist die Struktur der Kraft. Die Kraft wird frei, wenn der Ring zweimal gedreht wird um den Finger. Klug ist es eingerichtet, dem erscheinenden D'zin einen weisen Wunsch nennen zu können. Frei von Unwisbarem ist das Artefakt. Nimm es hin und nutze es."
25 ZfP*: "Sieh die leuchtenden Kraftstrukturen in der Tiefe. Der Achat stammt aus den Bergen der A'Chzubn. Er war noch jung. Ein ... älterer Zauberer schuf den Ring ... in einer Stadt von neunfachem Wasser. Er tut es für Gold. Welche Freude es ist, die feinen Kraftverästelungen zu verfolgen. Zeit? Ich habe Zeit. Ich bin ewig."

BARASINAS PUPPENTHEATER

Beschreibung: ein typisches Puppentheater, wie es häufig bei fahrenden Gauklern und Scharlatanen zu finden ist, jedoch offensichtlich edel gearbeitet und alt: Der etwa drei Schritt breite und anderthalb Schritt hohe Theaterrahmen besteht aus rotbraunen Mohagoniholz mit Intarsien aus schwarzem Ebenholz. Front und Flügel sind mit dunkelgrünem Malachit und rotem Karneol geschmückt. Der Vorhang besteht aus roter Seide, sieben herabziehbare Bühnenbilder sind kunstvoll gemalt und mit dünnem Gold und Silber illuminiert. Über der Bühne stehen in glänzenden Lettern die ominösen Worte: »Theatrum mundus est«. Die per Hand zu führenden Theaterpuppen bestehen aus einem unbekannten südländischem Holz, das sich stets warm anfühlt und manchmal rotes Harz austreten lässt. Die Puppen umfassen das übliche Ensemble an Figuren des Puppentheaters: Der *Schelm* mit der Glockenkapuze ist der komödiantische, manchmal auch naive Held der Geschichte, der *König* ist entweder ein eitler, selbstüchtiger Herrscher oder ein gütiger, spendabler Monarch, die *Prinzessin* ist mal mitstreitende Freundin des Schelms, mal Entführungsoffer; der *Weibel* ist ein überpeinlicher Ordnungshüter und Opfer von Streichen, der *Räuber* ist der gemeine Gegenspieler des Schelms, während der *Tatzelwurm* alle Klischees gefräßiger und dummer Monster bedient. Weitere Figuren sind die gehässige *Hexe*, der schwerhörige *Geweihte* und die helfende *Fee*.

Wirkung: Hinter dem scheinbar harmlosen Theater verbirgt sich ein verfluchtes Artefakt. Sobald in einem Stück die über der Bühne stehenden Worte integriert und von einer Figur ausgesprochen werden (was gerne als Rätsel, Fluch, Rechtsparaphrase oder Zauber realisiert wird), erwacht das Artefakt: Am nächsten Sonnenaufgang überträgt sich die eben mit Puppen gespielte Handlung auf die reale Umgebung, in der der Schausteller gerade gastiert: Dorf, Burg oder Stadt (in einer Reichweite von bis zu 200 Schritt). Das Theater sucht zu den Figuren passende Personen, die ähnliche Positionen und Charaktereigenschaften aufweisen, und beeinflusst diese, so dass sie die Handlung des Theaterstücks aufführen – mit allen Konsequenzen für Leib und Leben. Die Beeinflussung der Personen dauert etwa einen Tag an, die Handlung des Stückes ist meist vorher beendet.

Hintergrund und Besonderheiten: Das magische Puppentheater wurde vor über zweihundert Jahren von *Barasina* geschaffen, einer entstellten, puppenverliebten Hexe der fahrenden Gemeinschaft, deren Puppenstücke jedoch niemand sehen wollte. Als verbitterte alte Frau ließ sie ihre Kraft in das Theater fließen, um der Welt ihre Geschichte aufzuzwingen. Bei der Verzauberung starb sie, ihre Seele fuhr in das junge Artefakt und beherrscht seitdem mit manchmal unheimlich

zu spürender Präsenz die Bühne. Barasina flüstert dem Schausteller bisweilen ihre blutigen Puppengeschichten im Schlaf ein, bannt das Publikum oder lässt die Puppen ein unvermerkt Eigenleben führen.

Wert: 70 Dukaten für das kostbar gearbeitete Schelmentheater. Wer dieses Artefakt intrigant nutzen will, bezahlt vielleicht auch vier- oder fünfhundert Dukaten dafür.

Szenariovorschlge: Die Helden spüren dem Hintergrund einer seltsamen Reihe von Morden und tragischen Unfällen nach und suchen den weitergezogenen Schausteller mit seinem Puppentheater auf, da er verspricht, ein wichtiger Zeuge zu sein. In dem Stück, das der Puppenspieler aufführt, erkennen die Helden, dass es die zu untersuchten Ereignisse scheinbar genau nachspielt. Erst nach falschen Verdächtigungen und magischen Analysen erkennen die Helden, dass das Puppentheaterstück nicht Folge, sondern Ursache der blutigen Ereignisse ist und dass eine Wiederholung verhindert werden muss.

DER DÄMONENSCHNABEL

»Ich wartete in der Herberge, während Balderick die Dunkle Halle der Geister aufsuchte. Zurückgetorkelt kam er mit grünem Gesicht und verschmuddelter Kleidung voll Erbrochenem. "Nein, Hesindian", würgte er. "Die Dämonen-zauberer wünschen keinen Besuch." Es sah ganz so aus, als müssten wir woanders nach dem Heiligen Strohsack suchen.«
—Aufzeichnungen eines Laienpredigers des Nandus auf Pilgerreise nach Brabak, 997 BF

Beschreibung: Der finstere Granitbau der Dunklen Halle der Geister der Brabak kann nur über ein Bronzetor betreten werden, das mit dämonischen Grimassen übersät ist. Offenbar hat man zwei Möglichkeiten, eingelassen zu werden: Über einem basaltenen, messerscharfen Vogelschnabel, der voller Blut zu sein scheint, steht in Zhayad "Der Novize der Macht vertraut seine Hand dem Todesvogel an". An einer goldblitzenden Klinker verkündet dagegen eine Schrift in Bosparano "Der Jnger der Ungeduld rttle hier". Sieht man genau hin, erkennt man in der Klinker ein regenbogenblitzendes Mindorium-Siegel, das unter anderem die Nanduriazeichen "T-L-C-O" aufweist.

Wirkung: Wer des Zhayads nicht kundig ist oder die Botschaft ignoriert, wird an der Klinker ziehen. Sobald dies geschieht, strmt ein stinkender, roter Pesthauch aus dem Vogelschnabel, der bei jedem in sieben Schritt Umkreis 2W6 SP(A) anrichtet und bei misslungener KO-Probe fr W6 SR das Bewusstsein raubt.

Hintergrund: Bisweilen testen die Brabaker Magier mit diesem – nicht immer aufgeladenen – Applicatus-Siegel ihre Besucher. Wer ein mutiger 'Novize der Macht' ist, wird im Vogelschnabel an der Zunge ziehen knnen,

die den Trklpfer im Inneren des Gebudes bettigt. Wenn er wrdig ist, wird ihm von einem Bediensteten der Akademie aufgetan. Wer aber ein 'Jnger der Ungeduld' ist, soll fr seine Unverfrorenheit bestraft werden und offenbar den dmonischen Humor der Beschwrer bedienen.

Wert: 50 Dukaten fr ein Mindoriumsiegel / vielleicht 70 Dukaten fr das aufgeladene Artefakt

Szenariovorschlge: Die Helden wollen die Akademie Brabak aufsuchen.

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (APPLICATUS). Der Zauber wird bis zur nchsten Sonnenwende gespeichert.

Typ und Ursprung: Beschwrung, Dmonisch, Schaden / gildenmagisch

Auslser: Rtteln an der Klinker

Astralenergie: 18 / 0

Thesis: verbreitet

Komplexitt: +0

Wirkende Sprche: TLALUCS ODEM

Varianten: Mit Rtseln verbundene Hindernisse gibt es nicht selten, gerade ttelnde Meister der Artefaktmagie scheinen eine Vorliebe dafr zu haben. Whrend das vorliegende Beispiel noch als derb, aber nicht tdlich gelten kann, kennen manche Magiertrme, alte Minen magischer Metalle oder mysterise Labyrinth auch tdliche Sicherungen.

FLIEGENDE TEPPICHE

»Sulman flog ihnen voran auf Schech-el-Hawa, dem Emir aller fliegenden Teppiche. Sturm segte ber das Schlachtfeld, Gewitterwolken brodelten rings um sie her, und der treue Dschinn warf Windhosen gegen die Feinde.«
—aus einer Sage von den Skorpionkriegen, erzhlt in Anchopal

»Davon erfuhr der bse Wesir, schickte seinen Diener zu dem Teppichknpfer mit einem Sack voll Gold und befahl ihm, einen Fehler in das Muster zu weben. Der Knpfer tat, wie ihm geheien. Als nun Dschadir seinen Teppich bestieg, hob dieser ihn davon in eisige Hhen, ber Gipfel und Wolken, hher als der Geier fliegt.«
—aus dem Mrchen von Dschadir dem Khnen, wie es in Fasar erzhlt wird

»Nun wusste ich Bescheid: At-Tanbali war ein Teppich vom Typ 'tulamidischer Beamter'. So gro und breit er auch war, er wrde kaum mehr als eine Person tragen knnen und ohne Besteckung oder Druckmittel keine Troddel rhren. In dieser misslichen Lage entsann ich mich des Flschchens feinsten Rosenls, das der Grtner mir zugesteckt hatte. Und richtig: Drei Tropfen der duftenden Essenz weckten den Dschinn aus seinem Mittagsschlummer.«

—Kara ben Yngerimm, Durchs wilde Mhanadistan

Wie Dschinnenlampen sind auch Fliegende Teppiche nicht aus dem Bild vieler Aventurier über das wundersame Land der Ersten Sonne wegzudenken. Für gewöhnlich steht hinter den faszinierenden Eigenschaften eines solchen Zauberteppichs ebenfalls ein Diener der Elemente: Der Fliegende Teppich besteht aus komplizierten Webmustern, die einen Dschinn der Luft aufnehmen können (selten auch eine andere Luft-Wesenheit oder Essenz der Luft), der ihm seine Flugfähigkeiten verleiht.

In ganz Aventurien kennen vielleicht ein Dutzend Familien (in garetischen Legenden als die *Zwölf Magischen Tapisserien* bezeichnet) das Geheimnis der richtigen Muster, und höchstens die Hälfte von ihnen zeigt sich als begabt genug. Diese aber hüten es eifersüchtig – und werden nicht selten ihrerseits mit- samt ihrer Arbeit von einem Herrscher eifersüchtig überwacht. Kein Wunder, ist doch für einen Teppich, der eine Person tragen soll, die Arbeit eines halben Lebens vonnöten, und bringt solch ein Teppich doch um die 5.000 Goldstücke ein. Wenn der Teppich fertig- gestellt ist, fährt *Raschtuls Atem* durch den Teppichknüpfer (so sagen sie). Dann ist das Werk gelungen. Wenn aber ein Teppich nicht von einem Dschinn als neue Wohnstätte anerkannt wird, dann ist die Arbeit vieler Jahre umsonst, und so manch ein Teppichknüpfer verfällt dem Irrsinn.

AUSSEHEN

Es gibt Flugteppiche mit Tordeln, Fransen oder glattem Rand; große und kleine; sehr längliche und fast quadratische; kurz geschorene und welche mit langem, flauschigem Flor. Oft leuchten sie in königlichem Blau, edlem Rot oder geheimnisvollem Grün, aber allen ist ein hoher Anteil an gelben Fäden gemein, denn gelb ist die Farbe des Elementes Luft. Ebenfalls unverzichtbar sind Seidenfäden von Mindorium und Arkanium. Zusammen mit anderen Farben bilden sie komplizierte, dicht verschlungene Muster, an denen Fachleute erkennen können, von welcher Familie ein Teppich kommt. Die auffälligste Eigenschaft eines fliegenden Teppichs ist aber natürlich, dass er fliegt, und zwar ständig. Selbst zusammengerollt und 'deaktiviert' schweben die meisten Teppiche noch; nur wenige der gebundenen Luftdschinnen sind bereit, den Boden zu berühren.

REPARATUR UND PFLEGE

Das ansonsten bei Teppichen übliche Ausklopfen entfällt natürlich bei einem fliegenden Wesen, das sich selbst ausschütteln kann.

Dicker Dreck sollte magisch entfernt werden, um die Fasern zu schonen (SAPEFACTA). Einen beschädigten Teppich kann man bei der Familie, die ihn hergestellt hat, reparieren lassen. Eine notdürftige Schnellreparatur lässt sich mit dem Zauber ACCURATUM bewerkstelligen, sofern man die nötigen Fäden in den

soll allerdings ab und zu Exemplare geben, die etwas schwer von Begriff sind; ganz selten sogar richtig böswillige ...

Es gibt drei Möglichkeiten, einen Teppich zu steuern: Wirklich gute Teppiche spüren die Gefühle ihres Besitzers, lesen also aus seinen Gedanken die gewünschte Richtung, Flughöhe und Geschwindigkeit. Solche Meisterstücke wollen wir für Märchen, Rohal und Nahema reservieren. Andere reagieren auf Gewichtsverlagerung (neigt der Passagier

sich nach rechts, biegt er rechts ab, usw.) oder Ziehen an einer Ecke; dies will gelernt sein und erfordert zumindest zu Anfang ständig (teils deutlich erschwerte) Proben auf das Talent

Fliegen. Einige Teppiche hören nur auf tulamidisch gesprochene Befehle; auch hier braucht man viel Übung (*Fliegen*-Proben) für die Feinabstimmung von Richtung und Geschwindigkeit.

DER TEPPICH IM SPIEL

Flugteppiche sind selten und werden meist nicht übermäßig häufig benutzt, da sie sehr wertvoll sind. In der Schatzkammer des Kalifen, den Händen großer Potentaten oder einem verborgenen Magiergrab kann sich auch ein Fliegender Teppich finden. Sieben oder acht Dutzend mag es

im Gebrauch geben, von verschiedenster Qualität und aus allen Epochen der tulamidischen Geschichte.

Auch im Land der Ersten Sonne sind die Zauberteppiche nicht alltäglich, aber fast jeder Tulamide will schon einen gesehen haben. Ein Fliegender Teppich wird fast immer Erstaunen, Bewunderung und eine neugierige Menschenmenge hervorrufen, außerhalb der Tulamidenlande mitunter sogar panischen Schrecken und Unglauben.

Es liegt durchaus im Bereich des Möglichen, dass Helden einen Fliegenden Teppich in ihren Besitz bringen. Sei es, dass sie ihn von einem schurkischen Magier erbeuten, vom Kalifen als Belohnung bekommen, für teuer Geld ersteigern, wenn denn mal einer zum Verkauf steht, oder dass sie ihn schlicht stehlen. Wenn Sie als Meister nicht möchten, dass Ihre Helden sich einen Flugteppich aneignen



richtigen Farben hat. Wenn der Teppich nach erheblichen Schäden wiederhergestellt wird, kann es sein, dass sich Tragkraft, Höchstgeschwindigkeit und Charakter dadurch ändern. Bei schonender Benutzung und guter Pflege kann ein fliegender Teppich mehr als tausend Jahre lang halten, und es sind schon Teppiche aufgetaucht, die noch aus der Zeit des Diamantenen Sultanats stammen. Wird der Teppich allerdings der Länge nach zerschnitten oder zerrissen, oder ist er durch großflächige Abnutzung regelrecht fadenscheinig, dann ist er für den Luftgeist kein Zuhause mehr und lässt sich nicht mehr reparieren.

DIE ANWENDUNG

Ein Fliegender Teppich ist beseelt, verfügt also meist über eine gewisse Geistesgegenwart und ein Einfühlungsvermögen. Kein Teppich ist so unfähig, dass er gegen eine Wand fliegt. Es

BERÜHMTE TEPPICHE

Al Qasur: Der goldgelbe Teppich des Kalifen von Unau ist einer der größten seiner Art: Auf fünf mal drei Schritt bietet er Platz für den Kalifen, drei Leibwächter und einen Teppichlenker. Leider fliegt er nie schneller als ein trabendes Shadif.

Blauer Fünfstern: Dieser kleine, kobaltblaue Teppich in Form eines Pentagramms wird immer wieder über Mhanadi und Chaluk gesehen. Er hat scheinbar keinen Meister, bietet sich aber gelegentlich schönen Frauen und jungen Zauberern an, die nie mehr wiedergesehen werden, wenn sie auf ihn steigen.

Der sprechende Teppich spricht nicht wirklich, bietet aber dem zerzausten Propheten Barabal ibn Urdas eine Heimat. Barabal schwebt mit ihm meist neben Brücken und über Basaren und predigt ständig vom vermeintlichen Willen der Götter.

Al Schogmoth: Ein schwarzer Teppich mit grün leuchtenden Linien, der nicht von einem Luftdschinn, sondern einem widergestaltigen Sturmdämon besessen ist. Er wurde immer wieder als Fluggerät eines Bösewichts gesehen und konnte seit Jahrhunderten seiner Vernichtung stets mit Wirbelstürmen und Vogelschwarmattacken entkommen.

nen, dann können Sie das leicht verhindern. Der Teppich könnte seinen früheren Besitzer liebgewonnen haben und, nachdem er geraubt wurde, zu ihm zurückfliegen. Sollte der Vorbesitzer von den Helden erschlagen worden sein, könnte es sein, dass der Teppich die Mörder nicht tragen mag. Und natürlich gibt es außer den Helden noch eine Menge andere Menschen, die gern ein solches Artefakt besitzen und vor nichts zurückschrecken. Unwahrscheinlich ist dagegen, dass ein Teppich, der von seinem Besitzer überfordert oder schlecht behandelt wird, von dem darin wohnenden Luftgeist verlassen und so unbrauchbar werden würde. Vielmehr ist das für den Teppichgeist sicherlich *sein* Teppich, von dem er einen absolut unerträglichen Passagier herunterwirft, um dann mit *seinem* Teppich davonzufliegen und sich einen sympathischeren Fluggast zu suchen. Man hat auch schon regelrecht raufende Teppiche gesehen, die ihren Gegner mit einer Kante schlugen, einrollten oder zu Boden warfen.

EIGENSCHAFTEN DES TEPPICHS

Indem Sie, der Spielleiter, die Eigenschaften des Teppichs bestimmen, können Sie über dieses Artefakt auch die Kontrolle behalten. Zunächst legen Sie die Tragkraft des Teppichs in Stein fest. Wenn die Tragkraft z.B. nur geringfügig größer ist als die Helden zusammen wiegen, ist an die Mitnahme gewaltiger Waffenarsenale oder Stapel von Beutegut nicht zu denken.

Die übliche Geschwindigkeit kann auch weit unter der von den Helden erwarteten liegen: Nur wenige Teppiche sausen ständig 'schnell wie der Wind', viele fliegen z.B. nur 1 SR mit GS 30, verfallen dann wieder für den Rest des Tages in die eine Reisegeschwindigkeit von GS 5.

Ein fliegender Teppich kann als beseeltes Artefakt auch einige charakterliche Eigenheiten, Vorlieben und Abneigungen haben (siehe Tabelle). Statt zu würfeln können Sie natürlich auch aussuchen, und Sie können auch mehrere Eigenheiten kombinieren und weitere erfinden.

Manche Teppiche sind hochintelligent und

können mit ihrem Besitzer reden, indem sie Schriftzeichen auf sich bilden. Auf diese Weise können Sie als Teppich direkt mit den Spielern in Verhandlungen treten und ihnen erklären, was machbar ist und was der Teppich als zu schwere Arbeit ablehnt – oder auch, welche Ansprüche er selber stellt.

3W6: DER TEPPICH ...

3: ... rollt sich einmal pro Tag unvermittelt zusammen.

4: ... ist verspielt und albern; er spielt seinem Besitzer kleine Streiche und neckt arglose Passanten.

5: ... hat Angst vor Feuer. Er hält mindestens 99 Schritt Abstand zu allen Lagerfeuern und fliegt nicht in hell erleuchtete Räume oder die Nähe von Drachen. Wenn in seiner Nähe oder gar auf ihm eine Fackel oder Laterne entzündet oder ein Feuerzauber gewirkt wird, scheut er und flieht panisch.

6: ... ist wild, fliegt gern Loopings und andere gewagte Manöver, fliegt gern bei Sturm, Sandsturm und Gewitter und bockt, wenn man ihn lange zum Langsamfliegen zwingen will. Er wartet auch nicht gern, langweilt sich schnell und besteht auf täglichen ausgiebigen Ausflügen.

7: ... friert leicht; er fliegt nicht in kalten Wüstennächten, im Gebirge oder in Nordaventurien.

8: ... kann höchstens so schnell fliegen wie ein Pferd galoppiert.

9: ... ist feige; er fliegt nicht bei Sturm, nicht in der Nähe von Greifvögeln, und er flieht großräumig vor Kämpfen und Dämonen.

10: ... duldet keinen Dreck auf sich, keine ungewaschenen Leute, staubigen Schuhe, tropfendes Waffenöl, Blut o.ä.

11: ... ist wasserscheu; er fliegt nicht bei Regen, Schnee oder Nebel und überquert keine großen Wasserflächen.

12: ... verlangt für jeden Flug ein 'Bakschisch' in Höhe von 1W6 AsP.

13: ... zögert immer ein paar Sekunden, bevor er einen Befehl ausführt.

14: ... lässt sich nur mit Kommandos in Urtulamidya lenken.

15: ... steigt nach dem Start sofort auf mindestens zwei Meilen Höhe und bleibt in dieser Höhe bis unmittelbar vor der Landung.

16: ... duldet keine Schuhe auf sich, nicht einmal verstaute im Gepäck.

17: ... duldet keinerlei Erz auf sich, nicht einmal eine Münze oder einen metallenen Hosenknapf, schon gar keine Waffen aus Metall oder Stein.

18: ... ist faul. Er muss zu jedem Abheben und jeder Kursänderung überredet werden, zockelt träge dahin und hält täglich 1W6 Stunden Mittagsschlaf.

DIE GEMÄLDE DES GOLODION SEEMOND

»*„Es hat sich bewegt. Das Einhorn auf dem Bild! Ich schwöre es, es hat den Kopf gedreht und mich angesehen!“*

„Na und? Ist ja auch ein echter Seemond.“
—mitangehört in der Gareth Kaiser Galerie

Die brillanten Bilder des über 200 Jahre alten elfischen Meistermalers *Golodion Seemond* zeigen immer wieder Szenen, auf denen sich über Nacht etwas verändert oder auf denen man aus den Augenwinkeln eine Bewegung erahnen kann. Das Lebenswerk des Donnerbacher Malers ist unzweifelhaft die Serie 'Städte der Hochelfen', von denen er derzeit erst Simyala, Tie'Shianna und Isiriel fertig gestellt hat. Jedes dieser wandgroßen Gemälde ist eine Art magisches Portal. Wer das Gemälde betritt, erreicht eine Abbildwelt der dargestellten Elfenstadt, wie sie vor über 3.000 Jahren war – Überlieferungen zufolge. Denn diese Welt von einer Realitätsdichte von 13+ ist nur insofern wirklich, als sie durch die gemeinsame Erinnerung aller Elfen gebildet wird. Ein Besucher kann bei längerem Aufenthalt die typischen Mängel einer Traumwelt feststellen, in der Bewohnern und Ereignissen echte Eigendynamik fehlt und in der sich stets nur oberflächliche Abläufe wiederholen. Jenseits des Dargestellten geht die Welt einfach in undurchdringlichen grauen Nebel über – den Limbus. Die Gefahren dagegen sind durchaus bedrohlich: einerseits Auseinandersetzungen mit Hochelfen, die Menschen grundsätzlich für 'räuberische Bergbarbaren' halten, vor allem aber am Ende der dargestellten Sage die Katastrophe, die zum Ende der Stadt geführt hat: das Nahen des Basiliskenkönigs, des namenlosen Heeres oder der Flutwelle. Wer im Gemälde umkommt, bleibt darin als Gefesselte Seele, bis er erlöst werden kann. Wer noch als Lebender das Gemälde verlassen will, muss zum Eintrittspunkt zurückkehren und sich dort genau den Ort jenseits des Gemäldes in Erinnerung rufen.

Diese Artefakte sind so einzigartig wie jeder gemalte Seemond. Auf ihnen liegt auf immerdar Golodions spezielles, persönliches Lied, das dem Dargestellten eine Art Minderglobule schafft, in dem es existieren kann.

DER OGERSPIEGEL

Beschreibung: ein prächtiger Wandspiegel von zwei Schritt Höhe, anderthalb Schritt Breite und fast zwei Spann Tiefe. Der schwere Rahmen besteht aus Holz und ein paar Katzen-goldverzierungen. Er stellt unzählige Hände dar, die den Spiegel halten, und hat scheinbar Probleme, das Gewicht des Glases zu tragen. In einer Ecke ist in die Glasfläche ein milchig-grüner Opal eingearbeitet. Wird die hölzerne Rückfront des Spiegels aufgeschnitten, findet man dort ein altes Pergament eingelegt, das die Zeichnung eines angreifenden Ogers zeigt.

Wirkung: Klopft jemand dreimal kräftig gegen das Glas des Spiegels, so verschwindet alle Reflexion und es erscheint darin das Bild eines hungrigen Ogers mit Keule. Wird daraufhin der Opal berührt, so steigt der Oger aus dem Spiegel und gehorcht seinem Rufer aufs Wort. Entsprechend der Intelligenz eines Ogers sind aber nur eher einfache Aufträge möglich, die auch seinem Naturell entsprechen: "Töte diesen da!" oder "Lauf durch die Straßen und verbreite Angst und Schrecken."

Der Oger ist eine Geistillusion (siehe **WdZ 26, LCD 34**) mit einer Realitätsdichte von 2W6+10. Einige Stunden, nachdem er aus dem Spiegel gestiegen ist, löst er sich wieder auf. Der Spiegel besitzt sieben Ladungen, den Oger zu zeigen, und drei, um ihn zu entfesseln.

Hintergrund und Besonderheiten: Von den so genannten *Ungeheuerspiegeln* existieren mindestens sieben Stück, die meisten ungenutzt. Sie können Rattenhorden, Wolfsrudel, Harpyienschwärme, Höhlendrachen, Zyklopen und Dämonenbilder entfesseln, teils aus ein und demselben Spiegel. Erschaffen wurden sie – was fast niemand weiß – vor

etwa dreißig Jahren von einer jungen und talentierten Illusionistin namens *Methelessa ya Comari*. Ihr Auftraggeber, der über viel Geld verfügte, hat sich nie zu erkennen gegeben. Mittlerweile gilt Methellessa als die größte Illusionistin unserer Zeit und besitzt höchste Reputation.

Wert: für einen solch großen Spiegel kann man gut und gerne 100 Dukaten verlangen / etwa 600 Dukaten

Szenariovorschläge:

● Als die Helden in Havena weilen, werden sie Zeuge, wie der 'Herr der Scheusale' die Stadt terrorisiert. Königin Invher ni Ben-nain wird erpresst, eine horrende Summe zu zahlen, sonst würden die Ungeheuer die Stadt dem Erdboden gleichmachen. Da in Havena Magieverbot herrscht, erkennt niemand die Natur der Gefahr und man wendet sich an die Helden. Der Schurke, möglicherweise selbst ein Zauberer oder ein alter Feind Havenas, ist in den Besitz von fünf Spiegeln gelangt und verfügt noch über einige weltliche Schergen.

● Methellessa ya Comari bereut mittlerweile die Schaffung dieser Artefakte, die sie vor allem des Geldes wegen unternommen hat. Sie bittet die Helden, die Spiegel aufzusuchen und zu zerstören.

DAS SIEGEL DES TEMPELSCHATZES VON VRS'LEN

Beschreibung: ein mit Chuchas-Glyphen beschrifteter Granitwürfel von wohl zehn Quader Gewicht. Er steht inmitten einer Schatzkammer einer echsischen Zikkurat im tiefen Dschungel.

Wirkung: Sobald ein intelligentes Lebewesen mit Ausnahme eines H'Szint-Priesters einer echsischen Rasse einen der in der Kammer

liegenden Ritualgegenstände berührt, füllt der hier gebundene Meister des Erzes das Gewölbe innerhalb von Augenblicken für zwei Stunden mit etwa 500 Quadern Sand, der scheinbar aus der Decke fällt, ohne dabei den Kleinodien zu schaden.

Hintergrund und Besonderheiten: Die H'Szint-Priester von Vrs'len nutzten den gebundenen Erzmeister als wirksame Abwehrmaßnahme gegen Tempelräuber. Und in der Tat beschreiben die Chuchas-Glyphen den Verwendungszweck des Granitblocks recht genau, wenn sie von einem erzenen Wächter der heiligen Stätte sprechen. Der Meister des Erzes selbst ist allerdings recht geruhsam und spielt gelegentlich auch gerne mit möglichen Opfern.

Eine magische Analyse offenbart, dass der hier verwendete ARCANOVI nach jeder Anwendung wieder aufgeladen werden muss. Auch heute noch wird das Geheimnis der Schatzkammer von einem Achaz-Kristallomanten gehütet, der das korrekte Ritual zur Erneuerung des Zaubers kennt.

Szenariovorschlag: Sollten die Helden einmal – warum auch immer – zu Tempelräubern werden, stellt dieses eine gefährliche Falle dar. Wenn dem Meister des Erzes mal wieder langweilig ist, haben die Helden Glück, denn dann lässt er den Sand relativ langsam herunterrieseln, so dass noch Zeit bleibt, verschüttete Begleiter auszugraben und schnell zu fliehen (natürlich ohne die Schätze).

Varianten: Gerade Erzelementare eignen sich wegen ihrer Standorttreue gut für derartige Wachaufgaben, so dass sich ähnliche Artefakt immer wieder finden lassen.

SOPSTIGES ZAUBERWERK

DAS ANKHATEP-TOR

Beschreibung: Im *Museum für Reichsgeschichte und Geburtshaus Kaiser Rauls* zu Gareth wird die Pforte zum größten Ausstellungsraum von einem bemerkenswerten, archaischen Torbogen gebildet: Ein vier Schritt hohes und drei Schritt breites Sandsteintor, dessen Fronten mit kostbaren Einlagen aus geschnittenem grünem Chalzedon und hellblauem Türkis gebildet werden. Der etwa einen Schritt tiefe Durchgang weist sogar Smaragd- und Rubinsplinter auf. Mosaiken zeigen nach urtulamidischer Art marschierende Heere von Fußkämpfern, auf Hornechsen reitende Kaptaphrakten sowie Chimärenhorden. Darüber blickt eine gottartige SpHINGENGESTALT mit acht Augen und Beinen, die manchen Kämpfern Segen zu spenden scheint. Das Tor wirkt sehr alt, stellenweise ist deutlich Verwitterung zu erkennen.

Wirkung: Wird ein komplizierter Ritus aus Gesängen, Schrittfolgen und dem Tragen bestimmter Amulette eingehalten, so stärkt

das Ankhatep-Tor jeden, der hindurchschreitet, für den Kampf. Die Wirkung ist für jeden einzelnen um so stärker, je mehr Personen im Zuge des Ritus hindurchgehen. Eine einzelne Person erhält MU +1 für eine Stunde. 10 Personen erhalten MU +2, KK +1 für einen Tag. 100 Personen erhalten MU +4, KK +2 und RS +1 für eine Woche. 1.000 Kämpfer schließlich MU +8, KK +4 und RS +2 für einen Monat. Jedem, der durch das Tor gestärkt wird, fallen schlagartig alle Körperhaare (bis zu den Wimpern) aus. Sie wachsen auf natürliche Weise wieder nach. Im Zuge der Zeremonie benötigt man etwa eine Stunde, um 100 Personen durch das Tor zu schicken.

Hintergrund und Besonderheiten: Derzeit weiß kaum jemand um die gewaltigen Kräfte dieses vergessenen Tores. Ankhatep, die vermutlich als verfremdete Sphinx dargestellt wird, war eine rätselhafte Göttin der Kraft, der Jagd und des Essens. Haare waren eine bedeutende Opfergabe. Das Tor diente den Magiermogulen und anderen Sultanen als

Kriegstor für ihre ausziehenden Heere. Später trugen es die siegreichen Bosparaner Stein für Stein ab und brachten es in den Palast der Hela-Horas, nur damit es wenig später von den plündernden Garethern geraubt und an seinen heutigen Standort gebracht wurde. Dass das Zaubertor auch heute noch funktioniert, mutet wie ein Wunder an.

Das mächtige Artefakt muss auf einer Form des INFINITUM basieren, der mit aufgesogener Lebenskraft seine Zaubervirkung vervielfachen kann. Manche Sagen sprechen gar davon, das Tor halte die Seelen all derer gefangen, die trotz seiner stärkenden Wirkung im Kampf gefallen sind. Eine Art SCHLEIER DER UNWISSENHEIT verhüllt die mächtige Magie.

Wert: 1.000 Dukaten für einen antiken Schatz / Vielleicht 20.000 Dukaten für einen Gebieter von Armeen

Szenariovorschläge: Ein Herrscher der Schwarzen Lande erfährt von dem Tor, sucht nach den Komponenten des Aktivierungsritus

und versucht schließlich, das Tor aus Gareth zu stehlen – angesichts von Größe und Gewicht ein deutliches Transportproblem, das er mit dem Einsatz gewisser Dämonen überwinden will. Die Helden können dies schließlich im Finale einer archäologischen Schnitzeljagd verhindern, allerdings gelingt es den dämonischen Schergen einen Schlüsselstein zu rauben, so dass auch das Neue Reich das Tor nicht einsetzen kann.

DIE ÄTHERISCHEN PLATTEN

Beschreibung: zwei einfache, gehämmerte Kupferteller von zwei Spann Durchmesser. Die Platten glänzen, als würden sie regelmäßig gereinigt. Es ist kein Grünspan erkennbar. Der Boden fühlt sich seltsam durchlässig an. Der Rand der Teller wird von hylailischen Ornamenten verziert.

Wirkung: Zwischen beiden Platten besteht permanent ein magisches Teleportband, gewissermaßen ein arkaner Tunnel mit beweglichen Tunnelausgängen. Sobald man etwas auf einen Teller legt oder durch seinen Boden steckt, fällt oder schaut es beim anderen heraus. Man kann gerade noch den Kopf durch den Plattenboden stecken, Größeres passt nicht hindurch. Die maximale Entfernung zwischen den Platten darf etwa 600 Meilen betragen.

Hintergrund und Besonderheiten: Wo sich diese selbst in der *Enzyklopaedia Magica* erwähnten Artefakte derzeit befinden, ist nicht bekannt. Dasselbe gilt für den Erschaffer, jedoch dürfte das Artefakt bereits über 1.500 Jahre alt sein und von den Zyklopeninseln stammen. Die Platten wirken auf magische Weise immer gesäubert, sind jedoch ziemlich zerbrechlich und müssen besonders gehütet werden.

Das Artefakt ist leider nicht fehlerfrei: Bei jedem durch den Tunnel geschleusten Objekt wird ein W20 geworfen. Bei einer 20 ist das Objekt stark deformiert, verflüssigt sich oder verrostet binnen weniger Augenblicke. Ein Lebewesen erhält W20 SP.

Wert: Der Materialwert beläuft sich auf 7 Silbertaler, für einen Sammler antiker Kunst vielleicht auf 5 Dukaten. / Einstmals hat die Mirhamer Akademie das Artefakt für eine Spende von 2.000 Dukaten aus dem Hort des Hesinde-Tempels zu Gareth erstanden.

Szenariovorschläge:

Die Ätherischen Platten können zu vielen seltsamen Situationen führen: Richtig postiert, kann man mit ihnen von Havena aus den Boten des Lichts in Gareth mit einem Apfel bewerfen. Fällt eine Platte an den Grund eines Sees, verwandelt sich die andere in eine mächtige Quellfontäne. Scurril

kann es werden, wenn zwei Feinde je eine Platte besitzen und sich auf große Entfernung durch den magischen Tunnel bekämpfen: mit Niespulver, hungrigen Ratten, kochendem Wasser oder gar abgefeuerten Rotzenkugeln.

Kategorie: permanenter Spruchspeicher (INFINITUM)

Typ und Ursprung: Limbus / gildenmagisch

Auslöser: –

Astralenergie: 91 / 5

Thesis: vermutet

Komplexität: ?

Wirkende Sprüche: TRANSVERSALIS TELEPORT

Varianten: Ähnlich funktionieren die beiden *Kommoden des Direkten Weges*, die auch noch über einen Spiegel verbunden sind: Der Spiegel zeigt jeweils das Spiegelbild der anderen Kommode, die Schubladen dienen als magischer Tunnel, der aktiviert wird, sobald sie geschlossen werden. Die Kommoden sollen derzeit im Besitz zweier befreundeter Zauberinnen sein.

DAS FEENHORN

Beschreibung: ein leicht gedrehtes Alicorn (das Horn eines Einhorns) von zwei Spann Länge. Es glänzt wie poliertes Elfenbein, scheint jedoch silbrige Einschlüsse aufzuweisen, die bei Mondschein golden schimmern. Das breite Ende des Horns wird von einer silbernen, mit tanzenden Blütenfeen verzierten Fassung eingefasst.

Wirkung: Steckt man das Alicorn mit seiner Spitze für eine Stunde in den Boden, so soll es allen in W6 Schritt Umkreis vor allem eine geruhssame Nacht schenken. Die Unberechenbarkeit dieses Artefakts aus der Anderwelt lässt

1–10: Die nächtliche Regeneration von LE und AE steigt für jeden in W6 Schritt Umkreis Schlafenden um W3 Punkte.

11–13: Wenn die Helden sich zum Schlaflegen, träumen sie davon, in einer friedlichen Welt der Regenbogen, Blüten und Feen zu ruhen. Ihr Schlaf ist so tief, fest und lang (1W6+7 Stunden), dass sie 1W6 LeP (und AsP) zusätzlich regenerieren. Nur körperlicher Schaden oder Antimagie (EINFLUSS BANNEN +4) weckt die Schläfer vorzeitig.

14–16: Kleintiere wie Singvögel, Nager und Insekten folgen dem Träger des Horns ohne Scheu und bleiben 1W6 Tage in seiner Nähe.

17: In 2W20 Schritt Umkreis beginnen Blumen zu sprießen und Bäume zu erblühen. Ein hölzernes Ausrüstungsteil eines Helden beginnt, innerhalb weniger Augenblicke zu knospen und Wurzeln auszubilden.

18: Ein Kobold, Wurzelbold oder Biestinger erscheint, treibt seinen Schabernack mit den Helden und verschwindet schließlich wieder.

19–20: Wie bei dem Zauber KOBOLDVISION (LCD 141) wird ein Blick in eine Nebenwelt eröffnet.

21–27: Ein Tor in eine Feenwelt öffnet sich.

28–29: Aus einer Feenwelt werden Bewohner hergelockt: z.B. Blütenjungfern, Lahdifaahri, Dryaden, Nymphen, Sylphen, Biestinger, Wurzelbolde.

30: Ein Feenwesen schließt sich dem Träger des Artefaktes an und begleitet ihn 1W6 Tage mehr oder minder unauffällig. Eine CH-Probe entscheidet, wie es ihm gegenüber eingestellt ist: Bei Gelingen kann der Held ihm kleinere Wünsche und Bitte übereignen, danach verschwindet das Feenwesen und hinterlässt einen dicken Kuss auf der Nase des Helden, dessen magischer, türkisblauer Abdruck noch nach Wochen sichtbar ist. Andernfalls werden der Held und seine Begleiter Opfer der Späße des launischen Feenwesens und entsprechend lange getriezt.



Eine Nebenwirkung ist, dass es bei Zauberehandlungen in der Nähe des Horns immer wieder zu ungewöhnlichen Effekten nach Spielleiterentscheid geben kann: Ein FLIM FLAM lässt ein Feuerwerk entstehen, ein BALSAM SALABUNDE hinterlässt eine leicht grünlich gefärbte Haut, ein FULMINICTUS wird zu einem Furchtzauber etc.

Hintergrund und Besonderheiten:

Das Einhorn *Eguvolan* warf einst sein (nachwachsendes) Horn ab, um einer befreundeten Elfe den Übergang in seine Feenwelt zu erleichtern. Heute befindet es sich in Elfenhand, wird jedoch gerne weitergegeben, wenn es jemand besser gebrauchen kann als sein derzeitiger Träger. Sollte das Horn für unfeeische Zwecke missbraucht werden (was im

die Wirkung jedoch bisweilen anders ausfallen (W20, bei Nähe zu möglichen Toren in eine Welt der Feen werden zum Würfelergebnis 10 Punkte addiert).

Ermessen des Spielers liegt), so erscheint Eguvolan und fordert es zurück, um es einem geeigneteren Träger zu übereignen.

Varianten: Es gibt viele Artefakte, deren Ursprung in der Feenwelt liegt, davon sind viele auf solch wunderliche Materialien wie Alicorn, Einhornhaare, Feentränen, Zaubernüssen und Koboldmützen gewirkt. Fast alle haben Nebeneffekte und einen eigenen Willen, zeichnen sich jedoch durch große magische Kraft aus.

HEILWASSER

»Magischer Trunk zuh Wyderherrstehung der Lebenseyger – möglichsd soford zu applizieren«
—Etikettierung

Beschreibung: eine Glasampulle mit dem Zeichen Tsas, in der sich offenbar nichts als klares Quellwasser befindet.

Wirkung: Wird das Wasser getrunken, erhält man sofort 10 verlorene LeP zurück. Das Artefakt ist nur einen Monat nach Herstellung mit Gewissheit zu benutzen. Danach wird jeden Monat ein W6 gewürfelt: Bei 1–4 ist der Trank weiterhin wirksam, bei 5 hat er jede Wirksamkeit verloren, bei 6 wirkt er fortan gegenteilig und fügt dem Anwender 10 SP zu.

Hintergrund und Besonderheiten: Die Speicherung von magischen Wirkungen in Elixieren (mit oder ohne weitere affine Zutaten) ist eine beliebte Praxis der Hohen Alchimie und bildet den Übergang zur sogenannten Niederen Alchimie. Das Heilwasser zählt zu den am häufigsten hergestellten Artefakten überhaupt. Puniner Magietheoretiker haben herausgefunden, dass Flüssigkeiten jedoch nur eine gewisse Konzentration von Kraft tragen können (das Maximum liegt bei 5 AsP pro Flux).

Heilwasser ist oftmals nur eine gewisse Zeit nutzbar, da die Herstellung unverderblicher Heilwasser aufwendiger ist. Sie können nach einem Tag, einer Woche oder einem Monat ihre Wirkung verlieren.

Wert: 2 Silbertaler für das Glasfläschchen / 12 Dukaten

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI, temporär), eine Ladung
Typ und Ursprung: Heilung, Form / elfisch

Auslöser: Trinken des Wassers

Astralenergie: 19 / 0

Thesis: sehr verbreitet

Komplexität: +2 / 1 ZiP*

Wirkende Sprüche: 1 x BALSAM SALA-BUNDE

Varianten: Bei den Töchtern Saturias stößt man oft auch auf verdünnten HEXEN-SPEICHEL, und selbst von LACH-DICH-GESUND-Säcken von Schelmen ist zu hören. Es wurden auch schon heilende Honigbonbons bekannt. Nicht zu verwechseln ist das Heilwasser mit dem (gelegentlich unleserlich etikettierten)

Heilwasser, das den Anwender für einige Zeit zum hemmungslosen Schluchzen bringt, und dem Hellwasser, welches das Haar schneeweiß färbt.

DAS HERZ DES STURMS

»Wolken türmten sich zu Wällen auf den stürmenden Wogen des Meeres. Rasende Luft nahm den Drachen den Atem, wirbelte sie hinfort, und gleißende Blitze schleuderten die Geflügelten in die Tiefe, wo zornige Wogen sie zerschmetterten. Ein dumpfer Hörnerklang übertönte des Tosen der Elemente, dann bildeten sich Wirbel im Wolkennwall. Strudel und Windaugen vereinten sich zu einem Portal, aus dem Schiffe des verborgenen Landes glitten. Das Herz des Sturmes ließ den Tribut seiner Kinder fort, verwehrte Würmern den Zugang, dem Guldendrachen zum Trotz.«
—aus den Aufzeichnungen der Domaris von A'Tall, neuzeitlich

Im Jahre 796 BF wurde im Steinbruch von Altaia auf der Insel Altoum eine Kristallkugel von einem Spann Durchmesser entdeckt. Sie wies keinen Kratzer auf und leuchtete von innen heraus in einem grünen Feuer. Nebel umwallte das Innere und zeigte manchmal Gesichter und Zeichen. Man brachte die Kugel zum Hesinde-Tempel Altaias, wo man sie als Artefakt der Göttin ansah. Nachweislich befreite das Artefakt zweimal Menschen von Besessenheiten und bestrafte einmal einen Frevler. Die Herkunft der Kugel blieb ein Mysterium: Während die Altaier behaupteten, sie sei ein Geschenk Hesindes, mag einem Kenner der Sage von A'Tall auffallen, dass in jenem, im Feuermeer versunkenen Reiche ebenfalls eine Kugel, das Herz des Sturmes im Zentrum stand. 1017 BF wurde die Kugel von Borbarads Schergen geraubt, Altaia vernichtet. An der Drachenei-Akademie zu Khunchom wird behauptet, es gäbe mindestens fünf solcher Kugeln, jede davon mit einer besonderen Eigenart oder elementaren Komponente: Weitere könnten die ebenfalls von Borbarad gestohlene Kugel *Zeitenruf* des Freizauberers Athavar Friedenslied und die *Kristallkugel des Algorton* in Gratenfels sein.

Zur Zeit der Borbaradschen Invasion suchte man nach den Resten des Sturmherzens, um einen Schutzwall wider seine Heere aufzubringen, unwissend, dass der Dämonenmeister selber einige der Herzteile besaß. Heute suchen seine Erben nach ihnen, um ihre Ländereien unbezwingbar zu machen, während sich andere in den Artefakten eine Waffe gegen die Schwarzen Lande erhoffen.

DER KESSEL VON RAXX'MAL

Beschreibung: ein großer Kessel aus grauem, stumpfen Metall von anderthalb Schritt Durchmesser und Höhe. Sechs siebenfingerige Klauenhände stützen ihn und krallen sich in die Boden, auf dem er steht. Fingerbreite

gezackte Zierbänder laufen in sinnverwirrenden Windungen über seine Oberfläche. Sie scheinen sich ständig zu bewegen und so die Oberfläche des Kessels zu verändern. Bisweilen meint man zwischen den Bändern hindurchsehen zu können oder von einem glitzernden Silberauge angestarrt zu werden.
Wirkung: Die Zeremonie zur Nutzung des Kessels offenbart sich nur demjenigen, der alleine hineinsteigt und eine Visionsqueste unternimmt, die in eine ertümliche Welt voller überquellendem und schier erdrückendem Leben führt, durch das sich der Suchende seinen Weg bahnen muss.

Steigen mehrere Lebewesen im Zuge der blutigen Zeremonie in den Kessel, so wird die Lebenskraft der Schwächeren auf den Stärksten (höchste Summe aus LE und KK) im Verhältnis 1:1 übertragen. Alle Lebensspender verlieren W6 LeP pro KR – bis zum Tod, wenn sie nicht rechtzeitig aus dem Kessel steigen, was ihnen im Zuge der Entkräftung nur schwer möglich ist. Auf diese Weise kann der Nutznießer maximal das Fünffache der normalen LeP erhalten. Steigen die LeP über den Grundwert, so senken sie sich nur langsam (W3 LeP/Tag) wieder bis zum Grundwert ab. Wird ein kürzlich (maximal ein Tag) Verstorbener dem Kessel übergeben, so wird er vollends zu Leben erweckt, erhält aber nach seiner Erweckung die schlechte Eigenschaft *Totenangst 7*.

Hintergrund und Besonderheiten: Der Kessel von Raxx'Mal diente einst in der Hand von Echsenwesen zur Stärkung der Kaste der Krieger und Zauberpriester. Vermutlich zählt er zu den *Dreizehn Kesseln der Urkräfte* (siehe Kasten auf der gegenüberliegenden Seite). Jahrhunderte lang warf das sterbende Echsenvolk Südaventuriens die sich ausbreitenden Tulamiden dank des Kessels immer wieder zurück, bis Raxx'Mal schließlich doch fiel. Das Schicksal des unzerstörbaren Kessels ist jedoch ungewiss. Das Gefäß birgt neben immenser arkaner Macht überbordend viel Lebenskraft: Der EXPOSAMI zeigt ein gleißendes Grünweiß.

DAS KRISTALLENE HERZ

»Kristallherz: Artefactum mag., originär vermutlich echsisch; zugeschrieben großen Meistern der Magie, die sich durch Unverwundbarkeit, Langlebigkeit, aber auch Kaltherzigkeit auszeichneten, in exemplum Fran-Horas, Tharsonius von Bethana. Concreto ein Kristall von einer Matrix, die der des Verzauberers stark similar sein muss, meist von Bergkristall, Granat, Angramant oder Karfunkel. In einem unbekannten Ritual überträgt der Verzauberer seine Lebenshülle auf den Kristall, aber auch – wie manche sagen – seine sterblichen Eigenschaften und Schwächen. Folgend ist der Verzauberer unverwundbar, es sei denn, das Kristallene Herz wird zerschlagen.«
—Encyclopaedia Magica, Fol. III, Kusliker Edition von 812 BF

DIE DREIZEHN KESSEL DER URKRÄFTE

»Als Gigantenkraft wider Alveranermacht wogte, erschufen die friedlichen Schwestern die Kessel der Urkräfte. Gigantenmacht schuf den Fokus reinsten sikiarieller Macht, um Seinesgleichen zu beleben. Tsa und ihre Schwester Sautuaria und Peraine sowie die heute unbekannte Nanruta (die Nurti der Elfen?) lebten darin ihre Brüder, als sie von den Alveranischen zu Boden geschleudert wurden. Nach der Schlacht konnten sie nicht zerstören, was nur erschaffen kann, und verbargen die dreizehn Kessel an den dreizehn Quellen des Seins.«

—aus dem Buch der Schlange der Hesinde-Geweihten Yashmia ab Djugan Kaij, um Bosparans Fall

Die Dreizehn Kessel der Urkräfte zählen zu den mysteriösesten und ältesten Artefakten Aventuriens. Im Laufe der Zeitalter mit vielfacher Magie verschiedenster Völker belegt oder gar von dämonischer Macht pervertiert, liegt ihre Herkunft im Verborgenen und ist Quell zahlreicher Mythen. Es liegt nahe, die Göttin / Gigantin Tsa als Schöpferin der Kessel anzusehen, die Kessel mögen jedoch auch das gemeinsame Werk einer alten und schon lange vergangenen Allianz verschiedener Götter oder ihrer hohen derischen Diener sein. So findet man sie nicht nur in Aventurien, sondern genauso im fernen Gildenland und anderswo. Die Ssrkhrsechim,

echtsische Zauberesen, regenerierten sich in ihnen und verlängerten so ihre Lebensspanne, die Magiermogule vom Gadang gebaren aus ihnen vielfältiges Chimärenleben. Heute suchen nicht nur die Skrechu, die heimliche Herrscherin Maraskans, nach einem Kessel, sondern auch die Diener des untoten Drachen Rhazzazors.

Folgende Kessel haben ihre Spuren in der aventurischen Geschichte hinterlassen. Es mag mehr von ihnen geben, die jedoch bisher verborgen blieben.

● **Pyrdacors Kessel**, der mächtigste der dreizehn, in dem die finstere Elfe Pardona erschaffen wurde. Er wurde vermutlich mit Zze Tha in eine Globule entrückt oder von Pardona geraubt.

● **Goparaq**, der Kessel im Waldmenschen-Heiligtum im Tempel der Roten Jaguare von Gulagal. Einmal jährlich ziehen Mohaha, die verwundet, vergiftet oder krank sind, mit den auserwählten Tempelwächtern gemeinsam nach Gulagal. Sie steigen auf die höchste Ebene des Tempels und springen in den großen Kessel. Einige sterben beim Sturz, andere steigen völlig gesundet aus dem Gefäß.

● Der echtsische Kessel von H'Rabaa, der bei der Einschmelzung Siebenstreichs im Jahre 513 v. BF nicht mehr aufgefunden wurde.

● Das *Becken von Kaldahar*, das untote

Dienercharen entlässt und von Rhazzazors Schergen gesucht wird.

● **Borbarads Geburtessel**, bei seiner Rückkehr geschmolzen. Entweder es handelt sich um einen der dreizehn Urkessel (dann womöglich identisch mit *Pyrdacors Kessel*), oder es ist eine Neuschöpfung Pardonas nach deren Muster.

● Jene Kessel, von denen Legenden behaupten, sie wären an den Quellen von Talued und Barun-Ulah vergraben.

● Der *Koscher Krötenpott*, ein monströser Hexenkessel, in dem magische Suppen und Zauberswasser angerührt werden. Er leuchtet stets in einem geisterhaften Licht.

● Der Kessel der Nachtalbenstadt Tieaha Mhagra, in dem Pardona die Feylamias (Elfenvampire) und ihr Volk, die Nachtalben, schuf (womöglich identisch mit *Pyrdacors Kessel*).

● Der *Kessel der Wiedergeburt* in der Globule der Inseln im Nebel. Er ermöglicht es, kürzlich Verstorbene vollends geheilt wiederzubeleben. Er wurde den Elfen von einem Ssrkhrsech geraubt, der um 1.200 v.BF auf die Inseln floh.

● Die Kessel der alten Echsenstädte H'Rezzem, Raxx'Mal und Akrabaa. Bereits zu altulamidischer Zeit geraubt oder entrückt.

ORONISCHE TRAUMSTEINE

Beschreibung: kandisähnliche Kristalle, meist nur so groß wie Salzkristalle oder Linsen, seltener auch erbsen- oder kirschgroß. Sie sind für gewöhnlich farblos, nur manche sind auffallend orange, braun (wodurch sie wie echter Kandis aussehen), rot oder grün. Die Kristalle lösen sich in Flüssigkeit schnell auf. Die Flüssigkeit riecht und schmeckt anschließend süßlich.

Wirkung: Etwa 10 Skrupel Traumsteine sind nötig, um bei einem erwachsenen Menschen Wirkung zu entfalten. Wer an staubfeinen oder aufgelösten Kristallen intensiv riecht oder sie einnimmt, wird müde, fällt bald in einen tiefen Schlaf und findet eine äußerst lebendige Traumwelt vor. Traumsteine erschaffen Träume mit einer sehr hohen Realitätsdichte (20+2W6).

Es gibt zwei verschiedenen Arten von Traumsteinen: Die *Kristalle der Macht* erschaffen für den Anwender eine Traumwelt, die seinen geheimsten Wünschen und Bedürfnissen entspringt. Alle herkömmlichen Pflicht- und Moralgefühle treten hinter dem zurück, wie sich der Betroffene im Grunde seiner Seele ein ideales Leben vorstellt. Dieses will er meist auch nicht mehr verlassen, so dass der sterbliche Leib schlafend verdurstet oder verhungert. Die *Kristalle der Lust* erzeugen hingegen für einige Stunden einen vom Erschaffer der Steine bestimmten Traum, der meist aus den geraubten Erinnerungen anderer Leute zusammengefügt ist. Meist sind es Träume

voller überbordender fleischlicher Gelüste und Herrschaftswünsche, jedoch sind auch Alpträume möglich. Die hohe Realitätsdichte dieser Träume macht die Kristallbenutzer regelrecht süchtig danach, diesen Traum immer wieder zu erleben, da sogar die Ereignisse der realen Welt dagegen blass erscheinen.

Hintergrund und Besonderheiten: Die Traumsteine sind ein wichtiges Erzeugnis der Alchimisten Orons, die als einzige das Wissen um die Herstellung dieser gefährlichen Traumdroge besitzen. Ursprünglich sollten vor allem die *Kristalle der Macht* erzeugt werden, um wichtige Persönlichkeiten des freien Araniens und anderer Länder zu verderben oder zu töten. Allerdings haben die Oronier das Potenzial dieser Geheimwaffe überschätzt, da sie fälschlicherweise annahmen, jeder sei so verdorben wie sie selbst und nur zu feige, es sich einzugestehen. Statt dessen haben überraschend viele unfreiwillige Testträumer Träume voller Rechtschaffenheit und Götterfurcht erlebt. Aus diesem Grund haben sich die Oronier vor allem auf die weit einfachere Herstellung der eigentlich als Nebenprodukt angefallenen *Kristalle der Lust* konzentriert. Die Droge wird seit einiger Zeit in viele Städte am Perlenmeer geschmuggelt, aber auch in einigen Städten des Lieblichen Feldes haben sich bereits gelangweilte Adlige als Abnehmer gefunden. Die Traumsteine können ihnen bieten, was es nirgendwo sonst gibt: die Erinnerungen, Gefühle, Träume – sogar das Leben eines anderen Menschen.

Die Traumsteine entstammen einer Vermählung aus niedriger und hoher Alchimie. Zwar werden sie mit Zauberei erschaffen, ihnen wohnt jedoch keinerlei aktive Magie inne und sie besitzen keine magische Aura. Da die Droge keinen unmittelbaren körperlichen Schaden hervorruft, ist sie auch kein Gift und kann weder mit dem ABVENENUM noch dem KLARUM PURUM neutralisiert werden. **Wert:** Die *Kristalle der Macht* sind nicht käuflich zu erwerben, die *Kristalle der Lust* werden für etwa 10 bis 50 Dukaten pro Portion gehandelt, der Einstiegspreis für 'Neukunden' beträgt nur ein Viertel.

Szenariovorschläge: Die *Kristalle der Macht* eignen sich vor allem als Instrument eines gelungenen 'Gift'anschlags, bei dem die Helden in den Traum des Opfers eindringen müssen, um sein entrücktes Traumselbst wieder davon zu überzeugen, dass es in die wirkliche Welt zurückkehren muss. Dies ist vor allem nicht einfach, wenn sich der Träumer dagegen wehrt und Hindernisse und Gefahren für die Traumgänger heraufbeschwört, oder aber, wenn der Anschlag in Verbindung mit einem Alptraumdämon geschehen ist, der sich der Gruppe mit allen Mitteln entgegenwirft. Ein solcherart ausgearbeitetes Szenario finden Sie im *Aventurischen Boten* 86. Die *Kristalle der Lust* können einen Helden selbst in Abhängigkeit bringen oder aber die Motivation für einen unfreiwilligen Agenten Orons sein, der nur für erfolgreiche Aufträge seine Dosis an Traumsteinen erhält.

SCHWARZE AUGEN

»Die Sterne am Firmament erscheinen unendlich und zahllos, doch man weiß, dass jeder Stern eines Tages vom Himmel stürzen wird. Große Kostbarkeiten, allen voran das Schwarze Auge, entstehen aus diesen gefallenen Sternen.«

—Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung, 681 BF

»Welch gloriose Gabe, den Sterblichen die schwarzen Steinaugen SEiner Feinde darzubieten, auf dass sie hinter die Fassade blicken und daran zugrunde gehen.«

—aus der 3. Lobpreisung der XIII. Lobpreisungen des Namenlosen

»Das alte Tulamidya kennt es als Al Satafri (Nachtauge), das Alt-Güldenländische nennt es Optolith (Sehender Stein), der Gelehrte Arkanoskop, doch der Volksmund bezeichnet es schlicht als Schwarzes Auge. [...] Diese gefallenen Sterne, Träger der Essenz aus der Sechsten Sphäre, zählen zu den bedeutendsten und geheimnisvollsten Artefakten – und sind doch kaum bekannt, scheinen in der Geschichte nicht aus ihrem eigenen Schatten herauszutreten. Rohal sagte, das Mysterium von Kha vergrabe seine Geheimnisse in Schwarzen Augen, und ich halte sehr viel von der Theorie, dass einst Illumnestra, die Verkünderin unserer Kosmogonie, zu einem Novizen sagte, es sei sinnlos, mit einem Schwarzen Auge in die Ferne blicken zu wollen, sei doch unsere Welt nichts weiter als ein gigantisches Schwarzes Auge, in das Wesen voller Träume aus Welten jenseits des Auges blicken.«

—Astrale Geheimnisse, originalgetreue Abschrift, 526 BF von Niobara von Anchopal

Schwarze Augen sind magische Steine, mit denen man an fremde Orte blicken kann. Diese seltenen und mächtigen Artefakte aus Meteoreisen haben dem Rollenspiel **Das Schwarze Auge** den Namen geliehen.

BEDEUTUNG

Schwarze Augen sind in Aventurien der Inbegriff von Allwissenheit, Geheimnis und Hoher Magie. Diese Artefakte der Hellsicht sind in Händen von Gildenoberhäuptern und Verhüllten Meistern mystische Instrumente, von denen ein Uneingeweihter selten mehr als ein Gerücht, einen Hauch erfahren kann. In den meisten Sagen, in denen Schwarze Augen vorkommen, sind sie nur ein ungelöstes Rätsel im Hintergrund, das die Wendungen und Wirrungen der Geschichte unverändert übersteht. Die Historie spricht selten von ihnen: Eine Erschaffung wird kaum aufgezeichnet, Besitz wird verschwiegen. Und doch sollen schon Kriege um sie geführt worden sein. Es scheint, als ob sich diese Schöpfungen aus Meteoreisen und Magie der Welt entziehen.

WISSEN

Fast alle Schwarze Augen befinden sich in den Händen von geachteten Gildenmagiern, die ihren Optolithen meist als wertvollstes Eigentum betrachten und eifersüchtig über ihn wachen. Selten wird größere Geheimnistuerei betrieben als beim Wissen um die Schwarzen Augen: Der Besitz wird gelegnet, essentielle Berichte und Analysen liegen unter Verschluss, und die wenigen existenten Artefaktthesen werden häufig per MEMORABIA auswendig gelernt und vernichtet. Anderen Zaubern und Schülern wird vom *Auguren* – wie Besitzer seit Bosparans Zeiten genannt werden – höchstens ein kurzer Einblick gewährt, um Macht zu demonstrieren und zu zeigen, welche Kostbarkeiten der Kosmos bereithält.



Die größte zugängliche Analysensammlung (ein komplett entschlüsselter und drei tiefgehend untersuchte Optolithen) weist die Akademie der Magischen Wissens zu Methumis auf. Viele oberflächliche Berichte finden sich in der Academia der Hohen Magie zu Punin. Thesispapiere zur Erschaffung von Schwarzen Augen auf Basis von Ladungen besitzen die Akademien von Khunchom und das Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik. Die Erschaffung von unbeschränkt nutzbaren Optolithen ist ebenso unbekannt wie der INFINITUM.

ENTSTEHUNG

Schwarze Augen sind die größten Kostbarkeiten, die vom gestirnten Himmel fallen: Die niedergegangene Sternschnuppe muss minde-

stens kindskopfgroß sein. Die Feuerkugel und der donnernde Einschlag sind meist über 100 Meilen weit zu vernehmen. Der Krater hat einen Durchmesser von mehreren Dutzend Schritt. Es heißt, dass die Kraft des gefallen Sterns, der wie Mada die Sphären durchstoßen hat, von der Mondphase abhängig ist. Vollmondmeteoreiten und Neumondmeteoreiten sollen die stärksten Sphärenkräfte in sich gebunden haben, so dass sich in ihnen auch Einsprengsel von Endurium finden.

Der schwarze Meteorit kann angeblich nur in ein Schwarzes Auge verwandelt werden, solange er noch glüht oder zumindest warm ist: Mittels Zauberei (als Möglichkeiten werden am häufigsten HARTES SCHMELZE, Dienst von Erzdschinnen und Agribelim genannt) wird das Meteoreisen in perfekte Kugelform

gebracht. Seltener hört man auch von dunklen Linsen, mächtigen Halbkugeln und skurrileren, halbzerflossenen Formen.

Die Magie, die aus einer Sternschnuppe einen Optolithen macht, muss dem Kanon der komplexesten Rituale der Hochmagie angehören. In den letzten zwei Jahrhunderten ist kein Fall bekannt geworden, in dem ein unbegrenzt nutzbares Schwarzes Auge mittels INFINITUM geschaffen wurde. Von den auf Ladungen oder Semipermanenz basierenden ARCANO-VI-Varianten wird vielleicht einmal in jeder Generation eines gefertigt. Keine drei Arkanoskope wurden nach der selben Artefaktthese verzaubert. Zu den Wirkenden Sprüchen sollen teils wenig bekannte Zauber der *Hellsicht*, *Verständigung* und des *Limbus* gehören, die in ihrer Kombination ermöglichen, den Blick auf alle Weiten der Welt zu richten. Die Verzauberung beinhaltet fast immer eine Komponente der Unbeweglichkeit: Das Schwarze Auge benötigt einen festen Standort für einen uneingeschränkten Blick und lässt sich nach Verzauberung von keiner Gewalt mehr von seinem Platz rücken (basierend auf der Formel OBJECTO-FIXO).

Da die meisten Meteoreiten im Norden Aventuriens niedergehen, finden sich auch hier die meisten Optolithen. Einige wenige Augen sollen transportabel sein. Dieser Begriff relativiert sich aber bei einem Gewicht von etwa 50 Stein schnell – Meteoreisen ist deutlich schwerer als Stahl.

Der seit 547 BF gültige *Codex Albyricus* bestimmt in Foliant I, § 240a, dass nur Zauberkundige ein Schwarzes Auge anwenden dürfen. Somit finden sich zumindest unter den Optolithen der letzten 500 Jahre einige, an denen ein nicht Magiebegabter scheitert.

FÄHIGKEITEN

»Das Auge war schwarz wie die Nacht, kalt und undurchsichtig. Und doch glaubte man, in den Augenwinkeln eine Reflexion oder Tiefe zu erkennen, die beim genauen Hinsehen sogleich

SCHWARZE AUGEN IN AVENTURIEN (MEISTERINFORMATIONEN)

Hier sind einige bereits bekannt gewordene Schwarze Augen und Auguren aufgelistet, die Sie für Abenteuer verwenden können.

PYRDACORS AUGE

Das *Erste Schwarze Auge*, ein Erzartefakt aus den Nebeln der Zeit, soll nach manchen Quellen einen Durchmesser von zwei Schritt haben und gänzlich aus Endurium bestehen. Es war Teil der Allwissenheit des Gottdrachen Pyrdacor, ehe es von Trollen geraubt und in das Ewige Eis verschleppt wurde, wo es noch heute liegen soll (siehe auch **Firuns Atem**). Frostwürmer sind angeblich so versessen auf dunkle Gegenstände, weil sie nur dazu erschaffen wurden, diesen Stein wiederzufinden.

SCHWARZE AUGEN

Nicht einmal ein Dutzend Schwarze Augen sind bekannt, die sich uneingeschränkt – also zumindest einmal am Tag – nutzen lassen. Von diesen sind vielleicht zwei oder drei transportabel. Weitere drei Dutzend basieren auf Ladungen, sind nur unter großem Aufwand zu verwenden oder schlicht misslungen. Auch unter diesen sind die Transportablen an einer Hand abzuzählen. Einige Schwarze Augen seien hier aufgezählt.

- Nahemas Turm in Havenas Unterstadt: ein beseeltes Auge, das den Betrachter in Bann und Verderben stürzt.

- der Bibliotheksturm der einst schwarzmagischen Akademie von Donnerbach.
- das gefährliche *Sphärenauge* von Brabak, mittlerweile zerstört, da Dämonen das Artefakt benutzen konnten, um nach Dere zu gelangen.
- die Katakomben unter Warunk, die Erschaffung wird dem Drakologen *Pher Drodont* zugesprochen.
- das *Felsenorakel* vom Einsiedlersee im Orkland, in den Magierkriegen vom Blutmagier Morghai geschaffen.
- Villa Tamerlein in Festum
- die *Sternenkugel von Al'Anfa*: Von Anhängern des Namenlosen aus der Stadt des Schweigens gestohlen und später dem Leuchtturmwächter und Alchimisten Olwin auf Phrygaios übergeben (transportabel!).
- das *Ogerauge* des Galotta zur Kontrolle der Menschenfresser: überdimensional und unbrauchbar, derzeit auf der aus Koschbasalt erbauten Burg Koschwacht eingelagert.
- ein Auge in der Schule der Variablen Form zu Mirham: aus Shamaham gestohlen, wo es früher ein Magier namens Helborn besaß (transportabel!).
- Rohezals Turm im Amboss: das Schwarze Auge *Wolkenblick*.
- das heilige Tal Kun-Kau-Peh im Regenwald: ein urzeitliches und unbekanntes Schwarzes Auge.
- Palast von Al'Ahabad: Drei Diebe, die törichterweise das nicht transportable Auge

- stehlen wollten, wurden von Sultan Hasrabal in Mäuseriche verwandelt.
- Drachenei-Akademie zu Khunchom (ladungsbasierend): Die *Obsidiansphäre* hat einst eine Spektabilität der Schule erschlagen, als sie vom Himmel fiel.
- *Satinaus Augen*, von denen zwei existieren sollen, können in die Vergangenheit anstatt an fremde Orte blicken. Eines stand bislang in Ohort im Orkland, hat aber einen neuen Platz gefunden (siehe Abenteuerband **Das Vergessene Volk**).
- Informations-Institut zu Rommilys: Zur Zeit der Friedenskaiser schenkten es tulamidische Weise dem Hofmagus des Horas. Um dieses *Auge des Morgens* herum bildete sich der *Orden vom Auge* als mystisches Beratungsorgan, das auch heute noch besteht. Der Aufbewahrungsort des Artefakts wanderte von Bosparan über Punin und Gareth in die darpatische Fürstenstadt (transportabel!).
- Hort des Kaiserdrachen Shafir in den Goldfelsen: ein misslungenes Artefakt der Akademie des Magischen Wissens zu Methumis.
- die tiefen Wälder von Maraskan: ein altes Auge aus reinem Endurium, das sich in der Hand der Skrechu befindet.
- die Schwarze Feste Borbarads in der Gorischen Wüste: eines vernichtet, eines in den Limbus geschleudert, eines unter den Trümmern begraben ...

WEIßE UND ROTE AUGEN

In ihren Bezeichnungen an den Mythos der Schwarzen Augen angelehnt sind die sogenannten *Weißten Augen* und die seltenen *Roten Augen*, ebenfalls machtvolle Artefakte der Hellsicht.

WEIßE AUGEN

Diese apfel- bis melonengroßen Kugeln aus Weißsilber, Mondsilber oder Amulettmetall sind oft in einem mehrarmigen Halter eingefasst, so dass sie bequem in Augenhöhe liegen. Sie ermöglichen es, Bilder und Geschehnisse, ja manchmal gar Geräusche aufzunehmen und wiederzugeben. Meist geschieht die Wiedergabe in der Kugel selbst, seltener als farbenprächtige Raumprojektion.

Es ist auch ein Weißes Auge eines Parfumeurs bekannt geworden, das Gerüche speichert und wiedergibt. Weiße Augen sind Luxusartefakte aus dem Tulamidischen, und es ist gar nicht einmal selten, dass ein reicher Potentat ein solches Zauberauge besitzt. Hergestellt werden sie meist von der Drachenei-Akademie zu Khunchom.

ROTE AUGEN

... sind oft nur gerüchtehalber bekannte Artefakte zur magischen Analyse. Angeblich kann man mit einem Roten Auge sein OCULUS ASTRALIS über den Kontinent, den Limbus und fremdartige Minderwelten schweifen

lassen, um Kraftlinien zu folgen, magische Orte und Wesen aufzuspüren und die Geheimnisse des Kosmos zu ergründen. Ein Rotes Auge des Dämonenmeisters Borbarad wird als große, mit Wasser gefüllte Kupferschale beschrieben, in deren Mitte eine halbttransparente, dunkelrote Kugel leuchtet. Von diesen Artefakten mag es eine Handvoll in der Hand mächtiger Ordensräte, Gildenführer und Verhüllter Meister geben, die versuchen, mit diesen Artefakten gegnerischen Zaubern immer einen Schritt voraus zu sein.

wieder verschwand. Als ich meine Hand auf die Kugel legte, glomm sie unter meinem Fleisch violett auf, um dann rostrot zu glühen. Knistern zuckte über den Stein und kroch meinen Arm hinauf. Plötzlich bluteten meine Fingernägel. Nebel wallten im Stein und rissen dann mit schmerzhafter Klarheit auf: Ich starrte auf eine knochige Landschaft, in der Bäume aus Galgen und Berge aus geborstenen Treppen bestanden. Eine Gestalt in einer Kutte, Schwert und Peit-

sche zu Händen glitt über beinerne Stufen. Gebannt konnte ich den Blick nicht lösen, obwohl mich Grausen ergriff. Da entdeckte mich das Wesen und startete mich ohne Augen an. Direkt sprang es auf mich zu. Mein Geist war nur noch von der schreienden Dunkelheit unter der Kutte erfüllt – dann erlosch das Schwarze Auge.» —letzter Tagebucheintrag eines Brabaker Adepten, am nächsten Morgen mit Schwertwunden und Peitschenstriemen tot aufgefunden, 967 BF

Der Blick in ungeahnte Ferne ist die Macht, die ein Schwarzes Auge verleiht. Hierbei sollen viele Artefakte recht eigensinnig sein und dem Ahnungslosen fremde Orte zeigen, deren Anblick Neugier, Zweifel, aber auch Verderben wecken kann. Neben dem Blick aus allen möglichen Perspektiven ist es bei manchen Arkanoskopen auch möglich, die Augen eines anderen Menschen oder Tieres zu verwenden, seltener in Gedanken, Gefühle oder Objektmatrixen zu blicken.

Schwarze Augen, deren Erschaffung misslang oder die durch eine astrale Katastrophe für immer verändert wurden, zeigen oft nur noch Unbrauchbares: den Blick auf den stets selben Ort, verschwommene Sicht oder gar die Astralperspektive aus dem näheren Limbus samt Sphärenrauschen.

Einige Schwarze Augen können in andere Sphären sehen, so wie das vor einigen Jahren zerstörte *Sphärenauge* von Brabak. Andere sollen anstatt in den Raum in vergangene Zeiten blicken können (BLICK IN DIE VERGANGENHEIT). Dem *Ersten Schwarzen Auge* spricht man all diese Möglichkeiten zu – und noch weitere, die an die Macht von Göttern gemahnen.

SCHWARZE AUGEN IM SPIEL

Schwarze Augen sind Meisterartefakte. Sie sind ein willkommenes Mittel, um der Gruppe bedeutende Informationen zukommen zu lassen. Aber ebenso überraschend, wie die Helden zu einem solchen Artefakt Zugang erhalten hat, kann er vom Spielleiter problemlos wieder entzogen werden. Seien Sie sparsam beim Einsatz: Das namensgebende Artefakt sollte im Spiel nur zur Geltung kommen, wenn es über großen Dingen steht. Einen Optolithen uneingeschränkt den Helden zu überlassen, bedeutet, Aventurien seiner Geheimnisse zu berauben und das Spielgeschehen zu einem immer fader werdenden Vorherrschen und Fernsehen zu machen.

DIE SCHWEINE DES EWIGEN SCHIFFES

Beschreibung: drei halbwilde Hausschweine mit kräftigem Körperbau und dichten Borsten. Sie unterscheiden sich in ihrem Verhalten kaum von anderen Schweinen, schnüffeln an allem herum, suhlen sich im Dreck und graben den Boden um. Und dennoch, wenn man ihnen in die seltsam klaren Augen blickt, hat man das Gefühl, es sei mit ihnen etwas nicht in Ordnung.

Wirkung: Die Schweine sind unsterblich. Sie kennen nicht nur keine Alterung, sondern überleben auch schwerste Blessuren: Man kann ganze Körperteile aus ihnen heraus-schneiden, ohne dass sie längeren Schaden nehmen. Das entfernte Fleisch wächst binnen kurzer Zeit wieder nach und kann als nie versiegende Nahrungsquelle genutzt werden. Allerdings muss man eine gehörige Portion Willenskraft (MU-Probe+2) mitbringen, um die Schweine zu schlachten, denn sie quieken herzerreißend und keilen aus.

Pro Tag wächst etwa ein Viertel des Schweins komplett wieder nach. Die einzige Möglichkeit, die Schweine zu töten, ist, ihren Kopf abzuschlagen. Schweinskopfsülze ist also tabu ...

Hintergrund und Besonderheiten: Für gewöhnlich lassen sich mittels Artefaktmagie nur leblose Objekte verzaubern, so dass diese Kreaturen eine Ausnahme darstellen. Die Schweine wurden vor etwa 900 Jahren, als es

ein großes Reich der Rotpelze gab, von der Goblinschamanin Kunga Suula geschaffen. Über Jahrhunderte hinweg wechselten sie als Plünderbeute immer wieder den Stamm, ernährten in unwirtlichen Regionen Goblins und wurden bisweilen als Kinder der Göttin Mailam Rek dai angesehen. Die überlieferten Namen der Schweine lauten *Argronz*, *Nurzugurz* und *Ambratz*. Vor einigen Jahren gelang es einem menschlichen Waldläufer, die Schweine aus einem Goblindorf in der Schwarzen Sichel zu stehlen. Sie sind mittlerweile zu einem Travia-Tempel bei Rommilys gelangt, wo sie als Geschenk der Göttin betrachtet werden, mit dem Flüchtlinge aus den Schwarzen Landen gespeist werden können. **Wert:** 25 Dukaten für ein passables Schlachtschwein / um die 500 Dukaten

Szenariovorschlge:

- Die Schweine sind erstmals erkrankt, und niemand weiß, was sie heilen kann. Nur eine gefährliche Queste zum Orakel vom Purpurberg, das am Rande des Dämonenkaiserreichs liegt, kann Antwort bringen.
- Die Helden geraten in einen Konflikt zwischen dem örtlichen Travia-Tempel und einer Rotte Goblins samt Schamanin, die aus der Schwarzen Sichel herabgestiegen ist, um die Schweine zurückzufordern.

DIE SULMAN AL-NASSORI

»Die Galeeren, unterstützt von der Dämonenarche Boransdorn, nehmen die Etlaskan-Route, gegen den Siral kreuzend, um den Angriff zu eröffnen. Halt, nein! In dieser Gegend wurde kürzlich die Sulman al-Nassori gesichtet. Wir nehmen stattdessen die Nordroute über ...«
—Stabsbesprechung von hohen Strategen der Fürst-Komturei in Jergan

Beschreibung: eine mächtige Galeasse mit flachen Aufbauten im tulamidischen Stil. Über 40 Schritt misst sie von der galeerenartigen Ramme und der Galionsfigur, die einen rasenden Dschinn des Wassers darstellt, bis hin zum luxuriösen Achterdeck. Der Abstand der Reling, die aus maraskanischem Eisenholz gefertigt ist, misst an der breitesten Stelle 9 Schritt. Die Trutzen sind bis hin zu Zwiebeltürmen verspielt-tulamidisch geschmückt. Die Dreieckssegel mit den Symbolen der Elemente Wasser, Luft und Feuer scheinen niedergelegt und wie bei Galeeren nur als Hilfsbetakelung dienen zu können, allerdings sind auch keine Ruderbänke zu erkennen, nicht einmal Öffnungen für Riemen in der Bordwand. Das Seegefahr besitzt insgesamt sechs Halbtürme mit leichten Rotzen, drei Türme mit schweren Geschützen sowie einige feuerspuckende Draglossas. Seitendecks tragen zwei Katalpulte. Auffällig sind die häufigen magischen Zaubersymbole auf Reling, Trutzen, Geschützen und sogar Munition sowie das Gleißeln von regenbogenfarbigem, silbrigem und sogar tiefschwarzem magischem Metall. Edelsteine, mal farbig funkelnd, mal verbraucht und

blass, zieren viele Objekte. Das Schiffsinne, das offenbar einen stärkeren Kern aus Steineiche aufweist, hat so gar nichts von einem Kriegsschiff, mehr von einem Sultanspalast: großzügige Kajüten, Schiffsmesse mit Tanzteppichen, Unterrichtsräume, Laboratorien und sogar eine kleine Bibliothek. 40 Seefahrer und Matrosen scheinen zu genügen, um das Riesenschiff zu bedienen, 60 Bewaffnete halten Ausschau nach Feinden oder pflegen die Geschütze, während 20 Bedienstete die über 50 Magier und Zauberschüler bewirten. Auch Dschinne eilen immer wieder durch die *Sulman*.

Wirkung und Hintergrund: Die *Sulman al-Nassori*, benannt nach dem zaubermächtigen uralamidischen Sultan, der das Diamantene Sultanat begründete, wurde zur Zeit der borbaradianischen Invasion in einer Khunchomer Werft erbaut. Dieses Zauberschiff, ein gemeinsames Projekt des Handelshauses Dhachmani und der Khunchomer Magierakademie, sollte den Gefahren der Blutigen See die Stirn bieten können, Schiffsmagier ausbilden (erster Abschlussjahrgang wird 1029 BF erwartet) und zur Erforschung der seltsamen Küsten des Perlenmeeres beitragen. Im Firun 1022 BF lief das bald gefürchtete Schiff endlich aus und konnte schnell viele Zauberer aus allen Teilen des Kontinents als Mannschaft auf seinen Planken begrüßen. Vor allem Khunchomer Artefaktzauberer, Al'Anfaner Flottenzauberer sowie liebfeldische Kenner von Hellsicht, Schadens- und Eigenschaftsmagie bevölkern das Schiff.

Das Schiff gleitet majestätisch und mit seltsam rhythmischem Geräusch über die Fluten: Zwei parallele Wasserschrauben in Röhren, die mittels ANIMATIO rotieren, treiben es an. Eine Vielzahl von Anwendungen dieses Zaubers automatisiert auch wichtige Abläufe der Schiffsmechanik. Etliche Schiffsteile sind per Artefaktmagie verzaubert: Mit dem APPLICATUS werden FORTIFEX, NEBELWAND, GARDIANUM und selbst IGNIS-PHAERO-Breitseiten aktiviert, während der ARCANOVI komplexere Artefakte ermöglicht hat: den HARTES-SCHMELZE-Rammsporn, die MAHLSTROM-Geschosse, die CALDOFRIGO-Kühlung für Hylail Feuer, das OCULUS-ASTRALIS-Fernrohr und die PENTAGRAMMA-Fangnetze, um nur einige zu nennen. Im Notfall schaffen Dschinne der Luft für Feinde ungünstige Winde und fangen gegnerische Geschosse ab. Dschinne des Feuers unterstützen die Geschütze.

Die *Sulman al-Nassori* ist in seiner Summe wohl das mächtigste Artefakt, das in den letzten Jahrhunderten von Gildenmagiern erschaffen wurde. Es braucht die Intelligenz, Disziplin und Erfahrung von vier Dutzend Magiern, um dieses Konglomerat an Zauberingen in Stand zu halten und die sich gegenseitig störenden Einflüsse der Artefakte unter Kontrolle zu halten. So vermischen sich an Bord stets theoretische Fachsimpeleien, tulamidische Lust an Luxus und permanentes

Chaos. Immerhin gibt der Erfolg diesem ehrgeizigen Projekt recht: Die *Sulman al-Nassori* konnte schon manche Pläne der Dunklen Lande stören und finanziert sich aus erbeuteten Schiffsladungen.

Wert: um 20.000 Dukaten ("Wie soll denn dieses Schiff fahren?") / vermutlich sechsstellige Dukatensumme

Szenariovorschläge: Die *Sulman al-Nassori* ist ein fahrendes Wunder: Sie können sie als schwimmende Magierakademie, hochmagisches Forschungsschiff in den Weiten der Meere oder als letzte Rettung in der Blutigen See einsetzen. Stets sind die Leiter des Schiffes aber darum bemüht, Außenstehenden nie zuviel von ihrem Zauberschiff zu zeigen. Sie

können sich bei der Darstellung des Schiffes hinsichtlich Stil, Wissenschaftlichkeit, Geheimnisse und ewigem Kampf z.B. von Jules Vernes *Nautilus* und seinem undurchsichtigen Kapitän Nemo inspirieren lassen.



MAGISCHE SYMBOLE UND GEHEIMSCHRIFTEN

Unter den Anwendern und Gelehrten der magischen Künste haben zumindest bei denen, die Schrift und Symbolik verwenden, Geheimschriften immer eine große Rolle gespielt. Vor allem die Gildenmagier, die norbardischen Zibiljas, einige Hexenschwesternschaften und natürlich die Alchimisten tun sich hier hervor.

ZAUBERZEICHEN

»... als ein Aufschrei mich nach vorne ruft. Dorio hat dort mit seinem Haumesser das Dickicht durchdrungen und eine Art Stele aus grauem Stein freigelegt. Eingegrabene Fratzen schauen uns an, die ein Gewimmel aus Kerben und Schlangenlinien umgeben. Bemerkenswerter scheint mir noch, dass die Rillen und Fugen dieses urtümlichen Kunstwerkes mit Farben ausgekleidet wurden, offenbar Schicht um Schicht übereinander, wie ein Schaben mit dem Dolch hervorbringt. Ob wohl Blut ein Bestandteil dieser Paste ist? Mich schaudert nur wenig – auf solche barbarischen Bräuche war ich schließlich gefasst. Unsere eingeborenen Träger kennen jedoch kein Halten mehr, sobald sie des Signums ansichtig werden. Diese Waldmenschen rufen irgendwas von "H'kau, H'kau" in ihrer furchtbaren Zunge, bevor sie schreiend auseinanderlaufen. Und schneller als ein Maat aus Harben spucken kann, sind sie im Urwald verschwunden. Verdammte Mohas! Unser Zauberkundiger behauptet unterdessen, solche Zeichen bereits einmal in den Sümpfen von Selem gesehen zu haben. Abergläubisches Geschwätz! Ich werde mich weder von Rauschkrautgespinsten noch ein paar ängstlichen Primitiven aufhalten lassen. Irgendwo hier muss dieses Gulagal liegen, das uns unendlich reich machen wird ...«

—aus dem Tagebuch der Windhager Questadora Firuniane Holtzweyler, 963 BF bei ihrem Gerippe aufgefunden

»Das Zeichen, das Signum, das die Dämonenzitadelle repräsentiert, legte ich mit meinem Blut auf Pergament nieder. Als es meine Leibsklaven erblickten, fielen sie zu Tode und trockneten wie hundert Jahre in der Khôm gelegen, meine Prätorianer warfen sich in ihre Klingen, die Akolythen stammelten sich in den Irrsinn oder erwürgten sich gegenseitig mit ihren Tuniken. Im Sonnenlicht verging das Zeichen quälend und doch verfinsterte sich das strahlende Gestirn für einen Tag.«

—aus dem Nachlass des Fran-Horas, Epitome zur kompletten Formelsammlung, geraubt 564 v.BF, derzeit im Besitz der Großen Schlange von Maraskan; Übersetzung aus dem Zhayad

Zauberzeichen sind mystische Symbole, von denen Zaubereffekten ausgehen können. Dies setzt allerdings voraus, dass sie von einem Glyphenkundigen nach bestimmten Regeln erstellt und durch besondere Rituale mit astraler Energie erfüllt wurden. Sie sind kaum zur Herstellung magischer Waffen oder flexibel einsetzbarer Artefakte geeignet, erlauben aber gerade im Bereich der Bann- und Schutzmagie bestimmte Effekte, die mit den gängigen Zaubersprüchen nicht erzielt werden können – und dies ganz ohne den Aufwand permanenter Astralenergie.

Ergänzend zu den in **Mit Wissen und Willen** beschriebenen Zauberschriften seien hier einige Schriftsysteme und zauberkraftige Symbole, Runen und Kreise vorgestellt, die auch für Praktiker der Hohen und Niederen Alchimie von Interesse sind.

Den Zauberkundigen dieser Tage sind nur wenige Zauberzeichen bekannt, und die Möglichkeit, ewig wirksame Glyphen zu schaffen, scheint verschollen. Aventurische Helden können Zauberzeichen darum vor allem in den Wohnungen erfahrener Zauberer, an mystischen Orten und in den Ruinen verborgener Tempel begegnen, wo sie oftmals als Hindernis oder Falle für allzu neugierige Eindringlinge konzipiert sind, aber auch auf den unheimlichen Runenschiffen der Thorwaler oder – als magischer Zirkel – im Zuge einer Dämonenbeschwörung. Bei Zerstörung verlieren Zauberzeichen ihre magische Macht. Wir unterscheiden zwei Arten von Zauberzeichen, die unabhängig voneinander entstanden sind und darum (bei allen Gemeinsamkeiten) einige entscheidende Unterschiede aufweisen. Beide Varianten haben ihre Wurzeln in grauer Vorzeit:

● Urtulamidische Zauberer, die *Mudramulim*, beherrschten eine Form von Schutz-, Bann-, Beherrschungs- und Objektmagie, die sie mittels verschlungener **Arkanoglyphen** an Gegenstände binden konnten. Zwischen vielen Stelen, Obelirken, Gräbern und Palästen ist das mächtigste und vielleicht älteste Relikt dieser Zeichenmagie der halbverfallene *Bastrabuns Bann*, eine Linie von Bannsteinen gegen echsisches Gezucht, die einer der ersten Tulamidenherrscher zwischen Khunchom und Selem errichtete.

● Als die Hjaldinger, die Vorfahren der Thorwaler, Jahrhunderte später aus dem Gildenland kommend Aventurien erreichten, fuhren sie in Booten, die durch die Kraft hineingeschnittener Runen den Wogen und Gefahren des Siebenwindigen Meeres trotzten. Sie brachten die Grundlagen der **Runenzauberei** auf diesen Kontinent.

Nach Jahren des Niederganges versetzte die Eroberung durch die Reiche der Mittelländer vor etwa einem Jahrtausend schließlich beiden Traditionen von Zeichenzauberern einen schweren Stoß, von dem sie sich bis zu den Entdeckungen der letzten Jahre nicht erholten.

Auch die Überlieferungen vieler anderer Völker wissen von unheimlichen Glyphen, zaubermächtigen Zeichnungen und überlieferten Symbolen bar jeder Übersetzung zu berichten. Die Bilder, die Schamanen verschiedenster Kulturen mit Asche auf die Haut malen, mit buntem Sand auf den Boden streuen oder in Tierknochen ritzen, sind zwar auch in einem gewissen Sinne 'Zauberzeichen', jedoch sind sie jeweils fester Teil eines größeren Rituals, einer Geisteranrufung oder -bannung, so dass sie im Rahmen der folgenden Regeln keine Beachtung finden. (Schamanenrituale sind ausführlich im Band **Wege der Zauberei** beschrieben.) Daneben sind hier ausdrücklich die

Echsenvölker zu nennen, deren uralte Magie erst die Grundlage für Bastrabuns Bann legte. Immer wieder kommt in Sagen und Legenden die Rede auf geschriebene Worte, die töten, und gemalte Zirkel, die Unheil bannen.

MANTELSCHMUCK UND ROBENZIER

Die Roben der Gildenmagier sind zumeist überreich mit arkanen Symbolen bestickt. Dies sind neben den Zeichen der Elemente und Wandelsterne vor allem die Glyphen des *Geistes*, der *Verständigung* und der *Macht*, je nachdem, ob das Leichte oder Große Gewand getragen werden soll (WdZ 14, 296). Ferner ist es Brauch, den Reisemantel mit den Symbolen von *Bewegung*, *Ursprung*, *Weg* und *Ziel* zu zieren. Da das Festgewand weniger strengen Vorgaben zu folgen hat, finden sich hier neben den bereits erwähnten Zeichen auch solche, die den persönlichen Geschmack des Trägers wiedergeben. Als Schutzzeichen dienen beispielsweise Penta- und Hexagramme sowie die astrologischen Kennzeichnungen diverser Gottheiten. Beliebt sind auch Schmuckbänder aus mäandrierenden oder ineinander verwundenen Schlangenleibern (gerne als Ouroboros), insbesondere bei hesindegläubigen oder alchimistisch tätigen Magiern. Manch ein Absolvent der Kampfakademien Bethana und Gareth überzieht sein Prachtgewand mit Schlangenbändern aus Silberbrokat in einer solchen Fülle, dass es beinahe wie ein Ringelpanzer aussieht. Während es eine Zeit lang durchaus üblich war, den eigenen Namen (inklusive aller Ehrentitel und Rangzeichen) als Sigille aus Zhayad-Glyphen, meist umgeben von einer ringartigen Kartusche, auf der Robe abzubilden, ist diese Sitte im Zuge der borbaradianischen Invasion aus der Mode gekommen: Zu gefährlich dünkt es den meisten Zauberern, Dämonen und ihren Dienern so offensichtliche Hinweise auf sich selbst in deren eigener Sprache zu geben. Häufig findet man dagegen Zauberzeichen auch auf den Gebrauchsgegenständen eines Magiers, z.B. die Glyphe des Weges (meist erweitert um die gewünschte Elementarkomponente) auf den Stiefeln oder das Wahrnehmungs-Symbol auf den Fassungen der allzu oft notwendigen Spekulierhilfen.

ALLGEMEINE REGELN

ERLERNEN

Damit Zauberzeichen über Zierat und kalligraphische Ausschmückung hinaus verwendet werden können, ist die Kenntnis einer der beiden Sonderfertigkeiten *Runenkunde* (für Runen) oder *Zauberzeichen* (für Arkanoglyphen und Bann- und Schutzkreise) unabdingbar (siehe WdH 289, 292). Diese umfassen neben der Kenntnis der grundlegenden Symbole auch das Wissen um mögliche Anordnungen und die nachfolgend geschilderten Zusammenhänge, vor allem aber die Fähigkeit, magische Kräfte so in die Zeichen hineinfließen zu lassen, dass überhaupt eine Zauberwirkung entstehen kann. Dabei wird die rohe Astralenergie gewissermaßen durch die 'Gussform' der physischen Darstellung in ein definiertes Muster gezwungen, einer Spruchmatrix nicht unähnlich. Das Anfertigen der physischen Komponente und das Aufladen derselben mit Zauberkraft erfolgen stets in einem langwierigen Ritual; für schnelle Effekte aus dem Handgelenk heraus sind Zauberzeichen nicht gedacht.

Jede Art von Arkanoglyphe, Bann- und Schutzkreis oder Rune muss einzeln erlernt werden. Die Lernkosten sind bei der Beschreibung der einzelnen Zauberzeichen zu finden und sind für jeden TaP *Malen/Zeichnen* über 10 um einen Punkt verringert. Die Lernkosten werden verringert durch die Vorteile *Eidetisches Gedächtnis* (halbiert), *Gutes Gedächtnis* (drei Viertel) und *Akademische Ausbildung (Magier)* (drei Viertel).

Runoglyphen?

Es ist – auch bei Kenntnis beider Sonderfertigkeiten – nicht möglich, Runen und Arkanoglyphen oder ihre jeweiligen Beizeichen miteinander zu kombinieren, also auch nicht, die Wirkung einer thorwalschen Zauberrune durch *Satinaus Siegel* zu verlängern oder eine Arkano-glyphe mit *Vitkari* auf Lebewesen anzubringen.

ERSTELLEN

Bevor ein Zauberzeichen mit magischer Macht angefüllt werden kann, muss es gezeichnet (geschnitzt, gehauen ...) werden. Es wird auf einem (festen) Untergrund angebracht. Genauso vielfältig wie die möglichen Zielobjekte sind die dazu verwendbaren Handwerkstechniken: *Malen/Zeichnen* ist an erster Stelle zu nennen, aber auch *Holzbearbeitung*, *Steinmetz*, *Feinmechanik* (*Gravierern*, *Goldschmied*), *Tätowieren*, *Schneidern* (*Zierstickerei*) und *Webkunst*. (Ausgesprochen 'esoterische' Talente wie *Grob-schmied* oder *Glaskunst* und sogar magische Erstellungsmethoden wurden auch schon versucht, haben in neuerer Zeit jedoch noch zu keinen aktivierbaren Ergebnissen geführt.) Auf dieses Handwerkstalent wird die Erstellungs-Probe abgelegt, die um die Komplexität des Zauberzeichens erschwert ist. *Misslingt* diese Probe, wurde das Zeichen falsch oder unvollständig abgebildet; es ist für gezielte Zauberwirkungen unempfindlich und damit unbrauchbar. Ein Patzer bei der Erstellungs-Probe führt dazu, dass der Erschaffer dies nicht bemerkt und mit der anschließenden Aktivierung ein verdorbenes Quasi-Artefakt erschafft, wodurch willkürlich fluktuierende Zauberwirkungen durch das missratene Zeichen in die Welt treten. Für Wirkungen von misslungenen Zauberzeichen können Sie sich vom Abschnitt über verpfuschte Artefakte (Seite 22) inspirieren lassen.

Überschüssige TaP* einer *gelingenen* Erstellungs-Probe können dagegen für verschiedene Zwecke eingesetzt werden: Für je 3 aufgewendete TaP* kann die Zeitdauer des Erstellens auf die Hälfte verkürzt werden. Jeweils 2 TaP* erleichtern die nachfolgende Aktivierungs-Probe um 1 Punkt. Und im Verhältnis 1:1 können TaP* wie gehabt benutzt werden, um die künstlerische Qualität der Handwerksarbeit heraufzusetzen.

Experte: Weltliche Herstellung

Für gewöhnlich werden Zauberzeichen nicht aus Lehm und Spucke geschaffen. Die Wahl der Werkstoffe (Zaubertinte mit Edelsteinpulver, Einlegearbeiten aus Juwelen und Edelmetallen, Körperteile magischer Wesen usw.) gehorcht vielmehr den aus der Artefaktzauberei und Alchimie bekannten Prinzipien. Für besonders kostbare und aufwendige Zeichenmaterialien und Werkzeuge kann die Erstellungs-Probe nach den Regeln für *Hochwertiges Arbeitsgerät* (WdS 33) erleichtert werden, bei geschickt und passend gewählten magischen Affinitäten der Materialien sind die AsP-Kosten um bis zu 25 % reduziert (orientieren Sie sich an den im Kapitel **Magische Materialien und alchemistische Zutaten** gemachten Angaben). Umge-

kehrt erschweren unzureichende Arbeitsmaterialien (z.B. einfache Malfarben oder Haushaltskreide) die Erstellungs-Probe um mindestens 3 Punkte, während widerstrebende Affinitäten die AsP-Kosten erhöhen.

Die Herstellung eines Zauberzeichens ist natürlich je nach verwendeter Technik unterschiedlich schwierig: Es ist sicherlich einfacher, ein Zeichen zu zeichnen, zu tätowieren oder zu gravieren, als es aus Holz zu schnitzen, zu weben oder zu meißeln. Zuschläge bis zu 7 Punkten (auch je nach Komplexität des Zauberzeichens) sind hier möglich. Um ein Zauberzeichen zu aktivieren (s.u.), muss es der Zauberer eigenhändig erstellt haben. Es ist zwar möglich, ein selbsterstelltes Zeichen immer wieder mit ein und derselben Zauberwirkung aufzuladen, nicht jedoch, von anderen geschaffene Symbole zu nutzen. (Eine Ausnahme gilt hier nur für einen Lehrer und seinen langjährigen Schüler, wenn Repräsentation und Herstellungstechnik bei beiden weitestgehend übereinstimmen.) Hat der Zauberer sogar das komplette Zielobjekt selbst erschaffen (wie bei einem handgewebten Zauberteppich), ist die Aktivierungs-Probe um 3 Punkte erleichtert.

AKTIVIEREN

Um ein Zauberzeichen mit magischer Kraft zu erfüllen, muss es der Zauberer *eigenhändig* nach vorstehenden Regeln erstellt haben. Die Aktivierungsprobe wird auf die Eigenschaften (KL / IN / FF) abgelegt, wobei eine geeignete *Ritualkenntnis* (je nach Art der Glyphe *Gildenmagie*, *Kristallomantie*, *Alchimie* oder *Zibiljas*, s.u.) Punkte zum Ausgleich bereitstellt. Variationen des Zauberzeichens hinsichtlich Auslöser oder Wirkungsdauer können die Aktivierungs-Probe erschweren. Das Ausmaß der Zauberwirkung wird durch die RkP* festgelegt. Eine misslungene **Aktivierungs-Probe** kann beliebig oft wiederholt werden; erst ein Patzer führt dazu, dass das Zauberzeichen verdorben ist, wie bei der Erstellungs-Probe beschrieben. Eine aktivierte Arkanoglyphe hat eine Wirkungsdauer von RkW/2 Tagen, wenn sie nicht mittels *Satinaus Siegel* (s.u.) verlängert wird. Ein mit Zauberzeichen versehenes Objekt gilt nicht als magische Waffe, Ausnahmen sind das eigens hierfür verwendbare *Zeichen der Zauberschmiede* (Seite 66) und die *Waffenrune* (Seite 71).

EXPERTE: AUSLÖSER

Soll ein aktiviertes Zauberzeichen nicht augenblicklich, sondern erst mit einer Zeitverzögerung wirksam werden (z.B. bei einer Falle für Grabräuber), kann es mit einem Beizeichen versehen werden, das einen Auslöser spezifiziert. Das Zeichen bleibt dann solange aktiv, bis entweder einmal ausgelöst wird oder aber die Wirkungsdauer endet (worauf der Effekt einfach 'verpufft'). Als Standardauslöser gilt die Berührung des mit Zauberzeichen versehenen Objektes (unmodifizierte Probe), jeder andere Auslöser erschwert die Aktivierungs-Probe wie bei der Artefakt-verzauberung per ARCANOVI (s. S. 13) um den dort genannten Aufschlag; er ist zudem durch eine zusätzliche Sigille anzuzeigen, welche die Komplexität des Zauberzeichens um den halben Aufschlag (abgerundet) erhöht und somit auch die Erstellungs-Probe erschweren kann. Der Auslöser kann also auch bei einer etwaigen Reaktivierung nicht geändert werden.

Mehrere identische Symbole können verknüpft angebracht werden, so dass trotz gleichen Auslösers immer nur eines wirksam wird, während der Rest im 'Magazin' verbleibt (Komplexität +1 für jedes nachfolgende Zeichen). Außerdem können auch Personen von der Wirkung des Zauberzeichens ausgenommen werden; dafür ist die jeweilige Namenssigille der Person in das Zauberzeichen einzuschließen (Komplexität +1 pro Person).

DAUER UND KOSTEN

Die Herstellung und Aktivierung des Zauberzeichens nehmen mindestens so viele Zeiteinheiten in Anspruch, wie die Komplexität des Zauberzeichens beträgt, können jedoch je nach Technik und Materialien auch länger dauern (Meisterentscheid; üblicherweise benötigt die Aktivierung des Zeichens mindestens ein Drittel der Gesamtzeit): ein fordernder Prozess, zumal maximal 4 ZE täglich für das Ritual aufgebracht werden können. Diese Zeitdauer kann durch übrig behaltene TaP* aus der Erstellungs-Probe reduziert werden (s.o.).

Zum Abschluss der Ritualhandlung müssen die erforderlichen AsP-Kosten für die Aktivierung aufgebracht werden, und zwar in Höhe der dreifachen Gesamt-Komplexität des Zauberzeichens. Kenner der *SF Blutmagie* können einen Teil (oder die Gesamthöhe) dieser Kosten auch durch Einsatz (eigener oder fremder) Lebensenergie aufbringen. Hierfür gelten die Regeln aus **WdZ 34f.** ebenso wie die dort aufgeführten rechtlichen und moralischen Konsequenzen.

REAKTIVIEREN

Es ist möglich, ein *selbsterstelltes* Zauberzeichen, dessen Wirkungsdauer verstrichen ist, erneut mit magischen Kräften aufzuladen. Für das Ritual zur Reaktivierung eines bereits erstellten Zeichens werden Zeiteinheiten in Höhe der halben Komplexität benötigt. Eine Erstellungs-Probe entfällt (und damit auch die Möglichkeit, bei der Reaktivierung durch etwaige TaP* Zeit zu sparen oder die Aktivierungs-Probe zu erleichtern). Die Aktivierungskosten sind auch bei jeder Reaktivierung aufzubringen.

ERKENNEN

Um ein sichtbares Zauberzeichen korrekt zu lesen, ist eine Probe auf *Magiekunde* erforderlich, erschwert um die doppelte Komplexität des Zeichens (einfache Komplexität mit *SF Zauberzeichen* oder *Runenkunde*, je nach Glyphen) und erleichtert um eine eventuelle Spezialisierung *Magiehistorie*. Das Konsultieren entsprechender Referenzen (z.B. des *Großen Buches der Abschwörungen*) kann die Probe erheblich erleichtern. Bei aktiver Kenntnis des Zeichens wird dieses bereits mit 0 TaP* erkannt, andernfalls bestimmen die TaP* das Ausmaß der bekannten Einzelheiten und korrekten Schlussfolgerungen hinsichtlich Wirkung und Hintergrund der Glyphen. Zudem ermöglicht eine gelungene Probe die Identifizierung etwaiger Beizeichen und Sigillen (s.u.), die dann mit den entsprechenden Schriftkenntnissen zu entschlüsseln sind. Nur mit hinreichendem theoretischem Wissen über Zauberei könnten so Auslöser, Wirkungsdauer, genannte Namen und astrologische Signifikanzen aus dem Glyphengewirr herausgelesen werden.

Mit *Magiegespür* oder den entsprechenden Hellsichtzaubern können Zauberzeichen leicht entdeckt werden (eine etwaige *Sinnenschärfe*-Probe für das visuelle Erkennen entfällt). Ihre

astrale Struktur ähnelt Thesen, in deren Muster die Kraft gefangen ist. Gelingt ein ANALYS (wobei die Zauberprobe um die Komplexität des Zauberzeichens erschwert ist), erleichtern die ZiP* die *Magiekunde*-Probe zum Entschlüsseln der Zeichenwirkung.

Es ist übrigens keine *Magiekunde*-Probe vonnöten, um bei einer schildgroßen, mit Blut an eine Höhlenwand gemalten Glyphe ein ungutes Gefühl zu bekommen und möglicherweise vom *Aberglauben* beeinflusst zu werden ... (und intuitiven Helden, insbesondere, wenn sie die Gabe *Prophezeien* besitzen, können Sie durchaus darüber hinausgehende Ahnungen zukommen lassen).

GEGENMAßNAHMEN UND ZERSTÖRUNG

Einmal angebrachte und aktivierte Zauberzeichen können in ihrer Wirkung oder Gestaltung nicht nachträglich verändert werden. Jeder Versuch, dies zu tun, beschädigt das Zauberzeichen und mindert seine Wirkung. Dies kann aber auch die Absicht des Veränderers sein: Ein Zauberzeichen hat je nach Machart gewissermaßen RkP* mal X Strukturpunkte (X=1 für Kreidekreise, X=10 für in Zwergenstein geätzte Zeichen), die durch äußere Einwirkung reduziert werden. Jede nichtmagische (oder auf indirekten Effekten beruhende) Aktion, die der Zerstörung des Zeichens dient, vernichtet einen Strukturpunkt. Bei einem Verlust von X Strukturpunkten sinkt auch die Wirkung des Zauberzeichens um 1 RkP*. Fällt die Zahl der Strukturpunkte auf 0, ist das Zauberzeichen ausgelöscht. Einen genauen Modus hier festzulegen, ist jedoch schwierig, da dies stark von der Herstellungsweise des Zeichens und den zur Beseitigung eingesetzten Mitteln abhängt. Während ein einzelner AQUASPHAERO problemlos einen ganzen Kreidekreis wegspült, bleiben mit Arkanium im Felsboden eingelassene Glyphen davon gänzlich unberührt.

Zauberzeichen können mit den merkmalspezifischen Antimagie-Formeln entzaubert werden; die entsprechenden Proben sind hierbei um die erzielten RkP* und um 1/5 der Aktivierungskosten erschwert. Der Antimagier muss die Grundkosten (nach Spruch) plus 1/5 der Aktivierungskosten an AsP aufbringen. Bei ruhenden (d.h. noch nicht ausgelösten) Zauberzeichen ist die antimagische Handlung zusätzlich um +3 erschwert. Das Zauberzeichen wird durch diese Antimagie auf unschädliche Weise ausgelöst (die gespeicherte AE verpufft); so lange die Glyphe aber nicht physisch beschädigt wird, lässt sich das Zauberzeichen erneut reaktivieren. Ebenfalls wirksam ist natürlich der DESTRUCTIBO (erschwert um die RkP* des Zauberzeichens und 1/5 der Aktivierungskosten), für den so viele AsP aufgewendet werden müssen, wie die Aktivierungskosten des Zauberzeichens betragen, davon 1/50 als permanente Kosten. Ein mit DESTRUCTIBO entzaubertes Zeichen ist nicht mehr reaktivierbar.

EXPERTE: GRÖßE DER ZEICHEN

Zauberzeichen müssen eine bestimmte Größe aufweisen, um wirksam zu werden – einmal ganz davon abgesehen, dass filigrane Schnitzereien oder Pinselstriche die Kunstfertigkeit des Erschaffers aus sich selbst heraus auf eine harte Probe stellen. In der Regel wird ein Durchmesser von 2 Finger pro Punkt Komplexität des (häufig kreis- oder ringförmig arrangierten) Zauberzeichens für angemessen erachtet. Ausgedehntere Darstellungen sind (ohne Probenmodifikation) möglich, deutlich kleinere Zeichnungen erschweren jedoch sowohl die Erstellungs- als auch die

Aktivierungs-Probe: Für jede Halbierung der Größe sind beide Proben um +4 erschwert.

Für Bann- und Schutzkreise gelten hinsichtlich der Ausmaße besondere Regeln (siehe den entsprechenden Abschnitt).

EXPERTE: GRÖßE DES ZEICHENTRÄGERS

Völlig unabhängig davon sind die Zauberzeichen allerdings – wie auch die Zauberformeln ARCANOVI und APPLICATUS (siehe Seite 9) – hinsichtlich einer bestimmten Größe des Zielobjektes optimiert. Bis etwa Schrankgröße genügt ein gewöhnliches Zauberzeichen, darüber hinaus muss das Zeichen mehrfach angebracht werden. Insgesamt sind mindestens 3 / 6 / 10 / 15 Zeichen für die Größenkategorien *Raum oder Kutsche* / *kleines Haus oder Schiff* / *Palast oder Burg* / *Stadtmauer oder Berg* erforderlich. Diese repetitiven Applikationen desselben Zeichens erfordern separate Erstellungs- und Aktivierungsproben sowie AsP-Kosten; als RkP* im Sinne der Zauberwirkung gilt die kleinste erzielte RkP*-Zahl. Über die erforderliche Anzahl hinausgehende Zauberzeichen haben keinen Einfluss auf die Stärke der Zauberwirkung, noch erschweren sie antimagische Handlungen. Es genügt bereits, ein einzelnes Zauberzeichen unwirksam zu machen, um die Wirkung zu mindern. (Reduzieren Sie die Wirkung des Rituals in diesem Fall – abweichend von der normalen Regelung – schrittweise mit der Zahl der ausgelöschten Zeichen, wobei die Hälfte der benötigten Zeichen gerade noch ausreicht, um eine minimale Zauberwirkung aufrechtzuerhalten.) Es genügt ausdrücklich nicht, einfach die Zauberzeichen besonders groß zu wählen.

EXPERTE: VERBERGEN VON ZAUBERZEICHEN

Nach Wunsch können Zauberzeichen zudem durch eine sie umgebende Ornamentik vor flüchtigen Blicken verborgen werden. Die Wahrnehmungsschwernis kann anhand der TaP* bestimmt werden, die in der Erstellungsprobe zur Erhöhung der künstlerischen Qualität eingesetzt wurden (s.o.). Die *Sinnenschärfe*-Probe eines etwaigen Betrachters, um das Zauberzeichen auszumachen, ist dann um die doppelten TaP* erschwert (für Kenner der SF *Zauberzeichen* oder *Runenkunde* nur um die einfachen TaP*).

SIGILLEN

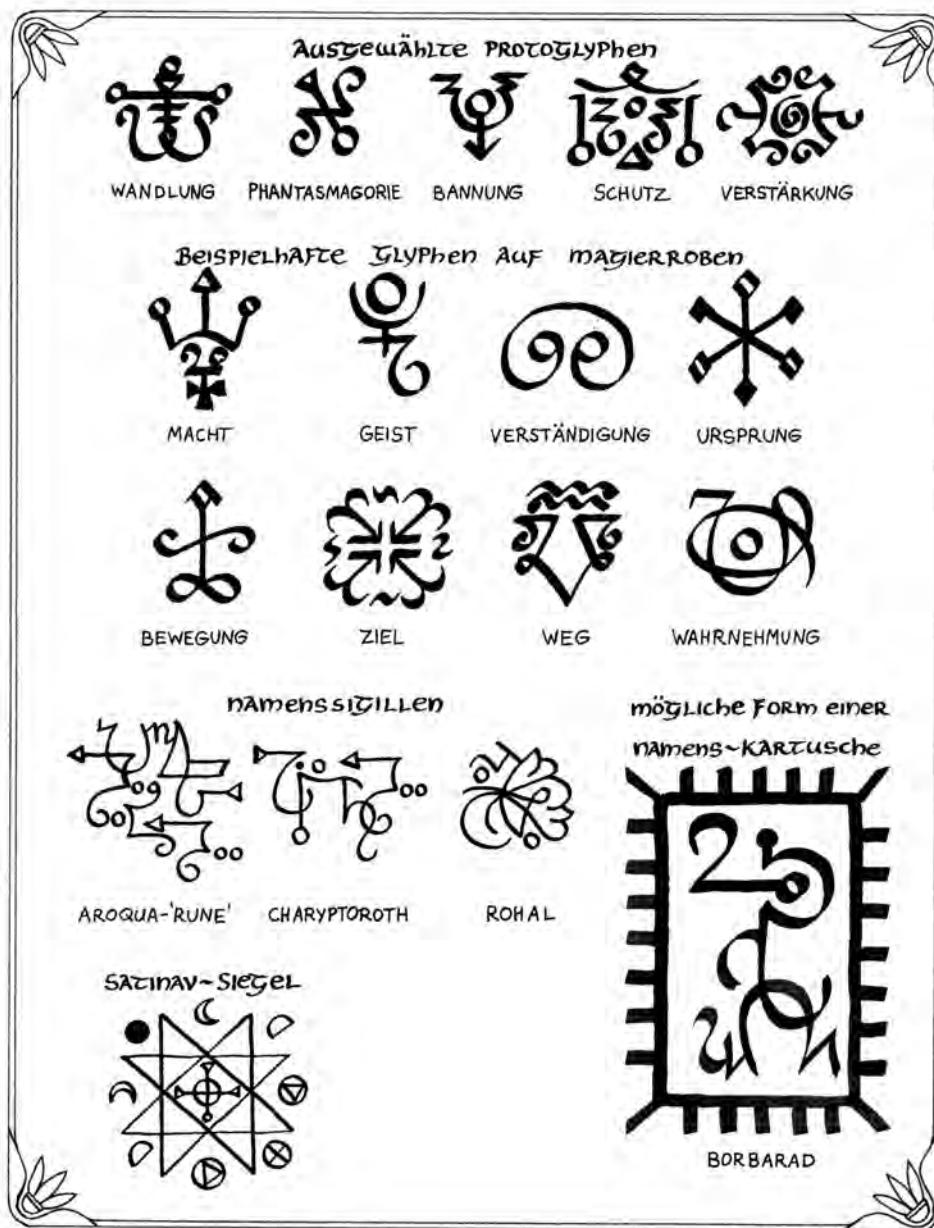
Sigillen oder *Logogramme* sind komplexe Zeichen, die durch Ligatur (Zusammenziehung) von Lettern einer Schrift gebildet werden. Besonders häufig sind Sigillen des Zhayad oder Amulashtara, denen schon von Haus aus eine mystische Kraft nachgesagt wird, möglich sind aber auch solche aus dem Alten Alaani, Isdira oder gar dem Kusliker Schriftsatz des modernen Garethi.

Die verbreitetste Herangehensweise besteht darin, das gewünschte Wort niederzuschreiben, alle Vokalzeichen und doppelt vorkommende Konsonanten (Lautzeichen, Ideogramme oder gar Silben) zu streichen und dann aus den verbliebenen Buchstaben eine Ligatur zu bilden, die nach mystischen Prinzipien oder dem künstlerischen Empfinden des Zeichners durchgeführt wird. So könnte Alrik zu L-R-K und Nahema zu N-H-M verschliffen werden. Es gibt jedoch viele Methoden und mögliche Regeln, was es mitunter höchst

schwierig macht, die ursprüngliche Bedeutung aus einer Sigille herauszulesen. Die Beschwörungsnamen niederhöllischer Entitäten werden als *Dämonensiegel* meist in Zhayad-Ligaturen aufgezeichnet, während die Signa mächtiger Elementarwesen zumeist dem Ur-Tulamida entlehnt sind. Zur Nennung eines Geisternamens bedient man sich dagegen gerne der Drakhard-Zinken oder der Muttersprache, welche dem Geist in seinen Lebzeiten zu eigen war, um daraus eine *Apotrope* genannte Sigille zu formen.

Andere Beispiele für Sigillen sind die *Nerothim*, die Sippen Siegel der Norbarden, die *Signaturen*, die oft auf magischen Büchern prangen und stolz den Namen des Autors oder des Besitzers verkünden, die *Tughra*, eine kalligraphische Unterschrift der Tulamiden, und die verschlungene *Vitkari*-Tätowierung, die eine thorswalsche Seefahrerin als Mitglied der Besatzung eines Runenschiffs kennzeichnet (und welche die Namen der Reckin, ihrer Vorfahren, des Schiffes und der Otta untrennbar zu einem Symbol verbindet). Entgegen dem Volksglauben ist jedoch selbst eine noch so mystisch aussehende Sigille an sich ohne Zauberkraft.

Nur Kenner der *SF Zaubersymbole* oder *Runenkunde* wissen um die korrekte Ligaturbildung, die aus verschiedenen Glyphen und Beizeichen (die wiederum selbst Sigillen sein können) ein Zaubersymbol formt, das mit arkaner Kraft aktiviert werden kann.



ΑΡΚΑΠΟΓΛΥΦΗΝ

Die von der gildenmagischen Fachwelt als Arkanoglyphen bezeichneten Symbole haben eine lange Geschichte im Land der ersten Sonne. Auf den vorzeitlichen Ruinen echsischer Tempelpyramiden prangen zerfallende Bildfriese in Chuchas, den Glyphen von Yash'Hualay. Als die Tulamiden über die Geschuppten siegten, übernahmen sie mit der Schrift auch die Magie ihrer Vorgänger. Und so findet sich auf den Säulen von Bastrabuns Bann die urälteste Form der Glyphen des Chrmk, die wir auch als Zelemya kennen.

Auf diese stützte sich auch die Amulettmagie der Mudramulim, die hiernach im Khunchom des Diamantenen Sultanates blühte, während die Zauberrinnen der Al'Hani ihre 1.000 Zeichen direkt von der schlangenleibigen Hesinde empfangen haben wollen. Nach der Eroberung Mhanadistans durch das Alte Reich gerieten die Zaubersymbole in Vergessenheit, so dass heutzutage nur noch wenige Glyphen bekannt sind.

ΠΡΟΤΟΓΛΥΦΗΝ

Entsprechend ihrem alttulamidischen Ursprung basiert die Kunst der Arkanoglyphen auf den Ritualen der *Gildenmagie*, *Kristallomantie*, *Alchimie* und der *Zibiljas*. Die *SF Zaubersymbole* und eine dieser Ritualkenntnisse müssen bekannt sein, um Arkanoglyphen einzusetzen.

Die zauberwirksamen Zeichen werden hierbei aus einem Satz von sogenannten *Protoglyphen* durch Ligaturbildung erstellt. Zum einen sind dies Kernglyphen, die bestimmte Zauberkraftwirkungen vorgeben, zum anderen Nebenglyphen oder Beizeichen, welche die genaueren Umstände bezeichnen, z.B. die Namen des Ortes und der zu bannenden Wesenheiten (weswegen man sie bei Schutzkreisen auch *Denominatoren* nennt). Die Kernglyphen sind dem Zelemya oder Alten Alaani entlehnt, vermutlich zwei unabhängige Entwicklungen aus dem Chuchas, welche im Schriftbild Ähnlichkeiten aufweisen, die

ihren Nachfolgeschriften nicht mehr zu eigen sind. Ein Problem bei der Rekonstruktion dieser Zeichen stellt das Magiebild der Vorzeit dar, das beispielsweise keine strikte Aufteilung der Wirkungsweisen nach Merkmalen moderner Prägung kannte, sondern offensichtlich eine andere sympathetische Zuordnung verwendete. Es ist darum kein Leichtes, aus den vage definierten Kernglyphen die richtigen auszuwählen und diese so anzuordnen, dass sich eine konkrete Zaubervirkung ergibt. Die Nebenglyphen wiederum sind astrologische Symbole oder Sigillen, die ebenfalls aus Zelemya (bei den Achaz) oder Alt-Alaani (bei den Zibiljas) entstehen können, häufig aber dem Ur-Tulamida, Amulashtra oder Zhayad entstammen. Nach komplizierten Regeln wird aus allen Protoglyphen die fertige Arkanoglyphe zusammengesetzt, welche manchmal auch *Synthema* (Pl.: Synthemata) genannt wird. Sie kann (im Unterschied zu den Zauberrunen der Hjaldinger) nur auf unbelebten Objekten angebracht werden, doch reicht hier das Spektrum von zierlichen Schatullen über Stelen und Portale bis zu Grabkammern und Stadtmauern.

APPLICATUS und Zauberzeichen

Die Wirkungskdauer eines APPLICATUS kann bei Kenntnis der SF *Zauberzeichen* erweitert werden, indem das Zielobjekt mit *Satinaus Siegel* geschmückt wird. Die Probe auf den APPLICATUS ist in der Variante *Hauswächter* um +3/+5/+7 erschwert, je nachdem, ob die Dauer 1 Mond / 1 Quartal / bis zur nächsten Wintersonnenwende betragen soll. Die Kosten betragen dementsprechend 3W6 / 3W6+2 / 4W6 AsP. Wird (ab ZfW 14) ein *Komplexer Auslöser* für den APPLICATUS gewählt, ist zudem eine entsprechende Sigille auf dem Zielobjekt anzubringen; hierfür ist die SF *Zauberzeichen* jedoch nicht erforderlich. Die Zeichen der Scharlatane (für die sie gleichfalls nicht die SF *Zauberzeichen* benötigen) stellen übrigens ein wildes Sammelsurium aus verstümmelten Kernglyphen, hübschen Sigillen und recht beliebigen mystischen Symbolen dar, vermögen aber nur die einfache Variante des APPLICATUS zu stützen; für den *Hauswächter* hingegen müssen die korrekten Symbole (die SF *Zauberzeichen*) erlernt werden.

ВЕКАПТЕ АРКАПОГЛЫПН

Unter *Verbreitung* ist nach dem Schema des **Liber Cantiones** vermerkt, welchen Bekanntheitsgrad die Glyphe in verschiedenen Repräsentationen unter Kennern der SF *Zauberzeichen* erreicht hat. Dabei meint 'Mag' die gildenmagische, 'Ach' die kristallomantische, 'Alc' die alchimistische und 'Zib' die Zibilja-Repräsentation. Die RkW / RkP* beziehen sich natürlich auf

die Ritualkenntnis der jeweiligen Repräsentation. Die Lernkosten für Arkanoglyphen, Runen und Bannkreise sind für jeden TaP *Malen/Zeichnen* über 10 um einen Punkt verringert. Die Lernkosten werden verringert durch die Vorteile *Eidetisches Gedächtnis* (halbiert), *Gutes Gedächtnis* (drei Viertel) und *Akademische Ausbildung (Magier)* (drei Viertel).

LEUCHTENDES ZEICHEN

Lernkosten: 25 AP

Komplexität: 1

Komponenten: Glyphen *Ursprung* und *Phantasmagorie*

Wirkung: Die Linien des Zeichens selbst leuchten in einem farbigen Licht nach Wunsch des Zaubernenden auf. Die Leuchtstärke kann analog zum FLIM FLAM anhand der RkP* bemessen werden.

Merkmale: Umwelt

Verbreitung: Alc, Mag je 5; Ach, Zib je 3

SINGENDES ZEICHEN

Lernkosten: 25 AP

Komplexität: 2

Komponenten: Glyphen *Schutz* und *Phantasmagorie*

Wirkung: Wird diese Glyphe ausgelöst, was einmal innerhalb der Wirkungskdauer möglich ist, ertönt ein lautes Signal nach Wahl des Erschaffers, ein Schreien, Heulen, Trommeln oder Rufen (max. 2 x RkW Worte, meist in einer Sigille festgelegt), für RkP* Minuten. Beliebt ist darum die Applikation auf Truhen oder Tordurchgänge, verbunden mit einem passenden Auslöser (und Personen, die davon ausgenommen sind).

Merkmale: Illusion

Verbreitung: Ach, Mag je 5; Alc 2; kann aus *Hermetische und Occulte Verschlüsse und Sicherungen* und *Hundert Dinge zu schrecken den Dieb* erlernt werden.

SIEGEL DER SEELEPRÜFE

Lernkosten: 25 AP

Komplexität: 3

Komponenten: Glyphen *Bannung* und *Wahrnehmung*

Wirkung: Unter dem Einfluss dieser Glyphe (in einer Zone von max. RkW/2 Schritt Radius) beginnt jeder Anwesende langsam einzuschlummern. Jeder Versuch, sich der aufkommenden Müdigkeit zu erwehren (*Selbstbeherrschungs-Probe*), ist um die Differenz aus RkP* und MR erschwert. Allerdings steht dem Opfer (24–RkW) Minuten lang jede Minute ein Versuch zu. Es genügt, den Wirkungsbereich in dieser Zeit zu verlassen, um sich wieder ganz wach zu fühlen. Auch bei großem Lärm steht dem Opfer sofort eine neue Probe zu, durch heftige Berührung (Wachrütteln, Angriffe) erwacht es sofort. Ungestört schläft das Opfer so lange, wie es natürlichen Schlaf benötigt (etwa W6+5 Stunden) und ist danach ausgeschlafen. Diese Glyphe kann Ruhegemächer von Personen mit Schlafstörungen zieren, wo allmorgendlich ein Diener das Wecken übernimmt.

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: Zib 5; Ach, Mag je 4; kann aus *Hundert Dinge zu schrecken den Dieb* rekonstruiert werden (180/3x6/10).

HERMETISCHES SIEGEL

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: 3

Komponenten: Glyphen *Schutz* und *Wandlung*, dazu die Objektsigille

Wirkung: Was immer mit dieser Glyphe verschlossen wird, sei es ein Raum oder ein Gefäß, bewahrt seinen Inhalt vor weiterem Verfall, bis das Siegel erbrochen wird oder die Zaubervirkung endet.

Merkmale: Objekt, Temporal

Verbreitung: Zib 6; Ach, Alc je 4; Mag 2; kann aus *Hermetische und Occulte Verschlüsse und Sicherungen* erlernt werden; bei den Zibiljas sind diese Zauberzeichen Teil des Rituals *Wachshaut (WdZ 148)*, sie müssen nicht separat erworben werden (erwirbt eine Zibilja zunächst das *Hermetische Siegel*, kostet sie die *Wachshaut* nur noch 75 AP).

GLYPHE DER ELEMENTAREN ATTRAKTION

Lernkosten: 75 AP

Komplexität: 4

Komponenten: Glyphen *Ziel*, *Verstärkung* und ein Elementsymbol nach Wahl, dazu Sigillen des Ortes

Wirkung: Um die Glyphe herum (max. RkP* Schritt Radius) werden bestimmte Eigenschaften, die mit dem gewählten Element assoziiert werden, verstärkt. Die Variante *Feuer* hebt die Temperatur um eine Kategorie (siehe CALDOFRIGO; LCD 52), während *Eis* sie senkt. *Humus* steigert die Fruchtbarkeit, so dass Stelen manchen Garten oder Acker Mhanadistans zieren. Die Feuchtigkeit anziehende *Wasser*-Glyphe wird ebenso gerne in Brunnen

und Zisternen eingekerbt. *Erz* steigert die Festigkeit des Zielobjektes (RS +1, BF -2 oder eine Erhöhung der Strukturpunkte um 50 %), während die *Luft*-Variante den Gegenstand leichter erscheinen lässt (Gewicht um ein Drittel reduziert). Neben diesen Beispielen sind noch andere Wirkungen und Begleitererscheinungen denkbar, z.B. Trockenheit bei *Feuer* oder ein stärkerer Luftzug bei *Luft*. Es ist nicht möglich, durch mehrere Glyphen der Elementaren Attraktion im selben Wirkungsbereich stärkere Wirkungen anzuhäufen. Der Zauberer erlernt alle sechs Varianten zugleich, muss sich bei jeder Ritualhandlung jedoch für ein Element entscheiden. **Merkmale:** Elementar (nach Wahl), Umwelt **Verbreitung:** Ach 6; Mag, Alc je 5; kann aus dem *Groszen Elementarium* (Urfassung) erlernt werden.

UNGESEHENES ZEICHEN

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: 5

Komponenten: Glyphen *Phantasmagorie*, *Schutz* und *Wahrnehmung*, dazu Sigillen des Ortes

Wirkung: Wie der WIDERWILLE UNGEMACH bewirkt dieses Zeichen ein unterbewusstes Misstrauen vor dem verzauberten Zielobjekt bei allen Betrachtern, deren MR kleiner als die RkP* ist, so dass sie davon ferngehalten werden und nicht einmal etwas ahnen. Dieses Ritual schützte schon verborgene Tempel, bevor Meister Thomeg Atherion die Zauberformel nach Fasar brachte – und schützt sie heute noch.

Merkmale: Einfluss, Illusion

Verbreitung: Zib 5; Mag, Ach je 3; kann aus *Die 7 Wahrheiten des menschlichen Geistes* rekonstruiert werden (900/3x10/12); Hinweise in *Hermetische und Occulte Verschluesze und Sicherungen*.

GLYPHE DER ELEMENTAREN BANNUNG

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: 5

Komponenten: Glyphen *Wandlung*, *Schutz* und ein Elementsymbol nach Wahl, dazu die Objektsigille

Wirkung: Das Zielobjekt (und damit bei geschlossenen Behältern und Räumen sein Inhalt) wird vor Schaden durch das festgelegte Element geschützt. Das Ritual stellt einen RS gegen entsprechende elementare Effekte in Höhe von RkP* bereit und hält Mindergeister (an deren Mischung das Element Anteil hat) fern. Es ist nicht möglich, durch mehrere Glyphen der Elementaren Bannung am selben Objekt stärkeren Schutz zu erzielen. Der Zauberer erlernt alle sechs Varianten zugleich, muss sich bei jeder Ritualhandlung jedoch für ein Element entscheiden. Manche Magier glauben, dass auch die – noch unbekannten – Protoglyphen für *Kraft* und *Zeit* anstelle der Elementzeichen hier Verwendung finden könnten.

Merkmale: Antimagie, Elementar (nach Wahl)

Verbreitung: Alc 6; Mag, Ach 4; Zib 3; kann aus dem *Groszen Elementarium* (Urfassung) erlernt oder aus *Kreaturen am Rande der Welt* rekonstruiert werden (150/3x8/15).

ZÄHNE DES FEVERS

Lernkosten: 75 AP

Komplexität: 6

Komponenten: Glyphen *Weg*, *Bannung* und *Ziel*, dazu die Objektsigille für den Untergrund

Wirkung: Einmal gezeichnet und ausgelöst, beginnt sich diese Glyphe durch das Material ihres Untergrundes zu brennen. Sie hinterlässt dabei ein Loch von RkP*/2 Spann Durchmesser und maximal RkW/2 Schritt Tiefe. Heutzutage ist nicht für jede Untergrundart (Holz, Erdboden, bestimmte Gesteinsart) die passende Objektsigille bekannt.

Merkmale: Objekt, Schaden

Verbreitung: Ach 4; Mag 3; Alc 2

ZEICHEN DER ZAUBERSCHMIEDE

Lernkosten: 75 AP

Komplexität: 6

Komponenten: Glyphen *Macht*, *Verstärkung* und *Bannung*, dazu ein Wahrer Name als Denominator

Wirkung: Das mit diesem Zauberzeichen belegte Objekt (für gewöhnlich eine Waffe) wird in die Lage versetzt, die im Denominator festgelegte Wesenheit zu *verletzen* (siehe S. 29). Dazu muss der *Wahre Name* einer Wesenheit in die Arkanoglyphe eingebunden werden. Die TP, die eine verzauberte Waffe gegen die benannte Wesenheit erzielt, berechnen sich aus dem Doppelten ihrer profanen TP plus der Qualität des Wahren Namens (also ein zusätzlicher TP-Aufschlag von 0 bis 7 Punkten). Zeichen der Zauberschmiede gegen verschiedene Ziele sind möglich, müssen jedoch separat erstellt, angebracht und aktiviert werden (was u.a. ausreichend Platz auf der Waffe voraussetzt). Wird der Wahre Name eines Erzdämonen in die Arkanoglyphe eingebunden, gilt die Waffe für alle Dämonen der entsprechenden Domäne als *verletzend*.

Merkmale: Objekt, Schaden

Verbreitung: Mag 3; Ach, Zib je 1; kann aus dem *Großen Buch der Abschwörungen* rekonstruiert werden (700/4x7/30).

MARKIERUNG DES TODES

Lernkosten: 100 AP

Komplexität: 7

Komponenten: Glyphen *Wahrnehmung*, *Bewegung* und *Ziel*; dazu die Sigillen des Ortes oder Objektes

Wirkung: wird auf ein mögliches Ziel eines Fernkampfangriffs aufgetragen. Gegen das mit der Glyphe gekennzeichnete Objekt sind alle Fernkampfangriffe um RkP*/2 Punkte erleichtert. Man kann sich leicht vorstellen, wie dieses Zauberzeichen in Verbindung mit den *namajinaqqim* (Hammerwerfern) genannten Geschützen Sultan Sulman al-Nassori den Sieg über die Magiermogule einbrachte.

Merkmale: Objekt, Telekinese

Verbreitung: Mag 2

FATAL DER HERRSCHAFT

Lernkosten: 100 AP

Komplexität: 7

Komponenten: Glyphen *Macht*, *Geist* und *Verstärkung*, dazu die Namenssigille des Nutznießers

Wirkung: In Gegenwart dieser nahezu unbekannten Glyphe (d.h. in einem solcherart gekennzeichneten Raum oder in einer Zone von RkW Schritt Radius um die Glyphe herum) wird die Ausstrahlung und Befehlsgewalt der als Nutznießer festgelegten Person magisch untermauert. Gegenüber allen Anwesenden besitzt der Nutznießer ein um RkP* (minus MR des Anwesenden) erhöhtes CH. Talentproben, die mit Befehlen oder Herrschaft zu tun haben (z.B. auf *Überreden*), sind zudem um RkP* minus MR erleichtert.

Merkmale: Eigenschaften, Einfluss

Verbreitung: Ach 2; Mag 1; kann aus dem *Codex Sauris* rekonstruiert werden (400/3x12/15).

GLYPHE DES VERFLUCHTEN GOLDES

Lernkosten: 125 AP

Komplexität: 8

Komponenten: Glyphen *Ursprung*, *Schutz* und *Bewegung*, dazu Sigillen des Ortes (und eventuell ausgewählter Wertgegenstände)

Wirkung: Dieses seltene Ritual bestraft all jene, die Gegenstände von dem Ort des Zauberzeichens entfernen (z.B. aus dem Raum oder der Truhe), und raubt ihnen wie ein SCHWARZ UND ROT LeP und Eigenschaftspunkte, und zwar RkP*/2 pro Tag, bis sie die geraubten Gegenstände zurückerbringen.

Merkmale: Objekt, Eigenschaften, Schaden **Verbreitung:** Ach, Zib je 4; Mag 2; kann aus dem *Codex Sauris* erlernt werden.

AVGE DER EWIGEN WACHT

Lernkosten: 150 AP

Komplexität: 9

Komponenten: Glyphen *Bannung*, *Geist* und *Bewegung*, zudem eine Sigille für den Toten und die Aroqa-Rune der Thargunitoth

Wirkung: Diese Glyphe wird einer (vorzugsweise einbalsamierten) Leiche wie ein drittes Auge auf die Stirn gemalt. Der Körper erhebt sich als Untoter (auch mit einer Nephazz-Beschwörung kombinierbar), dessen unheiliges Leben so lange andauert, wie die Wirkung der Glyphe fortbesteht. Schon im alten Khunchom fürchtete man die Wächtermumien der Magiermogule und Echsenherrscher.

Merkmale: Dämonisch (Thargunitoth), Temporal

Verbreitung: Mag 2; Ach 1; kann aus *Hermetische und Occulte Verschluesze und Sicherungen* rekonstruiert werden (1200/4x8/20); hierzu ist jedoch auch noch der *Codex Daemonis* vonnöten.

AVGE DES BASILISKEN

Lernkosten: 150 AP

Komplexität: 9

Komponenten: Glyphen *Wandlung*, *Wahrnehmung*, *Verstärkung* und *Erz*

Wirkung: Wer immer der Glyphe zu nahe kommt (max. RkP* Schritt Radius) und sie mit den Augen erblickt, wird innerhalb von 2W6 KR zu Stein wie unter dem Einfluss eines PARALYSIS, wenn seine MR kleiner als die RkP* des Rituals ist. Die Versteinerung endet erst, wenn die Glyphe ihre Wirkung verliert (durch Ablauf der vorgegebenen Zeit oder Fremdeinwirkung). Tulamidische Legenden berichten gerne von versteinerten Monstren in unterirdischen Höhlen ...

Merkmale: Elementar (Erz), Form

Verbreitung: Mag 2; Ach 1; viele Hinweise in *Kreaturen am Rande der Welt*, aufwendige Rekonstruktionsmöglichkeit nur in der Originalfassung (5000/6x7/40).

SATINAVS SIEGEL

Lernkosten: Das Wissen um Satinavs Siegel und die korrekten Zuordnungen aller Tagesherrscher sind in der SF *Zauberzeichen* inbegriffen.

Komplexität: +1 pro Zeitkategorie (s.u.)

Komponenten: ein sternförmiges Symbol, dessen Zacken den Vielgehörnten Wächter der Zeit ehren sollen (s. S. 64).

Wirkung: Eine aktivierte Arkanoglyphe bleibt an sich nur RkW/2 Tage lang wirksam. Diese Wirkungsdauer kann jedoch durch *Satinavs Siegel*, ein besonderes Beizeichen, deutlich verlängert werden. Art und Umfang der einbeschriebenen Zeichen bestimmen dabei das Ausmaß der Verlängerung: Das Madamal und seine Phasen gewinnen einen Monat,

nach Jahreszeit ausgewählte Götternamen und Sternzeichen das jeweilige Quartal, während eine Wirkungsdauer bis zur nächsten Wintersonnenwende durch die Sonnenscheibe, die Sternkonstellation zum Zeitpunkt der Erstellung und das Zeichen des *Tagesherrschers** erreicht wird.

Eine Verlängerung der Wirkungsdauer auf 1 Monat / 1 Quartal / bis zur nächsten Wintersonnenwende erhöht die Komplexität der solcherart ergänzten Arkanoglyphe für jede Stufe um 1 Punkt.

Gerüchten zufolge sind mittels besonderer Ritualhandlungen oder an Kraftlinien auch permanent wirkende Zauberzeichen erschaffbar.

Merkmale: Temporal, Metamagie

Verbreitung: wie SF *Zauberzeichen*

SCHUTZSIEGEL

Lernkosten: 125 AP

Komplexität: +3 (s.u.)

Komponenten: Glyphe *Schutz*, *Weg* und ein Elementsymbol nach Wahl, verknüpft mit einer anderen Arkanoglyphe

Wirkung: Dies ist eine spezielle Protoglyphe, die bei der Erstellung in eine andere Arkanoglyphe eingeflochten werden kann (deren Komplexität sich dadurch erhöht). Beim geringsten Versuch, die Glyphe physisch zu beschädigen (Entzauberungsversuche durch Antimagie sind also explizit ausgenommen), wird ein elementarer Zer-störungseffekt in Richtung des Verursachers ausgelöst, der

einem ZORN DER ELEMENTE entspricht, jedoch 2W+RkP* TP anrichtet. Dies ist einmal innerhalb der Wirkungsdauer des Zauberzeichens möglich. Der Zauberer erlernt alle sechs Varianten zugleich, muss sich bei jeder Ritualhandlung aber für ein Element entscheiden. (Dies ist gewissermaßen die Urform des CUSTODOSIGIL, aus dem diese Glyphe rekonstruiert wurde.)

Merkmale: Elementar (nach Wahl), Schaden; kann aus *Hermetische und Occulte Verschluesse und Sicherungen* erlernt werden.

Verbreitung: Ach 5; Alc, Mag, Zib je 2

WEITERE ARKANOGLYPHEN

Die Zauberzeichen für den *Mackestopp* und das *Siegel der Ewigen Ruhe* sind nur noch den Zibiljas bekannt (und Teil der in **WdZ 146** und **147** beschriebenen Rituale). Streng gehütetes Familiengeheimnis sind die Symbole, die in die *Fliegenden Teppiche* hineingeknüpft werden. Auch Sultan Hasrabal bewahrt Stillschweigen über die Arkanoglyphen, die das Geschöpf eines STAUB WANDLE in einen Fließsandgolem verwandeln. Und zum Glück ist noch keinem lebenden Zauberkundigen die Rekonstruktion der Zeichen für den *Großen Schwarm* gelungen, der einst über Gorien gerufen wurde; man weiß nur, dass das Piktogramm einer Heuschrecke und Glyphen ähnlich der *Elementaren Attraktion* (Humus) darin enthalten sind.

BANN- UND SCHUTZKREISE

Eine Sonderform der Zauberzeichen sind die Bann- und Schutzkreise, welche nach den Regeln für Arkanoglyphen gehandhabt werden und ebenfalls die SF *Zauberzeichen* voraussetzen, lange Zeit jedoch die einzigen zauberwirksamen Symbole mit nennenswertem Bekanntheitsgrad waren. Das Standardwerk zu diesem Thema ist sicherlich *Das Große Buch der Abschwörungen*, das auch den Unterschied zwischen beiden Arten magischer Zirkel prägnant definiert: "Bannkreise halten Wesen in ihrem Inneren gefangen, Schutzkreise dagegen schließen sie aus."

Gegen welche spezielle Gruppe von Wesenheiten sich der magische Zirkel richtet, muss durch entsprechende Sigillen explizit angezeigt werden. Der Zirkel kann von diesen Wesen nicht (wie auf Seite 63 beschrieben) zerstört oder beschädigt werden, durch jede andere Kreatur hingegen sehr wohl. Es ist nicht möglich, verschiedene Zirkel zu überlagern oder zu kombinieren. Schutz- und Bannkreise wirken gegen alle Wesen der festgelegten Gruppe, deren MR kleiner als die Stärke des Zirkels ist. Sie können das Innere des Kreises nicht betreten bzw. verlassen (und trotz ihrer Kreisform zu ebener Erde können

sie weder von unten noch von oben, nicht einmal vom Limbus her umgangen werden). Die Stärke eines magischen Zirkels entspricht dabei den RkP* aus der Aktivierungs-Probe, erhöht um 3 Punkte, wenn eine Einschränkung auf eine bestimmte Untergruppe von Wesenheiten vorgenommen wurde (z.B. nur gegen Heshthotim, Feuer-Dschinne, Wasser-Elementare oder Nachtmahre), und noch einmal um 0 bis 7 Punkte (je nach Qualität), wenn der *Wahre Name* der Wesenheit(en) bekannt ist und als Sigille eingefügt wurde. Die Wirkungsdauer kann auch bei Bann- und Schutzkreisen durch *Satinavs Siegel* beträchtlich verlängert werden.

Schutzkreise sind üblicherweise Doppelkreise, die zwischen den beiden Kreisen neben der Glyphe 'Schutz vor' die Denominatoren der auszuschließenden Gruppe von Wesen tragen. Ihr Durchmesser kann vom Erschaffer nach Belieben (bis maximal RkW/2 Schritt) gewählt werden.

Bannkreise werden als einfacher Kreis gezeichnet und enthalten einen bestimmten vielzackigen Stern, der in all seinen Feldern Sigillen und Denominatoren aufweist, darunter die Glyphe 'Bannung des'. Bannkreise müssen eine bestimmte

* Es handelt sich dabei um die Sigille eines Dämons (selten einmal einer anderen Wesenheit), der dem Tag der Aktivierung zugeordnet ist. Die Verwendung solcher Zeichen sollte jedoch nicht mit dämonologischen Kenntnissen verwechselt werden: Die Sigillen der Tagesherrscher haben sich schlichtweg als probates Mittel erwiesen, und oftmals sind dem Glyphenkundigen nicht einmal die entsprechenden Dämonennamen bekannt, wie auch die Achaz und Zibiljas ganz ähnlich aussehende Zeichen kennen, ohne diese mit Wesen der Niederhöhlen zu assoziieren.

Größe besitzen, abhängig von der Art der gefangenen Wesenheit. Sie dürfen nicht zu klein gefertigt werden, sonst – so die Überlieferung – passt das Wesen nicht hinein. Es kann stets nur ein Wesen der festgelegten Art in dem Bannkreis gefangen sein; die erste solche Kreatur, die den Kreis betritt oder sich diesem

auf RkW Schritt nähert, wird in den Zirkel gezogen und darin gebannt. Die Kenntnis um die entsprechenden magischen Zirkel muss für jede Art zu bannender Wesenheiten separat mit Abenteuerpunkten erworben werden, umfasst dann jedoch die Möglichkeit, sowohl Bann- als auch Schutzkreise zu zeichnen.

БАНН- UND SCHUTZKREISE GEGEN GEISTERWESEN

Lernkosten: 25 AP

Komplexität: 5

Komponenten: Der Bannkreis basiert auf einem Pentagramm und muss mindestens 77 Finger durchmessen. Als Zeichen aller Geister findet das volle Madamal in der Pforte Uthar, aber auch Praios' Zeichen (generisches Zeichen der 'Geisterstunde') Verwendung. Spezielle Arten von Geistern werden durch die entsprechenden Sigillen (Apotropen) angezeigt.

Merkmale: Antimagie, Geisterwesen

Verbreitung: Mag 5; Ach 4; Zib 3; kann aus dem *Großen Buch der Abschwörungen* oder *Die Nichtwelt* erlernt werden.

БАНН- UND SCHUTZ- KREISE GEGEN NIEDERE DÄMONEN

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: 6

Komponenten: Der Bannkreis basiert auf einem Pentagramm und muss mindestens 99 Finger durchmessen. Als Zeichen der Niederhöllen dienen komplizierte Ligaturen aus den Siegeln erzdämonischer Wesenheiten, in jüngerer Zeit sieht man auch häufig das Zeichen der Siebenstrahligen Dämonenkrone. Hinzu kommen die Zhayad-Sigillen der einzelnen Dämonenspezies.

Merkmale: Antimagie, Dämonisch

Verbreitung: Mag 6; Alc 4; Zib 1; kann aus dem *Großen Buch der Abschwörungen*, *Codex Daemonis* und *Magische Schilde* erlernt werden. Bei einem ZFW 7+ in INVOCATIO MINOR kann dieser Zirkel auch ohne die SF *Zauberzeichen* erlernt und angewendet werden; die Aktivierungs-Probe ist jedoch um 3 Punkte erschwert, und Modifikationen durch zusätzliche Protoglyphen oder Sigillen sind nicht möglich.

БАНН- UND SCHUTZKREISE GEGEN ELEMENTARE

Lernkosten: 75 AP

Komplexität: 7

Komponenten: Der Bannkreis basiert auf einem Hexagramm und muss mindestens 144 Finger durchmessen. Die Zirkel zeigen meist das Siegel der Elemente, erweitert um Zeichen in Ur-Tulamida und Elementsymbole.

Merkmale: Antimagie, Elementar

Verbreitung: Ach 5; Alc 4; Mag 3; kann aus dem *Großen Elementarium* (Urfassung) erlernt werden. Dies ist die ursprüngliche,

wird. Letzterem fehlen jedoch die entscheidenden Glyphen und Sigillen.

БАНН- UND SCHUTZKREISE GEGEN GEHÖRTE DÄMONEN

Lernkosten: 75 AP (50 AP, wenn die Zirkel gegen Niedere Dämonen bekannt sind)

Komplexität: 8

Komponenten: Der Bannkreis basiert auf einem Heptagramm und muss mindestens 169 Finger durchmessen. Er ähnelt dem Zirkel gegen Niedere Dämonen, ist aber meist sorgfältiger ausgeschmückt.

Merkmale: Antimagie, Dämonisch

Verbreitung: Mag 5; Alc 2; kann aus dem *Großen Buch der Abschwörungen* und dem *Codex Daemonis* erlernt werden. Bei einem ZFW 7+ in INVOCATIO MAIOR kann dieser Zirkel auch ohne die SF *Zauberzeichen* erlernt und angewendet werden; die Aktivierungs-Probe ist jedoch um 3 Punkte erschwert, und Modifikationen durch zusätzliche Protoglyphen oder Sigillen sind nicht möglich.

SCHUTZ- KREIS GEGEN TRAUMFÄNGER

Lernk.: 50 AP

Komplexität: 6

Wirkung: Das von den Zibiljas *Traumfänger* genannte Ritual richtet sich gegen alle Wesen, die in die Träume eines im Schutzkreis Ruhenden einzudringen versuchen, schützt jedoch nicht vor diesseitigen Bedrohungen.

Merkmale: Antimagie, Verständigung

Verbreitung: Zib 5; Mag 2; kann aus dem *Schlüssel zur magischen Verständigung* hergeleitet werden (120/2x7/10).

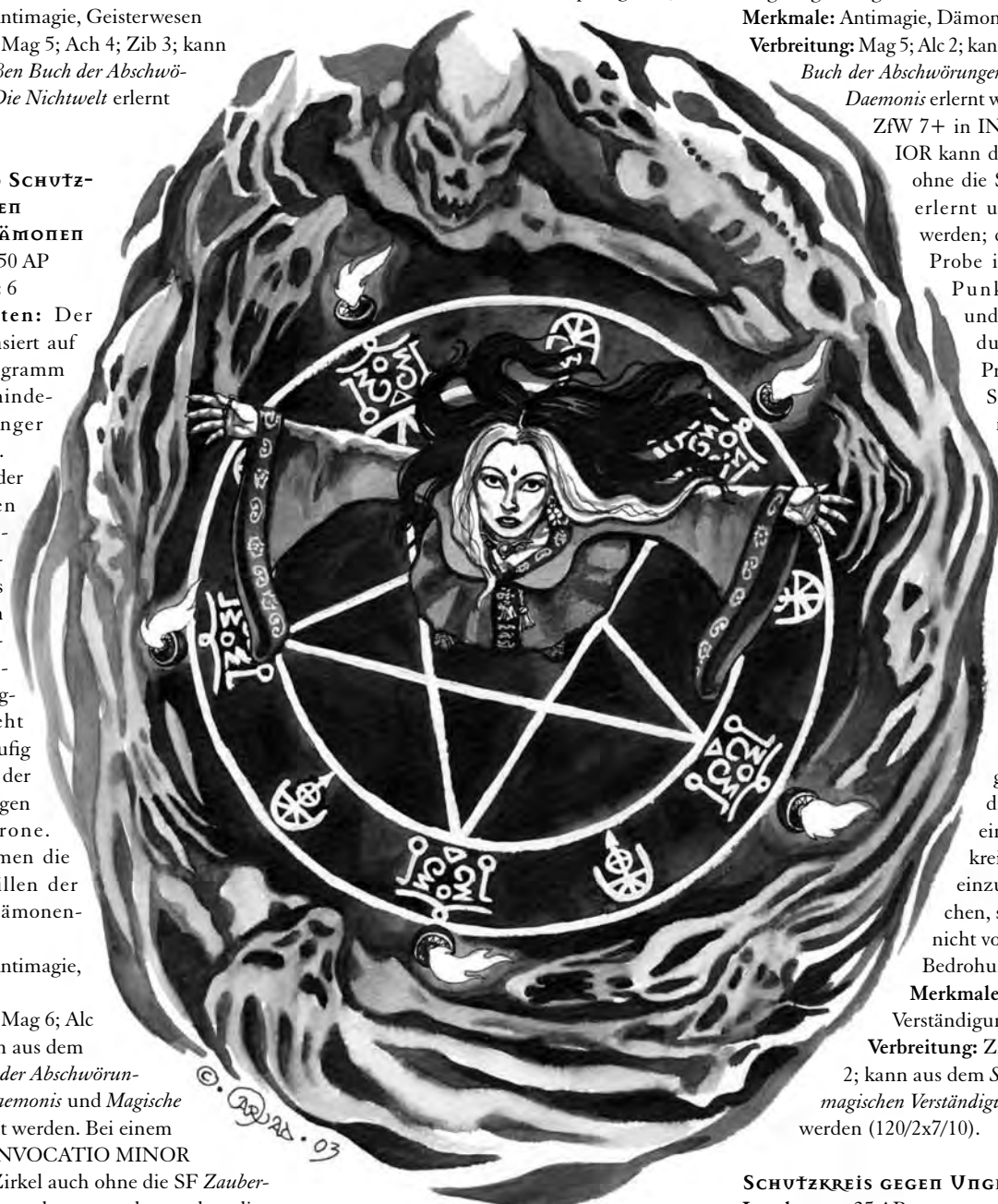
SCHUTZKREIS GEGEN UNGEZIEFER

Lernkosten: 25 AP

Komplexität: 3

Wirkung: Dieser Schutzkreis bannt lästige Kleintiere wie Skorpione, Insekten, Spinnen, Würmer, Maden und ähnliches Ungeziefer,

zauberwirksame Version des Bannkreises, der bei der gildenmagischen Zaubertechnik des DSCHINNENRUF in LCD 68 erwähnt



sofern ihre MR (gegen *Beeinflussungen*) unter der *doppelten* Stärke des Zirkels liegt. Sehr zum Leidwesen der Khunchomer Magier ist es bislang noch nicht gelungen, das Ritual auf Ratten auszudehnen.

Merkmale: Antimagie, Herbeirufung

Verbreitung: Ach 6; Mag 4; Alc 3; kann aus dem *Großen Buch der Abschwörungen* erlernt werden.

SCHUTZKREIS GEGEN REPTILIEN

Lernkosten: 25 AP

Komplexität: 4

Wirkung: Wie Bastrabuns Bann richtet sich dieses Ritual gegen alles Echsische, wirkt aber wie ein REVERSALIS [REPTILEA] nur auf solche Wesen, die kleiner als der Zauberer selbst sind.

Merkmale: Antimagie, Herbeirufung

Verbreitung: Mag 3

ANDERE BANN- UND SCHUTZKREISE

Aus *Vom Leben in seinen Naturlichen und Ueber-Naturlichen Formen* (bzw. *Chimaeren & Hybriden*) lässt sich ein Bannkreis gegen Chimären erlernen (75 AP), der auf einem

Heptagramm basiert und neben Asfaloths Dämonensiegel spezielle Sigillen entsprechend der Art der Kreatur (ihren ursprünglichen 'Komponenten') enthält, jedoch nur gegen Geschöpfe wirkt, die der Bannkreis-ersteller selbst mit einem CHIMAEROFORM erschaffen hat. Von einem Schutzkreis schreibt Zurbaran übrigens nichts ...

Ferner wird von geheimen Glyphen und Sigillen gemunkelt, mit denen sich noch weitere Wesen bannen ließen. Die Rede ist von Einhörnern, Vampiren, Kobolden, sogar Drachen – aber auch Elfen und Menschen.

RUNEN

Die zweite große Tradition der Zauberei mittels Symbolen ist uns aus dem thorwalschen Raum bekannt – oder besser, wird uns gerade bekannt, denn lange haben die Skalden und Swafnir-Geweihten, vor allem aber die Zauberer der Halle des Windes zu Olport nach der arkanen Vergangenheit ihres Volkes forschen müssen: einer Vergangenheit, die sich nun in Form von Zaubersymbolen auf Schiffsplanken, auf Äxten und auf der Haut zukünftiger Heldinnen und Helden der Nordleute wiederfindet. Die Rede ist von den zaubermächtigen Runen (thorwalsch: *Runa*, Mz. *Runi* = geheimes Wissen), die auf der ursprünglichen Schrift und Sprache der Hjalddinger beruhen, der ersten Siedler aus dem fernen Gildenland. Die alt-hjaldingsche Runenschrift besteht aus den 38 Zeichen des Saga-Thorwalsch, den sogenannten *Hjaldinga-Runi*, die den Skalden als Bewahrer der Überlieferungen seit mittlerweile fast 2.700 Jahren unvergessen sind. Verloren war allerdings lange Zeit das Wissen um die Anordnungen, Farben, Verknüpfungen und Lieder, mit denen sich die Zaubermacht der Runen zum Leben erwecken lässt.

RUNENLIEDER UND VITKARI

Nur durch das Erlernen der SF *Runenkunde* wird die *Ritualkenntnis* (*Runenzauberei*) aktiviert, die zur Herstellung zauberwirksamer Runen benötigt wird. Ein Runenzauberer weiß um die verborgenen Bedeutungen der 38 Hjaldinga-Runi, die es ihm erlauben, das Zielobjekt, auf dem das Zaubersymbol

angebracht werden soll, genau zu beschreiben (z.B. Haus, Steinpfeiler, Schiff, Fass, Schwein, Pferd, Mensch). Darum ist es mit den Zaubersymbolen auch möglich, lebende Wesen – die schließlich ungleich komplexer als Truhen oder Wände sind – zu bezaubern, während Arkanoglyphen nur Objekte oder Orte zieren.

Zu den Hjaldinga-Runi kommen noch eine Reihe überlieferter Symbole mystischer Bedeutung wie der heilige Pottwal (Swafnir), die geflügelte Seeschlange (Seeungeheuer), der Drache (überderische Gefahren), die Sonnenscheibe mit den mehrfach gewundenen Strahlen (Losstern) und die Mondsichel (Gezeiten-, aber auch Gemütswechsel). Bei Zauberkundigen beliebt (und sonst eher argwöhnisch beäugt) ist das *Triskal*, das 'Auge der Macht' der ältesten Überlieferungen, ein in Windungen auslaufendes Dreieck, das mit der arkanen Kraft assoziiert wird.

Die Runen und Zeichen sind dabei stets durch kunstvolle Ornamente miteinander verwoben: Spiralen, Kreise, Ranken, wild verschlungene Wolkenformationen und Wellenbänder. Weitverbreitet sind vielfach miteinander verflochtene Bänder, die noch aus der Hjalddingerzeit herrühren. Das *Walknoten* genannte Flechtbandmuster hat weder Anfang noch Ende und symbolisiert den ewigen Kampf gegen die Fährnisse des irdischen Daseins ebenso wie den Kreislauf von Geburt, Leben und Tod. Auf diese Weise werden die einzelnen Bestandteile eines hjaldingschen Zaubersymbols zu einem *Vitkari* genannten

HJALDINGA-RUNI

Die alt-hjaldingsche Schrift besteht aus 16 profanen Runen, die zur Aufzeichnung alltäglicher Geschäfte verwendet wurden, und weiteren 22 Runen, die kultischen und magischen Handlungen vorbehalten waren. Die Sangeskunst der Skalden ordnet dabei jeder Rune einen Lautwert und einen Begriffswert zu; so bedeutet ein Buchstabe z.B. nicht nur 'f', sondern zugleich auch 'farri' = Feuer. Die Lautwerte der mystischen Zeichen geben eine Tonhöhe an und können als Vorläufer einer Notenschrift angesehen werden. Wird eine profane Rune um eine mystische ergänzt, verschiebt sich in der Regel deren Lautwert, so dass diese Kombination häufig auch einen völlig neuen Begriffswert aufweist. Auch auf dem Kopf stehende Zeichen (die sogenannten 'Sturzrunen') haben eine abweichende Bedeutung. Zudem gibt es keine einheitliche Schreibrichtung: Je nach Geschmack des Schreibers (oder arkanen Erwägungen) können die Zeichen von links nach rechts oder umgekehrt geschrieben werden;

auch Richtungswechsel von Zeile zu Zeile sind möglich. Die Zeichen werden jedoch häufig gar nicht erst in Zeilen angeordnet, sondern zu Bändern zusammengefasst, die sich schlangengleich um andere Symbole herumwinden. Der Art und Anzahl der dabei entstehenden Knoten und Spiralen spricht man besondere Bedeutung zu.

Bei all diesen oft verwirrenden Elementen mag es kaum verwundern, dass sich die Mehrzahl der Thorwaler bereits vor langer Zeit den weitverbreiteten Kusliker Zeichen zuwandte und sich nur die Skalden ein unverfälschtes Wissen um die Geheimnisse der alten Schrift erhalten haben.

Der profane Satz der Hjaldinga-Runi besitzt eine Komplexität von 10 (siehe **WdS 32**), in ihrer mystischen Form erreichen die Runen allerdings eine Komplexität von 16. Für beide Varianten kann jedoch (wie bei den Schriftzeichen des Isdira / Asdharia) der selbe Schrift-TaW verwendet werden.

Runengewebe verbunden. Viele Vitkari sind sogar noch von zusätzlichen Schmuckzeichen umgeben und sorgsam in diese eingebettet (siehe den Expertenkasten zur Größe der Zeichen auf S. 63).

Aber auch die Farben müssen sorgsam gewählt werden, um bestimmte Zaubervirkungen hervorzurufen. Da nach der Überzeugung der Thorwaler böse Geister die Farbe Rot fürchten, wird allerlei Unheil mit roten Zeichen abgewehrt. Blau in allen Varianten, vom tiefen Blaugrün bis zum hellen Violett, ist die Farbe des unergründlichen Meeres und soll unter anderem vor Feuersbrunst und Blitzschlag schützen. Grün steht für Kraft und ein langes Leben, Gelb oder Orange für unbeherrschbare Mächte und Ewigkeit, Weiß dagegen für Weisheit, Geheimnis und Tod. Der Umstand, dass die stets in hellem Weiß erscheinenden Hjaldinga-Runi aus jedem Bildnis herausstechen, hat übrigens dazu geführt, dass die Thorwaler die Bezeichnung 'Rune' auch für komplette Zaubersymbole verwenden. Die allgemeinen Regeln zu Zaubersymbolen gelten ebenso für

die Runen, jedoch sind folgende Ausnahmen zu beachten: Um eine Zauberrune zu aktivieren, muss der Erschaffer ein bestimmtes Runenlied (thorwalsch: *Galdr*) anstimmen. Dieser sorgfältig komponierte Versgesang, dessen Umfang je nach Komplexität des Zeichens von einer rituellen Eidformel bis zu einem vollständigen Heldenepos reicht, ermöglicht es dem Runenzauberer, seine arkanen Kräfte in das Zeichen fließen zu lassen.

Die Wirkung einer aktivierten Zauberrune hält bis zur nächsten Sonnenwende an; erst dann muss die Zauberrune mit AsP reaktiviert werden. Es ist den Runenzauberern derzeit keine Möglichkeit bekannt, diese Wirkungsdauer zu verkürzen oder zu verlängern. Wenn Sie mit den Expertenregeln für *Artefaktkontrolle* (S. 33) arbeiten, zählen auch auf dem Helden angebrachte Runen gegen diesen Wert, und zwar wie Artefakte mit permanenten AsP in Höhe der halben Komplexität im aktiven Zustand und mit 1 permanenten AsP, wenn die Rune nicht aktiv ist.

BEKANNTE ZAUBERRUNEN

Die *Lernkosten* umfassen in jedem Fall sowohl die physische Gestaltung des Zeichens als auch das entsprechende Runenlied. Sind mehrere durch einen Schrägstrich getrennte *Merkmale* aufgeführt (z.B. *Eigenschaften / Objekt*), bezieht sich das erste auf lebende Zielobjekte und das zweite auf unbelebte. Unter *Verbreitung* ist nach dem Schema des LCD vermerkt, welchen Bekanntheitsgrad die Rune unter Kennern der SF *Runenkunde* besitzt. Die RkW/RkP* beziehen sich hier immer auf die Ritualkenntnis (Runenzauberei).

RAUSCHRUNE (HUGIBANIRUNA)

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: 4

Komponenten: gelbe Ranken im grünen Walknoten

Wirkung: Die Hugibani-runa oder 'Gedankentöterrunen' erhöht die Wirksamkeit aller Rauschmittel, die in das Zielobjekt gelangen, vorzugsweise also in ein Trinkhorn oder eine thorwalsche Seefahrerin. Jedoch erhöht sich nicht nur die Konzentration von Alkohol, sondern die Giftstufe aller Substanzen, die auf diese Weise konsumiert werden, um 1 Punkt, so dass der Trinklustige gut acht geben sollte, in wessen Gesellschaft er sich begibt ... (Angeblich existierte in Vorzeiten auch eine *Frodhugadruna*, also 'Weisenrunen', welche Met und Premier Feuer derart verzauberte, dass ihr Genuss ungeahnte Geisteskräfte freisetzte, doch darf dies ruhig in den Bereich phantasievoller Sagas verwiesen werden.)
Merkmale: Eigenschaften / Objekt
Verbreitung: Run4

FRIEDENSRUNE (FJÖTRLUNDRUNA)

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: 5



Komponenten: grüne Mondsichel und blaue Flechtbänder

Wirkung: Dieses Zeichen mindert Ängste und zerstörerische Gefühlswallungen der Lebewesen in seinem Einflussbereich ähnlich der Variante *Seele beruhigen* des ÄNGSTE LINDERN.

Entsprechende Schlechte Eigenschaften sind während der Wirkungsdauer um RkP*/3 gesenkt. Die Friedensrunen kann einmal einen *Bluttausch* (Swafskari) beenden, wird dadurch jedoch deaktiviert. Das Zeichen (dessen thorwalscher Name 'Fesselhairunen' bedeutet und einen Ort bezeichnet, an dem alle bösen Neigungen unterdrückt werden) kann entweder auf einem einzelnen Lebewesen angebracht werden, das dann der alleinige Nutznießer seiner Wirkung ist, oder an Orten wie Schiffen, Hjaldingstätten oder Langhäusern, die es schützend umgeben soll.

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: Run4

OTTARUNE (OTTARUNA)

Voraussetzungen: Das Wissen um diese Rune gehört zur Sonderfertigkeit *Ottagaldr*.

Lernkosten: 0 AP (s.o.)

Komplexität: 5

Komponenten: charakteristische Ornamente, dazu geflochtene Spruchbänder aus den Namensrunen von Schiff und Ottajasko (bei Menschen zudem der eigene Name)

Wirkung: Das Bund-Vitkari der Ottajasko eines Runenschiffes ist eine Grundvoraussetzung, um am Bundlied der Otta, dem *Ottagaldr* (siehe den Kasten auf S. 72), teilnehmen zu können, auch wenn nur auserkorene Zauberkundige (direkt) davon profitieren können.

Das Schiff selbst muss mit diesen Runen versehen sein, damit es als Träger für das Ritual dienen kann;

häufig sind dies die ersten Zaubersymbole, die ein zukünftiges *Runenschiff* trägt. Allen Besatzungsmitgliedern dieser Schiffe wird die Ottaruna eingestochen, nachdem sie im *Ottagaldr* unterwiesen wurden.

Merkmale: Eigenschaften / Objekt, Verständigung

Verbreitung: Run3; die SF *Ottagald* (und damit die *Ottaruna*) wird ausschließlich an der Runajasko zu Olport gelehrt (und selbst dort nur verdienten Runenzaubernern).

FINSTERRUNE (WARTERUNA)

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: 5

Komponenten: rote Sonnenscheibe, umgeben von weißen Mondsicheln

Wirkung: Der Name 'Warteruna' leitet sich von dem Signalfener her, das auf einem nächtlichen Wachtposten bei Feindsichtung entzündet wird. Und wie dieses Feuer kann ein mit der Finsterrune bezaubertes Objekt oder Lebewesen in der Nacht von anderen Nutznießern dieser Rune leichter wahrgenommen werden. Abzüge auf AT, PA und FK, die aus mangelnder Beleuchtung entstehen, werden für einen Runenträger um $RkP^*/2$ Punkte reduziert, wenn die Aktionen gegen ein ebenfalls mit dem Zeichen verzaubertes Ziel gerichtet sind. Die Finsterrune schützt jedoch weder vor der DUNKELHEIT des gleichnamigen Spruches noch vor Sichtbehinderungen durch Nebel, Rauch und andere Umstände. Dieses Zeichen ermöglicht es der Besatzung eines Runenschiffes, auch in völliger Nachtschwärze zu rudern und zu segeln, nicht jedoch, ein fremdes Schiff zu entern.

Merkmale: Umwelt, Verständigung

Verbreitung: Run3

WOGENSTÜRMRUNE (VAGAROKRUNA)

Lernkosten: 75 AP

Komplexität: 6

Komponenten: weiße Mondsichel, gelbe Sonnenscheibe und hellblaue Wind- und Wellenornamente

Wirkung: Dieses Zeichen erleichtert dem Ziel den Umgang mit den Mächten von Wind und Wogen und beschützt es vor den Gefahren, die von diesen Elementen ausgehen. Proben auf *Schwimmen* (bei Lebewesen) bzw. *Boote Fahren* oder *Seefahrer* (bei Schiffen, auf denen die Rune angebracht ist) sind um zwei Punkte erleichtert.

Es wurde auch schon von Schiffbrüchigen berichtet, die sich auf einer runenverzierten Planke retten konnten ...

Merkmale: Elementar (Luft), Elementar (Wasser), Umwelt

Verbreitung: Run5

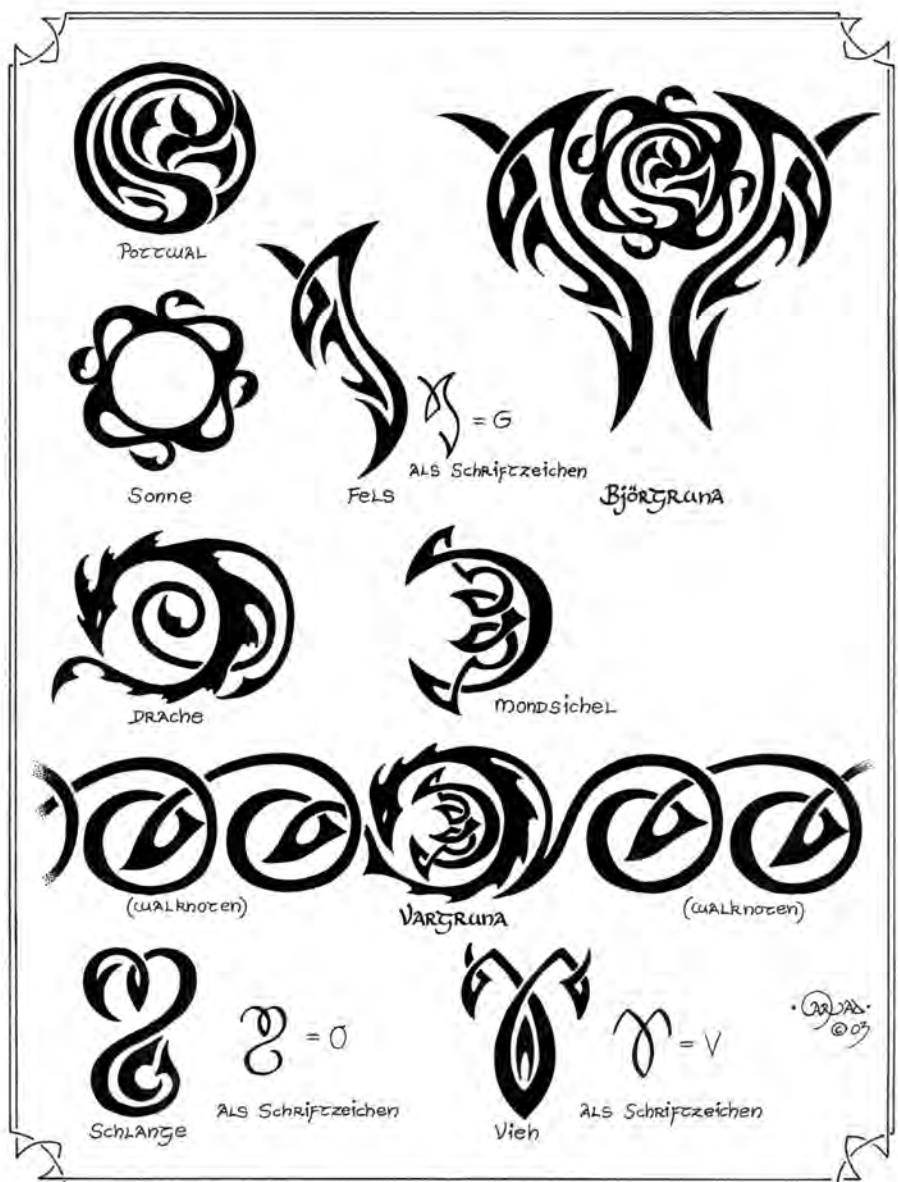
FELSENRUNE (BJÖRGRUNA)

Lernkosten: 75 AP

Komplexität: 6

Komponenten: gelbe Sonnenscheibe und grüner Pottwal verwoben mit Zeichen von Stein und Fels

Wirkung: Dieses Zeichen stärkt den Widerstand des Zielobjektes gegen (physische) Einwirkungen von außen. Im Falle eines Lebewesens ist die KO für die Feststellung, ob ein bestimmter Schaden eine *Wunde* verursacht, um 2 Punkte erhöht (oder beträgt KO = RkW , wenn dies einen höheren Wert ergibt). In ähnlicher Weise wird die Struktur eines



verzauberten Gebäudes, Gegenstandes oder Schiffes gesteigert.

Merkmale: Eigenschaften/Objekt

Verbreitung: Run 6

SCHICKSALSRUNE (WYDRUNA)

Lernkosten: 100 AP

Komplexität: 7

Komponenten: komplexer Walknoten mit grünem Pottwal und orangegelber Mondsichel darin

Wirkung: Dieses Zeichen bewahrt das Zielobjekt vor Unglück und zieht Patzer wie ein *Mackestopp* (WdZ 146) an, wobei die Rune natürlich nicht zerspringt, sondern lediglich deaktiviert wird. (Das Auftreten eines Patzers stellt also gewissermaßen eine komplexe Auslösebedingung dar.)

Merkmale: Eigenschaften / Objekt

Verbreitung: Run4; die Komponenten der Schicksalsrunen finden sich häufig auf den zur Prophezeiung genutzten Runensteinen der Thorwaler und sind darum in *Ominibus et Portentis* recht gut beschrieben. (Rekonstruktionsmöglichkeit 180/3x6/10)

PFEILRUNE (BOLTRUNA)

Lernkosten: 100 AP

Komplexität: 7

Komponenten: einfacher Walknoten mit grünen Pfeilsymbolen und Triskal

Wirkung: Das Zeichen behütet das Zielobjekt oder Wesen vor Beschuss durch Fernwaffen wie Wurfäxten, Pfeilen oder Schiffsgeschützen. Das Zielobjekt gilt für jeden Fernkampfangriff als eine Größenklasse kleiner. Die Thorwaler haben diese Rune oft im Seegefecht gegen horasische Karracken verwendet.

Merkmale: Illusion

Verbreitung: Run3

WAFFENRUNE (AESCRUNA)

Lernkosten: 125 AP

Komplexität: 8

Komponenten: rotes Triskal, blaugrüner Drache und wilde Spiralen, dazu der Wahre Name der Wesenheit

Wirkung: Der Name Aescruna ('Eschenrunen') leitet sich der Überlieferung nach von den aus Eschenholz gefertigten Speeren, Axtschäften und Pfeilen der Hjalddinger ab. Das mit der Waffensrunen belegte Objekt (für gewöhnlich

OTTAGALDR

Die Thorwaler sind neuerdings dafür berüchtigt, die Kraft einer ganzen Schiffsbesatzung in einzelne Zauber fließen zu lassen. Das sogenannte *Ottagaldr* ist südlich des Ingval von vielen Gerüchten umgeben. Dieses Bund-Lied eines thorwalschen Runenschiffes stellt gewissermaßen eine blutmagische, erweiterte Variante eines UNITATIO dar und erlaubt es einem Schiffsmagier, mit der Lebenskraft der Schiffsbesatzung zu zaubern. Dazu müssen alle Beteiligten die gleiche *Ottarune* (siehe S. 70) tragen und die SF *Ottagaldr* erlernt haben [Kosten: 200 AP für Zauberkundige, 50 AP für Nichtzauberer].

Die Beteiligten müssen sich zudem an Bord eines Schiffes befinden, das mit der gleichen *Ottarune* verziert ist. Erst die Einheit von Schiff, Rune und Gesang erlaubt es den Bundsängern, ihre Kräfte zu vereinen und einem Zauberkundigen aus ihrer Mitte zukommen zu lassen.

Der zauberkundige Nutznießer muss zu Beginn des *Ottagaldr* festgelegt werden kann aber auch während der Wirkungs-dauer wechseln, wenn die Wechselnden einander berühren und je 3 AsP aufbringen. Um Lebensenergie umzuwandeln und als Astralenergie bereitzustellen, muss jedem Bundsänger eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +7 gelingen. Gelingt die Probe, kann ein

Bundsänger maximal so viele LeP einsetzen wie die RkP* seiner persönlichen *Ottarune* betragen. Unabhängig vom Ausgang der Probe erleidet jeder Bundsänger einen Ausdauer-Verlust in Höhe der gespendeten LeP und 1 Punkt Erschöpfung. Häufig wird ein beteiligter Skalde gebeten, das Bund-Lied vor der versammelten Mannschaft anzustimmen. Der Skalde kann dann selbst keine LeP beisteuern, aber die *Selbstbeherrschungs*-Proben der anderen Bundsänger insgesamt um die Summe aus den TaW* einer *Singen*-Probe und den RkP* seiner eigenen *Ottarune* erleichtern (diese Bonuspunkte sind auf alle Beteiligten aufzuteilen und können je nach Bedarf zum Ausgleich gescheiterter Proben verwendet werden). Dieser Gesang bringt dem Skalden 3 Punkte Erschöpfung ein. Der nutznießende Zauberkundige kann alle eingesetzten LeP als AsP für Zauber und Rituale nutzen, die gewirkt werden, während der *Ottagaldr* noch anhält. Die Macht seiner persönlichen *Ottarune* bestimmt dabei, wie stark ihn das Kanalisieren der versammelten Kraft anstrengt: Er kann so viele Zauber mit Hilfe der Mannschafts-LeP sprechen, wie die RkP* seiner *Ottarune* betragen. Jeder Zauber kostet ihn zwei Punkte Erschöpfung.

Jede Zauber- oder Ritualprobe, die durch umgewandelte Lebensenergie gespeist wird, ist um 2 Punkte erschwert. Außerdem

verbraucht jeder Zauberspruch und jedes Ritual, ohne Rücksicht auf seine sonst üblichen AE-Kosten, seien sie nun einmalig oder pro Zeiteinheit aufzuwenden, 1W6 AsP zusätzlich. Es dauert 1 SR vom Anstimmen des Bund-Liedes bis zum Einsetzen seiner magischen Wirkung. Danach kann es ohne zusätzlichen Aufwand eine halbe Stunde (weitere 6 SR) aufrechterhalten werden. Jede weitere halbe Stunde, in welcher der *Ottagaldr* anhalten soll, erfordert jedoch eine weitere (unmodifizierte) *Selbstbeherrschungs*-Probe von allen Beteiligten und trägt allen 1 weiteren Punkt Erschöpfung ein. Misslingt einem der Beteiligten die *Selbstbeherrschungs*-Probe zur Fortsetzung des Bund-Liedes oder wird ein Beteiligter an der weiteren Teilnahme gehindert (z.B. durch Verwundungen im Kampf, Bewusstlosigkeit, feindliche Zauber oder willentliches Aufhören), erleidet der nutznießende Zauberkundige auf der Stelle 1 Punkt Erschöpfung. Obwohl sich die Bundsänger auf den *Ottagaldr* konzentrieren müssen, können sie dabei weiterhin ihren seemännischen Tätigkeiten nachgehen, also beispielsweise rudern oder Segel setzen, nicht jedoch kämpfen. Die Sinneswahrnehmung aller Bundsänger mit Ausnahme des nutznießenden Zauberkundigen ist zudem leicht getrübt (*Sinnenschürfe*-Proben um 3 erschwert).

eine Waffe) wird in die Lage versetzt, die im Vitkari durch ihren Wahren Namen festgelegte Wesenheit zu *verletzen* (s. S. 29). Die TP, die eine verzauberte Waffe gegen die benannte Wesenheit erzielt, berechnen sich aus dem Doppelten ihrer profanen TP plus der Qualität des Wahren Namens (also ein zusätzlicher TP-Aufschlag von 0 bis 7 Punkten). Waffenrunen gegen verschiedene Ziele sind möglich, müssen jedoch separat erstellt, angebracht und aktiviert werden (was u.a. ausreichend Platz auf der Waffe voraussetzt). Wird der Wahren Name eines Erzdämonen in das Vitkari eingebunden, gilt die Waffe für alle Dämonen der entsprechenden Domäne als *verletzend*. Mit der Waffenrunen können tatsächlich auch Lebewesen verzaubert werden, deren *waffenlose* Angriffe dann in der beschriebenen Weise verletzend wirken.

Merkmale: Eigenschaften / Objekt, Schaden
Verbreitung: Run1

DRACHENRUNE (FYLGJARUNA)

Lernkosten: 150 AP

Komplexität: 8

Komponenten: geflügelte Seeschlange in Rot, umgeben von violetten Meerestieren und weißen Walen

Wirkung: Dieses Zeichen schützt vor den Gefahren der Meere, namentlich Seeungeheuern wie Seeschlangen und Riesenkraken. Alle maritimen Monstrositäten, deren MR kleiner

als der RkW des Erschaffers ist, erleiden einen Abzug in Höhe von jeweils RkP*/2 auf ihre AT- und PA-Werte, wenn sie das Zielobjekt angreifen (oder auch Personen, die sich an Bord eines solcherart verzauberten Schiffes befinden).

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: Run4; die Schutzrunen ist in *Wind- und Flautenzauberei* beschrieben und kann aus diesem Buch erlernt werden.

FURCHTRUNE (VARGRUNA)

Lernkosten: 150 AP

Komplexität: 9

Komponenten: rote Mondsichel und weißer Drache im Walknoten

Wirkung: Die Vargruna (eigentlich 'Wolfszeichen', gemeint ist das furchterregende Geheul) ruft bei allen, die das Zielobjekt deutlich sehen können, eine große Angst hervor. Legen Sie für die Wirkung einen PANIK ÜBERKOMME EUCH! zugrunde, von dem alle Personen betroffen werden, deren MR kleiner als die halbierten RkP* des Zauberzeichens ist. In einem Gefecht steht dem Opfer zudem jede KR eine *Selbstbeherrschungs*-Probe zu, die um die RkP* erschwert ist, um die Wirkung des Zauberzeichens abzuschütteln. Anführer (siehe die Aktion *Taktik* in *WdS 80*), die nicht von der Wirkung betroffen sind, können die TaP* einer *Kriegskunst*-Probe einsetzen, um die *Selbstbeherrschungs*-Proben ihrer Kampf-

gefährten zu erleichtern. Dennoch hat allein der Anblick eines mit der Vargruna verzierten Drachenkopfes ausgereicht, um manch eine Al'Anfaner Galeere in heilloser Panik (bis hin zur Meuterei der Seesöldner) zu stürzen.

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: Run5; die Furchtrune ist in *Wind- und Flautenzauberei* beschrieben und kann aus diesem Buch erlernt werden.

BLUTRUNE (ELJVDNIRRUNA)

Voraussetzungen: Zum Erlernen der *Blutrunen* muss die SF *Blutmagie* bekannt sein.

Lernkosten: 125 AP

Komplexität: +3 (s.u.)

Komponenten: grünes Triskal mit roten Wellen im weißen Walknoten, dazu die Namensrunen des Nutznießers

Wirkung: Die 'Blut- und Schweißrunen' (so der thorwalsche Name) wird bei der Erstellung in eine andere Zauberrune eingewoben (deren Komplexität sich dadurch erhöht) und erlaubt es einem durch seine Namensrunen bezeichneten Nichtzauberer, die Zauberrune aus eigener Kraft zu reaktivieren. (Die Erst-Aktivierung muss immer noch von einem Zauberkundigen vorgenommen werden.) Dazu müssen insgesamt doppelt so viele LeP aufgewendet werden, wie eigentlich AsP für die Aktivierung vonnöten wären, jedoch nicht in einem Augenblick. Eine auf die Blutrunen gestützte Reaktivierung verlangt vielmehr vom

Bezeichneten, an sieben aufeinanderfolgenden Tagen das Vitkari mit dem eigenen Blut zu benetzen und durch die Summe dieser Opferhandlungen die benötigten LeP aufzubringen. Erst dann wird die Reaktivierungs-Probe auf (KL/IN/FF) gewürfelt, wobei die RkP* zum Ausgleich verwendet werden dürfen, die der Erschaffer der Rune bei der Erst-Aktivierung übrigbehalten hat.

Merkmale: Kraft, Schaden, Verständigung
Verbreitung: Run2

WEITERE ZAUBERRUNEN

Auch in Olport harren noch zahlreiche Geheimnisse der Entdeckung durch kühne Runenkundige und findige Skalden. Noch sind weder alle Vitkari verstanden noch alle Zeichen bekannt, die in den Überlieferungen erwähnt werden. So wird in den Liedern der Altvorderen oft die *Elderruna* besungen, die Zauberrune schlechthin, welche alle Zauber und Rituale verstärken soll, die an Bord eines

so gezeichneten Schiffes gewirkt werden. Vom *Zeichen der Waberlohe* (Logiruna) heißt es dagegen, dass es wie ein FEUERBANN vor Flammen und Drachenglut schützt, während die gefürchtete *Haliaruna* (Totenbeschwörungerrune) die Geister der gefallenen Seeleute an ihr Schiff bindet. Spötter behaupten, dass es noch eine *Narrenrune* (Amllethruna) gäbe, die ihre Träger zu Toren mache, wofür man jedoch eine Salzarele zeichnen müsse ...

GESTALTUNG NEUER ZAUBERZEICHEN

Dem Spielleiter steht es frei, für alte Ruinen oder Meisterpersonen alte bzw. neue Zauberzeichen zu verwenden.

Will ein Held neue Glyphen schaffen, ist dies mit der Großen Modifikation eines Spruches in der Zauberwerkstatt zu vergleichen und stellt ebenso hohe Anforderungen an den Entwickler: Ritualkenntnis (Runenzauberei bzw. passende Repräsentation) 15+, überragende Schriftkenntnisse in den zugrundeliegenden Alphabeten (Runenschrift 14+ oder Zhayad, Zelemya und Ur-Tulamidyja jeweils 12+ oder Arkanil 12+) und *Magiekunde* 10+. Orientieren Sie sich an den Regeln in **WdZ 38 ff.**, ersetzen Sie ZfW durch RkW und nehmen Sie die doppelte Komplexität der entstehenden Glyphe als Gesamtzuschlag. Für die Fixierung des neuen Zauberzeichens sind in jedem Fall Komplexität mal 25 AP zu aufzuwenden. Den genauen Modus und die Grenzen des Machbaren wollen wir hier jedoch vertrauensvoll in die Hände des Meisters legen. Neue Kernglyphen zu rekonstruieren, erfordert sogar ein vieljähriges Studium zerbrechlicher Tontafeln in Ur-Tulamidyja einerseits und in den Echensümpfen versinkender Stelen in Chuchas andererseits, verbunden mit vielen Reisen und noch mehr Enttäuschungen, so dass dies leicht zu einer eigenen Kampagne geraten kann. Denn auch wenn sich bereits mancher Glyphenkundige hochtrabend 'Mudramul des neuen Zeitalters' schimpft, sind doch selbst die Khunchomer Zaubermeister noch weit von einer

vereinheitlichten Theorie der magischen Symbole entfernt. Bis dahin stehen noch Jahre, wenn nicht Jahrzehnte des Studiums alttulamidischer Artefakte und echsischer Tempelpyramiden aus sowie der (bislang kaum erwogene) Vergleich mit mohischen Hautmalereien, norbardischen Aufzeichnungen, postrohalischen Arkanilsymbolen und drachischen Relikten.

Dass sich zudem die Olporter Runajasko sperrt, ihre unabhängig gewonnenen Erkenntnisse mit ihren ehemaligen Kollegen aus der Grauen Gilde zu teilen, ist ein weiteres Hindernis auf dem Weg zum großen Ziel. An seinem Ende aber, so will es der Traum der Magier aus der Drachenei-Akademie, werden sie in der Lage sein, jede beliebige Zauberwirkung aus einem 'Glyphen-Basissatz' zu konstruieren und mit den passenden Beizeichen nach Bedarf zu modifizieren.

GEHEIMSCHRIFTEN DER ALCHIMIE UND THAUMATURGIE

Für ungestörten schriftlichen Verkehr unter Wissenden nutzen Zauberkundige gerne wenig bekannte Schriftsysteme mit mysteriösem Hintergrund. Ebenso wie durch die sprachliche Verwendung von Bosparano, Ur-Tulamidyja oder Zhayad heben sie sich damit bewusst von den Fachfremden ab.

GIMARIL

Neben dem *Nanduria* nutzen Alchimisten, Hellscher und manche Hexen gerne die *Gimaril-Glyphen*, eine Konsonantenschrift, die angeblich auf die schwarzmagische Akademie der Geisteskraft und Hellscherei zu Donnerbach zurückgeht. Die Spur dieser Schule verliert sich zur Zeit der Klugen Kaiser. Bisweilen finden sich Rezepturen, Analyseberichte, Etikettierungen aber auch ganze Pergamentsammlungen in Gimaril. Die später hinzugekommenen Vokalzeichen werden über oder unter den Konsonant gesetzt, dem sie nachfolgen. Beginnt ein

GIMARIL-Glyphen					
		K/Z			
A	B	C	CH	D	E
F	G	H	I	J	K
L	M	N	NG	O	P
Q	R	S	SCH	T	U
			J/I/UE		
V	W	X	Y	Z	&
GLOTTAL KONSONANTENVERDOPPLUNG					

Amulashtra ~ Geheimschrift



Wort gemäß dem Kusliker Alphabet mit einem Vokal, wird mit dem Glottal begonnen. Der Glottal repräsentiert den leisen Knacklaut, der ganz hinten im Hals entsteht, wenn man beim Sprechen zu einem Vokal ansetzt.

Gimaril, das Sie eine Seite zuvor abgebildet finden, besitzt als Schrift eine Komplexität von 10 Punkten.

AMULASHTRA

Neben der Vielzahl von Laut- und Silbenzeichen aus 3.000 Jahren tulamidischer Geschichte verwenden die Artefaktmeister in Khunchom und anderswo gerne die magischen Zeichen des Amulashtra, um etwas in ein Artefakt zu gravieren. Viele Ringe, Amulette, Waffen und selbst Galionsfiguren und Grabsteine tragen Zeichen des Amulashtra.

Parallel zu den Zeichen des Tulamidyha hat es über Jahrhunderte die Zahl der gängigen Zeichen reduziert, bis nur noch ein Alphabet aus 24 Lautzeichen übrig blieb. Die Vokalzeichen werden wie bei den Kusliker Buchstaben zwischen die Konsonanten geschrieben, seltener einmal in diese ligiert.

Amulashtra geht auf die Mudramulim zurück, eine urtulamidische Zauberertradition, die wohl die tulamidische Artefaktzauberei begründete und vor etwa 1.000 Jahren in die Gemeinschaft der Gildenmagier aufging.

Amulashtra besitzt, so wie es auf dieser Seite dargestellt wird, eine Komplexität von 11 Punkten, in früheren Versionen bis zu 17 Punkten.

DRAKHARD-ZINKEN

In ganz Westaventurien von Olport bis Chorhop finden sich gelegentlich die Zinken des Drakhard auf Holz oder Stein eingeritzt. Sie sollen oft auf magische Orte, Kraftlinien, Feentore hinweisen, aber auch von Geistern und Dämonen heimgesuchte Objekte oder Häuser. Dabei ergeben bestimmten Kombinationen von jeweils drei oder vier Zeichen speziellere Bedeutungen. Der Legende nach gehen sie auf *Drakhard den*

Geisterschmied zurück, einen Zauberkundigen, der um Bosparans Fall viele Artefakte zum Exorzismus böser Geister schuf. Auch heute finden sich Drakhard-Zinken gelegentlich auf magischen Objekten. Traditionell werden die Zinken vertikal untereinander geschrieben, Wörter werden durch einen Punkt voneinander getrennt. Für längere Botschaften wird aber meist auf andere Schriften ausgewichen.

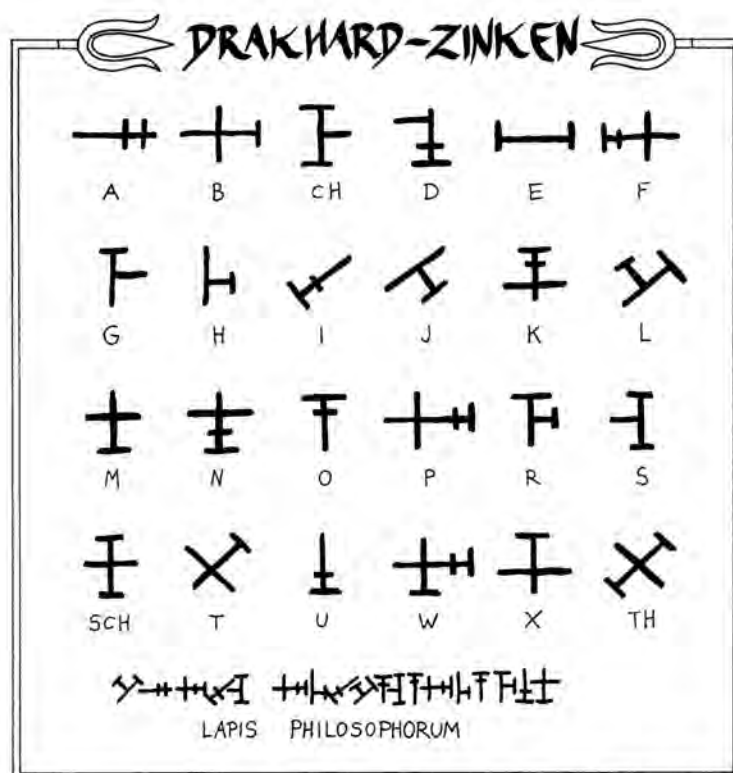
Drakhard-Zinken, wie Sie nebenstehend dargestellt sind, haben eine Komplexität von 9 Punkten.

ARKANIL

Am meisten von Geheimnissen umwittert ist Arkanil, auch *Rohalschrift* genannt. Es findet nur selten Verwendung, denn man schreibt ihm ungeahnte Kräfte zu, die sich schnell gegen den Benutzer wenden, wenn auch nur ein Strich dieser komplexen Glyphen falsch gesetzt wird. Der Ursprung des Arkanils ist unbekannt, erstmals tauchten seine Zeichen zur Rohalszeit auf. Seit vor dreihundert Jahren bei einem Experiment mit diesen Zeichen die Kritische Essenz überschritten wurde, ist ihre Verwendung in der Weißen Gilde verboten, an Grauen Schulen werden sie kaum gelehrt. Gerüchte kursieren auch unter den Gelehrtesten: So sollen alle Arkanil-

symbole ungeachtet ihrer Herstellungsart im Madaschein glänzen und silbern schimmern, während sich ihre Bestandteile beständig gegeneinander verschieben (zumeist wenn niemand hinsieht) und auf diese Weise immer neue Bilder formen. Gilt Zhayad als Sprache der Niederhöhlen, halten manche Arkanil für die schriftgewordene Sprache der Astralgeister oder gar Alveraniare. Den Berichten der Harika-Expedition zufolge verzieren gildenländische Magier ihre Zauberstäbe mit Zeichen, die dem Arkanil entstammen.

Beim Arkanil handelt es sich weniger um eine Geheimschrift, als vielmehr um eine unbekannte Anzahl zauberkräftiger Laut- und Silben-, Deut- und Wortzeichen, deren Verwendung so komplex wirkt, als seien sie für das Bewusstsein von Drachen oder Halbgöttern geschaffen.



KRYPTOGRAPHIE

Einfache Alphabete sind als Gelehrtenschrift sinnvoll, doch als Geheimschrift sind sie von einem missgünstigen Kollegen schnell entziffert. Auch dem Rückwärts-Schreiben und der *Spiegelschrift* trauen nur wenige Zauberer. Darum haben sich – vor allem seit der Zeit der Priesterkaiser – neben der Verwendung von *Geheimtinten* (siehe Seite 106) etliche Methoden der Schriftverschlüsselung entwickelt.

- **Einfache Zeichenersetzung:** Man legt für jedes Schriftzeichen ein anderes fest, das dieses repräsentiert, z.B. $a = z$, $b = y$, etc. oder aber eine Alphabetverschiebung um einen beliebige Anzahl von Stellen. Auf diese Weise entstandene Verschlüsselungen können einigermaßen schnell nachvollzogen werden, indem nach auffälligen Zeichengruppen häufiger Wörter gesucht wird. Beliebt ist die tulamidische *Khababyloth*, eine komplexe Zahlenmystik, um Wörter zu codieren.

- **Mehrfache Zeichenersetzung:** Die Verschlüsselung ergibt sich aus einem Wort, das fortlaufend wiederholt als Schablone über den zu verheimlichenden Text gelegt wird. Werden die übereinanderliegenden Zeichen dann je nach ihrer Stellung im Alphabet addiert (z.B. $T = 20 + A = 1$ ergibt $U = 21$), ergibt sich ein codierter Text. So wird aus der Mitteilung

“Tötet ihn morgen!” mittels des darübergelegten Schlüsselwortes “Arcanum” der Text “Ugwfh duo ersuza”. Das Schlüsselwort kann auch ein langer, weiterverbreiter Text sein, etwa eine Stelle aus dem *Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung*.

- Zusätzlich wechseln Zauberkundige gerne auch noch nach jedem Satz die verwendete Schrift oder Sprache.

- Platzraubend ist eine Verschlüsselung, die aus Schreibfehlern in einem normalen Text besteht: Je nachdem, wie viele Wörter zwischen zwei fehlerhaft geschriebenen Wörtern liegen, wird ein Zeichen oder eine kurze Botschaft übermittelt. Diese Methode macht nur dort Sinn, wo man einheitliche Orthographie kennt.

- Magier der Grauen Stäbe zu Perricum kommunizieren, indem sie Mitteilungen quer über die nebeneinanderliegenden Ränder eines Streifens Pergament schreiben, der spiralförmig um ihren speziellen Zauberstab gewickelt wird. Ist der Streifen erst einmal abgewickelt, kann die Mitteilung nur gelesen werden, wenn der Streifen um einen identisch geformten Stab gewickelt wird.

- Darüber hinaus nutzen Magier natürlich gerne den CRYPTOGRAPHO, der eine gewisse Sicherheit verspricht.

Alle diese mächtigen Zeichen sind aus einer Hauptglyphe und zahlreichen Bezeichen aufgebaut, die sich vor den Augen des Betrachters stetig flimmernd verändern. Ein ODEM ARCANUM zeigt, dass Arkanil-Glyphen stets Zauberei in sich tragen.

Es ist mehr als nur ein Gerücht, dass sich Arkanilglyphen auch als Zauberzeichen nutzen lassen. Diese Art von Arkanoglyphen ist dieser Tage jedoch kaum erforscht und äußerst selten in Gebrauch, so dass wir die Auswahl und Handhabung der verfügbaren Zaubervirkungen in die Hand des Meisters legen wollen (orientieren Sie sich an der Liste der bekannten Arkanoglyphen). Glyphenkundige (d.h. Kenner der SF *Zauberzeichen*

oder *Runenkunde*) glauben gelegentlich in den Arkanilzeichen bekannte Symbolanordnungen zu erkennen, was in der Tat zutreffende Rückschlüsse auf vergleichbare Zaubervirkungen zulässt.

Arkanil hat eine Komplexität von 24 Punkten und wird nach Spalte C gesteigert. Die Nieder- oder Abschrift einer Arkanilglyphe ist regeltechnisch wie die Fixierung einer Thesis zu behandeln (WdZ 79f.) und kann aufgrund der AsP-Kosten nur von Magiebegabten erfolgreich durchgeführt werden. Zudem sind Zeiteinheiten in Höhe der halben Glyphenkomplexität (max. also 12) und eine *Malen/Zeichnen*-Probe (erschwert nach Maßgabe des Meisters) zu veranschlagen.



ALCHIMIE –

DIE MAGIE DES STOFFLICHEN

»... Höret nun von den Wundermitteln, welche die Alchymiker erstellen – zum Wohle wie zum Wehe – und welche uns als Elixier, Trunck oder Venenisch Tinctur bekannt sind. Vielemals nehmen sie die seltenst Gewechs und vermischen sie zueinander in einem Kessel, wie es auch die Hexen tun; vielemals zerstoßen sie in einem Mörser die feinsten Gemmen für ihre Mixthür und scheuen auch vor dem Golde nicht zurück; vielemals nehmen sie die Leich eines gerade erschlagenen Tiers und geben sie zerstückelt dazu; all dies tun sie, auf dass die Macht der Elemente über ihr Gebreue komme ...«

—aus dem Vorwort einer kommentierten Ausgabe von Pheredonios Melenaars *Die Macht der Elemente, eines der Grundlagenwerke moderner Alchimie*, Zorgan, ca. 700 BF

Wie andere handwerklich anmutende Teilbereiche der Magie ist auch die Bereitung wundersamer Elixiere und übler Gifte ein hochinteressantes, wenn auch gefährliches Unterfangen und wegen des Hauchs von Macht, hoher Wissenschaft und Risiko, das es umweht, nicht nur eine ergiebige Einnahmequelle von Alchimistenbünden, Magierschulen, Apothekern und reisenden Quacksalbern, sondern auch ein anspruchsvoller und durchaus beliebter Zeitvertreib von Laien.

Wir eröffnen Ihnen in diesem Kapitel und mit einer umfangreichen Auswahl alchimistischer Rezepturen die Möglichkeit, im Spiel selbst solche Wundermittel herzustellen und einzubinden, egal, ob Sie nun einen Alchimisten, eine Magierin oder einen anderen Kenner der Grundlagen der Elemente darstellen oder als Meister des Schwarzen Auges eine Spielrunde leiten.

BRAUEN EINES ELIXIERS

Die Prozedur der Zubereitung eines Elixiers, wie es im Kapitel **Wundermittel und Höllentinkturen** beschrieben wird, ist spieltechnisch recht einfach zu handhaben, auch wenn sie in der aventurischen Wirklichkeit etwas komplizierter erscheint: Der Alchimist besorgt sich die nach Rezept benötigten Zutaten und verfäht mit ihnen, wie in der selbigen Rezeptur beschrieben. Anschließend würfelt der Meister für den Helden eine verdeckte Probe auf das Talent *Alchimie* mit dem bei der Rezeptur aufgeführten Zuschlag (der Brau-Schwierigkeit) und prüft, ob sie dem Alchimisten gelungen ist. Der Spieler kann hierbei ankündigen, dass er eine bestimmte Zahl an Talentpunkten zurückhalten (sich also die Probe selbst mit einer Erschwernis

versehen) möchte, um später die Qualität des Endprodukts zu beeinflussen (siehe unten). Der Alchimist muss hierfür mindestens 2 TaP aufwenden, kann maximal jedoch so viele Punkte einsetzen, wie sein TaW abzüglich der Brau-Schwierigkeit beträgt; der TaW kann hierbei durchaus durch das magische *Meisterhandwerk: Alchimie* gesteigert sein. (Es handelt sich also im Endeffekt um ein ähnliches Verfahren wie das zur Spontanen Modifikation eines Zaubers.) Misslingt eine solche Probe mit einem selbst auferlegten Zuschlag allerdings, scheitert auch der Brauvorgang, selbst wenn sie ohne jenen Zuschlag gelungen wäre.

Im Falle eines Misslingens der Probe gilt als Ergebnis der alchimistischen Bemühungen die Qualität M der entsprechenden Mixtur, die häufig auf die Tabelle auf Seite 88 verweist. Ob eine Qualität M bereits während des Brauens Auswirkungen mit sich bringt oder erst bei späterer Anwendung, entnehmen Sie bitte der entsprechenden Wirkungsbeschreibung. Außerdem sind bei einer misslungenen Probe natürlich alle eingesetzten Zutaten und eventuell aufgewandte AsP verloren. Allerdings könnte eine solche misslungene Tinktur ihrerseits eine Zutat in einem ganz anderen Experiment werden ...

Ist die Probe gelungen, würfelt der Meister noch einmal mit 2W6 (wenn schon die *Alchimie*-Probe misslungen war, so dient dieser Wurf nur dazu, den Helden in Sicherheit zu wiegen) und addiert das Ergebnis zu den TaP* aus der *Alchimie*-Probe. Hat der Spieler sich selbst einen Zuschlag auferlegt, so wird der doppelte Wert dieses Zuschlags ebenfalls aufaddiert. Das Ergebnis ist die sogenannte *Qualitätszahl*, die gemäß der untenstehenden Tabelle die Qualität des Tranks festlegt, die Sie dann in den Zeilen A bis F bei dem jeweiligen Elixier finden.

Als Formel:

$2W6 + \text{TaP}^* + 2 \times \text{eigener Zuschlag} + \text{weitere Modifikatoren}$
= **Qualitätszahl**

Qualitätszahl	bis 6	bis 12	bis 18	bis 24	bis 30	31+
Qualitätsstufe	A	B	C	D	E	F

Schreiben Sie nun die Wirkung des Tranks auf, und teilen Sie sie dem Spieler mit, wenn der Held das Elixier anwendet. Hierbei kann es zu verblüffenden Effekten kommen, denn es gibt kaum eindeutige Methoden, festzustellen, wie gut einem der Trank gelungen ist, wenn man ihn nicht ausprobiert (zur

TAP+ SAMMELN

Zur Simulation monatelanger oder höchst diffiziler Arbeiten (etwa bei den *Großen Werken der Alchimie*) können Sie übrigens eine abgewandelte Methodik anwenden, die in **WdS 15** unter dem Stichpunkt *Längerfristige Talenteinsatz* beschrieben wird. Ein solches 'Magnum Opus' erfordert meist das Ansammeln mehrerer Dutzend TaP, und je nach geplanter Transmutation kann bereits eine einzige misslungene Probe das gesamte Werk verderben. Im Kapitel **Ein Leben für die Forschung** ab S. 108 finden Sie Anregungen in diese Richtung.

VERWANDTE TALENTE

Für alle Arbeiten, die einer alchimistischen Laboreinrichtung bedürfen, kommt das Talent *Alchimie* zur Verwendung. Bei der Herstellung von Tränken und Salben, die auch in einfachen 'Hexenküchen' gebraut werden können, kann stattdessen das Talent *Kochen* (nur mit der Spezialisierung auf *Tränke*) herangezogen werden, bei Tinkturen auf rein pflanzlicher Basis auch das Talent *Pflanzenkunde*. Der Abschnitt zum Hexenkessel in **WdZ 115** kann sinngemäß ebenso auf Naturzauberkundige wie etwa die schamanistischen Traditionen angewendet werden.

Analyse siehe weiter unten). Bei einem Patzer während der *Alchimie*-Probe ist sich der Alchimist allerdings für gewöhnlich dessen bewusst, dass seine Bemühungen gescheitert sind.

Tipp für den Meister: Es hat sich am Spieltisch bewährt, die Qualität der Mixtur, Haltbarkeit etc. auf einen Notizzettel zu schreiben, diesen mehrmals zu falten und mit einem Blockhefter zu 'versiegeln' und auf die Außenseite die Art der Mixtur – so bekannt – sowie eventuelle Zusatzinformationen wie Aussehen und Farbe des Behältnisses oder den Namen des Besitzers zu notieren. Anschließend kann die Notiz dem Spieler überreicht werden, der sie bei Anwendung dem Meister zum Öffnen geben kann.

Ein Beispiel: Die in letzter Zeit unruhig schlafende Magierin Derya (Alchimie 12) will einen Schlaftrunk (Brau-Schwierigkeit +3) herstellen. Der Meister würfelt verdeckt die Alchimie-Probe und der Brauvorgang gelingt, wobei Derya 3 Punkte zum Ausgleich aufwenden muss, so dass 6 Talentpunkte übrig bleiben. Um nun festzustellen, wie gut der Trunk geworden ist, rollt der Spieler (wiederum verdeckt) 2W6: eine 9. Damit ergibt sich eine Qualitätszahl von 15 und der Meister stellt fest, dass Derya einen Trunk der Qualität C gebraut hat. Dies erfahren Derya und ihre Spielerin jedoch erst, wenn sie das Elixier anwenden.

Deryas Spielerin könnte vor der Probe noch angekündigt haben, 5 TaP zurückzuhalten, um die Qualität zu erhöhen. In diesem Fall wäre die Alchimie-Probe immer noch (mit 1 TaP) gelungen, was eine Qualitätszahl von $9+1+(2 \times 5)=20$ und damit eine Qualität von D ergibt.*

Sie sehen: Wagnis bei den Alchimie-Proben kann die Qualität stark beeinflussen – wenn die Probe gelingt ...

Zauber in der Alchimie

Bei einigen Gebräuen ist die Einbindung zusätzlicher Zauber für ein erfolgreiches Gelingen vonnöten. Die Fertigung solcher Mischungen ist also nur Zauberkundigen möglich, oder solchen Personen, die einen Magier finden, der ihnen für gutes Geld ihre Tränke bespricht – oder natürlich mittels einer Substitution (siehe S. 78). Wie bei der Qualitätsverbesserung (siehe unten) ist es bei Zaubersprüchen außerdem notwendig, eine zusätzliche Alraune beizugeben, um den Spruch im Trank zu binden.

ZfP* aus einem besonders gut gelungenen, für die Mischung

essentiellen Zauber (z.B. der SOMNIGRAVIS im Schlafgift, nicht aber die Braggu-Beschwörung beim Willenstrunk oder der ABVENENUM beim Regenbogenstaub) können zu einem Viertel (wobei immer abgerundet wird) auf die Qualitätszahl addiert werden.

Auch kann astrale Energie mittels *Meisterhandwerk* dazu eingesetzt werden, den TaW *Alchimie* zu erhöhen, um die Trankqualität dadurch indirekt zu beeinflussen (ohne Einsatz einer zusätzlichen Alraune); näheres zu dieser Methodik finden Sie in **WdZ 36f**. Auch die *Schale der Alchimie* (besonders der Schalenzauber *Chymische Hochzeit*) kann Talentproben und Qualitäten von Alchimika beeinflussen (siehe **WdZ 115**). Im Kasten zur *Substitution von Zaubersprüchen* auf S. 79 finden Sie noch weitere Möglichkeiten.

Astiales Aufladen zur Qualitätssteigerung

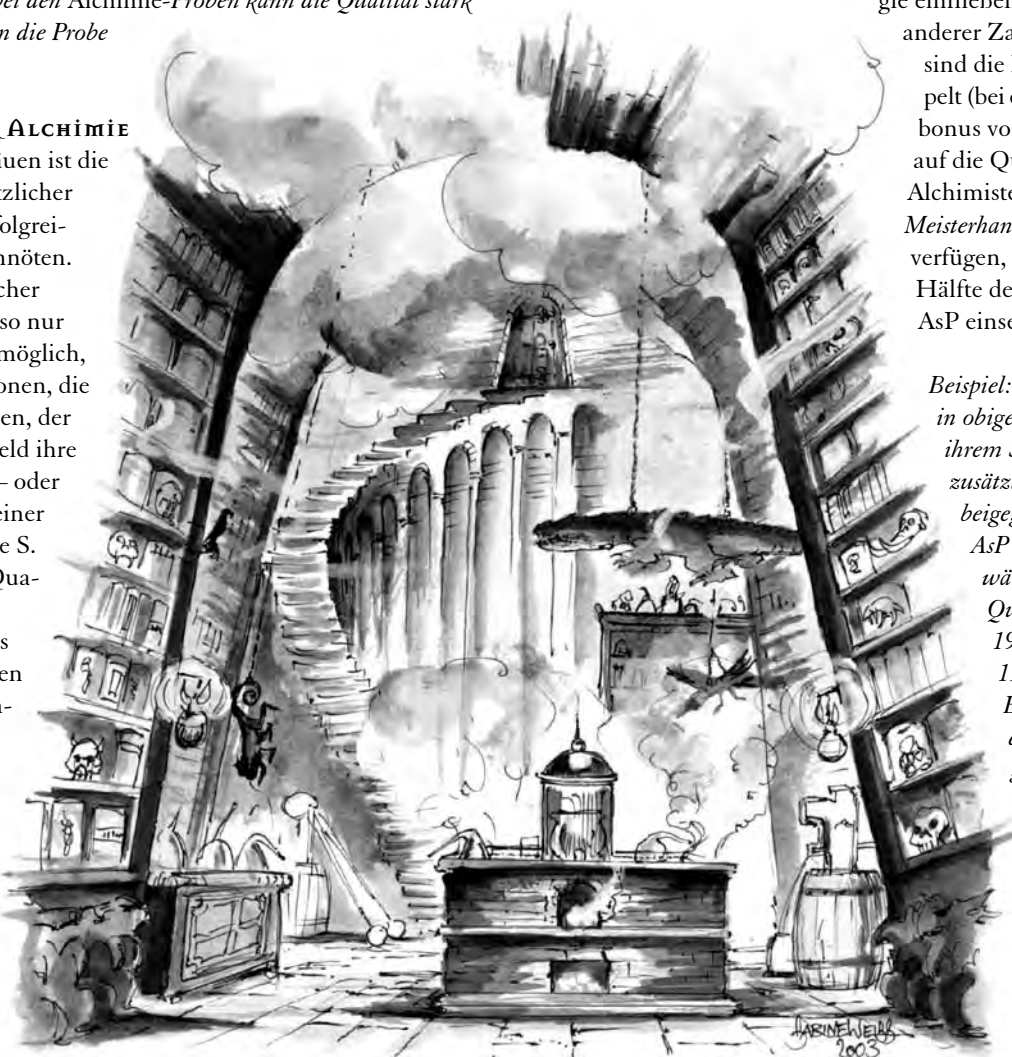
Zauberkundige mit einem TaW von jeweils min. 7 in *Magiekunde* und in *Alchimie* haben zudem die Möglichkeit, ihre astralen Kräfte in die Mixtur fließen zu lassen und so die Qualitätszahl zu erhöhen. Damit diese Kräfte jedoch in dem künftigen Elixier gebunden werden können, muss der Rezeptur zusätzlich eine zerstoßene Alraunwurzel beigegeben werden. Je nach AsP-Aufwand darf der Zauberer folgende Werte zur Qualitätszahl addieren:

Eingesetzte AsP	1	2	4	8	16	32	etc.
Bonus zur Qualitätszahl	1	2	3	4	5	6	etc.

Die eingesetzten AsP müssen jedoch vor der *Alchimie*-Probe festgelegt werden. Lässt nicht der Alchimist selbst Astralenergie

einfließen, sondern ein anderer Zauberkundiger, sind die Kosten verdoppelt (bei einem Maximalbonus von 5 Punkten auf die Qualitätszahl). Alchimisten, die über das *Meisterhandwerk Alchimie* verfügen, müssen nur die Hälfte der angegebenen AsP einsetzen.

Beispiel: Wenn Derya in obigem Beispiel ihrem Schlaftrunk eine zusätzliche Alraune beigegeben und 8 AsP investiert hätte, wäre ihr mit einer Qualitätszahl von 19 (die regulären 15 plus 4 Punkte Bonus) ein Trank der Qualität D gelungen.



QUALIFIZIERTES VERDÜNNEN: MIXTUREN NIEDRIGER QUALITÄT

Manchmal will der Alchimist überhaupt keine Mixtur möglichst hoher Potenz brauen, sondern eine bestimmte Wirkung hervorrufen, die bei einer bestimmten Qualitätsstufe entsteht. Dazu muss er ein Gebräu einer hohen Qualitätsstufe durch sogenanntes 'qualifiziertes Verdünnen' in eine Mixtur niedriger Potenz überführen.

Dies ist aber beileibe kein einfaches Zusetzen von destilliertem Wasser, sondern ein Prozess, der je nach Mixtur bei unterschiedlichen Temperaturen und Lichtverhältnissen, unter Zugabe von Katalysatoren oder gar zusätzlichen Mengen der Original-Zutaten erfolgen muss (als Faustregel können Sie die Brau-Schwierigkeit für die Dauer in Stunden und Verbrauchskosten in Dukaten verwenden). Daher ist zur Senkung der Qualität eine (verdeckte) *Alchimie*-Probe nötig, die pro gesenkter Stufe um die halbe Brau-Schwierigkeit erschwert ist. Dabei entsteht pro gesenkter Stufe eine zusätzliche Einheit der Mixtur (aus einem Elixier der Qualität D werden also zwei Elixiere der Qualität C oder drei der Qualität B; aus Qualität A allerdings werden zwei unbrauchbare Portionen, ebenso aus Qualität M). Misslingt die Probe, so ist die ganze Mixtur verdorben und führt zu Qualität M.

Das qualifizierte Verdünnen muss direkt im Anschluss an die eigentliche Brau-Probe unmittelbar nach Fertigstellung der ursprünglichen Mixtur geschehen – zu einem Zeitpunkt, zu dem der Alchimist sich überhaupt noch nicht sicher sein kann, welche Qualität sein Braugut hat. Zu einem alchimistischen Überprüfen reicht die Zeit nicht, ein ANALYS ist aber allemal möglich – oder aber der Alchimist verdünnt auf gut Glück ... Allerdings lassen sich Elixiere auch zu einem späteren Zeitpunkt noch qualifiziert verdünnen, dann ist die erforderliche *Alchimie*-Probe jedoch nicht um die halbe, sondern um die ganze Brau-Schwierigkeit erschwert. Die Haltbarkeit wird dabei selbstverständlich nicht verlängert.

ANALYSE VON ALCHIMIKA

Die einfachste, aber am meisten von der Interpretation seitens des Alchimisten abhängige Methode der alchimistischen Analyse besteht in der Anwendung des Schalenzaubers *Allegorische Analyse* (WdZ 115), die zudem den Vorteil hat, dass sich das Analysegut im Regelfall nicht verbraucht.

Bei der gewöhnlichen Analyse im Labor wird zwar bei vorsichtigem Anwenden (einfache *Alchimie*-Probe) so wenig von der zu untersuchenden Substanz verbraucht, dass keine positiven oder negativen Auswirkungen eintreten und auch bei Anwendung noch alles vorhanden ist. Misslingt die Probe, so sinkt die Qualität der Mixtur aufgrund von Verunreinigungen um eine Stufe (auch bis zu M). Scheitert die Probe um 5 oder mehr Punkte, wird auch eine Dosis des Mittels verbraucht.

Um im Labor die Art der Alchimika zu bestimmen, ist eine Probe auf *Alchimie* vonnöten, die um den bei der Rezeptur aufgeführten Zuschlag, die Analyse-Schwierigkeit, erschwert ist. (Natürlich gilt dies nur unter der Voraussetzung, dass dem Alchimisten Art und Wirkungsweise der Mixtur theoretisch bekannt sind, anderenfalls muss auch er Vermutungen anstellen, ähnlich wie beim genannten Schalenzauber.) Um sogar die Qualität einstufen zu können, müssen aus dieser Probe TaP* in Höhe der doppelten Analyse-Schwierigkeit übrig behalten werden. Beide Proben sind je nach Laborausstattung um 0 (ohne Hilfsmittel, also anhand von Geschmack, Geruch, Farbe und Konsistenz), 1–2 (tragbarer Analyse-Koffer), 3–4 (gut

ausgestattete Werkstätten verwandter Handwerkszweige, etwa Schnapsdestillen, und private Laboratorien bis mittlerer Ausstattung) oder 5–7 (gute Ausstattung bis hin zu den Werkstätten des *Roten Salamanders*) Punkte erleichtert.

Als Faustregel für die Dauer einer alchimistischen Analyse können Sie die Analyse-Schwierigkeit der Mixtur in Stunden annehmen (die doppelte Analyse-Schwierigkeit, wenn auch die Qualität ermittelt werden soll). Selbiges in Dukaten gilt auch für die Kosten von Verbrauchsmitteln bei der Analyse.

Alchimistische Elixiere können bei Anwendung eines ODEM ARCANUM als magische Objekte erkannt werden: in jedem Fall, wenn sie mittels Zauberei geschaffen wurden, nach Meisterentscheid bei anderen Elixieren. Auch wenn die meisten Elixiere und alchimistischen Mixturen nicht im engeren Sinn als Artefakte gelten, ist es aufgrund der sie durchdringenden und in ihnen verknüpften astralen Muster möglich, eine magische Analyse durchzuführen. Ein um die Analyse-Schwierigkeit erschwelter ANALYS ARCANSTRUKTUR (oder ein OCULUS ASTRALIS oder die Liturgie BLICK DER WEBERIN) lässt erkennen, um was für eine Mixtur es sich handelt (wie schon bei der Laboranalyse, aber ebenfalls unter der Voraussetzung, dass der Zauberende die Rezeptur zumindest theoretisch kennt). Erst ab 7 TaP* enthüllt sich allerdings auch die Qualität. Eventuell in der Mixtur gebundene Zaubersprüche können die Probe nach Meisterentscheid um bis zu 7 Punkte erleichtern. Laborqualität spielt bei diesen Methoden natürlich keine Rolle.

Generell gilt, dass misslungene Alchimika nicht ohne weiteres als misslungen erkannt werden (hierzu müssten aus der Analyse-Probe weitere 7 TaP* übrig bleiben), sondern sich über die misslungene Wirkung definieren. Ein Heiltrank der Qualität M wird also erst einmal nicht als 'Heiltrank, misslungen' klassifiziert, sondern womöglich als 'übelkeitserregendes, mittelschweres Gift'.

Das reine Erkennen einer dem Alchimisten *praktisch bekannten* Mixtur anhand von Geruch, Farbe etc. kann übrigens innerhalb weniger Augenblicke auch anhand von Proben auf das Talent *Sinnenschärfe* geschehen, wobei die Hälfte der TaP* einer unmodifizierten *Alchimie*-Probe als Bonus dienen können. Diese letztgenannte Methode funktioniert übrigens auch bei Nicht-Alchimisten und mit dem Talent *Kochen (Tränke)* als Hilfs-Talent.

EXPERTE: MODIFIKATION

BEKANNTER REZEPTE

Ganz im Einklang mit dem alchimistischen Weg, die Materie vom Niederen zum Höheren zu transmutieren, ist es das Bestreben der Alchimisten, stets die bekannten Rezepturen zu verbessern, unter anderem durch Ersetzung bestimmter Ingredienzen durch höherwertige. Oft genug kommt es jedoch auch vor, dass Bestandteile gerade zu teuer oder allgemein zu selten und exotisch sind. Manche Zutaten können momentan auch schlicht nicht verfügbar sein, etwa aufgrund ungünstiger Erntezeiten – dann muss rasch ein Ersatz gefunden werden. Bei solchen Abwandlungen von Rezepturen wird die *Alchimie*-Probe eventuell modifiziert:

- für eine *optimierende Ersetzung* (z.B. der Stachel einer zwölfjährigen Maraske anstelle einer siebenjährigen beim Purpurbliß oder die Tränen einer Kaiserin statt einer Herzogin) ist die *Alchimie*-Probe um 3 Punkte erleichtert;

- für eine *gleichwertige Substitution* (Diamantstaub als stabilisierendes Element beim Heiltrank anstelle von Goldstaub, oder Schwefel aus Brabak und nicht aus Gratenfels) bleibt die Probe unmodifiziert;
- für eine *sinnvolle Ersetzung* (drei Vierblättrige Einbeeren anstatt eines Büschels Wirselskraut oder das Blut eines Elefanten als Ersatz für Drachenblut beim Kraftelixier) ist die Probe um 3 Punkte erschwert;
- für eine *mögliche Substitution* (ein Feueropal anstatt eines Granaten im Mutelixier oder Tiefseedunkel anstelle von Sternenlicht als Merkmal unendlich großer Weite) beträgt der Malus 6 Punkte;
- alles, was darüber hinaus geht, gilt als *unsinnige Ersetzung* (ein Feueropal anstelle eines Büschels Wirselskraut oder die Tränen einer Kaiserin statt Drachenblut) und bedeutet im Endeffekt, dass der Alchimist ein vollkommen neues Rezept ausprobiert und sich mit dessen Auswirkungen völlig in Meisterhand begibt (ohnehin muss der Meister Ersetzungen jeder Art ja in die genannten Kategorien einstufen); selbiges gilt auch für völlig widersinnige Vorhaben (ein Heiltrank auf Basis von Purpurbliß);
- Näheres zur Substitution von Zaubersprüchen finden Sie im Kasten auf dieser Seite.

Um Substitutionen bestmöglich in eine bestehende Rezeptur einzubinden und daraus eine neue Rezeptur zu gewinnen, muss der Alchimist die modifizierte *Alchimie*-Probe so oft bestehen, also so oft das Elixier bereiten, bis er insgesamt so viele TaP* angesammelt hat, wie die dreifache modifizierte Brau-Schwierigkeit beträgt. Als künftigen Zuschlag auf die *Alchimie*-Probe schlagen wir vor, den Mittelwert der ursprünglichen und der durch die Substitutionen modifizierten Brau-Schwierigkeit zu nehmen. Das heißt, wem es gelingt, ein Rezept für einen Heiltrank (Brau-Schwierigkeit +2) zu finden, in dem Quallenaugen anstatt Eidechsenchwänzen vorkommen (eine mögliche Ersetzung, also Modifikator +6),

der kann in Zukunft selbigen Trank mit einem Aufschlag von +5 auf die *Alchimie*-Probe brauen, sobald bei den modifizierten Proben +8 insgesamt 24 TaP* angesammelt wurden, um die neue Rezeptur zu erforschen.

Ergibt sich durch optimierende Substitutionen ein niedrigerer Modifikator, so wird die ursprüngliche Brau-Schwierigkeit für die Proben und die Bestimmung der anzusammelnden TaP* herangezogen. Nach deren Erreichen gilt der niedrigere Modifikator als künftiger Zuschlag.

Bedenken Sie, dass die Zuschläge – aber auch die Abschläge – für jede Ersetzung gelten, also aufsummiert werden müssen. Ausgenommen von diesen Regeln sind übrigens völlig gleiche Substanzen, da sie den Brauvorgang nicht beeinflussen und lediglich unterschiedlich potent sein können (das Gift einer älteren Maraske statt einer jüngeren oder Schwefel aus verschiedenen Gegenden verändert eine Rezeptur für gewöhnlich nicht).

Eine Ersetzung gleich welcher Art gilt bei verschiedenen Rezepturen nicht pauschal als immer vergleichbar. Bei einem Heiltrank mag Diamantstaub den Goldstaub als stabilisierendes Element gleichwertig ersetzen (da Diamant eine hochwertige Ausprägung des Elements Erz darstellt), beim antimagischen Bannstaub wäre dies jedoch nur eine mögliche Substitution – ein Diamant ist nun einmal weniger preisgefallig als Gold. Wichtig bei Substitutionen ist daher auch nicht irdische chemische Ähnlichkeit, sondern eine 'sympathetische' Beziehung der verwendeten Substanzen und des Endprodukts. Im Heiltrank beispielsweise finden sich von Natur aus heilende Substanzen und der Göttin Tsä zugeordnete Mittel. Diese durch andere heilende Ingredienzen und der Göttin Peraine gefällige Zutaten zu ersetzen, ist sicherlich ebenso sinnvoll.

Sinngemäß und alternativ gelten die Regeln dieses Abschnitts auch bei der Modifikation von Verfahrensweisen bei der Bereitung einer Mixtur.

SUBSTITUTION VON ZAUBERSPRÜCHEN

Obwohl eine schwierige Kunst, ist es durchaus auch möglich, in Mixturen wirkende Zaubersprüche durch materielle Komponenten zu ersetzen, was üblicherweise bestenfalls eine sinnvolle Substitution darstellt. (Auch eine Substitution eines Zaubers durch einen anderen ist machbar, gilt in den meisten Fällen aber bestenfalls als eine gleichwertige Substitution.) Dabei ist darauf zu achten, dass der Zauberspruch und der materielle Ersatz zumindest eine sympathetische Ähnlichkeit zueinander haben, wie es auch für gewöhnliche Substitutionen gilt. Besser ist es natürlich, wenn das ersetzende Material bereits von sich aus ähnliche oder gleiche Wirkungen zeigt wie die magische Formel. So könnte ein HORRIPHOBUS beispielsweise durch Angst erzeugende Rauschmittel oder gar echte, 'eingefangene' Angst substituiert werden, antimagische Zaubersprüche könnten eine Ersetzung durch hochwertigen Bannstaub, Koschbasalt oder andere antimagische Materialien erfahren. Im Kapitel **Wundermittel und Höllentinkturen** finden Sie zahlreiche weitere Beispiele, das Kapitel **Magische Materialien und alchimisti-**

sche Zutaten mag ebenfalls hilfreich sein.

Zauberkundige, die das Talent *Alchimie* mit dem Vorteil *Meisterhandwerk* beherrschen, sind zudem in der Lage, bestimmte geforderte Zaubersprüche durch eine materielle Komponente, die oben angesprochenen Kriterien entspricht, und eine zusätzliche magische Aufladung zu simulieren. Ist die materielle Komponente dabei von sich aus magisch (z.B. Drachenkarfunkel, Sprengwurz, Mindorium), läßt der Alchimist diese direkt mit halb soviel astraler Energie auf, wie für den eigentlich zu verwendenden Zauberspruch nötig ist. Im Falle nichtmagischer Materialien muss er hingegen aus diesen sowie einer zusätzlichen Alraune, welche die magische Aufladung erfährt (ebenfalls die Hälfte AsP, die der zu substituierende Zauberspruch verbrauchen würde), zuerst einen Absud, ein Destillat oder eine andere Synthese herstellen. Da potenter als eine materielle Substitution ohne astrale Aufladung, kann der Alchimist bei der *Alchimie*-Probe zur Qualitätsbestimmung einen Bonuspunkt verrechnen.

EXPERTE: KLEINER LEITFADEN FÜR SELBSTERFUNDENE MIXTUREN

Wenn Sie wollen, können Sie auch eine unbeschränkte Forschungstätigkeit Ihres Alchimisten zulassen, wenn ihm der Sinn nach völlig neuen Tinkturen steht. Hierfür können (und wollen) wir Ihnen jedoch keine näheren Regeln an die Hand geben, am besten treffen Sie eine Einigung mit Ihrer Spielrunde und orientieren sich an den Rezepturen im Kapitel **Wundermittel und Höllentinkturen**. Die folgenden Empfehlungen sollen Ihnen ebenfalls hilfreich sein:

- Prüfen Sie, ob sich unter den in diesem Band präsentierten Rezepturen eine findet, die Ihrer neuen Rezeptur ähnelt. Sie können diese variieren und auf ihr aufbauen.

- Verwenden Sie **Ingredienzen** und andere **Rahmenbedingungen**, die gut zur Wirkung Ihrer neuen Rezeptur passen; optimierende Substitutionen sollten zwar nicht unmöglich, aber auch nicht auf den ersten Blick problemlos ableitbar sein. Um Zaubersprüche oder Astralenergie im Braugut binden zu können, ist fast immer eine Alraune oder zumindest ein magisches Material vonnöten.

Eine auf die Haut aufzutragende Salbe, die vor dem Feuerodem eines Drachen schützen soll, könnte beispielsweise unter anderem aus Rubin (beherrscht im Volksglauben das Feuer), schlichtem Wasser, Teilen von feuerunempfindlichen Tieren, Chonchinis (ein Blumengewächs, das Brandwunden heilt) und Reliquien von Drachentöttern hergestellt werden, an einem regnerischen Tag im Efferdmond in einem Labor von blauer Farbe (die Farbe des Wassers) und wenn der Planet Nandus (der laut Paramanthus dem Wasser zugeordnet ist) am Nachthimmel steht. Eher ungeeignet sind dagegen solche Zutaten wie Erdpech (ist brennbar), Schwefel (hat eine Affinität zu Feuer), Teile von feuerempfindlichen Tieren, glühende Steine aus Drachenhöhlen und Feuermoss (eine Flechte mit ätzendem Sekret), ein heißer Sommertag, die dem Feuer affin geltende Farbe Rot und der Planet des feurigen Kor. Das Kapitel **Magische Materialien und alchemistische Zutaten** sei Ihnen in diesem Zusammenhang ebenfalls empfohlen und auch das **Herbarium Aventuricum** birgt zahlreiche alchemistische Anwendungsmöglichkeiten.

- Als Faustregel gilt: Je mehr Ingredienzen, je schwieriger deren Verarbeitung, je mehr Arbeitsvorgänge und je komplexer deren Abwicklung, desto höher die **Brau-Schwierigkeit**. Natürlich ist es aber unkompliziert, einfach ein Dutzend Zutaten in den Topf zu werfen, diesen zu erhitzen und ein paar Mal umzurühren (Probe ca. +0). Vergleichsweise schwierig wird es hingegen, wenn es sich zwar nur um drei Bestandteile handelt, von denen aber jeder erst einmal für sich vorbereitet werden muss, ehe alle nach und nach in verschiedenen, aufeinander aufbauenden Arbeitsvorgängen verarbeitet werden (Probe ca. +5 und schwieriger).

- Für die **Analyse-Schwierigkeit** kann als Faustregel die halbe bis ganze Brau-Schwierigkeit angenommen werden. Sie hängt vor allem aber von den Eigenschaften der fertigen Mixtur und der Art der Ingredienzen ab.

- Die **Qualität A** einer Rezeptur zeigt für gewöhnlich keine oder eine stark abgeschwächte **Wirkung**. Qualität C bis D er-

zielen zumeist die eigentlichen, durchschnittlichen Resultate, während Qualität F im Regelfall einen derart übersteigerten gewünschten Effekt mit sich bringt, dass dieser schon wieder weniger gewollte Nebenwirkungen zeigt – wer beispielsweise durch ein Elixier dermaßen viel körperliche Kraft in sich aufnimmt, dass er sprichwörtlich platzen müsste, kann vor lauter Muskeln also womöglich nicht mehr laufen und fühlt sich hinterher, wenn ‘die Luft raus ist’, ausgepumpt.

SCHIEßPULVER UND SCHULCHEMIE –

ODER: WENN SPIELER AUF IDEEN KOMMEN ...

Die in diesem Band vorgestellten Rezepte und Verfahren sind Teil eines Spiels und funktionieren irdisch seltenst oder (häufiger noch) keinesfalls und können sogar gravierende Konsequenzen vor allem gesundheitlicher Art haben. Umgekehrt gilt aber auch: Nur weil etwas irdisch funktioniert, muss es aventurisch noch lange nicht ebenfalls eine entsprechende Wirkung haben, und beim Ausprobieren irdischer Verfahren kann es aventurisch wieder gravierende, völlig andere Konsequenzen zur Folge haben. (Nur dass im letzteren Fall lediglich imaginäre Figuren zu Schaden kommen können ...)

Was aber beispielsweise einem Spieler sagen, der erklärt, sein Held mische Holzkohle, Schwefel und Salpeter (ergibt Schießpulver) und spielt damit herum?

Wenn Sie irdische Tatsachen nicht zulassen möchten, stehen vor allem zwei Möglichkeiten offen:

- Bestimmte Dinge funktionieren nicht, weil die Zutaten, Geräte und Herstellungsmethoden schlicht nicht existieren oder nur in einer Form vorhanden sind, die sie unbrauchbar macht (z.B. Materialien mit einem ungenügenden Reinheitsgrad). Oder aber die notwendige Theorie ist völlig unbekannt. Natürlich kann ein Alchimist beim Goldmachen zufällig Porzellan oder aus Pechblende Uran herstellen, aber üblicherweise erfordert ein experimenteller Durchbruch eine zugrunde liegende Theorie und eine lange Zeit der Forschung.

- Reicht die erste Erklärung nicht aus, kann noch zu dieser gegriffen werden: Durch die Urkräfte von Sikaryan und Nayrakis sowie die frei strömenden magischen Kräfte unterscheidet sich der Aufbau der derischen Welt von der irdischen spätestens auf elementarer Ebene bzw. jenseits dessen, was mit bloßem Auge erkennbar ist. Daher ist vieles, was in der irdischen Realität funktioniert, im fiktiven Aventurien nicht möglich – und umgekehrt. Aventurische Alchimie basiert viel weniger auf irdischer Chemie, als vielmehr auf aventurischer Elementartheorie, und funktioniert daher vor allem über ‘sympathetische’ Beziehungen und Affinitäten – was zahlreiche auf den ersten Blick seltsame Zutaten erklärt.

Letztendlich ist es auch die Frage danach, wie Ihre Spieler Rollenspiel definieren, ob sie sich in ihre Charaktere und in Aventurien hineinversetzen können oder ob sie ihr irdisches Wissen umsetzen möchten. Es liegt an Ihnen, ob Sie die Ideen Ihrer Spielrunde zulassen oder nicht.

DIE GEHEIMNISSE DER ALRAUNE

»Da es awer 515 Formae der Alrauna giwt, und das Prinzipa gilt 'Gleyches huelfft Gleychem', erwaege die Al'Kimista Itens: Wem sull der Trunck huelffen? Ist's eyne Frouwe, so wael die Al'Kimista eyne Alrauna, die moeglichst eyner Frouwe gleycht. Selwiges gilt für die Kerle, Kinder; Zwargen et.al. 2tens: Was sull die Alrauna wuercken? Da gilt: Forma zeigt Essentia, nimmt die Al'Kimista eyne Alraune mit dickem Kopf zur Verscherfung der Sinne, eyne mit dickem Wanst fuer den Zustand der Segnung oder den Appetit, eyne mit dickem Arm für die Krafft und so weiter.«
—Paramanthus et al., Lexikon der Alchimie, Band II, Havena, 443 bis 543 BF

DIE ALRAUNE IM VOLKSGLAUBEN

Nicht nur aufgrund ihrer Verwendung in den alchemistischen und magischen Künsten ist die *Alraune*, *Alraunwurzel* oder *Mandragora*, wie sie von den Elfen und Gelehrten genannt wird (im tulamidischen ist es die *Al'Raw*n, bei den Thorwalern die *Albruna*, nach der vermutlich die Runenschrift benannt ist), von Sagen und Aberglauben umgeben. Ihrer bleichen Wurzel wegen, deren Form oft an die eines Menschen erinnert, spricht man ihr Zauberkräfte, einen eigenen Willen und gar eine Seele zu; selbst von einem Alraunenvolk, den Alraunigen, wird gemunkelt.

Die Glücksmännlein oder -weiblein, wie sie manchmal genannt werden, sollen Glück und Reichtum anziehen und vor Gefängnis und Verwundung schützen, wenn man ihnen einen menschlichen Namen gibt (männliche Alraunen sollen weißer sein, die weiblichen schwärzer) und sie gelegentlich badet. Doch vor dem eigenen Tod muss man die Wurzel wieder loswerden, denn sonst droht dem Besitzer die Verdammnis. In manchen Regionen gilt sie als dämonischer Hausgeist, der letztlich den Besitzer vernichtet, in Andergast wird dieser Hausgeist hingegen verehrt und im Bornland kleidet man die

Wurzel gar wie eine Puppe. Des Nachts wandelt sie umher, oder sie wird von finsternen Zaubern zum Leben erweckt, auf dass sie diesen dient (siehe auch Seite 110).

Schon weniger von Aberglauben beherrscht, findet die Alraune bei Kräuterkundigen vielfache Verwendung. Ihr Saft ist ein leichtes Gift und starkes Brechmittel, eingedickt und weiterverarbeitet kann es gar tödlich wirken, mit Honig und Schnaps hilft er gegen Verdauungsprobleme. Knochen sollen kurzzeitig weich und biegsam werden, legt man sie für längere Zeit in den Saft. Siedet man Wurzelstücke in Wein und trinkt diesen, hilft sie gegen Schlaflosigkeit und Schmerzen und dient als Betäubungsmittel. Eine Salbe aus den großen, ungeteilten und etwas zugespitzten Blättern und den glockigen, grünlichgelben Blüten bringt Linderung bei Geschwüren, die Samen aus den gelben, kleinen Beeren helfen bei Frauenleiden. Auch bei allerlei Liebes- und Fruchtbarkeitszaubern wird sie verwendet; Paare, die gemeinsam von einer Wurzel essen, sollen einander auf immer lieben.

Doch vor Verwendung will die oberirdisch eher unscheinbare Alraune erst einmal gefunden und geerntet werden. Besonders häufig wächst sie angeblich unter dem Baum, unter dem jemand gewaltsam zu Tode gekommen ist, oder aber unter dem Galgen aus dem Samen oder Harn der Gehenkten, was ihr den Namen Galgenmännlein eingebracht hat. Ihren Zauber zieht sie aus dem Hass des Mordes oder Todes, aber wenn der Mörder sie erntet, muss sie ihm dienen. Wenn man sie ausgräbt, muss man sich die Ohren verstopfen, denn die Alraune schreit lautstark, ihre Stimme soll manchmal gar tödlich wirken. Dabei kann man versuchen, die Wurzel mit dem eigenen Geschrei zu übertönen, so dass sie verblüfft innehält. Nach dem Ausgraben muss man sie gut festhalten oder binden, sonst läuft sie davon. Sie soll im Dunkeln glühen und unverständliche Dinge raunen.

EXPERTE: AFFINE ALRAUNEN

Wie viele Formen der Alraunenwurzel es tatsächlich gibt, vermögen auch wir nicht zu sagen, doch Paramanthus' Rat-schlag, entsprechend Wirkung einer Tinktur und Geschlecht oder Aussehen des Anwenders eine im Erscheinungsbild passende (nicht zurechtgeschnittene!) Alraune zu verwenden, hat einen guten Grund: Verwendet ein Alchimist der Empfehlung folgend eine für die Mixtur besonders geeignete Alraune, kann er einen Punkt zur Qualitätszahl addieren, ebenso für eine zum Anwender passende Alraune (max. sind also zwei Bonuspunkte möglich). Auf der anderen Seite senken denkbar ungeeignete Alraunen die Qualitätszahl dementsprechend. Allerdings sind Alraunen so selten, dass es schon besonderes Glück oder Pech braucht, um eine spezielle Wurzel zu finden (Meisterentscheid oder HASELBUSCH-Zauberei).

EXPERTE:

HALTBARKEITVERLÄNGERUNG

Durch Beimischung zu frischen Elixieren, Tränken oder Absuden kann deren Haltbarkeit deutlich verlängert werden, ältere Tränke können manchmal wieder aufgefrischt werden. Die eigentliche Prozedur ist sehr einfach und bedarf keines

Labors, so dass sich sogar Laien gelegentlich daran versuchen – der frische Geruch eines mit Alraune 'erneuerten' Tranks täuscht oft über dessen Wirkungslosigkeit hinweg. Die Haltbarkeit wird dabei verdoppelt, ohne deutliche alchemistische Kenntnisse (*Alchimie*-Probe +9) kann die zu verwendende Menge der Wurzel allerdings nur geschätzt werden, so dass es leicht zu Über- oder Unterdosierungen kommt. Der Meister wirft in diesem Fall den W6 (bei einem Patzer der *Alchimie*-Probe werden 4 Punkte addiert):

- 1–2: doppelte Haltbarkeit
- 3: anderthalbfache Haltbarkeit
- 4: anderthalbfache Haltbarkeit, Qualität sinkt um eine Stufe (unter A bleibt der Trank ohne jede Wirkung)
- 5: kein Einfluss auf die Haltbarkeit, Qualität sinkt um eine Stufe (unter A keine Wirkung)
- 6–10: kein Einfluss auf die Haltbarkeit, der Trank wird völlig wirkungslos.

Eine solche Verlängerung der Haltbarkeit mittels Alraune ist nur einmal möglich. Die Beimischung zur kurzzeitigen Auffrischung bereits abgestandener Elixiere wird selbst von erfahrenen Alchimisten nur selten vorgenommen, da die Auswirkungen unvorhersehbar sind (Meisterentscheid).

DIE ALRAUNE IN DER ALCHIMIE

So wie der Salamander als das Symboltier der Alchimie gilt, ist die Alraunenwurzel die Pflanze dieser Kunst und die schier unabdingbare Grundlage vieler alchimistischer Mittel. Vor allem als Katalysator zur Wirkungssteigerung und für magische Manipulationen findet sie Verwendung. Um astrale Energie oder Zaubersprüche im Braugut binden zu können, ist eine Alraune nahezu unabdingbar.

Alraunenwurzeln werden bis zu anderthalb Spann groß und erreichen ein Gewicht von bis zu einem Stein. Frische Wurzeln sind, feucht aufbewahrt, nur W3+2 Tage lang haltbar, eingelegt in eine stark alkoholische Lösung hingegen W6+8 Monate, wobei nach einem Tag auch die Giftstoffe zersetzt sind. Gehandelt werden sie für 1 (klein und frisch) bis 10 (groß

und eingelegt) Silbertaler. Für manche alchimistische Effekte werden sie auch getrocknet und pulverisiert, wobei aus drei Unzen Alraune eine Unze *Alraunenpulver* gewonnen wird, das für ein bis zwei Taler pro Unze gehandelt wird und W3+4 Monate haltbar ist.

SUBSTITUTIONEN

Mögliche Substitutionen für die Alraune sind die Zaunrübe, die Siegwurz und der Aliksharnisch (der auch Berg-Alraune genannt wird), sofern sie eine geteilte Wurzel haben, was etwa in jedem zweiten Fall zutrifft. Sie können allerdings keine Astralenergie speichern, so dass die Verwendung auf Mixturen beschränkt ist, die ohne Zauberei auskommen.

AUS DEN WERKSTÄTTEN DER ALCHIMISTEN

Die Ursprünge der Alchimie verbergen sich in den Tiefen der Vergangenheit.

Älteste Überlieferungen der Echsen erzählen, dass einst die Drachen Pyrdacor (dessen Namenssilbe *Pyr* noch heute in zahllosen Begriffen auch um das Feuer zu finden ist) und Vitrador (nach dem das *Vitriol* benannt ist) die *H'Czyme* lehrten, ehe die Konkurrenten in Zwist gerieten und Vitrador aus dem Einflussbereich des Goldenen Drachen flüchtete. Der echsische Ausdruck *Ksir* findet sich heute noch im tulamidischen *Iksir* (Trank) bzw. *El'Iksir* (Zaubertrank), und auch der Begriff *Alchimie* erscheint in vielen Sprachen aller Epochen nur wenig abgewandelt: Aus der echsischen *H'Czyme* wurde die urtulamidische *Al-Kimiva*, die *Al'Chami* der Diamantenen Sultanate und schließlich die heutige *Al'Chimie*. Mit der *Kimya* brachten die gildenländischen Einwanderer ähnliche Kenntnisse über das Meer der Sieben Winde, die modernen Alchimisten des Horasreiches sprechen von der *Chymie* oder *Chymik* für die alltägliche, profane Alchimie. Den Königen des untergegangenen *Kemi*-Reiches werden ebenfalls alchimistische Forschungen nachgesagt.

ALTE MEISTER UND GROßE WERKE

»*Al'Achami aber blieb ohne Furcht und trat vor Akhor Bay, um seinem Weg Einhalt zu gebieten. Der spritzte brodelnde Säure, und ein Arm Al'Achamis ward zerfressen. Dem zum Trotz warf Al'Achami den Staub von Gil'waqar, den er in Mühe bereitet hatte, und Akhor Bay verging. Und so ward Azizel befreit aus dem Dhar'Adamantia und kam nach Jal-Fassar.*«

—aus dem tulamidischen Märchenzyklus von Azizel el-Dash, Alter unbekannt

»*Dann legte er die Hand auf des Königs Thron und betete zu HESinde und INGerimm und sprach's: Aurum Argentor! Und siehe, der Thron ward zu schierem Golde!*«

—aus den Sagen um Enarch den Goldmacher

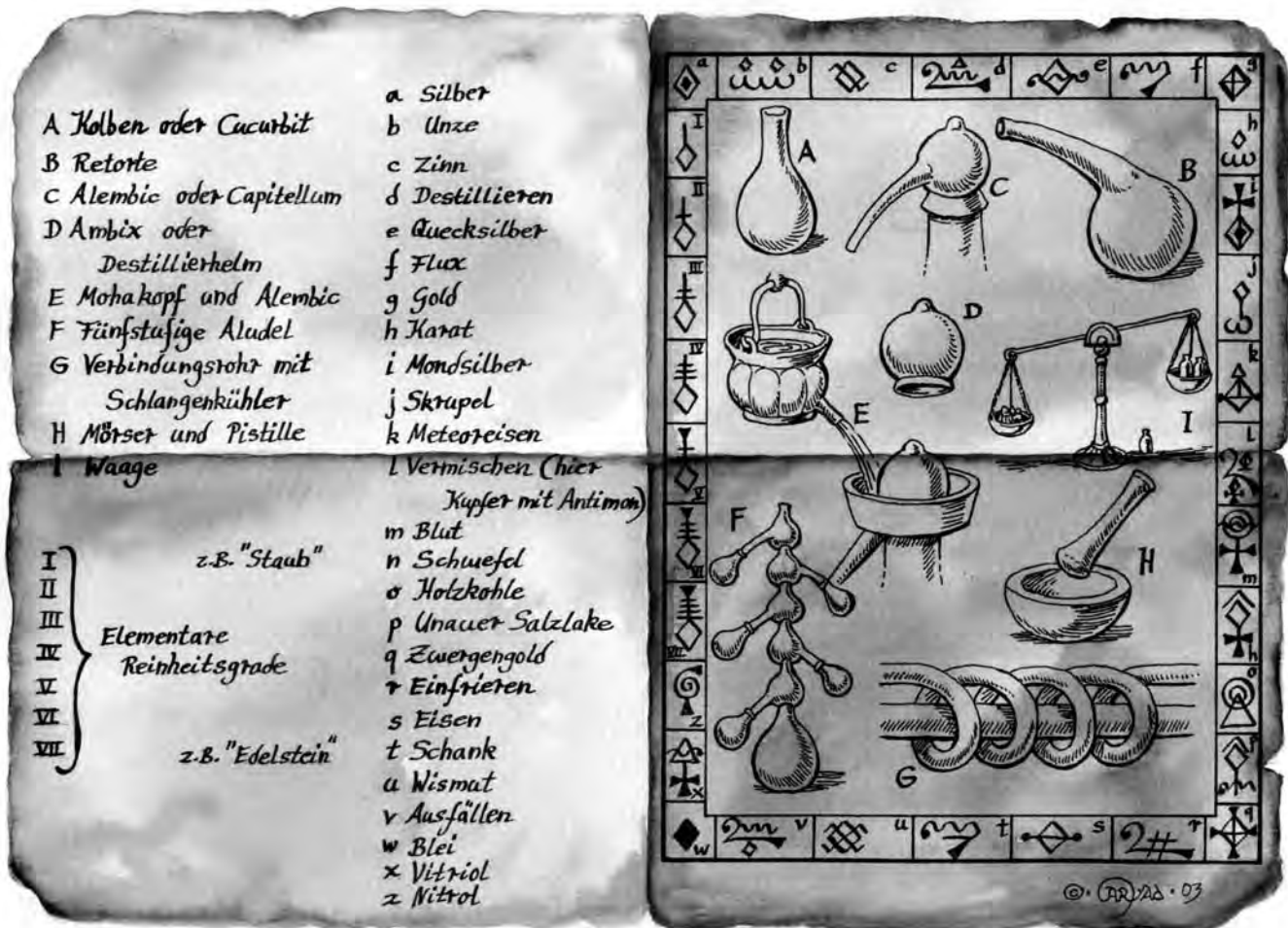
Mittelländischen Alchimisten gilt **Enarch der Goldmacher**, der um 650 v. BF den legendären Reichtum des alten Gareth begründet haben soll, als sagenumwobenes Vorbild. Sein Name findet noch heute als Pseudonym Verwendung und das verschollene Buch *Goldene Allegorie* wird ihm zugeschrieben. Tulamidische Märchen erzählen hingegen von **Al'Achami**, der den Ofen *Athanor* erfunden, das erste *Salamanderfeuer* entzündet und auch die Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar

gegründet haben soll. **Alissya von Nebachot** als erste historisch nachgewiesene Persönlichkeit soll um 500 v. BF die *Alchimistengilde der Geflügelten Schlange* ins Leben gerufen haben, die bis zur Zeit der Priesterkaiser überdauerte.

Von zahllosen Geheimnissen umwittert ist der Drache **Vitrador**, der vermutlich auf die ältesten und größten Rätsel der Alchimie Antwort geben kann. Seit der Rohalszeit haust er angeblich wieder in seinen Höhlenlaboratorien, irgendwo zwischen Szinto und Südask. Gesehen hat ihn noch niemand, auch wenn er von manchen Händlern Ingredienzen kaufen soll. Zur Zeit der Kusliker Kaiser wurden von Meister **Khosalis**, selbst ein Alchimist, während seiner berühmten Expeditionen die damals verlassenen Höhlen entdeckt und daraus die rechte Hälfte der mythischen *Onyxtafel* geborgen. Das gewaltige Bruchstück wird heute im Kusliker Hesinde-Tempel aufbewahrt und enthüllt in sich stetig wandelnden Schriftzeichen angeblich Geheimnisse der Alchimie, die ob der fehlenden linken Hälfte jedoch kaum zu entschlüsseln sind – die letzten Jahrhunderte hat indes niemand mehr gewagt, erneut nach Vitradors Hort zu suchen ...

Während von den Zwergen bereits ab der Friedenskaiserzeit Kenntnisse der *Dar Baxtra* (Rogolan: Kunst der Veränderung / Wandlung) und der Material- und Hüttenkunde sowie der Elementarismus übernommen wurden, zog es die Alchimisten ob der reichen Rohstoffvorkommen und den von den einäugigen Riesen gehüteten Geheimnissen der Metallveredelung schon immer auf die Zyklopeninseln. Angeblich hat der Hylailier Alchimist **Algor Tonn** um 117 BF das Hylailier Feuer erfunden; die zyklöpäischen Alchimisten stellen dieses Brandöl noch heute für die Horasmarine her und gelten als Hüter von feurigen Rezepturen und unbekannten Säuren.

Unter der Herrschaft der Priesterkaiser fiel auch die klassische, magisch behaftete Alchimie unter Bann, erstaunlicherweise gelangte aber ausgerechnet die Goldmacherei zu neuer Blüte, sei es aus unedlen Metallen, dem wandelbaren Quecksilber (das sich angeblich in alle Metalle verwandeln kann), blondem Haar, Goldkäfern, Praiosblumen, durch das Einfangen von Sonnenstrahlen mittels kurioser Apparaturen oder auch durch die Destillation von Urin (was zur Entdeckung des *Kalten Lichts*, Phosphor, führte). In ihrem noch heute von der Kirche gehütetem Buch *Alchimie der Sonne* befasste sich die Praios-Geweihte **Horasiane di Soldono** nicht nur mit der gleichnamigen, praiosgefälligen Philosophie, sondern verschlüsselte angeblich



ZEICHEN UND GERÄTE DER ALCHIMIE

auch Geheimnisse der Goldmacherei und den *Roten Leu* darin. Mit Glatze und gewachstem Bart gilt **Paramanthus** als das Urbild heutiger Alchimisten, auf den das im Laufe eines Jahrhunderts erarbeitete *Lexikon der Alchimie* und zahllose Erkenntnisse zurückzuführen sind. Mit dem Aufbau der geheimen *Paramanthus-Laboratorien* in Havena begann um 440 BF das Aufleben der klassischen Alchimie. Um diese Werkstätten vor der Entdeckung durch die Inquisition zu schützen, gab Paramanthus kurz vor dem Sturz der Priesterkaiser sein Leben. Ab 570 BF ist **Isfaleon von Rommily** als Kaiserlicher Prospektor auf der Suche nach Lagerstätten verschiedener Rohstoffe, ehe er sein verkanntes Werk *De Lithis* verfasste und um 610 BF zusammen mit einem halben Dutzend Magiern spurlos in der Schwarzen Sichel verschwand. Das praktische Ergänzungstück zum eher theoretischen *Lexikon der Alchimie* erarbeitete der ehemalige Hesinde-Geweihte **Pheredonios Melenaar** um 690 BF in Zorgan mit dem Buch *Macht der Elemente*, bis heute die bekannteste Sammlung von Rezepturen und ein Standardwerk moderner Alchimie.

Zur Zeit der III. Dynastie der Diamantenen Sultanate wurde von **Al Toghari ay Yasra** nicht nur die Spagyrik zur Blüte gebracht, auf der Suche nach dem Unsterblichkeitselixier soll er auch aus zahllosen Menschen deren Lebenskraft destilliert haben. Zwei weitere berühmte Forscher nach dem Elixier des Lebens waren der Anatom **Lucianus von Vinsalt**, der in den Jahrzehnten vor dem Unabhängigkeitskrieg des Lieblichen Feldes den Tod besiegen wollte, und die Magierin **An Tana**, die um 820 BF in Aranien und dem Svellmland ihren Experimenten nachging, ehe sie von einer Expedition ins Orkland nicht zurückkehrte. Nicht ungewöhnlich während der Magierkriege waren die Todesalchimie des **Baran ai Damhanistra** und die Menschenexperimente von **Zilya von Selem**.

Als eine der größten Katastrophen gilt die Explosion der zur Rohalszeit errichteten mengbillanischen *Laboratorien der Niederen und Höheren Alchimie zu Belenas* von 815 BF, bei der ein ganzes Stadtviertel in Schutt und Asche gelegt wurde und hunderte Menschen ums Leben kamen. Bis heute munkelt man, dass der 766 BF in Brabak gegründete *Bund vom Roten Salamander* für diesen Zwischenfall verantwortlich war, der auch die berühmte Rivalität zwischen Rotem Salamander und der von den Überlebenden des Unglücks ins Leben gerufenen *Gilde der Alchimisten zu Mengbilla* begründete. Der Hofalchimist Kaiser Valpos, **Boril Bumm**, auf den die modernen Schnapsdestillen zurückzuführen sind, explodierte ebenfalls mitsamt seinem Labor und einer ganzen Häuserzeile. Die *Zinnober-Laboratorien* in Festum, die nach den Magierkriegen von aus Havena verbannten Alchimisten errichtet wurden, verglühten 971 BF hingegen im *Salamanderbrand*, die Labore des **Dunchaban ibn Nastraddon** in der Drachenei-Akademie zu Khunchom brannten sogar ein halbes Dutzend Male aus. Im alten Bosparan soll das dortige Gildenhaus der Alchimisten von einem *Alkahest* zerfressen worden sein. Verschiedene Schicksale, die zahllosen Werkstätten in ähnlicher Weise ebenfalls widerfahren sind.

Weitere erwähnenswerte Ereignisse der letzten Jahrzehnte sind die Homunculus-Forschungen des **Zurbaran von Frigorn** ab 960 BF, die ebenso legendären wie erfolglosen Expeditionen von **Tyros Prahe** in den letzten 60 Jahren und die Eröffnung der *Alchimistischen Fakultät der Universität Methumis*. Seit 974 BF steht der finstere **Menchal ak'Taran** der Gilde der Alchimisten zu Mengbilla vor und auf den Spuren Isfaleons gingen mit **Rimpertu di Lionessa** und **Shuhelja von Khunchom** zwei weitere bekannte Alchimisten in der Schwarzen Sichel verschollen.

ALLTÄGLICHE GOLDMACHEREI

In Anbetracht der zahlreichen in diesem Band ab S. 90 vorgestellten Zauberelixiere und Wundermittel, die für hohe Preise über den Ladentisch gehen, verfällt man rasch der Annahme, derlei Alchimika sei alltäglich und der gewöhnliche Broterwerb aventurischer Alchimisten. Auf manche Vertreter dieser Kunst, vor allem die überregional bekannten, mag dies auch zutreffen, und diese zählen zu ihren Kunden auch Personen und Institutionen von Macht und Reichtum, die sich solche Produkte leisten können (die für gewöhnlich ohnehin nur auf Auftrag hin gefertigt werden). Die meisten Alchimisten jedoch machen sich ihr Gold mit der Herstellung und dem Verkauf einfacher Alchimika wie Färbemitteln, Tinten, Lacken, Parfümen und Seifen, Ungeziefergiften, alchimistischen Grundzutaten und zahllosen anderen einfachen, beinahe selbstverständlichen Dingen des Lebens; die Alchimie ist auch in der Metallurgie, Gerberei, Glas- und Porzellanherstellung und anderen Handwerken notwendig.

Tatsächlich ist diese alltägliche *Profane Alchimie* sehr viel weiter verbreitet als die *Niedere* oder *Allgemeine Alchimie* (deren Wirkungen bereits an Zauberei erinnern, ohne direkt von ihr abhängig zu sein) oder gar die *Höhere Alchimie* oder *Thaumaturgie* (die Erstellung von Artefakten und Elixieren mit Einsatz von Zauberei), welche nur Magiekundigen offen steht. Dennoch gipfeln die Bemühungen mancher Alchimisten immer wieder in der Herstellung an Zauberei gemahnender Tinkturen – die Grenzen zwischen ernsthafter Alchimie und reiner Scharlatanerie sind allerdings fließend.

Ebenfalls zur Alchimie gehören viele Tätigkeiten der Apotheker (die sich in größeren Städten gemeinsam mit Alchimisten zu lockeren Gilden zusammenschließen). Wenn die Töchter Satuaris in ihren Hexenküchen Tränke in Kesseln mischen oder wenn ein Schamane unter unverständlichem Gemurmel Kräuter und Körperteile von Tieren in einen Topf gibt, ist dies im weiteren Sinn ebenfalls Alchimie.

SYMBOLIK DER ALCHIMIE

Ihre Nähe zur Gildenmagie und die häufig an Magie gemahnenden Wirkungen ihrer Elixiere hat den Alchimisten schon immer Misstrauen durch die Menschen ihres Umfelds entgegengebracht und sie hin und wieder auch der Verfolgung ausgesetzt. Damit ihre Geheimnisse nicht in andere Hände fallen, entwickelten die Alchimisten zahlreiche geheime Symbole und unter den Priesterkaisern auch die Geheimschrift *Nanduria* (siehe im Kapitel über **Zauberzeichen** ab Seite 60 in diesem Band), die bis heute Anwendung finden, auch wenn sie mittlerweile vielen Gelehrten bekannt sind. Gerade deswegen verschlüsseln viele Alchimisten ihre Aufzeichnungen kryptographisch oder umschreiben Inhalte in nur für Eingeweihte verständlichen Allegorien.

Eines der bekanntesten Zeichen ist der *Ouroboros*, eine Schlange – seltener ein schlangenhafter Drache, eine Eidechse oder zwei Fische –, die ihren eigenen Schwanz frisst. Als Ring ohne Anfang und Ende ist er Symbol der ewig zyklischen Natur, der ewigen Wiederkehr und eine Allegorie für die sich wandelnde Materie. Er gilt zudem als Symbol der bedeutendsten aller Großen Werke, des *Roten Leu* (Metallen wird ein geheimes Leben zugeschrieben, das bewirken soll, dass sich im Laufe der Zeit aus unedlen edle Metalle entwickeln; Alchimie beschleunigt diesen Vorgang) und des Elixiers des Lebens.

Ein weiteres verbreitetes Zeichen ist der *Feuersalamander*,

der als Inkarnation eines Elementaren Meisters des Feuers das erste Elementarwesen gewesen sein soll, das die Alchimisten zu Gesicht bekamen. Der Salamander ist ebenso ein Symbol des aus der Alchimie nicht wegzudenkenden Feuers wie auch der Transmutation an sich und ist daher nicht ohne Grund das Zeichen des *Bundes vom Roten Salamander*.

Die *Geflügelte Schlange* als Zeichen eines längst untergegangenen Ordens und der späteren Alchimistischen Akademie zu Mengbilla war bis vor etwa zwei Jahrhunderten ein häufig verwendetes Bildnis, das nicht nur Hesinde, die Schutzpatronin der Alchimie, ehren sollte, sondern auch an die Freiheit des Geistes gemahnte.

Der *Pfauenschwanz* ist eine Bezeichnung für eine ganz bestimmte Farbveränderung von Schwarz über andere Farben bis nach Rot, wie sie angeblich bei der Bereitung des Roten Leu eintreten soll. Auch die sieben Farben des *Regenbogens* werden gerne genannt.

Sprechen Alchimisten von zum Himmel aufsteigenden Vögeln, so meinen sie damit Verflüchtigung, Aufsteigen, Sublimation. Fliegen die Vögel hingegen zur Erde hinab, handelt es sich um Niederschlag, Kondensation. Beide Symbole vereint umschreiben den Vorgang der Destillation. Verschlingt ein Salamander eine Schlange, so könnte damit das Verbrennen eines dem Element Humus zugeordneten Materials gemeint sein. Fliegt der Adler mit einem Fisch in seinen Klauen auf, weist das womöglich auf das Verdampfen einer Flüssigkeit hin. In Mischwesen vereinen sich mehrere Elemente, im Basilisken beispielsweise Luft (der Hahn) und Humus (Schlange).

Bekannte alchimistische Symbole

DIE ELEMENTE



ERZ



LUFT



FEUER



WASSER



HUMUS



EIS

BEISPIELE FÜR ALCHIMISTISCHE METALL-SYMBOLE



EISEN



KUPFER



GOLD



BLEI



ANTIMON



WISMUT

ALCHIMISTISCHE STOFFE



SCHWEFEL



SALZ



SALZ DES...



ERZ DES...



VITRIOL



NITROL

ALCHIMISTISCHE MASZE UND PROZESSE



FLUX



SKRUPEL



KARAT



GRAN



ERHITZEN



AUFLÖSEN

Wenn Sie Gefallen an solchen Allegorien finden und sie im Spiel einsetzen möchten, können Sie sich weitere Sinnbilder ausdenken oder aus den aventurischen Philosophien wie beispielsweise den Tieren der Zwölfgötter ableiten.

DAS ALCHEMISTISCHE LABORATORIUM

Der Aufbau selbst kleinerer Laboratorien fordert gehörige Vorbereitungs- und Planungszeit und ob der Komplexität und Exklusivität von Ausstattung und Apparaturen gute Kontakte zu Apothekern, Glasbläsern, Fein- und Silberschmieden, Töpfern und anderen Handwerkern. In diesem Abschnitt stellen wir Ihnen einige der wichtigsten Rahmenbedingungen und Gerätschaften kurz vor. Eine ausführliche Beschreibung eines einfachen Alchimistenlabors finden Sie im Abenteuerband **Der Alchemyst** ab S. 28, eine Aufstellung zahlreicher alchemistischer Materialien ist im Kapitel **Magische Materialien und alchemistische Zutaten** enthalten. Die einfachste Grundausstattung eines Labors kostet den angehenden Alchimisten nicht unter 500 Dukaten, wobei nach oben keine Grenzen gesetzt sind. Neu zu errichtende Werkstätten werden aufgrund der großen Brandgefahr möglichst abseits anderer Gebäude gebaut, bevorzugt mit starken Mauern, nicht selten wird ein Labor auch in Kellern untergebracht (oder in Turmspitzen). Ein Kamin oder eine andere Möglichkeit zum Abzug von Rauch und Hitze ist schiere Notwendigkeit, ebenso Wasser in erreichbarer Nähe, vorzugsweise aus einem sauberen Brunnen; ein Wasserbecken findet sich in vielen Laboren. Die wichtigsten und größten Einrichtungsgegenstände, vor allem Tische, werden zum Schutz vor heißen oder ätzenden Mitteln für gewöhnlich aus Stein gemeißelt oder zumindest aus dem Holz von Eisenbaum oder Steineiche gezimmert, auch Tische mit Steinplatten sind häufig.

Öfen und Herde gehören zu den wichtigsten Ausstattungsstücken, ist es doch die Kraft des Feuers, die die meisten Transformationen bewirkt. Für Prozesse, die konstante Wärme über mehrere Tage oder Wochen benötigen, findet der gemauerte *Athanor* (tul. at-tannur: Backofen), *Sandbadeofen* oder *Faule Alrik* Verwendung; Holzkohle oder anderes Brennmaterial wird in den von einem runden Deckel verschlossenen Mittelschacht gefüllt und sinkt gleichmäßig über eine schräge Ebene auf den Rost, ohne dass ständig nachgefüllt werden muss, und erwärmt den im Ofen aufgefüllten Sand, so dass dieser eine ständige gelinde Hitze liefert. Im *Flammofen* oder *Reverberatorium* sind die zu behandelnden Stoffe unmittelbar dem Feuer ausgesetzt. Beim *Brenner* handelt es sich um eine Lampe oder kleine Schale, der mittels eines kleinen Blasebalges zusätzliche Luft und damit Hitze zugeführt wird und die oft als Hitzequelle für Kolben und Retorte verwendet wird. Daneben sind auch traditionelle Feuerstellen und Essen in Gebrauch, während es sich beim legendären *Salamanderfeuer* um keinen gewöhnlichen Ofen handelt, sondern dieser von darin gebundenen Elementarwesen des Feuers geheizt wird und sogar Magische Metalle und noch beständigere Materialien schmilzt und ohne Brennstoff weiterbrennt. Pferde- oder Kamelmist ist übrigens ein klassischer, wenn auch primitiver Thermostat.

Zum Schmelzen oder Rösten von Metallen findet die zyklonische *Kerotakis* Anwendung, eine flache, drei- oder viereckige Platte. Bei der *Kupelle*, seltener *Horasschälchen* genannt, handelt es sich um ein aus Knochenasche gepresstes, poröses Schälchen, in dem gold- oder silberhaltige Bleiprobe unter Zuhilfenahme eines Blasebalges geschmolzen werden, wobei das Blei vom Gefäß aufgenommen wird und ein Edelmetallkorn zurückbleibt.

Kessel zum längeren Kochen von Flüssigkeiten und *Autoklaven* (dicht verschließbare Kessel, in denen enormer Dampfdruck entsteht) werden gelegentlich in abenteuerlichen Kettenkonstruktionen eingebaut, um sie über die Feuerstellen schwenken zu können. In manchen sind Haltevorrichtungen angebracht, um Gefäße im Wasser- oder Dampfbad erhitzen zu können, ohne dass der Inhalt in Kontakt mit Wasser bzw. Dampf kommt. Das eigentliche *Wasserbad* ist ein doppelwandiges Gefäß zur langsamen und gleichmäßigen Erwärmung von Substanzen, von dem als Varianten noch das *Sand-*, *Dampf-* und *Ölbad* existieren.

Schalen unterschiedlicher Größe und Form, in denen Stoffe vorsichtig gemischt werden können, gibt es in zahlreichen Formen, Größen und aus verschiedenen Materialien. Kupfer, Messing und Zwergensilber werden bevorzugt verwendet, doch schreiben viele Rezepturen andere Materialien vor. Die universelle *Schale der Alchimie* hingegen kann nur von magisch begabten Alchimisten verwendet werden.

Unabdingbar für ernsthaftes Arbeiten sind desweiteren: Pipetten und Kanülen zum vorsichtigen Entnehmen, Abmessen und Dosieren von Flüssigkeiten; Mörser (Gefäße, in denen allerlei Materialien zerrieben und pulverisiert werden können) sowie die dazu gehörigen Pistille (Stößel); Abscheider und Sedimentiergefäße zur Trennung von Flüssigkeitsschichten; verschiedene, genau gehende Waagen für verschiedene Wägebereiche, insbesondere Feinwaagen bis zu einer Unze; Stundengläser und -kerzen zur Zeitmessung; Trichter mit und ohne Siebplatte; außerdem Schmelztiegel, Blasebalg, Meßbecher, Klammern, Pinzetten und Zangen, Pinsel, Schwämme und Tücher nebst Reinigungsmitteln, Skalpelle, Holzspatel, Löffel und Schaufeln sowie Kellen und Schöpfer und vieles mehr.

DIE RETORTE

Die alchemistische Destillation ist alltäglicher Bestandteil des Handwerks, so dass über die Jahrhunderte die unterschiedlichsten und bizarrsten Formen von Destilliergefäßen entwickelt wurden, die zu komplexen Apparaturen kombiniert werden können: Rund zum Einsatz in einen metallenen Ständer oder mit eigener Standfläche, mit einem oder mehreren nach außen oder in den Kolben zurückführenden Hälsen; die Bezeichnungen der verschiedenen Varianten, die sich häufig an der Natur orientieren, werden oft von Tieren abgeleitet. Sie werden zu meist aus Glas gefertigt, seltener aus Metall oder Ton – letztere beiden manchmal in beeindruckenden Größen und für hohe Temperaturen, bei denen Glas schmelzen würde, oder lang dauernde Operationen.

Der klassische Kolben ist der runde, bauchige *Cucurbit* (bosp. Kürbis), der auch in das Sandbad des Athanor eingesetzt wird. Der *Ambix* oder *Destillierhelm*, der über den Kolben gestülpt wird, lässt die destillierte Flüssigkeit wieder in das Gefäß zurückrinnen; verschiedene Auf- und Einsätze bewirken das Gleiche. Aus dem Ambix entstand durch eine feste Verbindung mit einem Abflussrohr für die kondensierte Flüssigkeit der *Alembic*, *Al'Anbiq* oder das *Capitellum*, mit dem das Destillat vom Kolbeninhalt getrennt werden kann. Der *Mohakopf* ist ein Aufsatz, der den Alembic von außen mit Wasser kühlt. Der Alembic muss noch immer auf den Kolben aufgesetzt werden, bildete aber die Vorstufe für die *Retorte* (bosp. vas retortum: zurückgedrehtes Gefäß), bei dem Cucurbit und Alembic aus einem Stück hergestellt werden. Beim *Rohalskolben* oder *Aludel* handelt es sich um eine Kugel mit zwei Ansatzhöhen oben und unten, die man auf den Sublimierkolben aufstecken und so bei stufenweiser Aneinanderreihung mehrerer Aludel eine fraktionierte Destillation erreichen kann.

Spiralförmig gewundene Glasröhren, *Schlangenkühler* genannt, dienen der Abkühlung der Flüssigkeit (wobei sie auch durch Kühlfässer mit Wasser führen können) oder verbinden verschiedene Destilliergefäße. Auch Schläuche aus Leder und Darm finden Verwendung.

SCHUTZMAßNAHMEN

Neben der Arbeitskleidung werden auch Gesichtsmasken und -schleier verwendet, ebenso Brillen zum Schutz der Augen. Mehrere mit Sand gefüllte Eimer zum Löschen von Feuern sollten stets griffbereit sein (zudem wird Sand als Zugabe zum Zerreiben von Kräutern verwendet), ebenso Verbandsmaterial, Heilkräuter und Brand- und Wundsalben für Notfälle. In Südaventurien findet man häufig einen Vogelkäfig mit Blaupfuschern – Loris, deren cyanblaues Gefieder sich mit steigender toxischer Konzentration in der Luft über Gelb bis ins Rote verfärbt, so dass die Alchimisten gewarnt sind. Allerdings erfolgt diese Farbveränderung nur in eine Richtung (gelbes Gefieder wird also nicht wieder blau, sondern wandelt sich allenfalls noch weiter bis rot), so dass 'gebrauchte' Vögel ausgetauscht werden müssen. Andernorts wird auch mit Wandfarben experimentiert, deren Farben sich ändern können. Laboratorien sind eine klassische Brutsätze für lästige Mindergeister – schließlich ist genau das, was Mindergeister entstehen lässt (siehe **WdZ 385f.**), Aufgabe der Alchimisten. Um den potentiellen Gefahren durch diese Wesenheiten vorzubeugen, werden häufig Schutzzeichen angebracht und Bannkreise gezogen.

LAGERUNG UND AUFBEWAHRUNG

Meist unterirdisch ist oft ein Lagerraum mit ganzjährig niedriger Temperatur eingerichtet. Zur Kühlung wird manchmal für teures Geld Eis aus dem nächsten Gebirge gekauft oder im Winter eingelagert.

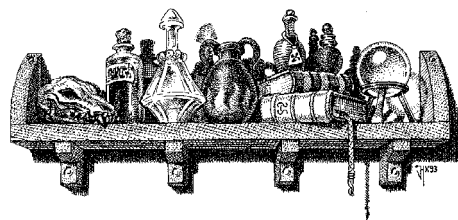
Substanzen und fertige Mixturen werden unter anderem in Tiegelchen, kleinen Fässern, Döschen, Holzkästchen, Flakons, Phiolen und Fläschchen abgefüllt. Die letzteren bestehen meist aus gebranntem Ton und sind eher selten aus dickem, farbigem Glas geblasen oder gar aus Steinen oder Gemmen geschnitten. Zum Verschließen der Behältnisse werden passende Stopfen und Deckel verwendet, ebenso Korken aus der Rinde der Korkeiche. Mittels über den Korken oder Verschluss geschmolzenen Waxes oder eines in den Flaschenhals geschmolzenen Wachspfropfens wird ein Behältnis luftdicht versiegelt; Federn des Zerrharz aus dem Gildenland eignet sich ebenso, ist aber schier unbezahlbar. Zum Schutz vor unbefugtem Benutzen werden stabile Überflaschen aus Gitterwerk oder geflochtener Draht verwendet, die zusätzlich mit einem Schloss gesichert werden.

DER ANALYSE-KOFFER

Für den wandernden Alchimisten ist der tragbare Analyse-Koffer geradezu unabdingbar. Er enthält neben den einfachsten Geräten wichtige Grundsubstanzen, die nicht so ohne weiteres auf dem örtlichen Markt oder im nächsten Gasthaus zu erhalten sind. Darunter finden auch eine einfache Retorte (meist getrennt in Cucurbit und Alembic) und eine Feinwaage. Dieser Gerätesatz wiegt insgesamt zwischen 5 und 10 Stein, kostet 50 Dukaten und mehr und ist in erster Linie für Analysezwecke und einfache Transmutationen gedacht. Die Verbrauchsmaterialien reichen für gewöhnlich nur für wenige Anwendungen, ehe sie für 10 bis 30 Dukaten wieder aufgefüllt werden müssen.



WUNDERMITTEL UND HÖLLENTINKTUREN



Standardwerk moderner Alchimie *Die Macht der Elemente* des ehemaligen Hesinde-Geweihten Pheredonios Melenaar entnommen. Ebenso wie Paramanthus' *Lexikon der Alchimie*: in drei Bänden eine Fundgrube für alle, die den Stein der Weisen, den Roten wie auch den Weißen Leu, das Theriak und das Unsterblichkeitselixier suchen. Eher nebenbei enthält es eine umfangreiche Auflistung vieler bekannter Zaubermittel und Hinweise zu deren Herstellung. Auch solche weltlichen Dinge wie Mengbiller Feuer, Methoden zur Goldreinigung und die Destillation von hochprozentigen Schnäpsen sind hier beschrieben.

Manche der in diesem Kapitel enthaltenen Elixierbeschreibungen sind nur mit einem aventurischen Quellentext und/oder kurzen irdischen Informationen beschrieben, doch die meisten sind auf eine gebräuchliche aventurische Bezeichnung folgend nach diesem Format aufgebaut:

- **Rezeptur:** eine Aufstellung der benötigten Zutaten und in Form eines aventurischen Quellentextes eine Beschreibung des Brauvorgangs.
- **Probe:** die Brau-Schwierigkeit bei der Herstellung / die Analyse-Schwierigkeit für die alchemistische Analyse.
- **Wirkung:** Unterteilt in A bis F lässt sich nach der Qualitätsbestimmung hier das erreichte Resultat ablesen; zur Wirkung M misslungener Mittel finden Sie ausführliche Angaben im Kasten auf Seite 88. Auch vermittelt der Abschnitt gemeinsam mit der *Rezeptur* einen Eindruck von den Risiken der Herstellung. Bei manchen Rezepturen sind verschiedene Wirkungen zusammengefasst zu den Qualitäten M, A und B+, wobei B+

EXPERTE:

ANTIMAGIE GEGEN ALCHIMIE

In der Tat ist es möglich, die Wirkung mancher alchemistischen Mixturen mit einem passenden Antimagie-Zauber zu brechen.

Ohne weiteres möglich ist dies bei Magischen Elixieren, die eher der Thaumaturgie denn der Alchimie zuzurechnen sind (siehe S. 11), hier wird die Wirkung durch den passenden antimagischen Zauber beendet. Im Falle von Alchimika, für deren Wirkung Zaubersprüche unterstützend zu anderen Zutaten im Braugut gebunden wurden (z.B. im Zielwasser oder der PSYCHOSTABILIS beim Willenstrunk), ist der Antimagie-Zauber um 7 Punkte erschwert. Handelt es sich allerdings um Mixturen, in denen kein Zauber gebunden oder der Zauber durch materielle Zutaten substituiert wurde oder aber der Zauber nur eine indirekte Rolle spielt (ABVENENUM im Willenstrunk oder HARTES SCHMELZE für Borbarad-Hauch), zeigt Antimagie keine Wirkung.

Die bei antimagischen Zaubern üblicherweise einzubeziehenden ZiP* sind abhängig von der Qualität der Alchimika: A=0, B=3, C=6, D=9, E=12, F=15, M=W20.

bedeutet, dass eine höhere Qualitätszahl auch eine stärkere Wirkung mit sich bringen kann, sofern in der Wirkungsbeschreibung angegeben (üblicherweise gleichmäßig aufsteigend, also beispielsweise 1W6 oder 1 Punkt oder 5 Kampfrunden bei Qualität B, 2W6 oder 1W6+2 oder 2 Punkte oder 1 Minute bei Qualität C bis hin zu 5W6 oder 1W6+8 oder 5 Punkte oder 1 Tag bei Qualität F).

● **Verbreitung:** die Bekanntheit der Rezeptur und Varianten gleicher Wirkung, weniger auch die Verfügbarkeit des fertigen Mittels, gestaffelt nach *unbekannt* (es mag allenfalls Spekulationen geben), *vermutet* (es existieren glaubhafte Hinweise auf die Existenz der Rezeptur), *sehr selten* (wenige Eingeweihte kennen die Rezeptur), *selten* (manche Fachleute sind in der Lage, das Mittel zu bereiten), *bekannt* (die Rezeptur ist in weniger bekannten Büchern zur Alchimie niedergeschrieben), *verbreitet* (verbreitete Schriften der Alchimie beinhalten die Rezeptur), *sehr verbreitet* (viele Alchimisten kennen die Rezeptur).

● **Merkmale:** Farbe, Beschaffenheit, Geruch und ähnliche Kennzeichen des Elixiers.

● **Haltbarkeit:** die durchschnittliche Zeitdauer, in der die Mischung ihre Wirkung behält. Je nach Qualität der Ingredienzen und Sorgfalt des Alchimisten bei der Bereitung kann die Haltbarkeit aber auch schwanken.

● **Preis:** die Summe, die am Herstellungsort gewöhnlich für ein fertiges Erzeugnis der Qualität C verlangt wird – *bestätigte* höhere Qualitäten können leicht das Doppelte kosten, spektakuläre Rabatte bei niedrigeren Qualitäten sind eher selten. Elixiere, die vor Ort nicht bereitet, sondern erst aus anderen Regionen beschafft werden, können ebenfalls deutlich teurer ausfallen – insbesondere, wenn es sich um verbotene Mittel handelt, die geschmuggelt werden und daher nur unter der Hand zu bekommen sind.

Die Kosten für die Herstellung und Zutaten indes sind üblicherweise nicht immer genau festzulegen, zumal gerade exotische Ingredienzen wie etwa der Flügelschlag eines Schmetterlings, Feenflitter, Schnee aus der Khôm oder der Meerscham eines toten Neckers (ganz zu schweigen von gewissen Körperteilen des verstorbenen Schwertkönigs) so gut wie nicht

Mehrfachanwendungen gleicher Alchimika führen übrigens im Regelfall zu negativen Auswirkungen, nach Meistersentscheid aber auch zu einer stärkeren Wirkung, die sich entweder aus der Addition der Qualitäten jeder Dosis ergibt (A=0, B=1, C=2, D=4, E=6, F=10; mehr als F ist nicht möglich; der Regelfall bei Giften und Rauschmitteln) oder aber indem die Wirkungen selbst addiert werden (z.B. bei zwei Heiltränken). Verdorbene Mittel nach Ablauf der Haltbarkeit zeigen im Regelfall negative Wirkungen (nach Gutdünken des Meisters; üblich wären unter anderem Übelkeit, Sucht, sinkende Qualität bis hin zu M, leichte Wirkungsumkehrungen etc.), die **gleichzeitige Anwendung verschiedener Mittel** hingegen führt meist zu keinen Nebenwirkungen.

erhältlich sind und kaum in Dukaten gemessen werden können – orientieren Sie sich an den Angaben im Kapitel **Magische Materialien und alchemistische Zutaten**.

● **Meisterhinweise:** weitere Angaben zu Besonderheiten, üblichen Substitutionen, Einsatzbereichen und anderen Dingen.

FEVERSBRUNST UND TODESTRUNK – QUALITÄT M: WIRKUNGEN MISSLUNGENER ALCHIMIKA

Die Wirkung misslungener Mittel ergibt sich aus den Angaben zur Qualität M in den Wirkungsbeschreibungen der entsprechenden Rezeptur. Fast immer sind dort mehrere Zahlen angegeben, die auf die unten folgende Tabelle verweisen. Suchen Sie sich eine oder auch mehrere passende Wirkungen aus und verfahren Sie dementsprechend. Gelegentlich werden bei den Rezepturen zusätzlich auch individuelle Wirkungen angegeben, die alternativ oder zusätzlich eintreten können (aber nicht müssen).

Fühlen Sie sich als Meister aber frei, diese allesamt eher als Beispiel gedachten Auswirkungen nach Belieben zu variieren und auch zu kombinieren – vor allem je nachdem, ob die Brau-Probe nur knapp misslungen ist oder aber ein schlimmer Patzer gewürfelt wurde. Gegen manche Zwischenfälle lassen sich Vorsichtsmaßnahmen treffen, gegen andere ist der Alchimist machtlos. Insbesondere Patzer können und sollten gravierendere Konsequenzen mit sich bringen. Vor allem aber sollten Wirkungen misslungener Alchimika nicht nach Belieben des Spielers reproduzierbar sein, etwa indem er die Zutaten im Bannstaub so weit substituiert, dass die Brau-Probe nicht zu bestehen ist, nur um ein krankmachendes Mittel zu erzeugen.

- 1: Das Mittel hat keinerlei Wirkung.
- 2: Die Mixtur verdampft völlig und ohne jeden Rückstand.
- 3: Vom Braugut bleibt nichts zurück als ein Klumpen unmagischer Schlacke oder Asche.
- 4: Das fertige Elixier hat genau die gegenteilige Wirkung eines gelungenen. Würfeln Sie einen W20, um die 'Qualität' zu bestimmen (1–5: A; 6–10: B; 11–14: C; 15–17: D; 18–19: E; 20: F) und drehen Sie die Wirkung um. Würde ein Trunk beispielsweise 3W6 LeP zurückbringen, so verursacht der misslungene Trank dieselbe Anzahl SP.
- 5: Das Gebräu neutralisiert *jedliches* andere im Moment wirkende oder binnen der nächsten W6 Stunden eingenommene Elixier – sei es ein alchemistisch hergestelltes (nicht aber natürliches) Gift oder ein magischer Heiltrank.
- 6: Eine Explosion während der Zubereitung steckt das Labor in Brand (5W6 SP; je zwei Schritt Entfernung fällt der Schaden um 1W6 niedriger aus; vorübergehende Taubheit).
- 7: Die fertige Mixtur explodiert mit einer Wahrscheinlichkeit von 1–4 auf W6 beim Lagern, mit Sicherheit aber beim Entzünden oder einer nahen Hitzequelle, und verursacht je nach gelagerter Menge bis zu 5W20 SP im Umkreis von 3 Schritt (je weitere 3 Schritt Entfernung fällt die Schadenswirkung um 1W20 niedriger aus; vorübergehende Taubheit).
- 8: Während der Zubereitung spritzt die Mixtur in alle Richtungen, entzündet sich und steckt das Labor in Brand.
- 9: Bei der Herstellung kocht die Substanz über und macht alle nicht hitze- und feuchtigkeitsbeständigen Materialien in der Nähe unbrauchbar.

- 10: Die Mixtur spritzt während der Zubereitung in alle Richtungen und frisst Löcher in alle nicht säure- oder hitzebeständigen Materialien (bis 3W6 SP und zurückbleibende Narben, wenn der Alchimist nicht ausreichend geschützt ist).
- 11: Eine große Wolke aus Gasen breitet sich aus und lässt alle Lebewesen im Umkreis von 50 Schritt für 3W6 Stunden erblinden.
- 12: Beim Brauen entwickeln sich giftige Dämpfe, der Alchimist erleidet 3W20 SP.
- 13: Aufgrund austretender Dämpfe erleidet der Alchimist mehrere Tage lang Alpträume (keine Regeneration).
- 14: Das Gebräu stößt Dämpfe aus, die beim Alchimisten eine mehrtägige Geistesverwirrung auslösen.
- 15: Beim Brauen kommt es zu einer Verpuffung, bei der eine farbige Wolke freigesetzt wird, die alles verfärbt, was mit ihr in Berührung kommt (also vermutlich auch den Alchimisten selbst). Die Farbe verblasst auch nach hartnäckigen Bürsten nur langsam und ist noch wenigstens W20 Tage lang zu sehen. Haare und Stoffe behalten die neue Farbe dauerhaft, wobei die Haare jedoch mit der tatsächlichen Farbe normal weiterwachsen. Insbesondere schmutzige oder giftige Farben wie Blutrot, Grasgrün, Purpur oder Zitronengelb kommen bei den Wolken sehr häufig vor ...
- 16: Der nach dem Entzünden des fertigen Mittels entstehende Rauch ist giftig und verursacht bei allen Anwesenden im Umkreis von drei Schritt minutenlangen Hustenreiz und 2W20 SP(A).
- 17: Das Mittel verbrennt mit verschiedenen leuchtenden Farben, zeigt sonst aber keine Wirkung.
- 18: Die Anwendung führt zu 2W6 SP mit starken Nebenwirkungen (2W6 Stunden lang z.B. häufiges Erbrechen, arger Juckreiz, Schlieren vor den Augen, schmerzender Ausschlag, starkes Brennen im Mundraum, Haarausfall, heftiges Bauchgrimmen, pochende Kopfschmerzen, sprießende Warzen etc.).
- 19: Es entstand ein alchemistisches Einnahmegift der Stufe 10, der Anwender erleidet für 2W6+2 Stunden jeweils 1W6+1 SP.
- 20: Der Anwender verliert 2W6 AsP (sinkt die AE dadurch unter 0, so werden die überzähligen Punkte von der LE abgezogen).
- 21: Die Einnahme führt zu völliger Entkräftung (Ausdauer auf 0, 3W6 Punkte Erschöpfung).
- 22: Die Anwendung bringt für 2W6 Stunden schwere Kopfschmerzen mit sich (KL, IN, GE, FF je –2).
- 23: Der Anwender ist für einen Tag vollkommen desorientiert (AT/PA/Fernkampf –4, KL/FF/GE –2; keine weiteren Auswirkungen auf die abgeleiteten Grundwerte).
- 24: Der Anwender fällt für 5W6 Stunden in einen Tiefschlaf ohne jede Heilwirkung (Regeneration entfällt).
- 25: Nach der Anwendung vermag der Betroffene selbst bei größter Müdigkeit für 1W6 Nächte keinen Schlaf zu finden

(in der ersten Nacht zwei Punkte Erschöpfung, in der zweiten drei Punkte, in der dritten vier Punkte usw.).

26: Der Betroffene wird für W20 KR zum Berserker (siehe Qualität C des Berserkerelixiers, S. 97).

27: Nach der Einnahme beginnt der Anwender für W20 Minuten unkontrolliert zu zucken, umher zu springen und ungezielt mit den Armen zu fuchteln (die AU sinkt dabei um den W20-Wurf x5 in Prozent).

28: Eine (oder mehrere) passende Schlechte Eigenschaft steigt für 3W6 Stunden um 2W6 Punkte (anschließend besteht eine Chance von 10 % (19–20 auf W20), dass die Schlechte Eigenschaft permanent um einen Punkt steigt).

29: Die Anwendung führt für 2W6 Stunden zu einer gichtartigen Lähmung der Finger (FF halbiert, min. –7).

30: Der Anwender wird für 2W6 Stunden so gewandt, als wenn er sich in Thorwaler Rübenbrei bewegen würde (GE halbiert, min. –7).

31: Der Anwender erhält für 3W6 Stunden das Einfühlungs- und Reaktionsvermögen eines Stalagmiten (IN halbiert, min. –7).

32: Für kurze Zeit (3W6 SR) verfügt der Anwender über die unvergleichliche Intelligenz einer Riesenamöbe und ist zu wirklich nichts fähig (KL 0).

33: Der Anwender ist für 1W20 Stunden schlapp wie tulamidischer Weichkäse, reagiert auf körperliche Beanspruchung überempfindlich und bekommt bereits blaue Flecken, wenn man ihn nur anstupst (KO halbiert, min. –7, AU auf 0).

34: Der Benutzer erleidet einen W6 Stunden andauernden Schwächeanfall (KK –7, min. halbiert, KO –3) und mag sich

überlegen, sein geliebtes Runenschwert vielleicht zu profanen Zwecken – als Krücke – zu benutzen.

35: Für 2W6 Stunden bekommt der Anwender eine ungesunde Hautfarbe und gelb angelaufene Augen und stinkt fürchterlich aus allen Poren (Nachteile *Übler Geruch* und *Widerwärtiges Aussehen* sowie CH halbiert, min. –7).

36: Der Anwender ist W6 Stunden lang mutlos, von Selbstzweifeln geplagt und zu nichts zu bewegen (alle vorhandenen Ängste aus Nachteilen werden verdoppelt, MU halbiert, min. –7).

37: Der Benutzer beginnt unverständlich zu lallen, lässt sich zu fast jeder Schandtat überreden und ist ständig unentschlossen – kein Wunder bei einem MU- und KL-Wert von jeweils 6. Zum Glück hält dieser Zustand nur für 3W6 Stunden lang an.

38: Das Mittel hat keinerlei Wirkung – außer der, dass der unglückliche Anwender für die nächsten W6 Tage irgendetwas ausströmt, das Kobolde, Feen, Wichtel und andere Feenwesen regelrecht anziehen scheint. In der Folgezeit ist der Arme sicherlich einigen derben Späßen ausgesetzt, die ihn Ansehen, Geld und Ruhm kosten könnten, jedoch niemals zu Lasten der Gesundheit gehen.

39: Das betroffene Objekt oder Körperteil beginnt, binnen W6 Tagen völlig zu verrosten, verrotten, zerfallen oder verkümmern.

40: Alles, was mit dem alchemistischen Produkt in Berührung kommt (oder jedes Wesen, das es einnimmt), fängt für W6 SR an, mystisch zu schimmern.



DIE ELIXIERE DER TUGENDEN

Verschiedenen Philosophien zufolge wird das Wesen einer Person von mehreren guten Eigenschaften oder Tugenden bestimmt: Im maraskanischen Glauben sind es vier oder acht, alchemistische Schriften alter Zeiten zählen oft fünf oder sechs auf und anhand der *Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes* sprechen tulamidische Alchimisten von sieben Attributen. (Dem Dualismusgedanken folgend, wird oft auch über die jeweils gleiche Anzahl schlechter Eigenschaften spekuliert,

allerdings sind die Aussagen über die Art jener negativen Attribute allenfalls schwammig.)

Insbesondere tulamidischen Alchimisten sind daher auch schon lange Tränke bekannt, die sich auf jene Tugenden auswirken, während man von Elixieren zur Unterdrückung oder Steigerung schlechter Eigenschaften nur selten hört. Gelegentlich werden in dieser Gruppe auch Tränke eingeordnet, die den Anwender mit gewissen anderen Eigenschaften 'beseelen', wie etwa der Liebestrank oder das Zielwasser.

CHARISMAELIXIER

Rezeptur: 2 Skrupel Diamantstaub, 5 Unzen Gratenfeller Schwefelquell, 7 Unzen geraspeltetes Süßholz, 1 Schößling Finage, 2 Beeren Schönaug, 1 Unze Baldrian, 1 Schlangenzunge

»Im Tsa-Mond beim Lichte des Aves herzustellen. Zerschlag den Diamanten und leg die Splitter ins Schwefelwasser, welches sich in obsidianenem Kelche befindet. Das Süßholz und den getruckneten Finage-Schößling zerreib gemeinsam und unter Zugabe von etwas Schwefelwasser in einem glesernen Mörser. Schönaug und Balderian zerdrück in einer Schale aus Alabaster unter Beigabe von Schwefelwasser. Stelle nun alle drei Gefäße an die Ecken eines Trigramma, welches zum Lichte des Aves offen ist, und lasse sie dort sieben Stunden stehen. Lege itzo die Schlangenzunge in eine Schale aus Silber in der Mitten des Trigramma und gib die drei anderen Theile bei. Rühre um, wobei ein bleuliches Glosen entsteht, und lass's bis zur nächsten Nacht dort stehen. Itzo destilliere in der Retorten ab, wobei die ersten Tropfen, siebenundzwanzig an der Zahl, das gewünschte Elixir sind, welches drei Monde lang seine Wirkung erhellet, dich schön in Aussehen, Mimik und Sprache zu machen wie den großen Levthan vor seinem Sturz.«
—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Probe: +5 / +4

Wirkung:

M: 1, 4, 14, 18, 22, 35, 38, 40; man hat auch schon von gespaltenen Zungen und glasigen Schlangenaugen gehört.

A: keine Wirkung

B: 1 CH-Punkt für 3 SR

C: 2 CH-Punkte für 2 SR

D: 7 CH-Punkte für die Dauer von 7 SR

E: Das CH des Anwenders steigt für einen Tag um 2 Punkte.

F: Der Anwender aalt sich einen Tag lang in seiner Schönheit und Überzeugungskraft (CH +5), ist jedoch ansonsten für nichts zu gebrauchen (alle anderen geistigen Eigenschaften -2).

Verbreitung: verbreitet

Merkmale: hellblaue, klare Flüssigkeit, riecht nach Baldrian

Haltbarkeit: W6+9 Wochen

Preis: um 45 Dukaten

Meisterhinweise: Ab einer Qualität von D wird für die Wirkungsdauer der Nachteil *Widerwärtiges Aussehen* zu *Unansehnlich*, dieser zu einem normalen Aussehen abgemildert;

normales Aussehen wird zum Vorteil *Gutaussehend* und jener steigt sich zu einem *Herausragenden Aussehen* (jedoch ist nur eine Steigerung möglich). Bei Qualität M ist die Wirkung nicht nur umgekehrt, sondern bringt gar zwei Absenkungen mit sich. Auf Katzen hat der Anwender übrigens eine überaus anziehende Wirkung.

FINGERFERTIGKEITSELIXIER

Rezeptur: 5 Unzen reiner Alkohol, 1 Skrupel grob zerhauener Topas, 1 Büschel Haare vom Mengbiller Affen, 5 Unzen ZwiDestillat, eine rechte Vorderpfote vom Feh, 1 Bund Atmon, 1 Schößling Finage

»Im Firunmond beim Lichte der Simia herzustellen. Gieße den Alkohol vorsichtig über die Splitter des Topaz, laß es stehen für drei Stunden, gib hinzu die Haare vom Aff, welche du selbige drei Stunden gekocht im ZwiDestillat. Rühre um. Dreimal nach links. Mit der Pfote vom Feh. So ist wohlgetan. Laß nun wieder stehn eine Stund ohne jegliches Licht. Derweil zermahl in messingnem Mörser Atmon und Finage zu einem Brei und kratz alles aus, was du nur findest. Hinein in die Retort. Gib nun die gallig Brühe noch kochend hinzu und dann VIEL Hitze im Ofen. Warte nun, bis die Farbe wird von rot auf gelb, und nimm sodann die Hitze weg. Warte nochmals eine Stund. Es bleibet auf dem Grunde wohl eine halbe Unze bernsteinfarbener Flüssigkeit, welche ist ein Elixier, das der Fingerfertigkeit höchst förderlich. Dunkel gestellet oder in geschlossenem Gefäß aufbewahrt, hellet es sich wohl 3 Viertel Jahr.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Probe: +6 / +5

Wirkung:

M: 1, 2, 3, 4, 8, 9, 18, 23, 27, 29

A: keine Wirkung

B: 1 FF-Punkt für 3 SR

C: 2 FF-Punkte für 2 SR

D: 7 FF-Punkte für 7 SR

E: ein wahres Wundermittel: Schlösser wären überhaupt kein Problem mehr (FF +15 für 1 SR), wenn nur die Dietriche nicht so fürchterlich schwer wären (KK -7 für 3 SR).

F: auch bekannt als *Kleptomaniacum*: Die erhöhte FF (+7 für 7 Stunden) will doch auch so gerne demonstriert werden – an fremder Leute Börsen, den Miederschnüren erhabener Damen ...

Verbreitung: verbreitet

Merkmale: bernsteinfarbene, undurchsichtige Flüssigkeit, geruchlos

Haltbarkeit: W3+7 Monate

Preis: um 30 Dukaten

Meisterhinweise: Nimmt ein Anwender binnen zweier Tage nach einem Genuss von Fingerfertigkeitselexier auf Atmon-Basis ein solches ein zweites Mal ein, so bleibt der Trank bis auf FF -1 für eine Stunde wirkungslos. Bestimmte alternative Rezepturen versuchen die starken Nebenwirkungen bei Qualität E zu umgehen (was allgemein natürlich bei aller Alchimika gilt).

GEWANDTHEITSELIXIER

Rezeptur: 2 Skrupel Smaragdstaub, 10 Unzen ZwiDestillat, 3 Kolben Mibelrohr, 1 Schößling Finage, 7 Haare eines Einhornschweifs, 12 lebende Fliegen, ½ Unze Gelbes Feuerkraut, 1 Unze reiner Alkohol

»Im Phex-Mond beim Lichte des Simia herzustellen. Zerhau den Emerald zu grünlichem Staube, welchen du dem ZwiDestillatthe beifügest, das sich in silberner Kanne befindet. Derweil es dorten sprudelt und zischt, zerdrück das Mibelrohr und den Schößling des Finage in einer güldnen Schale, bis dass kein Safft mehr herausquillt, gib selbigen zum Destillatthe. Fülle nun eine Retort mit den Haaren und den thunlichst quicklebendig Fliegen. Das trucken Feuerkraut zerreib und thues bei. Stell itzo den Feuerofen mit der Retort inmitten eines Octagramma, offen gen Simia. Gib nun das Destillatthe in die Retort (und acht darauf, dass die Fliegen drinnen bleiben) und machs heiß, bis es rötlich brodellet. Dann laß wieder kalt werden. Wenn du das Gebreu itzo wieder erhitzt, dann sei die Farbe von klarem Gelb. Nun destilliere weiter, bis dass du siebenunddreißig Tropfen gefangen hast, welche du in Alchhole verdünnest und so das Elixir der Hohen Geschicklichkeit erhellet. Es mag dir wohl ein Jahr lang von Nutzen sein.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Probe: +6 / +4

Wirkung:

M: 1, 2, 3, 4, 8, 9, 15, 18, 23, 27, 30, 38

A: keine Wirkung

B: 1 GE-Punkt für 3 SR

C: 2 GE-Punkte für 2 SR

D: 7 GE-Punkte für 7 SR

E: ein potentes Gebräu, das die GE für zwölf Stunden um 3 Punkte steigert.

F: Wer bereit ist, für einen halben Tag nach Ablauf der Wirkung mit zitternden Gliedern daniederzuliegen (GE -7, FF und KK je -2), nur um sich kurzfristiger Gewandtheit einer Katze zu erfreuen (GE +12 für 3 SR), der

mag dieses Mittel wohl schätzen.

Verbreitung: verbreitet

Merkmale: gelbe, klare Flüssigkeit, stark alkoholisch

Haltbarkeit: W3+10 Monate

Preis: um 50 Dukaten

Meisterhinweise: Zu häufige Anwendung (mehr als einmal pro Monat) führt mit einer Wahrscheinlichkeit von 11 bis 20 auf dem W20 zur *Mibelsucht* (eine Krankheit der 8. Stufe). Die Einnahme von Mibel-Absud zeigt beim Abhängigen weder positive noch negative Wirkungen (Gewandtheiselixier bringt lediglich halbierte Wirkungen mit sich), bei Entzug – mindestens jeden zweiten Tag muss der Abhängige bspw. einen Tee aus Mibelrohr trinken – tritt allerdings eine völlige Apathie ein (KL, IN, GE, FF je –3, völlige Unlust, irgendetwas zu tun). Siehe auch **ZBA 251**.

INTUITIONSELIXIER

Rezeptur: 1 Schöbling Finage, 1 Knoblauchzehe, die Augen einer Fledermaus, 5 Skrupel Rabenkot, 7 Haare eines Blinden, 1 Skrupel Aquamarin, 3 Unzen Wasser eines stillen Teichs im Wald, 6 Tropfen von einem Stalaktiten tröpfelndes Wasser

»Bei Rahjas Mond stell es her, wenn Horas scheint, damit es seine Wirkung entfalte. Zerreiße Finage, Knoblauch, Augen, Kot und Haare zu einer Paste. Den Aquamarin zermahl zu grobem Staub. Sodann erhitze das Teichwasser, bis es warm ist, und mische es in die Paste, rühr auch den Staub ein. Erhitze alles in der Retorte und fang die ersten 30 Tropfen auf, die von lichtgrüner Farbe sind. Schließlich gib die Tropfen Wasser des Muqarnas zu und du bekommst ein El'iksir von bitterem Geschmack, das dir Eingebung und Erleuchtung verleiht. Es hält sich wohl für 18 Monde.«

—Dunchaban ibn Nastraddon, Aus Dunchabans Labor, *Khunchom*, 992 BF

Probe: +2 / +5

Wirkung:

M: 1, 4, 11, 13, 18, 22, 24, 28, 31, 32

A: 1 IN-Punkt zusätzlich für die Dauer einer Spielrunde, jedoch leichte Trübung des Geistes (KL –1 für eine Stunde)

B: 2 IN-Punkte für 2 SR

C: 3 IN-Punkte für 3 SR

D: 7 IN-Punkte für 7 SR

E: Der Anwender hat für einen Tag vielerlei zutreffende Einblicke und Vorahnungen (IN +3).

F: Ungeahnte Einsichten und Ahnungen überkommen den Nutzer (IN +9 für 2 Stunden), die ihn anschließend für die folgenden 12 Stunden in tiefe Lethargie sinken lassen (alle Eigenschaften –4).

Verbreitung: bekannt

Merkmale: lichtgrüne, durchsichtige Flüssigkeit, bitterer Geschmack

Haltbarkeit: W6+14 Monate

Preis: um 35 Dukaten

Meisterhinweise: keine

KLUGHEITSELIXIER

Rezeptur: 1 Skrupel Saphirstaub, 1 Unze Bra-
baker Vitriol, die Augen einer Smaragdschlan-

ge, 3 Unzen Salzlake von Unau, 1 Schöbling Finage, 7 Ilmenblatt, 7 Eulenfedern, 2 Unzen Quellwasser

»Im Hesinde-Mond beim Lichte des Nandus herzustellen. Zerhau den Saphir so lange, bis dass seine Farbe noch zu erahnen ist und löse ihn nun im Vitriole. Truckne die Schlangenaugen und tue dasselbe mit ihnen, wie du mit dem Saphir verfahren, jedoch nimm die Salzlake. Den Finage-Schöbling verreib gut in einem güldenem Mörser und auch das Ilmenblatt hier also. Von den Federn nimm nur das Geest, nicht den Stamm, und gib es itzo in die Salzlake. Daraufhin nimm die Paste aus Finage und Ilmenblatt und löse sie mit dem Quellwasser. Gib nun Wasser, Lake und Vitriol in just jener Reihenfolge in einem glesernen Gefäß beisammen, welchselbiges du mit Eis kühlst. Es erhebet sich ein gelblichgrüner Dampf, welchen du davonziehen läßt. Was nun bleibt, das destillier und fang nur die ersten 49 Tropfen auf. Dies ist das Elixier der Klugheit, welches du im folgenden Jahre verbrauchen solltest.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, *Zorgan*, ca. 700 BF

Probe: +3 / +5

Wirkung:

M: 1, 2, 3, 4, 9, 10, 11, 14, 15, 18, 19, 22, 28, 32, 37

A: keine Wirkung

B: 1 KL-Punkt für 3 SR

C: 2 KL-Punkte für 2 SR

D: 7 KL-Punkte für 7 SR

E: gesteigertes Denkvermögen von 2 Punkten für 24 Stunden

F: Die Klugheit steigt einen Tag lang um 5 Punkte, jedoch ist der Anwender so mit seinen neuen Gedanken beschäftigt, dass er in wichtigen Situationen abgelenkt ist – alle Talente und Zauberkünste, die keine Klugheit erfordern, sinken vorübergehend um 3 Punkte.

Verbreitung: verbreitet

Merkmale: zitronengelbe, klare Flüssigkeit, leicht salziger Geschmack

Haltbarkeit: W3+10 Monate

Preis: um 45 Dukaten

Meisterhinweise: keine

KONSTITUTIONSELIXIER

Rezeptur: 1 Schöbling Finage, 2 verschiedene Büschel Unkraut von einer Tempelmauer, 6 Unzen Unauer Salzlake, das Leder der Sohle einer Bärenpatze, 3 Unzen Blut eines Ochsen oder Zwergen, 2 Skrupel Onyxsplitter, 1 Moosballen Olginwurzel, der Magensaft eines Khoramswühlers

»Das Elixier, das die Widerstandsfähigkeit erhoehet, bereitet des Nachts, wenn das sich rundende oder volle Mal der Mada steht im Sternbild des Gehoerns. Trockenet den Finage und beides wilde Kraut ueber der Hitze des Ofens und stoszet beides in einem Moerser von Granit mit einem Stoeszel von selbigem zu groben Staube. Dann nehmet eine stehlerne Schale und gebet hinein die saltzene Lake und den Staub und lasset es ziehen den dritten Teil einer Stunde, dann seiet es ab und behaltet nur das Fluessige. Derweil aber bestreichet das Leder

vom Baeren mit dem Blute des Zwergen und wickelt darin ein die Splitter vom Onyx. Dann schlaget darauf mit einem schweren Stoeszel so lange, bis die Splitter seien Staub, vermischt mit dem Blute. Kratzet die Masse ab vom Leder und gebet sie zur Lake zur rechten Zeit, wenn es scheumet mit roten Blasen, ist es recht getan. Dann gebet es in die Retorte, wobei Ihr die ersten 49 Tropfen wegschuettet und nur die zweiten und dritten 49 behaltet. Dann presset gut aus die Olginwurzel und gebet den Saft zum Destillath in einen Kolben, um den zeichnet ein Pentagramma. Dann erhitzen den Kolben, bis gruener Rauch aufsteiget. Dann machet rasch und fuetlet die Substantz mit der Saeure vom Wuehlermagen in eine Phiole von Stahl, worin das Elixier thunlichst aufbewahrt werden soll. Solange es ist gruen wie die Reseda, zeigt es Wirkung, doch wird es grau, ist es verdorben, das ist der Fall nach zweien Jahren.«

—Paramanthus von Havena, Lexikon der Alchimie, Band III, um 540 BF, Abschrift aus der Kaiser-Reto-Zeit

Probe: +6 / +3

Wirkung:

M: 1, 2, 3, 4, 5, 13, 14, 15, 18, 19, 21, 25, 27, 33, 34

A: Regeneration von 1W6 Punkten AU

B: 1 KO-Punkt und AU +5 für 2 SR

C: 2 KO-Punkte und AU +10 für 3 SR

D: 7 KO-Punkte und AU +20 für 7 SR

E: Der Anwender strotzt nur so von Lebenskraft und Durchhaltevermögen (KO +4, AU verdoppelt für einen halben Tag).

F: Für drei Stunden prallt an der körperlichen Widerstandskraft des Anwenders alles ab und er ist durch nichts zu ermüden (KO +9, AU verdreifacht), allerdings nimmt er Erschöpfung und Überanstrengung auch bei einer AU von 0 nicht mehr wahr und die Auswirkungen fallen nach Ablauf der Wirkungszeit voll auf ihn zurück, was ihn durchaus tot zusammenbrechen lassen kann (pro Punkt Überanstrengung fallen 2 SP an).

Verbreitung: verbreitet

Merkmale: resedagrüne, schlierige Flüssigkeit, stark galliger Geruch

Haltbarkeit: 2W6+17 Monate

Preis: um 40 Dukaten

Meisterhinweise: Ob der Herkunft seiner Zutaten ist diese – obgleich die bekannteste – Variante vor allem in den tulamidischen Lande zu finden. In anderen Regionen wird die Olginwurzel durch ähnlich wirkende Kräuter wie beispielsweise Belmart substituiert, während der Magensaft des Khoramswühlers durch den von ähnlich zähen Tieren ersetzt wird.

KRAFTSELIXIER

Rezeptur: 2 Skrupel Rubinstaub, 5 Uz. reiner Alkohol, 10 Unzen Trollspucke, 5 Tropfen Drachenblut, 1 Horuschenkern, 7 Beeren Quinja, 1 Schöbling Finage, 2 Stierklötze
»Im Ingerimm-Mond beim Lichte des Kor herzustellen. Zerschlag den Rubin zu feinen Splittern, welche du in den Alcohol einlegest, als seien es Beeren im Weingeist. Hierzu nimm ein Gefäß von eherner Beschaffenheit, welches in

doppeltem Pentagramma unter dem Lichte des Kor steht. Lasse nun über einen silbernen Spatel den Trollgeifer und das Drachenbluth (in just jener Reihenfolge!) in das Gefäß treufeln und warte bis es aufscheumt wie gallig Bluth. Den Schaum schöpf ab, denn er ist zu nichts nutze, denn zum Vergiften von Kakerlaken. Itzo der Horuschenkern, die Quiniabeeren und die Finage flugs hinzu und das ganze gut warm dorten drei Tage stehen gelassen. Sieh nun nach, ob du nun noch Schaum findest und schöpf ihn wiederum ab. Gib nun die Klötze des Bullen hierbei und lass abermals drei Tage stehen. Nun aber heiz es auf, bis dass gelblicher, beißender Dampff aufsteiget und noch heiß in einen Colben filtriert und umgefüllt, welchen du so lange hitzig machst, bis dass er keine Farb mehr hat. Das klare Elixir, was du erhelst, vermag dir wohl sieben Monde lang übermenschliche Kraft verschaffen.»

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 300 BF

Probe: +7 / +3

Wirkung:

M: 1, 2, 3, 4, 12, 13, 14, 18, 19, 21, 33, 34

A: keine Wirkung

B: 1 KK-Punkt für 3 SR

C: 2 KK-Punkte für 2 SR

D: 7 KK-Punkte für 7 Spielrunden

E: ein Tag lang KK +3, und alles ohne Nebenwirkungen – wenn man von dem ab und zu auftretenden Blutausch einmal absieht: In jedem Kampf besteht eine 20 %-Chance (16 bis 20 auf W20), dass der Anwender wild um sich schlägt – siehe den Nachteil *Blutausch* (WdH 261), jedoch mit nur jeweils 2 statt 5 Punkten.

F: wie E, jedoch KK +5 und zudem KO +2, allerdings folgt auf diesen Tag der wunderbaren Kraft ein Tag erbärmlicher Schwäche (KK –5).

Preis: aufgrund der Lage auf Maraskan und damit schwer zu beschaffenden Horuschenkernen min. 50 Dukaten

Verbreitung: verbreitet

Merkmale: klare, leicht ölige Flüssigkeit, rauchiger Geschmack

Haltbarkeit: W2+5 Monate

Meisterhinweise: Das Drachenblut wird häufig durch Blut von Bären, Elefanten oder Hornechsen sinnvoll substituiert.

MUTELIXIER

Rezeptur: 1 Skrupel Granatstaub, 5 Unzen reiner Alkohol, 3 Unzen frisches Löwinnenblut, 1 Schößling Finage, 2 Büschel Basiliskum

»Im Rondra-Mond beim Lichte des Ucuri herzustellen. Zerstampf den Granat wohl, so dass jedoch sein Feuer erhalten bleibt. Mische den Staub mit dem Alkohol und dem Bluth, auf dass eine Mixthür von wohlroter Farbe entsteht. Zerreiße nun den Schößling des Finage mit einer silbernen Reibe und zerstoß das getrocknete Basiliscum in

einem Mörser aus Messing. Gib nun beides zu dem roten Breie, misch es gut unter und stell es in ein Pentagramma, das dem Lichte des Ucuri zugewandt ist, und laß es dorten für eine Nacht stehen, so trennt sich das Feste von dem Flüssigen, welchletzteres du vorsichtig abschöpfst. Dies ist das gewünschte Elixier, welches dir den Mut einer Löwin verschafft. Es helt sich wohl zwei Jahr.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Probe: +1 / +1

Wirkung:

M: 1, 4, 18, 22, 28, 36, 37

A: 1 MU-Punkt zusätzlich für die Dauer einer Spielrunde

B: 1 MU-Punkt für 3 SR

C: 3 MU-Punkte für 3 SR

D: 7 MU-Punkte für 7 SR

E: Euphorie (3 MU-Punkte für einen Tag, alle vorhandenen Ängste aus Nachteilen sind halbiert.)

F: 5 MU-Punkte für 1 Tag und halbierte Ängste aus Nachteilen – und am nächsten Tag starke Depressionen: Der Mut sinkt für einen Tag um 7 Punkte.

Verbreitung: verbreitet

Merkmale: weinrote, undurchsichtige Flüssigkeit, blutiger Geruch, extrem scharfer Geschmack

Haltbarkeit: W6+20 Monate

Preis: um 40 Dukaten

Meisterhinweise: Das Basiliskum überdeckt den schlechten, scharfen Geschmack des Elixiers; wird auf die Zugabe verzichtet (was keinen Einfluss auf die *Alchimie*-Probe hat), muss der beim Schlucken aufkommende Brechreiz mit einer Probe auf *Selbstbeherrschung* +3 unterdrückt werden, anderenfalls gibt der Anwender seinen Mageninhalt von sich (und das Elixier zeigt keine weitere Wirkung).

Weniger verbreitet, aber durchaus bekannt sind Elixiere, die bestimmte Ängste mindern, etwa Höhenangst oder die Furcht vor dunklen Höhlen. Gelegentlich wirken diese wie eine Droge, indem sie den Geist des Anwenders benebeln oder ihn in Apathie versetzen.

Ein Willenstrunk

Rezeptur: 1 lebende Blaubauchkröte, 3 Unzen Granit, 1 Alraune, 20 Unzen Unauer Salzlake, 49 Haare eines Zwergenbarts, 1 Büschel Thonnys, 2 Unzen Quecksilber

»Ein schwierig Ding zu machen. Primo setz die Kröt in ein Pentagramma, in welches du den Braggu herabrufst. Stirb die Kröt schwachen Herzens oder ferbt sie sich grünlich vor Angst, so ist alles vergebens, und du mußt dir eine neue besorgen. Bleibt sie aber heile, dann mach sie tot und zieh ihr die Haut ab und wirf den Unschlitt weg (oder besser noch, verbrenn ihn). Leg nun die Haut, den Granit und die Alraun in die

Salzlake und biete sie dem Licht der aufgehenden Sonne dar. An diesem Tage nun muss das Werk auch vollendet sein. Web ein Netz aus sieben mal sieben der Haare und flicht darein das Thonnys und hängs in die Lake, auf dass es ganz bedeckt sei. Itzo laß das Flüssig Silber Tropfen für Tropfen hineinfallen und sprich über alles den PSYCHOSTABILIS und den ABVENENUM. Wenn alles nun zu einer breunlichen eklen Masse zerfällt – so hast du wohl getan. Rührs nun dreimal siebenmal um und gibs einer schwarzen Katz zu fressen. Was sie bis zum Abend wiedergibt, das tu in die Retort und destilliers ab. Man kennt als Willenstrunk, der wohl zwei Jahr lang wirkt.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF, bearbeitete Fassung

Probe: +6 / +6

Wirkung:

M: 1, 3, 4, 5, 18, 19, 22, 27, 28, 36, 37

A: keine Wirkung

B: MU und KL steigen für 1 SR jeweils um 1 Punkt.

C: desgleichen, jedoch steigt auch die MR um 1 Punkt und der Charakter beginnt, unvorsichtig zu werden.

D: desgleichen, die Magieresistenz steigt für 7 SR um 3 Punkte.

E: desgleichen, jedoch 1 Stunde und 7 Punkte

F: Der Charakter wird für einen Tag nahezu immun gegen alle Zauber, die in ihre ZF-Probe die MR einbeziehen (MR +21), sowie für alle direkten Effekte, gleich ob positiv oder negativ (also auch heilende, stärkende oder unsichtbar machende Zauber), nicht aber gegen Sekundäreffekte (wie die Flammengewalt eines ihn einäschenden IGNIFAXIUS); betroffen sind in erster Linie also vor allem die Merkmale *Eigenschaften*, *Einfluss*, *Form*, *Heilung*, *Hellsicht*, *Herrschaft*, *Schaden* und *Verständigung*. Außerdem mag in 10 % aller Fälle eine Abhängigkeit von diesem teuren Elixier auftreten (ja, dieses Gefühl von Macht ist schon faszinierend ...).

Verbreitung: verbreitet

Merkmale: durchsichtige, grüne Flüssigkeit, stark galliger Geschmack

Haltbarkeit: 2W6+17 Monate

Preis: um 50 Dukaten

Meisterhinweise: Die beiden verwendeten Zaubersprüche werden bisweilen durch verschiedene Mittelchen ersetzt, z.B. gegen vor Vergiftungen schützende Pflanzen und als stark magieresistent angesehene Tiere. *Abhängigkeit von Willenstrunk* ist eine Krankheit der 10. Stufe, die sich darin äußert, dass der Betroffene ohne das Mittel nur noch eine halbierte Klugheit hat und sein ganzes Trachten dann auf die Erlangung des Elixiers gerichtet ist. Eine Einnahme des Trunks hebt die negativen Wirkungen für zwei Tage auf, bringt jedoch keine der anderen Effekte A bis F mit sich.

DIE ALCHIMIE DER SONNE

Keine Kategorie nach Wirkung, sondern eher eine besondere Art der Herstellung ist die in der Priesterkaiserzeit entstandene *Alchimie der Sonne*, die fast nur von Alchimisten der Praios-Kirche betrieben wird. Den Grundsätzen dieser Philosophie nach ist praiosgefällige Alchimie diejenige, bei der keinerlei magische Hilfen verwendet werden.

BANNSTAUB

Rezeptur: 12 Skrupel goldklarer Bernstein in ganzen, unbearbeiteten Steinen, 5 Unzen Koschbasalt, 17 Unzen Nitrol, die Eierschale eines am 1. Praios geschlüpften Hahns, 1 Greifenfeder, 1 Unze Eisenpulver, 1 Schank durch Sonnenhitze destilliertes Regenwasser, 20 Skrupel reines Salz, 6 Unzen Brabaker Vitriol, 1 Unze Gold, 2 Unzen Harn vom Sonnenluchs, 12 frische Blütenblätter der Praiosblume

»Das Pulver, das entzieht dem Zaubervolk die astrale Crafft, ist zu bereyten im Monat des Griffen unter den Strahlen des PRAios. Die Bernsteine setz fuer eynen semtlich wolkenlosen Tag der Sonn aus von ihrem Aufgang zu ihrem Untergang, auf dass sie das Licht des PRAios in sich aufnehmen. Sodann zerstoß sie zu feynem Staub.

Den Basalt zerstoß ebenso, doch nicht zu mehr denn kleynen Splittern, die tu in eyne glesern Schal zu fueffzehen Uncen vom Nitrol. Die Schal vom Ei zerstoß ebenso zu Pulvis. Die Feder des Griffen entast, das Geest schneidt gantz kleyn, den Schaft behalt fuer speter. Tu Geest, das Pulver vom Ei undt das Pulver vom Eisen zum Sonnenwasser in eyne Schal vom Holtz der Bosparanje und tu es mischen. Das lass ziehn zwey Stundt, dann tu es zum geloesten Basalt. Sobald beydes sich vermischt, tu es in die Retort und destillier es, die Fluessigkeit behalt.

In eyne weyttere glesern Schal tu das Saltz zum Vitriol. Nachdem beydes sich vermischt, hast du die Saltz-Seure. Zu jener tu die uebrig zwey Uncen vom Nitrol, damit du hast das Koenigswasser (die eynzig Seure, die Gold zerfresst, undt das die Alchimiker das Niedere Alkahest nennen). In jenes tu das Gold. Sobald sich jenes semtlich geloest, tu es in die Retort undt destillier es, die Fluessigkeit behalt. In eyne gylden Schal tu den Harn und die Bletter von der Blum des PRAios. Das lass ziehn drey Stundt, dann tu es zum Destillat vom Koenigswasser und destillier es, die Fluessigkeit behalt.

Misch beyde Fluessigkeiten und ruhr das Pulver vom Bernstein ein mit dem Schaft der Feder vom Griffen. Das lass ziehn zwouelf Stundt, dann seih es gut durch feynes Tuch und drueck auch die Reste aus. Die Fluessigkeit lass verdunsten unter der Sonne des PRAios und die trocken Reste von gyldenroter Farb (nur wenig Gran) klopf zu feynem Staub. Dies ist der Bannstaub, der den Zaubernern in einen Trank gemischt wird und

wohl auf zwouelf Jahr seine Wirkung behelt, so in nonastraler Umgebung bewahrt.«

—Horasiane di Soldono, Die Alchimie der Sonne, Gareth, 377 BF; in der Stadt des Lichts unter Verschluss

Probe: +10 / +7

Wirkung:

M: 1, 3, 5, 10, 18, 21, 22, 40; manche Opfer erkranken auch am Raschen Wahn (siehe WdS 156), was fanatische Gegner von Zauberkundigen durchaus als Erfolg ansehen.

A: keine Wirkung

B: Das Opfer regeneriert in der kommenden Nacht keine AsP.

C: desgleichen, das Opfer verliert 1 SR nach der Einnahme einmalig 2W6 AsP.

D: desgleichen, jedoch verliert das Opfer 3W6 SR lang je 1W6+2 AsP, beginnend 1 SR nach der Einnahme.

E: desgleichen, jedoch keine Regeneration von AE in den nächsten 1W6 Nächten.

F: desgleichen, fällt die AE jedoch unter 0, verliert das Opfer je volle 7 überzählige AsP 1 Punkt permanent.

Verbreitung: selten

Merkmale: goldroter Staub

Halbbarkeit: W3+10 Monate in geschütztem Behältnis, etwa 12 Jahre in Praios-Tempeln und ähnlich antimagischen Orten

Preis: um 250 Dukaten

Meisterhinweise: Bannstaub ist ein sehr seltenes und spezielles alchimistisches Einnahmegift der Stufe 15, dessen Rezeptur nur wenigen Alchimisten, Magiern und Geweihten (vor allem des Praios und der Hesinde) bekannt ist, die in Diensten großer Tempel, Gildenhäuser oder Reichsinstitutionen stehen. Außerhalb dieser Orte werden ansonsten kaum nennenswerte Mengen hergestellt. Normale Antidote wirken nicht gegen Bannstaub.

Das Pulver zieht die Kraft an wie Salz das Wasser und wird daher schnell unbrauchbar, wenn man es ungeschützt an magisch potenten Orten lagert. Darum findet sich Bannstaub meist in der Hand von Praioti,



Damit scheidet das Einbinden von Zaubersprüchen ebenso aus wie astrales Aufladen zur Qualitätssteigerung, die Nutzung der *Schale der Alchimie* oder auch die Zugabe einer Alraune zur Haltbarkeitsverlängerung. Beim Einsatz entsprechender Mittel wird die jeweilige Mixtur verdorben und damit unwirksam.

während er in den Kammern einer Magierakademie binnen weniger Wochen verdirbt, falls er nicht in dickwandigen Gefäßen aus Eisen oder Koschbasalt aufbewahrt wird. Fast unbekannt ist, dass Bannstaub der Qualität F auch zeitweilig astrale Muster stören kann, wenn er über ein Objekt oder Wesen gestreut wird (Wirkung nach Meisterentscheid).

SONNENLICHT-ELIXIER

»Oh, ich Sohn der Vergesslichkeit! Ich trug ein Mittel gegen den grässlichen Ifrit bei mir. Das Elixier des Praios! Mein Daumen wog schwer wie ein Stein. Langsam schob ich ihn hoch. War das der Korke? Luft, ich brauchte Luft! Ich drückte seitlich dagegen. Spring heraus, du Frucht der Steineiche.

Licht! Ich fühlte es auf der Haut wie an einem Sommertag in Khunchom. Mein Daumen war frei. Da war die Öffnung des Bernsteinfläschchens. Ich rückte hin und her. Der Eindruck von Licht wurde stärker.

Luft, oh ihr Götter! Faulende Erde war in meiner Brust. Meine Hand drehte sich und wendete sich. Der Unterarm konnte sich bewegen. Phex, steh mir bei! Die ersten Würmer hatten mein Herz erreicht.

Unwillkürlich schlug meine Hand auf die Brust. Ein Lichtstrahl, hell wie die Wüstensonne, schnitt durch das Dunkel. Die Fäulnis floh und fiel ab von mir. Ich stürzte – aber es war ein Land des Lichts, in das ich fiel. Der Aufprall war eine Erlösung.«

—Erinnerungen des Ruban ibn Dhachmani

Verbreitung: vermutet

Merkmale: nicht körperlich, einfach Sonnenlicht

Preis: nicht erhältlich

Meisterhinweise: Nur wenige Eingeweihte, die fast alle in Diensten der Praios-Kirche stehen, haben das nötige Wissen und den Einblick in die geheimen Schriften der *Alchimie der Sonne*, um in langer Arbeit mittels kurioser Apparaturen das Licht der Praiosscheibe einzufangen und in komplexen Verfahren in geschnitzten Bernsteinphiolen binden zu können. Das nach dem Öffnen herausstrahlende Licht ist echtes Sonnenlicht, das für ein paar Momente finstere Höhlen erleuchten, aber auch viele lichtempfindliche und unheilige Wesenheiten schwächen, verwunden oder gar vernichten kann.

SPAGYRISCHE MITTEL

Die *Spagyrik* bezeichnet die der Alchimie zugehörige Bereitung von Heil- und Arzneimitteln aller Art, gelegentlich werden auch allgemein wohltuende Mittel hierzu gerechnet. Damit ist die Spagyrik nicht nur weit verbreitet und auf die eine oder

andere Art auch unter Schamanen und anderen Naturzauberkundigen bekannt, sondern vermutlich auch eine der ältesten Ausrichtungen der Alchimie.

Antidot

Rezeptur: 1 Blüte vom Schwarzen Lotos, 1 Liter geharzter Wein, 1 Gran Tulmadron, der Giftzahn einer Nesselvipere, das Weiße eines Storcheneis, 5 Unzen Menchalsaft, 7 Blätter Belmart, 1 Unze Zinnober

»Eine einfache Mixthür, beruhend auf der Verstärkung von Menchals und Belmarts Wirkung. Kleide dich bei der Herstellung tunlichst in Schurz, Handschuh und Maske. Zuvörderst entferne den Staub aus dem Lotos und gib ihn in den Wein, die Blätter heb jedoch auf. Tu auch das Tulmadron und den Zahn der Vipere hierbei und laß es sieben Stunden dunkel und warm stehen. Derweil entnimme das Weiße des Eies, ohne das Gelbe zu verletzen und verrühr's im Menchalsafte. Zerreib nun die Belmartblätter mit dem Zinnober in deinem Mörser und mische es gut und gib's zum Safte. Verschleiß das Gefäß gut und schüttle es zwölfmal unter Ausrufung aller Götter Namen von Nord nach Süd. Laß es nun stehen, bis dass die sieben Stunden vorüber sind, und gib's zum Weine. Jetzt muß die Mixthür aufs Feuer aus glühenden Kohlen und hier in der Retorte schmoren, bis dass du eine Unze Destillat – nicht mehr und nicht weniger – erhalten hast. Dies Destillat mag sich wohl der Jahre 3e halten und viele Gifte bannen.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Probe: +5 / +4

Wirkung:

M: 1, 3, 12, 18, 19, 24, 33, 35

A: keine Wirkung

B: keine direkte Wirkung, der Genuss bildet jedoch Abwehrkräfte gegen Schwarzen Lotos, so dass das Opfer – wenn es die momentane Vergiftung überlebt – in Zukunft durch Schwarzem Lotos (siehe auch **Zoo-Botanica**) nur noch 4 SR lang je 1W+1 SP erleidet.

C: Stoppt die Wirkung von Giften bis zur 4. Stufe.

D: bis zur 9. Stufe.

E: bis zur 15. Stufe.

F: Stoppt die Wirkung aller Gifte innerhalb von 1W6 KR.

Verbreitung: verbreitet

Merkmale: klare Flüssigkeit, alkoholischer Geruch

Haltbarkeit: 2W6+30 Monate

Preis: mindestens 50 Dukaten

Meisterhinweise: Da sowohl Schwarzer Lotos als auch Tulmadron auf dem von den meisten zivilisierten Reichen des mittleren Aventuriens anerkannten *Wehrheimer Index* verbotener Gifte stehen, experimentieren Alchimisten gerne mit Substituten, versuchen die Wirkung von Belmart und Menchal zu potenzieren (was insgesamt jedoch bislang

stets schwächere Mittel zutage gebracht hat) oder mischen Hiradwurz bei (der auch ein zunehmend verbreitetes Substitut für Belmart ist). Dagegen gibt es durchaus Erfolge bei spezialisierten Antidoten, die beispielsweise nur gegen Schlangengifte wirken (oft auf Hiradwurz-Basis).

Antidote auf Tulmadron-Basis wirken bei Zwergen und anderen Personen mit dem Vorteil *Resistenz* oder *Immunität gegen mineralische Gifte* oder speziell Tulmadron übrigens um eine Qualitätsstufe schlechter (wobei A nicht auf M abfallen kann), gegen Bannstaub sind gegen gewöhnliche Gifte wirkende Antidote allgemein wirkungslos.

Heiltrank

Rezeptur: der Schwanz einer beliebigen Eidechse, 1 Skrupel Gold, 1 Arganwurzel oder 1 Bund Wirselskraut, 10 Unzen Morgentau

»Zuvörderst nimm alle festen Zuthaten, den Dechsen-Schwanz wohlweislich getrocknet, und zermahl sie all und einzeln zu einem feinen Staube. So du eine Arganwurzel hast, zerschneide sie nun in Scheiben von eines Pergamentes Dicke. So du Wirsels hast, flicht ihn zu einem Netze von der Größe des Gefäßes, welches du zur Herstellung zu verwenden gedenkst. Mische nun die Stäube miteinander und füll das Gefäß mit einer Lage desselben, auf welches du eine Lage der Argan oder des Wirsels heufst, gefolgt in selbiger Reihe von Staub und Kraut, bis dass das Gefäß voll. Schütte nun den Morgentau darüber und bedecke alles mit einem blauen Tuche. Lasse nun das Gefäß stehen, wo es warm ist und rühr es nicht an bis zum siebten Tage, seih die Flüssigkeit ab und bewahr sie ohne Licht, so erhält sie sich wohl 2 Jahre und wird dir augenblicklich Gesundheit wiedergeben.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Probe: +2 / +1

Wirkung:

M: 1, 3, 4, 5, 18, 19, 21, 22, 24

A: Der Anwender regeneriert augenblicklich 1W6 LeP, erleidet jedoch eine leichte Sinnes-trübung (KL, GE –1 für 1 Stunde);

B: augenblickliche Regeneration von 1W6+2 LeP

C: 2W6+4 LeP

D: 3W6+6 LeP

E: alle LeP

F: Der Trank bringt 3W6+25 LeP zurück, auch über das Maximum hinaus, neutralisiert jedoch die Wirkung aller anderen alchimistisch-magischen Tränke, Gifte und Elixiere für eine Woche (also auch alle weiteren Heiltränke, die innerhalb der nächsten Woche genossen werden).

Verbreitung: sehr verbreitet

Merkmale: klare Flüssigkeit mit erfrischendem Geruch

Haltbarkeit: 1W6+20 Monate

Preis: ab 10 Dukaten; bestätigte Qualitäten erzielen Preise von bis zu 2 Dukaten pro LeP

Meisterhinweise: Melenaars Anleitung für die Bereitung des Heiltranks – gewiss eines der bekanntesten alchimistischen Wundermittel – mag zwar die verbreitetste und meist verwendete sein, keinesfalls aber die einzige. Es kursieren zahllose Varianten, auch mit Unterstützung durch Zauberei (siehe auch das thaumaturgische Heilwasser auf S. 54), teils auf Basis von verschiedensten Substituten, oft aber auch völlig unabhängige Rezepturen mit besserer, weitgehend identischer oder auch schlechterer Wirkung. In Südaventurien etwa ist eine vollständig substituierte und ebenso wirkungsvolle Variante auf Basis von Storcheneis- oder Ibisfedern, Diamantstaub, Roter Pfeilblüte und frisch gekeimten Knoblauchzehen zunehmend verbreitet.

Pastillen gegen Erschöpfung

Rezeptur: eine halbe Handvoll von der Nachgeburt einer Frau im Kindbett, 6 Unzen Pferdeschweiß, 5 getrocknete Blätter Gulmond, mehrere Steineicheln, 2 Flux Yagan-Öl

»Zuvörderst gebet die Nachgeburt in ein kleines Schälchen, röstet's bis sie trocken ist und entflammet's mit einem Feuerfunken. Sind die Flammen erloschen, vermengt's, was bleibt, mit dem Roszschweiß und bräselet den Ghoulmond mit hinein. Tuet's in den Autoklav und kochet's, bis es blau werdet und alles darin zerfallet. Derweil enthauptet und zerstoßet die Eicheln zu Staube. Nehmet die Essenz aus dem Autoklav und lasset's erkalten. Drauf destillieret draus 49 Tropfen, vermischet's mit dem Yagancel und gebet ausreichend Eichelpulver zu, um drei grosse Pastillen draus zu drehen. Gut bewahrtet, wirken's ein halbes und ein viertel Jahr.«

—Kleiner Paramanthus, Abschrift der Anatomischen Akademie zu Vinsalt von etwa 800 BF

Probe: +4 / +4

Wirkung:

M: 1, 2, 3, 4, 6, 9, 13, 14, 18, 19, 21, 22, 24, 25, 33, 34

A: außer einem gewissen Wohlbefinden keine Wirkung (d.h. normale Regeneration von AuP und Abbau von Erschöpfung)

B: Der Anwender regeneriert in der nächsten Spielrunde 1W6 AuP zusätzlich.

C: 1W6 SR jeweils Regeneration von 1W6 AuP zusätzlich sowie Abbau von 1 Punkt Erschöpfung

D: 1W6+2 SR jeweils Regeneration von 1W6 AuP zusätzlich sowie Abbau von 1 Punkt Erschöpfung je SR

E: Innerhalb der nächsten 7 SR regeneriert der Anwender sämtliche AuP und baut jegliche Erschöpfung ab.

F: 1W6+6 SR jeweils Regeneration 1W6+2 AuP zusätzlich (sowie Abbau von 3 Punkten Erschöpfung je SR), auch über das Maximum hinaus, doch fühlt sich der Anwender am nächsten Tag sehr geschwächt: Alle Aktionen kosten das Doppelte an AuP, Erschöpfung steigt ebenfalls doppelt so schnell.

Verbreitung: verbreitet

Merkmale: dunkelblaue Pastillen mit bitterem Geschmack, stechender Geruch

Haltbarkeit: W3+7 Monate

Preis: um 10 Dukaten

Meisterhinweise: Anstelle des Pulvers zerstoßener Eicheln kann fast jedes andere Bindemittel verwendet werden, beispielsweise Mehl oder Zucker.

PROPHYLAKTIKA, VORBEUGENDE GEGENGIFTE (AM BEISPIEL KUKRIS)

Rezeptur: 12 Früchte vom Goldregen, 3 Unzen Menchalsaft, 1 fauliger Knoten von den Ranken der Mirhamer Seidenliane, ½ Unze Quecksilber, 1 Schank Mohaska, der Absud aus einem Moosballen Olginwurz

»Bereitung des Prophylacticums gegen Kukris: Die Goldregenfrüchte in eine Pfanne geben und über dem Feuer ausglühen lassen, bis nur noch Asche bleibt. Vorsicht vor den dabei entstehenden giftigen Dämpfen. Die Reste dann mit dem Menchalsaft verrühren.

Den Knoten der Seidenliane in einem silbernen Mörser zerstampfen und mit dem Quecksilber verrühren. Mit dem Mohaska aufgießen. Dies dann im Autoklav verkochen und stehen lassen bis alles braungrüne Farbe hat und daraus zwölf Flux destillieren.

Beide Mittel zusammen in einen Cucurbit mit Helm geben und in den Athanor setzen. Diesen drei Tage heizen. Der Mixtur dann den Olginusd untermischen und daraus sieben Flux destillieren.

—aus der privaten Rezeptsammlung von Horun dem Giftfürsten, Al'Anfa

Probe: +7 / +7

Wirkung:

M: 1, 2, 3, 6, 9, 13, 14, 18, 19; der Anwender erleidet den halben Schaden des Giftes, gegen welches das Prophylaktikum eigentlich wirken soll (bei alchemistischen Giften in mehreren Abstufungen entsprechend Qualität B), das evtl. ebenfalls eingenommene Gift wirkt zusätzlich.

A: Die Symptome des innerhalb der kommenden 6 Stunden eingenommenen Giftes äußern sich nur stark abgeschwächt, davon abgesehen

entfaltet sich die Schadenswirkung des Giftes ungemindert.

B: Die Resistenzprobe gegen das Gift ist in den folgenden 3 Stunden um 3 Punkte erleichtert.

C: desgleichen, 6 Punkte

D: desgleichen, 12 Punkte

E: Die Resistenzprobe ist um 17 Punkte erleichtert; erfolgt innerhalb der nächsten 6 Stunden jedoch keine Einnahme des entsprechenden Giftes, setzt eine Vergiftung durch das Prophylaktikum ein, die den halben Schaden des Giftes verursacht, gegen welches das Prophylaktikum eigentlich wirken soll (bei alchemistischen Giften in mehreren Abstufungen entsprechend Qualität B).

F: desgleichen, 22 Punkte und voller Giftschaden (bzw. Qualität D bei alchemistischen Giften)

Verbreitung: bekannt

Merkmale: klare, gelbgrüne Flüssigkeit, leicht fauliger Geruch

Haltbarkeit: W3+4 Monate

Preis: um 35 Dukaten

Meisterhinweise: Vor allem in den Städten der Giftmischer sind spezialisierte Gegengifte anstelle eines normalen Antidots verbreitet (siehe auch dort), die bereits vor einer potentiellen Vergiftung eingenommen werden. Da zu ihrer Bereitung eine geringe Dosis des Gifts, gegen welches das Gegengift wirken soll, oder aber die Vorstufe dessen (um beim Beispiel Kukris zu bleiben: jenes Gift wird aus den fauligen Knollen der Mirhamer Seidenliane gewonnen) vonnöten ist, ist die Einnahme aber nicht immer ganz risikolos.

Das hier vorgestellte Prophylaktikum gegen Kukris soll Ihnen nur als Beispiel für eigene Gegengifte dienen. Orientieren Sie sich in der Wirkung an der obigen und passen Sie die Boni auf die Resistenzprobe entsprechend an, wenn es sich um ein schwächeres oder stärkeres Gift handelt – der Bonus der Qualität D entspricht der Stufe des Giftes; bei Qualität F ist auch der zusätzliche Zuschlag +10 enthalten, so dass eine einfache KO-Probe genügt, um unbeeinflusst von der Vergiftung zu bleiben (siehe WdZ 147). An Zutaten werden neben einem Hauch des Giftes häufig die Widerstandskraft stärkende Mittel (aber auch Zwergenspeichel oder Mungoblut) oder Kräuter gegen Vergiftungen verwendet (etwa Nothilf gegen Tulmadron oder Hiradwurz gegen Schlangengifte, mit dem REVERSALIS-Zauber wird ebenfalls experimentiert), ebenso Pflanzen zur Linderung der Symptome der jeweiligen Vergiftung. Auch Quecksilber findet häufig Anwendung, da ihm nachgesagt wird, es verwandle das Gift in ungiftige Substanzen, während Tonerde Giftstoffe binden soll.

SCHLAFTRUNK

Rezeptur: 1 Vierblättrige Einbeere, 10 Unzen klares Regenwasser, 2 Yagannüsse, 1 Bund Minze, 3 Blatt Gulmond, 1 Bund Kamille, 5 Rabenfedern, 1 Unze weißer Khömsand

»Thunlichst bei Madalicht herzustellen. Zerdrück die Beeren des Vierblatts und gib den Safft zum Wasser; zerhau die Nüsse und gib sie hinzu; zermahl die Minz, den Gulmond und die Kamill – welche du vorher allesamten getrucknet hast – und stell den gemeinsamen Staub ins Mondlicht. Nimm nun einen Tiegel aus lauterem Eisen und zerschneid die Federn jede mit sieben Schnitten hierhinein; fülle den Tiegel nun mit dem Sand, auf dass die Federn bedeckt sind und entfach darunter ein Feuer so heiß als du kannst. Sobald sich auf dem heißen Sande schwarze Blasen zeigen, nimm den Tiegel schnell vom Feuer und zerstoß das noch heiße Gemeng in einem irdenen Mörser, vermisch es nun mit dem Kreuterstaube und lösch die noch warme Mischung mit dem Nuss- und Beerenwasser. Stell alles wieder ins Mondlicht und warte bis der Tag dämmert, also wirst du eine Mixtur erhalten, welchselbige dir des Nachts Heil verschafft so du sie im nechsten Jahre verwendest.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Probe: +3 / +1

Wirkung:

M: 1, 3, 8, 9, 13, 14, 18, 21, 22, 24, 25, 33, 34

A: keine Wirkung

B: 1 zusätzlicher LeP Regeneration während einer Schlafphase

C: 2 Punkte

D: Verdoppelt die Regeneration von LeP und den Abbau von Erschöpfung.

E: wie D, jedoch verdreifacht

F: Alle verlorenen LeP werden über Nacht zurückgewonnen und jegliche Erschöpfung abgebaut, jedoch kann der Anwender in den nächsten W6 Nächten nicht erholsam schlafen, sprich: Er regeneriert während dieser Zeit nichts.

Verbreitung: verbreitet

Merkmale: schwarze Flüssigkeit mit bitterem Kamillegeschmack

Haltbarkeit: W3+10 Monate

Preis: um 20 Dukaten

Meisterhinweise: Als sinnvolle Substitution für die Rabenfeder gilt Schwarzer Mohn.

Seltener und ein wenig teurer, aber nicht unbekannt ist eine abgewandelte Rezeptur mit Kairan (am Maraskan-Sund wird Elburumer Feuerschlick verwendet), Alraune und den Flügeln des Lotosfalters anstelle von Vierblättriger Einbeere, Yagan und Gulmond, die statt LeP und Erschöpfung die Regeneration von AsP verbessert.

VENENISCHE TINKTUREN

Mit der Gewinnung und Verarbeitung von Giften, insbesondere aber der Bereitung alchemistischer, nicht natürlicher Gifte beschäftigt sich die *Venenik*. Die Übergänge zu Rauschmitteln (ab S. 97) sind fließend, so dass jene auch immer wieder als venenische Mittel angesehen werden.

ANGSTGIFT

Rezeptur: 6 Unzen Vitriol, 5 Haifischzähne, 1 Alraune, 1 Unze Speichel eines Berserkers, 2 Hasenohren, 2 Büschel Höllenkraut, 1 Unze Staub aus einer Gruft, Bärenfett

»Dieses Venenum wird in Anwesenheit von Vitriol dargestellt: In selbiges wirf die Haifischzahn' und die Alraun, welche sich zu einer grünen Gallerte wandelt. Sodann sprich den Horribus auf das Gebreu, worin sich nun speichlige Fäden zeigen sollten. Alsdann füg den Geifer des Irrgengens bei und Faden hebt Faden auf. Prüf itzo mit den Löffeln, ob das Vitriol noch scharf sei. Ist dem so, gib nun das Höllenkraut bei und rühre siebenmal um, auf dass die Masse flüssig werde wie güldner Honig. Zieh hierauf den Staub unter und rühr wieder siebenmal. Gib den Brei dann auf eine kupferne Pfanne und machs hitzig, bis dass nur noch ein gelblich Pulver übrig sei. Dies misch nun unter das Fett eines Beren und du erhelst die Paste, die einen jeden in heller Flucht davonestieben leßt, sobald er davon berührt. Dies mag wohl ein und ein halbes Jahr so sein, worauf die Mixthür nicht mehr wert ist denn Dreck.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Probe: +5 / +3

Wirkung:

M: 1, 3, 8, 9, 10, 13, 14, 24, 25

A: keine Wirkung

B: Das Opfer erhält für W6 SR eine spezielle Angst nach Maßgabe des Meisters (siehe *Schlechte Eigenschaften* in **WdH 268**) im Wert von 2W6 Punkten.

C: Das Opfer wird für 7 SR von leichter Furcht befallen (alle Ängste +2, MU -2).

D: Das Opfer wird für 7 SR in Furcht vor dem ersten Wesen versetzt, das es nach der Vergiftung erblickt, und verhält sich ihm gegenüber passiv.

E: desgleichen, das Opfer gerät in Panik und ergreift die Flucht.

F: desgleichen, auch gegenüber anderen Wesen, jedoch reagiert das Opfer wie eine in die Enge getriebene Ratte, wenn sich ihm kein Fluchtweg mehr bietet (Angriff auf den Anwender mit AT +7 / TP +7), außerdem soll es ab und zu vorkommen, dass der Geisteszustand des Opfers permanenten Schaden erleidet (bei 19 oder 20 auf W20: MU und KL -1).

Verbreitung: bekannt

Merkmale: gelbliche Paste, leicht körnig, meist ranziger Geruch

Haltbarkeit: W6+15 Monate

Preis: um 25 Dukaten

Meisterhinweise: Als eine mögliche Substitution für den HORRIPHOBUS gilt das nach dem Destilliervorgang zurückbleibende Gemenge des Ekelschwämmings, eines Giftpilzes, aufgegossen mit dem Blut eines nach langer Hatz erlegten Hasen.

Angstgift (auch *Mengbiller Wahn* genannt) ist ein alchemistisches Waffengift der Stufe 4. Nach einer gelungenen KO-Probe +4 nach der Vergiftung wirkt das Gift (siehe **WdZ 147**), als hätte es eine um eine Klasse niedrigere Qualität (wobei M nicht möglich ist).

DRACHENSPEICHEL

Rezeptur: 2 Unzen Wolfsrattendung, 5 Unzen Vipernblut, 5 Unzen Ebenholzasche, 3 Unzen Birkenasche, 5 Unzen Unauer Salzlake, 1 Skrupel Rubinsplitter, 1 Unze Brabaker Vitriol, 2 Unzen Quecksilber

»Eine Höllentinktur, in heißem Feuer zu bereiten. Vermisch den Dung gut mit dem Blut und beide Aschen mit der Lake. Mach nun ein Feuer so heiß als du kannst und laß beide Breie in geschlossenem Gefäß drauf ziehen. Derweil lös die Rubinsplitter in dem Vitriole und nimm itzo das Gefäß vom Feuer und laß es kühlen. Gib nun das Vitriol bei und laß es verschlossen wieder kochen. Wiederhole selbiges mit dem Quecksilber: Hierbei laße äußerste Vorsicht walten! Nun kühl alles durch Übergießen mit kaltem Wasser und schütt die Flüssigkeit weg. Den Brei jedoch kratz aus dem Gefäß und misch ihn mit Talg und Talk zu einer Paste, welche man auf ein Schwert geben kann und die üble Vergiftungen beibringt. Sie helt sich für ein Jahr.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Probe: +6 / +3

Wirkung:

M: 1, 3, 8, 12, 13, 14

A: keine Wirkung außer leichter Übelkeit

B: Das Gebräu erzeugt einmalig 2W6+2 SP.

C: erzeugt 4W6 SP im Verlauf von einer Stunde.

D: erzeugt 1W6+1 SP pro SR für 1W6+1 SR.

E: erzeugt 1W+3 SP pro SR für 1W6+1 SR.

F: desgleichen, das Opfer erleidet selbst dann (halbierten) Schaden, wenn die KO-Probe +17 gelingt (siehe **WdS 147**); falls das Opfer überlebt, so erhält es den Vorteil *Immunität gegen Drachenspeichel*.

Verbreitung: bekannt

Merkmale: grüne Paste, leicht benommen machender Geruch

Haltbarkeit: W6+9 Monate

Preis: mindestens 60 Dukaten

Meisterhinweise: Die gewonnene Menge reicht für zwei Anwendungen dieses alchemistischen Waffengifts (7. Stufe), allerdings

Als Zentren der Giftmischerei gelten nahezu alle größeren Städte des Südens, insbesondere Al'Anfa, Brabak, Fasar und Mengbilla, deren Gifte in den mittellaventurischen Reichen meist völlig verboten sind (und deswegen zu Schwarzmarktpreisen gehandelt werden).

ist mit dem Vermengen mit Wasser auch eine Verwendung als Einnahmegift möglich (wiewohl die entstehende grüne, schwere Flüssigkeit recht auffällig ist). Symptome der Vergiftung sind starke Schwellungen, Schmerzen und Schwindelgefühl. Verwendung findet es vor allem als Fallengift und – bei den Zwergen – bei der Abwehr von Wühlschrauten und 'Drachengezücht'.

Eine gelungene KO-Probe +7 (siehe **WdZ 147**) nach der Vergiftung halbiert die Schadenspunkte.

HALBGIFT

Rezeptur: 10 Unzen Holz von einem durch einen Blitz gespaltenen Baum, 12 Unzen Brabaker Vitriol, 1 Alraune, 3 Blüten Roter Lotos

»Zum Ersten löse das Holz, welches du hast gut trucken werden lassen, in dem Vitriole zu einer schleim-eklen breunlichen Masse, was wohl zwei Stunden dauern mag, wobei du anhaltend umrühren tust. Hernach laß dies in einem irdenen Topfe auf dem Kohlenfeuer warm werden, derweil du die Alraun in einem Mörser zerstoßst. Füg selbige nun bei, misch es dreimal (!) unter und sprich darauf die Formel Plumbumbarum, rühr wieder dreimal und laß stehen, wobei sich der Sud vom Satz trennt. Nimm nun nur den Sud, tu hinzu den möglichst frischen Lotos und gib alles in die Retort. Das wenige Destillat, welches du erhelst, macht dem, dem es ins Blute kommt, schwere Glieder und läßt ihn kempfen wie einen altersschwachen Hund. Die Tinctur helt sich wohl 3 Monde lang.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Probe: +6 / +8

Wirkung:

M: 1, 2, 3, 4, 10, 26

A: keine Wirkung

B: Das Opfer verliert für 7 KR je einen Punkt der Werte MU, GE, KK, AT, PA, TP und INI.

C: desgleichen, jedoch verliert das Opfer jeweils 3 Punkte für die Dauer einer Spielrunde.

D: desgleichen, jedoch halbieren sich die Werte für 7 SR.

E: halbierte Werte, jedoch erscheint das Opfer auch nur noch halb so groß und ist dementsprechend schwerer zu treffen (AT um 2 Punkte erschwert, die PA sogar um 6 Punkte).

F: desgleichen, jedoch ist das Opfer für die gesamte Wirkungsdauer auch tatsächlich nur halb so groß wie vorher, was noch ganz andere Auswirkungen mit sich bringt (jedoch keine AT/PA-Erschwernisse) ...

Verbreitung: bekannt

Merkmale: braune, zähfließende Flüssigkeit mit Lotosgeruch

Haltbarkeit: W3+10 Wochen

Preis: um 60 Dukaten

Meisterhinweise: Zur Substitution des eingebundenen Zauberspruchs wird mit Dingen experimentiert, die das Reaktionsvermögen des Opfers herabsetzen, etwa Cheria-Kakteen, bislang aber wenig erfolgreich (meist nur eine mögliche Substitution).

Halbgift wird als alchemistisches Waffen- und Einnahmegift verwendet (8. Stufe), dessen Wirkungen schon für einige Debatten unter Alchimisten gesorgt hat. Gelingt die KO-Probe +8 nach der Vergiftung (siehe **WdZ 147**), so wirkt die Mixtur um eine Stufe niedriger (wobei M nicht möglich ist).

PURPURBLITZ

Rezeptur: 1 Unze Zinnober, 1 Unze Purpurner Lotos, 2 Unzen Tran der Salzarele, Haut einer Koschkröte, den Stachel einer siebenjährigen Maraske, 20 Unzen Brabaker Vitriol

»Bereite einen Brei aus dem Zinnober, dem getrocknet zerstoßenen Lotos und dem Tran der Salzarele und bilde daraus eine Kugel, welche du in die Haut der Kröte hüllst, wobei deren Warzen nach innen zeigen sollen. Lege dies Beutelchen nun in ein Heptagramm, das du unter dem Lichte von Kor gezeichnet hast, und laß es dorten für drei Nächte, so Kor über dem Horizont steht. Den Stachel der Maraske mußt du vorsichtigst ausblasen und nur in einzelnen Tropfen in das heiße Vitriol leeren. Lasse nun das brodelnde Gebräu ein wenig kühlen und füge das Beutelchen hinzu. Wenn jetzt das Vitriol in bleulichem Lichte erglüht, so ist dein Werk fast getan. Hitz es noch einmal auf, bis dass sich das ganze Beutelchen gelöst hat, und füll nun alles um in die Retort. Was du hier nun destillierest, ist klar und ohn Geschmack und Geruch und macht jeden tot, der es nimmt im nechsten Jahre.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Probe: +8 / +4

Wirkung:

M: 1, 2, 3, 8, 10, 11, 12, 13, 14

A: keine Wirkung

B: Das Opfer erleidet einmalig W20 SP.

C: Das Gift erzeugt 1 SP pro Kampfrunde für eine Dauer von 2W20 Kampfrunden.

D: 1W6 SP/KR für 2W20+30 KR

E: 2W6 SP/KR bis zum Tode des Opfers

F: desgleichen, das Opfer erleidet selbst dann (halbierten) Schaden, wenn die KO-Probe +30 gelingt (siehe **WdS 147**); sollte das Opfer jedoch durch irgendein Wunder oder Zauberei die Vergiftung überleben, so erhält es den Vorteil *Immunität gegen Purpurblitz*.

Verbreitung: selten

Merkmale: farbloses Pulver ohne Geruch, löst sich schlierenfrei in Wasser

Haltbarkeit: W6+9 Monate

Preis: mindestens 300 Dukaten und sehr gute Beziehungen

Meisterhinweise: Wo schon Purpurner Lotos und Maraskengift leicht tödlich wirken können, gilt das leicht wasserlösliche Pulver des Rückstands (nicht das Destillat, wie Pheredonios verschleiernd angibt) als das tödlichste Gift überhaupt (alchemistisches Gift der 20. Stufe). Die einzigen Vergiftungssymptome sind vor den Augen wallende, purpurne Nebel. Eine spätere Untersuchung des Leichnams (vielerorts aus religiösen Gründen verboten) liefert keine Hinweise auf das Gift, das offiziell natürlich in vielen Regionen als illegal gilt.

Gelingt nach der Vergiftung eine KO-Probe +20 (siehe **WdZ 147**), wird der Giftschaden halbiert.

SCHLAFGIFT

Rezeptur: 2 Unzen Boronwein, 1 Alraune, 5 Ilmenblatt, Asche von 7 schwarzen Gänse-daunen

»Ein Mittel, mit welchem ein Mensch in tiefen Schlaf zu versetzen. Nimm den Boronwein, welcher die Sinne trübt, und lege in ihm die Alraun für dreimal sieben Tage ein, derweil du auch das Ilmenblatt mit den Gensefedern zusammen bei wenig Hitze in kupferner Pfanne röstest und abstellen läßt. Hernach mahle es zu feinem Staube

und fülle das Pulver zu dem Weine und der Alraun. Sprich nun (tunlichst zur Mitte der Nacht) einen Somnigravis über die Mixthur – und siehe da, die Alraun zerfällt. Mische das ganze nun gut durch und laße es in glesernem Colben köcheln, bis dass es eindickt. Den Syrup kannst du nun der Speise beigeben oder auf einen Dolch streichen, es behelt wohl ein Jahr seine Wirkung.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Probe: +5 / +4

Wirkung:

M: 1, 3, 4, 18, 25

A: Das Opfer ist für 3 SR leicht benebelt (KL, GE, AT/PA –2).

B: Das Opfer ist für 1 SR betäubt und kann sich nicht mehr bewegen.

C: Das Opfer fällt nach 3 KR in einen Tiefschlaf von 3 SR Dauer.

D: Das Opfer fällt schlagartig in einen sieben Spielrunden dauernden Tiefschlaf.

E: desgleichen, jedoch sieben Stunden

F: Das Opfer kann aus seinem Schlaf nur noch mit Zauberei – wie einem REVERSALIS [SOMNIGRAVIS] – geweckt werden (Märchen berichten von Prinzen, die ein Jahrhundert geschlafen hätten).

Verbreitung: bekannt

Merkmale: brauner Sirup, bitterer Geschmack

Haltbarkeit: W3+10 Monate

Preis: um 35 Dukaten

Meisterhinweise: Der Boronwein im Schlafgift wird in neueren Rezepturen gelegentlich durch Murneltiermilch oder Schwarzen Mohn sinnvoll ersetzt, während Experimente mit Boronsschlinge anstelle des SOMNIGRAVIS-Zaubers bislang lediglich eine mögliche Substitution darstellen.

Der gewonnene Sirup ergibt eine Dosis Waffengift oder aber zwei Dosen Einnahmegift (5. Stufe). Nach einer gelungenen KO-Probe +5 (siehe **WdZ 147**) nach der Vergiftung wirkt das Gift, als hätte es eine um zwei Klassen niedrigere Qualität (wobei A nicht auf M abfallen kann).

ΠΑΡΚΟΤΙΚΑ UND BERAUSCHENDE MIXTUREN

Unter diese Kategorie fallen sämtliche Rauschmittel und Drogen, aber auch verschiedene Aufputschmittel und den freien Willen verändernde Mixturen sowie bewusstseinsweiternde Elixiere.

Gelegentlich werden sie zusammen mit den venenischen Tinkturen zu einer gemeinsamen Gruppe von Alchimika gezählt, wobei auch diese Mixturen vor allem im Süden des Kontinents bereitet und verkauft werden.

BERSERKERELIXIER

Rezeptur: 1 Feueropal, 5 Unzen Feuerkraut, 10 Unzen echtes Premier Feuer, 1 ganzer Schleimiger Sumpfknöterich, 5 Unzen Blut von einem durch das Beil gerichteten wahn-sinnigen Mörder, 1 zusätzliche Alraune

»Nur zuzubereiten, wenn Kor und Marbo in Quadratur stehen. Zerhau den Opaal inmitten

eines großen Heptagramma unter freiem Himmel. Löse nun das Feuerkraut in dem Feuer und stell beides desgleichen ins Pentagramma. Nun mußt du eilig sein: Der Knöterich wird in güldenem Tiegel verrieben, das Blut hinzugefügt und beides vermischt. Hinein nun den Opaalstaub und das Feuer. Tritt zurück, denn itzo feht eine Flamme gen Himmel. Sprich nun einen Saft, Kraft auf die Alraun und wirf selbige in die nun

brodelnde Mischung, worauf ein weiterer Blitz, diesmal von grüner Farbe, in die Höhe schießt. Laß die Mixthur nun kühlen und schöpf die grünliche Flüssigkeit, die oben steht, ab und fülle sie in ein undurchsichtiges Gefäß. Sie wird sich wohl zwei Jahr halten, und jeden, der sie trinkt, in einen rasenden Irren verwandeln.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 600 BF

Probe: +6 / +3

Wirkung:

M: 1, 2, 3, 8, 9, 12, 13, 14, 21, 23, 24, 27

A: eine ähnliche Raserei wie M:27, dem Opfer trieft Schaum aus dem Mund.

B: erhöhte Aggressivität für 1 SR (*Jähzorn* +7, auch wenn der Anwender diesen Nachteil nicht haben sollte).

C: Der Anwender schlägt für 7 KR auf alles ein, was sich bewegt, dabei hat er eine um 2 verbesserte AT und eine um 2 verschlechterte PA und erzielt einen zusätzlichen Trefferpunkt.

D: Die Wirkung hält W20 KR an, richtet sich in erster Linie gegen wirkliche Gegner und ergibt eine AT/PA-Verschiebung von 5 Punkten sowie TP +2.

E: desgleichen, jedoch 1 SR und TP +3

F: Die AT steigt für 3 SR auf 20, die PA fällt auf 0, die TP steigen um 5, das Opfer nimmt keine Schmerzen mehr wahr – und es besteht die Gefahr (bei 19 und 20 auf W20), dass das Opfer den Nachteil *Blutrausch* erhält (siehe **WdH 261**) und diesem verfällt, sobald es in einem Kampf die erste Wunde hinnehmen musste und ihm eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +7 misslingt.

Verbreitung: bekannt

Merkmale: grüne, trübe Flüssigkeit, scharfer Geruch

Haltbarkeit: 2W6+17 Monate

Preis: um 40 Dukaten

Meisterhinweise: Für den eingebundenen Zauberspruch (eine Frühform des KARNI-FILO) sind allerlei Substitutionen bekannt, vom Geifer eines Walwütigen über Schuppen eines Marus bis hin zum Knochenstaub eines wahnsinnigen Veterans der Dritten Dämonenschlacht. In der Fürstkomturei Maraskan werden Berserkerelixiere oft mittels dämonischer Unterstützung gemischt und weitaus günstiger in den Reihen der Soldaten verteilt. Unter dem Einfluss des Elixiers, das in einer thaumaturgischen Variante auch als *Amokwasser* bekannt ist, kann das Opfer keine Kampf-Sonderfertigkeiten mehr einsetzen (Ausnahmen: *Wuchtschlag* und *Sturmangriff*).

Ein Liebestrunk

Rezeptur: 7 Biberklötze, 3 zusätzliche Alraunen, 1 Hahnenkamm, 7 frische Erdbeeren, 1 Skrupel Pollen des Schleichenden Todes oder ½ Skrupel Samthauch, 1 Büschel Ilmenblatt, 10 Unzen Premier Feuer

»Ein Trunk für Weibsbilder, die Burschen verführen wollen und vice versa, auch zur Steigerung der Mannskraft geeignet; herzustellen, wenn Aves im Coniunct mit Leuthan, wenns möglich, desgleichen im Rahjamond. Zerdrück die Biberklötze mit güldnem Stempel, dito die Alraun. Mach daraus in silberner Schale ein Bett für den Hahnenkamm und die Erd-Beeren, worüber du mit thunlicher Vorsicht die Orchideenpollen steubst. Itzo stellst nach draußen, auf dass kein Decken das Licht der Rahjakinder hindre. Derweil zermahlst das trucken Ilmenblatt und gibst ins Feuer, wo es wohl drei Stunden ziehen mag. Nun thue auch den Inhalt der

Schale ins Feuer und gib alles nach dreimaligem Umrühren aufs Feuer. So es dorten hitzig kocht, sprich darüber einen reversierten Horrifobus, einen Adlers Aug und Luxens Ohr sowie einen Bannbal – und sieh, wie es in purpurner Flamm' aufleuchtet. Was überbleibt, mag eklig anzusehen sein, doch gibst in die Retort und zieh insgesamt 121 Tropfen, welch von güldner Farbe sind. Dies ist der Liebes-Trunk, von dem wohl zwanzig Tropfen ein wahres Wunder im Gemüt herbeirufen und von dem dreißig Tropfen die Mannskraft bringen. Es helte sich wohl zwei Jahre lang, so du es dunkel aufbewahrst.«

—Pheredonios Melenaar; Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Probe: +6 / +4

Wirkung:

M: 1, 3, 4, 8, 9, 18, 21, 22, 24, 28, 35, 36, 38, 39, 40; das Opfer erleidet vollen Samthauch-Schaden (2W6 SP pro Stunde für 1W6 Stunden, ekstatische Träume).

A: keine Wirkung

B: Das Opfer fühlt sich der ersten Person, die es erblickt, wohlgesonnen, jedoch keine weitere Wirkung.

C: Das Opfer erlebt ekstatische Träume und beginnt, sich für jene erste Person zu interessieren.

D: desgleichen, als Tonikum für Manneskraft zeigt es volle Wirkung.

E: Das Opfer verfällt in rauschhafte Ekstase – und der ersten erblickten Person.

F: desgleichen, jedoch mag es mit einer Wahrscheinlichkeit von 30 % (1 bis 6 auf dem W20) geschehen, dass die Wirkung längere Zeit anhält (und das Opfer dem Nutznießer nachstellt oder die Manneskraft standhafter bleibt, als einem lieb sein kann).

Verbreitung: verbreitet

Merkmale: goldfarbene Flüssigkeit mit Erdbeergeschmack

Haltbarkeit: 2W6+17 Monate

Preis: um 40 Dukaten

Meisterhinweise: eine der bekannteren Rezepturen, Liebesgefühle zu wecken. Varianten verwenden unter anderem Geschlechtsteile oder den Samen von als wollüstig oder standhaft geltenden Tieren, rahjagefällige Ingredienzen oder berauschende Pflanzenteile. Eine Substitution der Zaubersprüche gestaltet sich schwierig, doch wird mit den Willen brechenden und die Libido verstärkenden Mitteln gearbeitet.

Wahre Liebe kann dieser Trunk übrigens nicht bewirken.

Mengbiller Bannbalöl

Rezeptur: 2 Schank Urin eines Beeinflussten, 3 Unzen Olivenöl, 5 Blüten des Guraanstrauches, 4 Stechlibellen, 3 Unzen Ilmenblatt, 1 lebender Ikanaria-Schmetterling, 1 Unze Vanille, 1 Skrupel Samthauch

»Urin und eine Unze Olivenöl werden mit den Guraanblüten und Libellen in den Autoklaven gegeben und darin eine Stunde lang gekocht. Nach dem Abkühlen der Flüssigkeit wird diese gut durchgeseiht, um die nicht zerkochten Reste zu entfernen. Zusammen mit Ilmenblatt und

dem Ikanaria wird die Flüssigkeit erneut in den Autoklaven gegeben und der gesamte Vorgang wiederholt (zu beachten ist, dass der Ikanaria zu Beginn noch lebt). In die Flüssigkeit werden anschließend die Vanille und der Samthauch hineingerührt (zu beachten ist, dass die Pollen keinesfalls eingeatmet werden) und alles zur Destillation in die Retorte gegeben. Die ersten zwei Unzen Destillat sind unbrauchbar und werden entfernt. Die nächsten zwei Unzen werden aufgefangen und mit zwei Unzen Olivenöl in den Autoklaven gegeben, worin sie eine Stunde lang gekocht werden. Die gelbliche Flüssigkeit wird nach dem Abkühlen abgefüllt und reicht für 8 Dosen. Zu langer Lichteinfluss (das Öl erwärmt sich dabei) senkt die Haltbarkeit von 9 Monaten auf deren 6. Aufgrund des ranzigen Geschmacks wird für die Verabreichung empfohlen, das Öl mit einem scharfen Schnaps zu mischen.«

—Originalrezeptur von Menchal ak'Taran, Oberhaupt der Gilde der Alchimisten von Mengbilla, 990 BF

Probe: +8 / +6

Wirkung:

M: 1, 2, 6, 9, 12, 13, 14, 26; der Alchimist erleidet vollen Samthauch-Schaden (2W6 SP pro Stunde für 1W6 Stunden, ekstatische Träume).

A: keine Wirkung

B: Das Opfer ist für 12 Stunden freundlich gestimmt und lässt sich leichter zu etwas überzeugen (entsprechende Proben zur Beeinflussung sind um 1 Punkt erleichtert).

C: desgleichen, 1 Tag, das Opfer ist anderen Personen gewogen (Proben –4).

D: desgleichen, 2 Tage, das Opfer ist bemüht, den Wünschen anderer zu entsprechen (Proben –7; MU, KL, IN jeweils –2), es stellt sich eine dem BANNBALADIN vergleichbare Wirkung ein.

E: desgleichen, 3 Tage, das Opfer führt alle ihm gegebenen Befehle aus (MU, KL, IN jeweils –4), die Wirkung ähnelt dem IMPE-RAVI.

F: desgleichen, 4 Tage, der Wille des Opfer ist völlig gebrochen und es wird nicht einmal mehr ohne Weisung Essen zu sich nehmen oder seine Notdurft verrichten (MU, KL, IN jeweils –7).

Verbreitung: selten

Merkmale: gelbliche, trübe Flüssigkeit mit öligem Konsistenz, ranziger Geschmack

Haltbarkeit: W6+5 Monate

Preis: etwa 140 Dukaten

Meisterhinweise: Die jeweils angegebene Wirkung ab Qualität D hält nicht für den gesamten Zeitraum in gleicher Stärke an: Bannbalöl der Qualität F wirkt einen Tag nach der Einnahme nur noch wie unter E angegeben, nach einem weiteren Tag sinkt die Wirkung erneut, bis am Ende C erreicht ist. Auch ist es möglich, die Wirkung zu verstärken, indem mehrere Dosen auf einmal verabreicht werden: Die kumulierte Qualitätsstufe ergibt sich aus der Addition der Qualitäten jeder Dosis (A=0, B=1, C=2, D=4, E=6, F=10; mehr als F ist nicht möglich). Die Verwendung als Körperöl ist machbar, benötigt aber jeweils

die doppelte Dosis bei gleicher Wirkung. Bei Zwergen fällt die Wirkung übrigens immer um eine Qualitätsstufe niedriger aus, ebenso auch bei Nichtzwergen, wenn diesen eine KO-Probe + doppelte Qualitätsstufe gelingt (wobei A gleich 1 ist). Bei der Bestimmung von Resistenzen gilt Bannbalöl als alchemistisches Gift.

Bannbalöl ist eine recht neue Entwicklung, die fast ausschließlich in Mengbilla hergestellt wird, dort aber in recht großen Mengen. Da die Rezeptur streng geheimgehalten wird, werden horrend Preise verlangt. Herstellung, Besitz und insbesondere Anwendung sind im Alten und Neuen Reich unter schwerste Kerkerstrafen gestellt, dennoch wird es von finanzkräftigen Schurken gern für geschäftliche, politische und amouröse Ziele eingesetzt. Eine mehrjährige Einnahme führt zum Nachlassen der Geisteskräfte und schließlich zur völligen Stumpfsinnigkeit – ein Fall für die Noioniten.

Ein Pulver der Weissagung, um die Zukunft zu deuten

Rezeptur: 10 Skrupel Myridaniumkristall, das Gewölle einer Eule, 4 Unzen Harz vom Ilmenblatt, 2 Unzen Cheriacha, 2 Unzen Pulver vom Zithabar, 7 Tränen eines Weisen, 25 Unzen Unauer Salzlake, 1 Unze Rosenquarz

»Um das edelste Pulver zu gewinnen, das in der Capnomantia in die Foculi gestreuet wird, stoestest du den Crystall der Myrrh und das Gewölle der Eule klein und tuest auch das Harz der Alphana in kleine Brockchen teilen. Sodann gebest du den Cheriach und den Cithabar als auch die Traenen zu und ruestest alles zu der Saltzlak in eine Pfann. Die erhitzest du und lässtest das Liquide fast gaentzlich exhalieren, derweil du den Quartz zu feinstem Staub mahlest. Die Pfann nimmest du zeitig vom Feuer, ehe das Liquide gaentzlich exhalieret ist, und mischest den Quartz ein. Die Melange lässtest du stehen, bis sie gaentzlich trocken ist, und klopfest die Reste zu Pulver, welches ist das der Weissagung. Es sind wohl sieben Haende voll.«

—Xanophulos, Geweithenlied auf Boron, Al'Anfa, um 690 BF

Probe: +3 / +2

Wirkung:

M: 1, 3, 9, 11, 12, 13, 16, 17, 18, 22, 23, 31

A: keine Wirkung

B: Die Probe auf Prophezeien ist um 1 Punkt erleichtert (bzw. übermitteln Sie als Meister dem Spieler entsprechend farbigere und detailreichere Visionen).

C: desgleichen, 2 Punkte

D: 4 Punkte

E: 7 Punkte

F: 9 Punkte, der Visionär sieht im Rauch derartig viele Bilder in unglaublich schneller Abfolge, dass er nach seiner Prophezeiung für W6 Spielrunden in Bewusstlosigkeit sinkt und sich nach dem Erwachen nur noch an Bruchstücke der Visionen erinnern kann.

Verbreitung: bekannt

Merkmale: sandiges, rosafarbenes Pulver

Haltbarkeit: mehrere Jahre

Preis: etwa 200 Dukaten für 7 Anwendungen

Meisterhinweise: Für kaum ein anderes Gebiet gibt es so viele verschiedene alchemistische Mittel und eine solch unüberschaubare Menge an möglichen Zutaten (beispielsweise die diversen Rauschkrauter, Mohn- und Lotosarten) und unterschiedlichste Anwendungsmethoden (etwa als Trank, Rauschmittel oder – wie in diesem Fall – als eine Handvoll in Feuer zu streuendes Pulver) wie in der Wahrsagerei.

Das hier vorgestellte Pulver der Weissagung ist daher nur als Beispiel gedacht, das in der Kapnomantie* zur Anwendung kommt und vor allem in Südaventurien verbreitet ist, wo es die teuersten Wahrsager vor den Granden Al'Anfas oder den Erhabenen von Fasar verwenden. Verfügt der Anwender nicht über die Gabe Prophezeien, so erhält er sie für diese Anwendung mit einem Wert, der dem jeweils angegebenen Bonus entspricht.

Ein Traumpulver, Regenbogenstaub gepannt

Rezeptur: 5 Unzen Brabaker Vitriol, 5 Unzen rauchendes Braunöl, 5 Unzen reiner Alkohol, 1 Karfunkelstein aus dem Hirn eines Höhlendrachen, 2 zusätzliche Alraunen, 1 Vragieswurzel, 2 Rauschgurken, 1 Skrupel Samthauch, 3 Skrupel Schwarzer Lotos, 5 Skrupel gefleckter Lotos, 1 Büschel Ilmenblatt

»Ein potentes Traummittel, auch Regenbogenstaub heißen. Thunlichst im Verlaufe einer Nacht im Boron herzustellen. Primo mach eine Mixthür aus Vitriol, Braunöl und Alcohol. Hierzu gib zuerst das Vitriol tröpfelweis ins Braunöl, rührs drei mal drei mal um und gib die Mischung wiederum tröpfelweis dem Alcohol bei, welcher nun in eigner Hitz köchelt und nach Schwefel wie eines Drachen Furz stinkt. Hiernein gib nun den Karbunckel und stells dunckel. Derweil mach aus den Alraunen, der Vragieswurzel und den Rauschgurken mit einem silbernen Messer jeweils sieben Scheiben und misch sie untereinand. Den Samthauch und den ganzen Lotos misch ebenfalls und gibs zum Karbunckel. Das Illmenblatt röst in eherner Pfann, bis dass es ganz trucken, dann reibs zu Staub. Itzo sollt der Karbunckel vergangen sein, auf dass du alle andre der nunmehr gelben Brühbeigibst. Es wird so eklig, also sieh, dass du nicht wiedergibst. Verschleiß das Gefäß wohl und schüttels dreimal im Kreise, machs wieder auf und sprich ein Abvenenum drüber. Jetzt wirds so wiederlich, dass es in die Retort muss. Doch nicht das Destillath ist es, welches du suchst (es würde dir das Gedärm von innen verbrennen), sondern das schillernde Pulver, welches am Boden der Retort bleibt. Wahrlich, das ist das gesuchte Mittel, welches du in Wasser wie auch in Wein lösen kannst und was sich wohl ewig helt. Es mögen wohl fünf Dosen sein, doch lass Vorsicht walten und nimm sie mit Bedacht.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Probe: +6 / +2

Wirkung:

M: 1, 2, 3, 10, 18, 19, 24, 38, 40

A: keine Wirkung

B: Bei angenehmen Träumen erleidet das Opfer binnen zwei Stunden 3W6 SP. Im Anschluss an den Rausch muss es eine Selbstbeherrschungs-Probe +5 ablegen. Misslingt diese, so nimmt es eine weitere Portion zu sich, gelingt sie (oder ist keine weitere Portion erreichbar), so verfällt der Anwender für 7 Stunden in Apathie.

C: Die Träume werden farbig, der Schaden geringer (2W6 SP), die Dauer länger (5 Stunden) – und die Selbstbeherrschungs-Probe schwieriger (+7).

D: Der Anwender erlebt sieben Stunden lang farbenprächtige Träume und Visionen, erleidet keinen Schaden, ist jedoch danach einen Tag lang vollkommen matt (alle Eigenschaften –3).

E: für 2W6 Stunden Visionen und Gesichte von höchster Intensität, Traumbilder, an die sich der Anwender noch jahrelang erinnert – und alles ohne Nebenwirkungen.

F: Das Bewusstsein des Träumers wird vollkommen umgekrempelt, während er schier göttliche Gesichte erlebt. Jetzt kann alles mögliche passieren. Rollen Sie einen W20: Bei einer 1 steigt die KL des Träumers um 2 Punkte; 2: Alle Ängste sinken um 1 Punkt; 3: IN +1; 4: Der Träumer erhält W6 AsP (nicht Magiebegabte haben davon natürlich nichts); 5: W3 AsP; 6: die Gabe Prophezeien +3 (auch für jene, die diese Gabe ansonsten nicht als Vorteil haben); 7: Selbstbeherrschung +2; 8–10: CH +1; 11–12: Nachteil Wahnvorstellungen; 13: KL +1, jedoch Abhängigkeit von Regenbogenstaub; 14–16: Sucht; 17: KL –1, Sucht; 18: Sucht, KL –1, Selbstbeherrschung –1; 19: Geist und Körper des Träumenden werden getrennt und sind nur mittels einer Reise in die Sphären wieder zu vereinigen; 20: direkter Weg in Borons Hallen (eine verbreitete Bezeichnung des magisch schillernden Pulvers ist Brücke nach Alveran).

Boni bei regeltechnischen Werten bleiben 7 Tage erhalten, dann fallen sie auf den alten Stand zurück; sie gelten auch als eine Spezielle Erfahrung im jeweiligen Wert. Mali bleiben hingegen solange erhalten, bis der Anwender eine entsprechende Spezielle Erfahrung macht.

Verbreitung: bekannt

Merkmale: magisch schillerndes Pulver

Haltbarkeit: nahezu unbegrenzt

Preis: mindestens 50 Dukaten, leicht bis zum Zehnfachen für bestätigte Qualitäten (und so 'billig' auch nur, wenn der Karfunkel substituiert wird)

Meisterhinweise: Abhängigkeit von Regenbogenstaub ist eine Krankheit der 12. Stufe, deren Entzugserscheinungen binnen weniger Wochen zum Tode führen: Wenn das Opfer nicht täglich eine Dosis zu sich nehmen kann, verliert es pro Tag W6+1 LeP; außerdem sinken alle guten Eigenschaften und der TaW

* Der altbosparanische Begriff für die Wahrsagerei aus Rauch, bei der Gestalt und Farbe des Rauches als gute oder schlechte Omina gedeutet werden; häufig werden dabei auch Mohn, Sesam, Harze etc. ins Feuer gestreut.

Selbstbeherrschung einmalig um 3 Punkte. Sobald das Opfer eine Portion 'Staub' zu sich nimmt, steigen die Werte für 24 Stunden wieder auf den normalen Wert. Allerdings sind 12 Stunden davon ein rauschhafter Traum, jedoch ohne weitere Nach- und Nebenwirkungen.

Jede Anwendung von Staub der Qualität F steigert das Risiko: Bei der zweiten und jeder folgenden Anwendung werden +1, +2, +3 usw. zum W20-Wurf addiert, so dass die Wahrscheinlichkeit negativer Auswirkungen immer weiter ansteigt.

Das größte Problem bei der Herstellung ist die Ersetzung des Karfunkelsteins, den ein Drache bekanntlich nicht ohne Gegenwehr hergibt. Kleinere Seelensteine, etwa von Taschendrachen, sind lediglich eine sinnvolle Substitution. Kaum bekannt ist, dass eine Handvoll frischer Masse der zaubermächtigen Hirnkoralle den Höhlendrachen-Karfunkel völlig ersetzen kann; in jüngster Zeit haben sich auch oronische Traumsteine als sehr geeignet herausgestellt.

Tsa-Tränen,

AUCH FRIEDENSWASSER GEHEIßEN

Rezeptur: 8 Nadeln vom Lebensbaum, die Samen einer Kapsel Tigermohn, 10 Unzen reiner Alkohol, 2 Unzen getrocknetes Ilmenblatt, 4 Blätter vom Eisenkraut, ½ Schank durch einen Regenbogen gefallener Regentropfen

»Das Friedenswasser kann man nur bereiten an einem Tage im Travia-Mond. Für eine Nacht, in der Horas scheint, muss man die Nadeln und den Mohn in Alkohol geben und anschließend entfernen. Daraufhin gibt man den Alkohol zusammen mit Ilmenblatt und dem ausgepressten Saft des Eisenkrauts in die Retorte. Die ersten 16 Tropfen Destillat von glasklarer Farbe fängt man auf und mischt sie mit den Regentropfen. Das Wasser hat einen leicht metallischen Geschmack, und jeder, der es innerhalb des nächsten Jahres trinkt, wird friedfertig wie ein Lamm.«

—Monographie der Anconitin Fenia von Sturmfels, Baburin, um 910 BF

Probe: +4 / +4

Wirkung:

M: 1, 2, 4, 5, 26, 40

A: keine Wirkung

B: bewirkt Entspannung für 1W6 Stunden (ein eventueller Nachteil Jähzorn sinkt um 2 Punkte).

C: Der Anwender ist für 1W6 SR sehr friedlich gestimmt (Jähzorn -5) und greift niemanden mehr von sich aus an.

D: Der Jähzorn erlischt für 1W6+2 SR völlig und der Anwender ist so friedfertig, dass er keinesfalls mehr attackiert.

E: desgleichen, 1W6+4 SR, der Friedfertige versucht, alle anwesenden Personen und intelligente Kreaturen von der Sinnlosigkeit des Kämpfens zu überzeugen (ja, auch den hungrigen Oger dort drüben ...).

F: desgleichen, außerdem trachtet der Anwender danach, ohne Gewaltanwendung alle Waffen an sich zu bringen, derer er habhaft werden kann, um diese zu zerbrechen; in 10 % aller Fälle sinkt der eventuelle Nachteil Jähzorn permanent um 1 Punkt.

Verbreitung:

Merkmale: klare Flüssigkeit, leicht metallischer Geschmack

Haltbarkeit: W3+10 Monate

Preis: etwa 50 Dukaten

Meisterhinweise: Das seltene Friedenswasser findet vor allem Anwendung bei Heilern, den Marbiden und den Noioniten, da es auch bei massiven Tobsuchtsanfällen und sogar Berserkern und Walwütigen seine Wirkung zeigt. Um einen Missbrauch bestmöglich zu verhindern, wird das Geheimnis um die Herstellung des exotischen Gebräus allerdings von nur wenigen götterfürchtigen Alchimisten streng gehütet. Die Kirche der Tsa betrachtet es als ein Geschenk der Jungen Göttin, eine Sekte auch als ihre Tränen, die sie in ihrer Trauer über das streitsüchtige Menschengeschlecht vergießt.

Das Ausspielen der Wirkung ist vor allem eine rollenspielerische Herausforderung, die sich nur schwer in Regeln und Zahlen fassen lässt, so dass wir auf solche weitgehend verzichten haben. Falls Sie derlei für Ihre Spielrunde für nötig erachten, so fühlen Sie sich frei, beispielsweise die Kampfwerte des Anwenders drastisch zu senken.

WACHTRUNK

Rezeptur: 5 Nachtschwärmer, 1 Flux Yagan-Öl, 2 Unzen frischer Minenschwamm, 2 Unzen Moaranalane oder 3 getrocknete Gulmondblätter, 3 Schank Zwiedestillat, 18 Tropfen Fledermausblut

»wachtrunk (5 einheiten): 5 nachtschwärmer zerstampfen, mit 1 flux öl vom yagan vermen-

gen; 2 unzen minenschwamm (frisch) und 2 unzen moarana (alternativ: 3 blatt gulmond, getrocknet) kleinhückseln, in 1 schank zwiedestillat geben; beides zusammenrühren, 1 nacht ziehen lassen; abseihen (feste reste gut ausdrücken); 18 tropfen blut einer fledermaus dazugeben; erwärmen, mit 2 weiteren schank zwiedestillat aufgießen; haltbar etwa 3 monate, aufbewahren in lichtundurchlässigem gefäß«
—aus den geheimen Aufzeichnungen des Alchimisten Taro, Havena, 1000 BF

Probe: +1 / +3

Wirkung:

M: 1, 4, 18, 19, 21, 24, 31

A: vertreibt Müdigkeit für W6 Stunden, macht normalen Schlaf jedoch nicht überflüssig.

B: Der Anwender verspürt für eine Nacht keine Müdigkeit mehr und braucht nicht zu schlafen, regeneriert jedoch nicht.

C: desgleichen, mit normaler Regeneration, wenn für eine Dauer, die einer durchschlafenen Nacht entspricht, keine schweren körperlichen Anstrengungen unternommen werden.

D: desgleichen, zwei Nächte, zwei 'Ruhephasen'

E: desgleichen, drei Nächte bei nur zwei 'Ruhephasen'

F: desgleichen, vier Nächte, wobei der Anwender überwach ist und hektisch wirkt; außerdem kann in 10 % aller Fälle eine Abhängigkeit vom Wachtrunk auftreten.

Verbreitung:

Merkmale: blassrote, trübe Flüssigkeit mit scharfem Blutgeschmack

Haltbarkeit: W6+9 Wochen

Preis: um 15 Dukaten

Meisterhinweise: Seit jeher forscht die Wissenschaft nach einem Elixier oder alchimistisch angereichertem Tee, der den Schlaf ohne gesundheitlichen Schaden vollständig ersetzt. Damit existieren auch mehrere verschiedene Rezepturen unterschiedlicher Aus- und Nebenwirkungen, die jedoch meist eifersüchtig gehütet werden und häufig zur Sucht führen.

Abhängigkeit vom Wachtrunk ist eine Krankheit der 6. Stufe, deren Entzugserscheinungen zu starker Müdigkeit führen (alle guten Eigenschaften je -W6 sowie den Nachteil Jähzorn +W6, auch wenn der Charakter letzteren normalerweise nicht hat). Eine Einnahme des Trunks hebt die negativen Effekte für den Zeitraum der Wirkungsdauer auf; um jedoch von der eigentlichen Wirkung zu profitieren, benötigt es einer zweiten Portion. Wird diese Abhängigkeit nicht kuriert, sondern der Trunk einfach irgendwann abgesetzt, erkrankt der Anwender mit 30 % Wahrscheinlichkeit an der Schlafkrankheit (siehe **WdS 157**).



ZAUBERMITTEL

Nicht nach Art ihrer Wirkung, sondern vielmehr nach einem übergeordneten Zweck sind die Zaubermittel bezeichnet. Sie werden von Zauberkundigen verwendet, um Zauberhandlungen effektiver durchführen zu können. Beschwörungserleich-

ternde Produkte werden dieser Gruppe ebenso zugerechnet wie Zurbarans Tinktur in der Chimärologie, der Zaubertrank oder auch Zaubertinte zum Zeichnen einer Thesis und für die Siegelstöcke der Akademien.

BESCHWÖRUNGS-KERTZEN, DEM INVOCATIONS-RITUS DIENLICH

Rezeptur: 12 Unzen Wachs aus den Knochen schwarzer Rinder, 1 Alraune, mindestens 1 Skrupel Material dämonischer Herkunft, etwa 3 Unzen Asche aus verbrannter Haut einer schwarzen Schlange, ein Büschel eigene Haare

»Bei Nacht herzustellen, auf dass kein Praiosstrahl die Arbeit störe. Schirme dein Labor mit Bannkreisen gegen das Eindringen jenseitiger Wesenheiten ab. Siede nun das Wachs und lös darin die Alraune (man erkennt, wenn das Wachs eine grünliche Farbe annimmt). Schlage nun ein Pentagramma und ein Heptagramma darüber und gib die daimonische Substanz hinzu. So es nun zu brennen beginnt, lösche es mit der Asche ab, denn so ist es wohlgetan. Form aus deinem Haar den Docht, auf dass die Kertzen nur dir zu Nutze, und zieh die Kertzen, so wie es gewöhnlich. Verlass dabei niemals den Schutzkreis, auch wenn das Procedere sieben Stunden dauert. Jede der sieben Kerzen, die du aus dem Wachs formen kannst, brennt wohl drei Stunden lang.«

—aus Die Wege ohne Namen – Hexerei und Schwarzmagie, Robarius-Abschrift aus dem Jahre 935 BF

Probe: +3 / +0

Wirkung:

M: 1, 3, 4, 12, 13, 14, 16, 17, 22; der Beschwörer ist durch den Gestank der entzündeten Kerzen so abgelenkt, dass er einen Malus von 3 Punkten auf die Zaubprobe eines Spruchs mit dem Merkmal *Beschwörung* erhält.

A: keine Wirkung

B: Beschwörungsprobe –1

C: Beherrschungsprobe bei Dämonen und Geistern –1

D: Beschwörungs- und Beherrschungsprobe jeweils –1

E: Beschwörungs- und Beherrschungsprobe jeweils –2

F: Beschwörungs- und Beherrschungsprobe jeweils –3, jedoch steigt auch die Wahrscheinlichkeit, bei einer misslungenen Beschwörung versehentlich einen Dämonen aus der nächsthöheren Gruppe zu beschwören, auf 50 %.

Verbreitung: bekannt

Merkmale: grünliches Wachs, latenter Geruch der Niederhöllen

Haltbarkeit: nahezu unbegrenzt

Preis: ab 5 Dukaten, je nach dämonischem Material

Meisterhinweise: Siehe auch das Kapitel zu den Schutzkreisen auf S. 67.

ZAUBERCREYDE, FÖRDERLICH DEN INVOCATIONES WIE AUCH DEN EXORCISMI

Rezeptur: 6 Unzen Olporter Kreidepulver, 1 Alraune, 1 Hahnenkamm, 2 Unzen getrocknetes Ochsenblut

»Eine einfache Mixthur, am besten bereitet bei der Nacht. Ucuri sei sichtbar. Zermahl das Kreidepulver zu feinem Staube, welchen du sodann in eine Schale gibst, auf dass er inniglich der Luft ausgesetzt ist. Quetsch nun den Saft aus der Alraune, dass nichts übrigbleibt denn Fasern (die wirf weg). In den Saft leg nun den Hahnenkamm und siehe! es wird rot wie Ochsenblut. Wenn aber die Farbe genau gleich der vom getrockneten Blute, dann gib jenes unter stetem Rühren hinzu.

So dies vollbracht, erhitz es, ohne dass es schäumt, so lange, bis vom Hahnenkamme nichts mehr übrig. Gieß den Sud nun in die Schale, wobei du rufst AMAZEROTH, AMAZEROTH, WILLEN UND WISSEN, HESINDENS WEISHEIT, MANDRAGORA UND OCHSENBLUT, MACHT ÜBER DAIMONEN! und lass deine Kraft fließen. Sodann vermisch alles inniglich und gieß den Brei unter stetem Druck in die Form, die du der Kreide geben willst. Es mag wohl genug ROTE KREIDE sein für ein Dutzend In- wie Exvocationes.«

—eines der vielen Rezepte für Zauberkreide, etwa aus dem Jahre 950 BF

Probe: +2 / +1

Wirkung:

M: 1, 3, 4, 40; bei einem mit misslungener Kreide gezeichneten Beschwörungszirkel sind sowohl alle Beschwörungs- als auch alle Beherrschungsproben gegenüber der gerufenen Wesenheit um 3 Punkte erschwert, selbiges gilt für die Proben bei Austreibungen (PENTAGRAMMA, GEISTERBANN ...).

A: keine Wirkung

B: Beschwörungsprobe –1

C: Exorzismusprobe –1

D: Beschwörungsprobe und Exorzismusprobe je –1

E: Beschwörungsprobe und Exorzismusprobe je –2, Beherrschungsprobe –1

F: Beschwörungsprobe und Exorzismusprobe je –3, Beherrschungsprobe –2, jedoch steigt auch die Wahrscheinlichkeit, bei einer misslungenen Beschwörung versehentlich einen Dämonen aus der nächsthöheren Gruppe zu beschwören, auf 50 %.

Verbreitung: verbreitet

Merkmale: rote Kreide

Haltbarkeit: nahezu unbegrenzt

Preis: etwa 5 Dukaten

Meisterhinweise: Die Herstellung der Kreide erfordert einen Aufwand von 7 AsP, die während der Anrufung einfließen müssen. Wie sich Zauberkreide als Paraphernalium bei Dämonenbeschwörungen und Austreibungen auswirken kann, erfahren Sie imentsprechenden Kapitel in **Wege der Zauberei**.

Eine kaum bekannte optimierende Substitution des Hahnenkamms sind ein paar Blätter vom Satuariensbusch. Die dabei entstehende Kreide ist dann allerdings nur bei der Vertreibung überderischer Kräfte zu gebrauchen, nicht aber bei der Herbeirufung.

ZAUBERTRANK

Rezeptur: ein kleines Stück Meteoreisen, 1 Skrupel Diamantstaub, 20 Unzen klares Blut, 10 Unzen Schnee vom 1. Hesinde, 7 ganze Halme vom Kairanrohr, 3 zusätzliche Alraunen, 2 Büschel Thonnys, 1 Skrupel Drachentränen

»Zerhau das Meteoreisen in einem Mörser, degleichen tu mit dem Diamanten. Vermisch nun das klare Blut – welches wohl von jenem seie, dem der Trank Nutzen bringen soll – mit dem geschmolzenen Schnee und gib beides in einen Kolben aus Gold. Zerschneid nun die Cairanhalm in jeweils sieben Stücke und die Alraunen in jeweils drei Stücke und zermahl den trucknen Thonnys zu feinem Staube. Mach nun bei Madalicht ein Feuer, so heiß wie du kannst, und setz den Kolben darauf. Laß es einmal wallen, und es wird grün, nimm herunter und gib den Thonnys zu, laß es wiederum aufwallen, und es wird bleulich, nimm herunter und füg die Alraun zu, laß wallen bis es purpurn wird, nimm runter und gib nun das Eisen, den Diamanten und das Cairan bei und laß wallen, bis es milchweiß ist. Sprich itzo den Namen der Mondin und füg die Drachentränen hinzu, so wird das Gebreu weiß leuchten. Nimm nun vom Feuer und laß es im Madalicht abkühlen. Was dir bleibt, ist eine wasserklare Flüssigkeit ohne jeden Geruch, die dir die KRAFT wiedergibt, so du sie innerhalb der nächsten 3 Jahre trinkst.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Probe: +8 / +4

Wirkung:

M: 1, 2, 3, 4, 8, 9, 13, 14, 18, 19, 20, 22, 38, 40

A: keine Wirkung, jedoch leichte Geistesverwirrung (KL –2 für 1 Stunde)

B: Der Anwender erhält 2W6 verlorene AsP zurück, die er jedoch binnen der nächsten Stunde verbrauchen muss, sonst droht ihm

schwerer Kopfschmerz (KL, IN, GE FF je –4 für 7 Stunden).

C: 3W6 AsP zurück

D: Der Anwender erhält 3W6+6 AsP, auch wenn dadurch die ASP-Zahl über den Grundwert steigt, jedoch werden die überschüssigen Punkte von den LeP abgezogen.

E: desgleichen, 5W6+6 AsP

F: desgleichen, 2W20+5 AsP, jedoch ohne Abzug von LeP

Verbreitung: verbreitet

Merkmale: klare Flüssigkeit ohne Geruch

Haltbarkeit: 2W6+30 Monate

Preis: mindestens 60 Dukaten; bestätigte Qualitäten erzielen Preise von leicht 10 Dukaten pro AsP

Meisterhinweise: Die nur schwer erhältlichen Drachentränen werden meist durch Tränen, Blut oder Milch anderer magischer Wesen substituiert. Der Kairan hingegen konnte bis heute noch nicht gleichwertig ersetzt werden. Gerüchten zufolge soll es auch möglich sein, einen *Großen Zauberrank* zu brauen, der in der Lage sein soll, sogar permanent verbrauchte AsP zu regenerieren.

BRANDÖLE

In Aventurien sind die verschiedensten brennbaren Öle bekannt, meist aus eher exotischen Mitteln wie Erdharz, Steinöl oder Waltran hergestellt und für den Krieg vorgesehen. Re-

gional werden einfache Brandöle häufiger verwendet als die nachfolgend vorgestellten, teils recht berüchtigten und nie ungefährlichen Mittel.

EWIGES ÖL, DER BELEUCHTUNG DIE ENDE

Rezeptur: 1 Alraune, 20 Unzen Schweiß eines Zyklopen, der Saft eines Schlangenzüngleins, 2 Unzen Drachenblut, 20 Unzen Steinöl, 20 Unzen Haiöl

»Die Al'Raw'n ist gänzlich auszuquetschen, bis nurmehr die trockenen Fasern übrig sind (diese sind wegzuerwerfen). Der Saft ist in eine makellos runde Schale von präzise 9 Finger Durchmesser zur Transpiration des Zyklopen zu geben. Der Saft vom Echsenstab ist desgleichen hinzuzugeben und gut einzumischen; dabei ist darauf zu achten, dass er sich nicht verfärbt. Daraufhin ist soviel KRAFT zufließen zu lassen, bis die gesamte Oberfläche der Flüssigkeit sich rot verfärbt hat. Das Blut des Drachen ist darauffolgend einzurühren. Die Mixtura ist im Athanor so lange zu erhitzen und zu verdunsten, bis nurmehr 5 uz. zäher Konsistenz verblieben sind, die mit Oleum von Stein und Hai zu verrühren sind. Das Behältnis ist abzudecken mit Stoff und für die Dauer eines Jahres ruhen zu lassen, damit die Substanz eindickt. Das entstehende Oleum Aeternum ist von schillerndgrauer Farbe, durchzogen von roten Schlieren, und schwerer denn Wasser. Es reicht für zwei Füllungen einer Lampe oder aber für die Füllung einer Schale und ist innerhalb des nächsten Vierteljahres zu entzünden. Es brennt für viele Jahre in gänzlich feuerroter Farbe und weniger heizt denn offenes Feuer, ruzslos und ohne Geruch.«

—Papyruschriftrolle, aufbewahrt in der Selemer Silem-Horas-Bibliothek, Verfasser unbekannt, vermutlich eine Übersetzung einer älteren Schrift, über 450 Jahre alt

Probe: +6/ +2

Wirkung:

M: 1, 3, 6, 7, 8, 16, 17, 38, 40

A: Das Öl verhält sich wie gewöhnliches Lampenöl und braucht sich nach wenigen Stunden auf.

B: Das Öl hat eine Brenndauer von 3W6 Monaten.

C: 3W6 Jahre

D: 3W6 Jahrzehnte

E: 3W20 Jahrzehnte

F: desgleichen, jedoch lässt sich das Öl bis dahin nur durch Magie (DESTRUCTIBO) oder ein göttliches Wunder löschen.

Verbreitung: selten

Merkmale: schillerndgraues, schweres Öl, von roten Schlieren durchzogen

Haltbarkeit: W3+1 Mon. bis zur Entzündung

Preis: nicht frei verkäuflich

Meisterhinweise: Der Brennstoff ist ein Erzeugnis tulamidischer Herkunft und wird von den dortigen Alchimisten mystischer Tradition fast ausschließlich für den Eigengebrauch hergestellt. Im Süden Aventuriens werden etliche Tempel der Hesinde von Schalen und Lampen beleuchtet, in denen Ewiges Öl brennt. Die benötigte Astralenergie, die für die gelungene Herstellung des Öls aufgewendet werden muss, beläuft sich auf 17 AsP, davon 2 permanent. Die Verwendung eines Schlangenzüngleins oder ähnlichen Indikators zum Abmessen der nötigen astralen Kraft ist in der Höheren Alchimie weit verbreitet. Durch Einrühren von 7 Flux flüssigem Mindorium kann die Impensation auf 7 AsP (davon einer permanent) gesenkt werden.

Bisweilen wird mit Substitutionen für das Haiöl experimentiert, ob sich andere Flammenfarben erzeugen lassen, bislang aber ohne konkretes Ergebnis.

HYLAILER FEUER, JE NACH HERKUNFT AUCH CHARYPTISCHES ODER MENGBIL- LER FEUER GENANNT

Rezeptur pro Stein: 2 Stein Erdpech oder Steinöl, 5 Unzen reinsten Schwefel, 5 Unzen Walrat, 10 Unzen Holzkohle, ½ Unze Orasal-Kleber

»Nimm Selemer Erdpech, oder nimm von dem schwarzen Öl, welches in der Khôm an manchen Orten aus dem Boden dringt. Destilliere daraus ein leichtes, helles Öl. Und gib wohl acht dabei, denn es brennt beim kleinsten Funken oder explodiert wohl gar. Am besten wird es wohl sein, wenn du mit Caldofrigo heizt und nicht mit Feuer, so du dieser Formel mächtig bist. Nimm von dem Destillate, soviel du brauchst, und gib auf 20 Unzen 5 Unzen Sulphur darunter, und mache es zäh mit Walrat, mit fein gestoßener Holzkohle und mit dem Orasal (in just jener Reihenfolge). Fülle es in gepichte Tonkrüge und verschließe sie gut. Verwahre die Gefäße vergraben unter reichlich Sand. Und halte sie fern von Feuer und Funkenflug.«

—Rezeptur gemäß der Horasisch & Seeköniglichen Alchimistischen Manufactur zu Hylailos, neuzeitlich, unter Verschluss

Probe: +6/ +5

Wirkung:

M: 1, 3, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 15, 16, 17

A: Kaum glaublich, aber der Alchimist hat es geschafft, eine schwer entflammbare Masse anzurühren, die nur brennt, wenn man sie mitten ins Schmiedefeuert legt.

B+: Das Brandöl brennt, wenn man es anzündet, selbst auf Wasser treibend noch weiter, lässt sich nicht mit Wasser löschen (sondern nur mit Sand), und es klebt an Gegenständen und Personen. Wie gut es zündet und wie lange es brennt, ist von der Qualität abhängig (von 'zündet in einem von fünf Fällen, brennt W6 KR lang' bei Qualität B bis 'zündet garantiert, brennt W6 Spielrunden lang' bei Qualität F).

Verbreitung: selten

Merkmale: zähes, klebriges Öl mit dem Geruch von Schwefel

Haltbarkeit: gut verschlossen einige Jahre

Preis: Herstellungskosten um 10 Dukaten pro Stein, wenn man preiswert an Erdpech (Steinöl verdreifacht den Preis) und Orasal kommt, Schwarzmarktpreise liegen beim Drei- bis Siebenfachen.

Meisterhinweise: Hylailier Feuer in Form von Brandgeschossen wird zumeist von staatlichen Werkstätten in Al'Anfa, dem Horasreich und dem Mittelreich hergestellt und ist nicht frei verkäuflich. Ansonsten gibt es vor allem auf den Zyklopeninseln, bei den Tulamiden und in Charypso einige wenige unabhängige Alchimisten, die das Rezept kennen. Zwar findet sich die Rezeptur auch in der unzensierten Ausgabe von *Macht der Elemente*, doch ist sie dort verschlüsselt und für den Laien gefährlich schwammig formuliert. Es existieren durchaus verschiedene Rezepturen, die neben den Grundbestandteilen noch andere Substanzen einbinden. Mengbiller Feuer aus alananischer Produktion etwa ist durchsichtig, wird beim Schütteln blutrot und entwickelt starken Dunst. Hinweise zur Auswirkung von Brandöl und damit gefüllten Granatäpfeln finden sich in *Aventurisches Arsenal*, zum Einsatz bei Belagerungen im *Armorum Ardariticum*.

MAGISCHES BRANDÖL

Rezeptur pro Stein: 10 Unzen alter Kot vom Sturzpelikan, 5 Unzen gewöhnliche Holzasche, eine in Alkohol eingelegte Alraune, 2 Stein Erdpech oder Steinöl, 5 Unzen Zedernharz, 8 Unzen Holzkohle von der Blutulme oder Steineiche, 5 Unzen reinsten Schwefel, ½ Unze Orasal-Kleber

»Rühre den Kot mit heißem Wasser, filtriere dies, und dampfe es ein. Den Rückstand gieße wieder mit wenig Wasser auf, rühre die Asche darunter und lass das einige Stunden auf gelindem Feuer köcheln. Dann filtrier es, und gib es in eine flache Schale. Am andern Tag wirst du weiße Kristalle am Grund der Schale finden; von denen gieße das Wasser herunter und trockne sie. Zerstoße sie zusammen mit der Alraune und rufe mit Manifesto die Kraft des Feuers darauf herab. Mit dem Erdpech verfährt du wie bei gemeinem Brandöl, und mach das Destillat zäh mit Zedernharz und mit der Kohle von Blutulmenholz, und gib Sulphur dazu und finalem den Orazal. Nun begeben dich in ein kühles Gemach ohne Feuer. Dort fülle das zähe Öl in einen gepichteten Krug, streu schnell das Pulver hinein, und verschließe es

schnellstens so, dass keine Luft mehr darinnen ist. Besser aber ist es, wenn du die Substanzen von ferne mittels Motoricus mischst in einem Raum in Absenz von Luft (Aerofugo?). Und halte das Brandöl fern von Feuer und Hitze und Luft.«
—Rezeptur gemäß der Alchemistischen Fakultät der Universalschule zu Al'Anfa, neuzeitlich, unter Verschluss

Probe: +12 (ohne AEROFUGO) oder +8 (mit AEROFUGO) / Analyse nicht möglich
Wirkung: Siehe Hylailer Feuer, jedoch alle Wirkungen leicht stärker. Magisches Brandöl ist recht instabil und kann sich schnell von selbst entzünden: durch Luft, Licht, Hitze oder starkes Schütteln – behaupten jedenfalls die Geschützmeister, die damit umgehen

müssen. Es ist in der Lage, Dämonen und andere Kreaturen, die gegen gewöhnliche Angriffe gefeit sind, zu verletzen.

Verbreitung: sehr selten

Merkmale: zähes, klebriges Öl mit dem Geruch von Schwefel

Haltbarkeit: gut verschlossen einige Jahre
Preis: Herstellungskosten um 50 Dukaten pro Stein, nicht im Handel erhältlich

Meisterhinweise: Seit der Dritten Dämonenschlacht ist diese Rezeptur an einigen Akademien bekannt (Festum, Gareth, Fasar, Khunchom, Mherwed, Rashdul, Al'Anfa), jedoch wird wegen der Kompliziertheit des Verfahrens und des hohen Preises solches Brandöl sehr selten hergestellt.

SONSTIGE ALCHIMIKA

Ob ihrer anders gearteten Wirkung lassen sich zahlreiche alchemistische Mittel nur schwerlich oder überhaupt nicht auf

die verschiedenen Kategorien dieses Kapitels verteilen. Diese finden Sie in diesem Abschnitt.

ΕΥΝ ΒΑΠΠΟΥΛΕΡ,

UNSIHTBARES SICHTBAR ZU MACHEN

Rezeptur: 5 Skrupel Asche aus Eulenfedern, 10 Unzen Nitrol, die Augen eines hingerichteten Meuchlers, 1 Skrupel getrockneten Pestsporenpilz, 2 Alraunen, 2 Skrupel zerstoßener Aquamarin

»Thunlichst zuzubereiten im Hesinde-Mond, dieweil Nandus über dem Horizonte, kulminierend, wenn selbiger im Meridiane. Bereite zur Nacht vor die Aschen, indem du sie beigibst dem Nitrole, auf dasz ein leichter brauner Rauch aufsteiget. Die Augen nimm als naechstes und seubere sie gut. Sodann sprich auf sie den reversalierten Visibil, streu den Piltz darüber und siehe! sie werden truipe. Nun gib sie zum Nitrole, und zu selbigem jetzt das Feuer in Maszen. Es dauert keine hundert Hertz-Schlaege, und die Augen sind verschwunden. Dies ist die Zeit für die Alraunen und den Aquamarin. Lass einmal aufwallen und gibst dann in die Retort. Die Flüssigkeit die du jetzt ziehest, gib weg, denn sie macht blind. Was aber in der Retort verbleibet, ist eyn Pulver von wohl bleychgruener Farbe, was wohl ausreychet, um dreymal Unsichtbares sichtbar zu machen.«

—Paramanthus von Havena, Lexikon der Alchimie, Band III, um 540 BF

Probe: +6 / +7

Wirkung:

M: 1, 2, 3, 11, 12, 13, 14, 39, 40; das Pulver fügt dem unsichtbaren Wesen 1W6 Schadenspunkte zu, was dieses vermutlich nicht lustig findet.

A: keine Wirkung

B: Das unsichtbare Wesen wird W6 Kampfrunden lang sichtbar (VISIBILI- und UNSICHTBARER JÄGER-Verzauberte sind nicht betroffen).

C: Das Wesen wird 2W6 Kampfrunden lang sichtbar.

D: Das Wesen wird dauerhaft sichtbar.

E: desgleichen, jedoch wirkt es auch gegen VISIBILI und UNSICHTBAREN JÄGER.

F: desgleichen, jedoch auch zusätzlich gegen den OBJECTO OBSCURO und weitere Unsichtbarkeitsformen. Es mögen vielleicht Dinge erscheinen, die man besser unsichtbar gelassen hätte ...

Verbreitung: bekannt

Merkmale: bleichgrünes Pulver

Haltbarkeit: nahezu unbegrenzt

Preis: um 80 Dukaten

Meisterhinweise: Als gleichwertige Substitution des reversalierten VISIBILI gilt ein Hauch hochwertiger Bannstaub, Gerüchte sprechen auch von Materie aus der Zeit vor Madas Frevel und den Augen eines Hellsehers.

BORBARADS HAUCH,

EINE ALCHIMISTISCHE SICHERUNG

Rezeptur pro Stein: 3 Karat Onyx-Staub, 5 Skrupel Karneol-Splitter, 8 Unzen Rauchendes Braunöl, 1 Splitter Roter Obsidian von der Größe eines Fingergliedes, 2 Unzen Blutulmenharz, 2 Stein Erdpech, 1 Unze Orazal-Kleber, ein Schank vom Odem des Nun'kun'tur

»So Ihr, Sucher von Verbotenem Wissen, die Zutaten beisammen habt, trifft die Vorbereitungen: In einer Nacht, da Marbo in Konjunktion mit der Leere steht, gebt Onyx und Karneol in eine Schale von Glas mit dem Zeichen der Antimagie und löst sie mit dem Braunöl, lasst es stehen für die Nacht. Derweil ritzt in den Splitter von Obsidian das Zeichen des Feuers und zerschlägt und zermahlt ihn dann zu Staub. Erhitzt das Harz, bis es zerfließt, und rührt den Staub von Obsidian hinein, dann lasst es wieder erkalten. Gebt die gelösten Edelsteine zur Dämmerung in die Retorte und destilliert fünfmal sieben Tropfen. Bewahrt alles gut.

Fahrt fort in einer Nacht, da Levthan und Ucuri über der Leere stehen. Destilliert aus dem Erdpech ein leichtes Öl von heller Farbe und gebt Acht, dass es nicht Feuer fängt. Nehmt 30 Unzen von dem Destillat und gebt das Destillat der ge-

lösten Edelsteine hinzu. Verflüssigt das Harz mittels Hartes schmelze (seht pag. 163, wo Ihr den Zauber zu meistern lernt) und rührt es mit dem Orazal ebenfalls in das Öl, bis es eine helle rote Farbe hat. Gebt die Mixtur nun in das Gefäß, aus dem heraus es wirken soll. Schüttet den Odem des Nun'kun'tur dazu und verschließt das Gefäß rasch, ehe es an der offenen Luft sogleich seine Wirkung zeigt und alle Arbeit vergebens war.«
—aus Borbarads Testament, neuzeitlich bearbeitete Kopie der Hallen der Weisheit zu Kuslik, unter Verschluss

Probe: +7 / Analyse nicht möglich

Wirkung:

M: 1, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 40

A: An der Luft sickert das Mittel zu Boden und bildet rutschige Lachen.

B+: Bei Luftkontakt sickert das Öl als geruchsloses, aber düsterrotes Gas in den Raum und verteilt sich, da schwerer als Luft, von oben herab gleichmäßig ausbreitend nach unten. Jeder Kontakt mit Feuer, Schwefel, Magie oder dämonischer Präsenz lässt das Gas zu einem klebrigem Rußfilm verklumpen, der das ganze Ziel einhüllt und hermetisch von der Luft abschneidet. Feuer erlöschen, Dämonen und andere fremdsphärische Wesenheiten werden von der Welt getrennt (nach Meisterentscheid bis zu 5W6 KR lang je 1W6 Punkte Schaden; bei sich gerade manifestierenden Dämonen führt dies im Regelfall zur Beendigung der Manifestation) und bei Lebewesen werden alle Körperöffnungen verstopft (bis 5W6 KR lang Erstickungsschaden, siehe **WdZ 146**).

Verbreitung: selten

Merkmale: schwarzrotes, zähes Öl, stets handwarm und geruchslos

Haltbarkeit: luftdicht aufbewahrt nahezu unbegrenzt

Preis: ab 25 Dukaten je Stein (die Menge, die aus der obigen Rezeptur gewonnen wird)

Meisterhinweise: Die Mixtur wurde von Borbarad weniger mit der Absicht entwickelt,

weltliche Gegner zu bezwingen, als vielmehr Dämonen von bestimmten Orten fernzuhalten. Seit den Magierkriegen wird Borbarads Hauch auch von der Hesinde-Kirche zu eben diesem Zweck verwendet, allerdings nennt man die Mixtur dort unter Ausklammerung ihrer Herkunft *Nacladors Odem*. Der Einsatz erfolgt für gewöhnlich über komplizierte Fallen und auch nicht direkt im zu schützenden Raum, da dieser sonst stark verschmutzt wird – ein Stein der Mixtur ist ausreichend für den Schutz von etwa 20 bis 100 Raumschritt, je nach Qualität. Der Odem von Nun'kun'tur (die frisch ausgeblasene Asche des gleichnamigen Vulkans auf den Zyklopeninseln) ist kaum zu beschaffen, aber nahezu zwingend für die Mixtur. Einzig die Asche ähnlich mysteriöser Vulkane, etwa des Teufelstischs in den Eiszinnen, ist eine gleichwertige Substitution.

PURPURWASSER

Rezeptur: 2 Unzen Purpurschnecken ohne Gehäuse oder Purpursterne ohne Haut, die Schwimmblase eines Fisches, ½ Schank Meerwasser aus mindestens 100 Schritt Tiefe, 10 Skrupel Schwefel, 1 Alraune, 12 Blatt Neckerkraut, 3 Unzen Walblut, 1 Schank Süßwasser einer untermeerischen Quelle

»... verwenden die Schnee-Elfen der Sippe Wogentanz ein Elixier, das sie Purpurwasser nennen und ihnen die Wasseratmung ermöglicht und mit dessen Hilfe sie zusammen mit den Walen in die Tiefen des Meeres vordringen, um zu jagen. Mit etwas Überredungskunst gelang es mir, bei der Zubereitung dieser Flüssigkeit anwesend sein zu dürfen. Es wurden folgende Zutaten verwendet: [...] Den Seesternen wurde die Haut abgezogen und das leicht purpurfarbene, in winzige Stücke geschnittene Fleisch zusammen mit der Schwimmblase und dem Meerwasser in durch eine Eislinse gebündelten Schein der vollen Mada zum Kochen gebracht. Sodann ließ mich Nadolirion vorsichtig den Schwefel einrühren – damit ich mich nützlich mache, wie er meinte. Just in jenem Moment, in dem der Dampf in den Farben von Purpur und Schwefel aufwallte, nahm er das Gemisch zum Abkühlen vom Feuer. Anschließend quetschte er den Saft aus Mandragora und Neckerkraut (mir ist schleierhaft, woher er beide Pflanzen hatte) und mischte beides zusammen mit dem Walblut in das zwischenzeitlich abgekühlte Gemenge. Schließlich deckte er die widerlich anmutende Mischung ab und stellte sie an einen dunklen Ort, wo sie bis zum nächsten Erdstag ziehen soll. [...] Er schöpfte die düsterpurpurn schillernde Flüssigkeit ab, quetschte hierzu auch die schleimigen Reste aus, und mischte alles mit dem Süßwasser, bevor er das Purpurwasser abfüllte und noch gut durchschüttelte. Das Resultat, meinte er und reichte mir mit einem Lächeln die Phiole, reiche für gut drei Anwendungen und sei, luftdicht aufbewahrt, sicherlich über mehrere Menschenleben hinweg haltbar.«

—aus dem persönlichen Buch der Schlange der Hesinde-Geweihten Hesindajela Jastek, 891 BF, zusammen mit Buch und Phiole als Eisstatue beim Hort des Frostwurms Schirr'Zach

Probe: +6 / +6

Wirkung:

M: 1, 3, 9, 13, 14, 15, 18, 19, 21; der Anwender kann für 3W20 Kampfrunden weder über noch unter Wasser atmen (wie Schaden durch Ersticken, siehe **WdZ 146**).

A: keine Wirkung

B: Der Anwender kann für 1W6 SR unter Wasser atmen.

C: desgleichen, jedoch für 3W6 SR und der Wasserdruck auf den Körper wird ausgeglichen.

D: desgleichen, jedoch für 3W6 Stunden

E: desgleichen, jedoch hält die Wirkung solange an, bis der Anwender – nach einem beliebigen langen Unterwasseraufenthalt – wieder einen luftgefüllten Raum erreicht.

F: desgleichen, jedoch kann der Anwender in den ersten 7 SR keine Landluft atmen und fühlt sich solange wie ein Fisch auf dem Trokenem, so dass er unweigerlich erstickt, wenn er sich nicht ins Wasser begibt.

Verbreitung: vermutet

Merkmale: dunkelpurpurne, trübe Flüssigkeit mit schweflig-salzigem Geschmack

Haltbarkeit: luftdicht verschlossen nahezu unbegrenzt

Preis: nicht erhältlich

Meisterhinweise: Neben den Nachtalben und wenigen Firnelfen hüten nicht mehr als eine Handvoll Alchimisten das Geheimnis um die Zubereitung des Tranks, von dem die Kusliker Hallen der Weisheit überhaupt erst im Jahre 1009 BF durch ein Mitglied der Phileasson-Expedition erfahren haben. Die Zusammensetzung des Elixiers konnte durch den Heiligen Trichter der Herrin Hesinde zwar ermittelt werden, nicht jedoch die eigentliche Rezeptur, nach der intensiv geforscht wird – bislang allerdings erfolglos.

Zwei Probleme der Tiefsee – kaltes Wasser und völlige Dunkelheit – werden vom Purpurwasser übrigens nicht gelöst, hier ist der Anwender auf andere Hilfsmittel angewiesen.

RETRO-ELIXIER

UM DIE TOTEN ZU WECKEN

»[...] Vermutlich kein Mitglied dieses Nekromantischen Rates der Deuter Rhazzazors ist Aluris Mengreyth, ein Apotheker aus Elenvina. [...] Sein Zirkel von Todeskultisten versucht mit einer wahnsinnigen Apparatur, an der mehrere Sterbende angeschlossen werden, den 'Hauch des Todes' zu destillieren. Auch sammeln sie Ghulschweiß, Blut von Skeletten und andere Zutaten für das 'Retro-Elixier', von dem nur Mengreyth weiß, wie es bereitet ist – einer der Gründe, warum ihn der Schwarze Drache am Leben ließ. Mit dem Elixier benetzte Leichname erheben sich als Untote. [...]«

—aus einem geheimen Bericht der Hand Borons aus der Warunkei an die Stadt des Schweigens, 1026 BF

Meisterhinweise: Wegen seiner schwarzen Alchimie und lästerlichen Aktivitäten bereits 992 BF aus Elenvina ausgeschlossen, entwickelte Aluris Mengreyth gemeinsam mit einem Geweihten des Boron, den er hinterging, in

Winhall sein Retro-Elixier. Alleine das Elixier erhebt noch keine Untote, es dient als Katalysator und führt den Leichen die Lebenskraft aus einem auf den Kadaver zu sprechenden BALSAM SALABUNDE zu. Wegen Werwolf-Experimenten musste Aluris 1003 BF nach Lowangen fliehen, wo er das Retro-Elixier schließlich perfektionierte, indem er seitdem Nephazzim in die Phiole einfahren lässt. Die genaue Rezeptur zur Bereitung beider Varianten ist anscheinend nur Aluris bekannt, das Elixier wird innerhalb der Schwarzen Lande aber durchaus gehandelt und von vielen Nekromanten eingesetzt.

UNSICHTBARKEITSELIXIER

Rezeptur: 5 Unzen Blut eines Unsichtbaren, 20 Unzen klares Wasser aus Nebeltau, 2 zusätzliche Alraunen, 3 große Späne von einem misslungenen Zauberstab, 1 Skrupel Meteoreisen, 20 Unzen rauchendes Braunöl, ein Spinnennetz

»Ist weit schwieriger denn es aussieht, alldieweil du die genauen Zeiten und Himmelsconstellationen erwarten mußt. Lebst sich in Anwesenheit des Roten Leu wohl einfacher darstellen. Zuvörderst mach dich bei einer Coniunct von Marbo mit Kor bei gleichzeitiger Finsternis der Mada unsichtbar und laß dich zur Ader (es mag wohl auch mit einem anderen gehen, jedoch thunlichst mit einem, welcher die KRAFT hat). Itzo misch Bluth und Wasser und wart dann wohl neun und vierzig Herzschlag lang. Hierein schab nun die äußeren Schichten von jeder Alraun, bis dass sie nur noch fingerdick und leichenbleich sind. Nun muss Stab und Stein ins Braunöl, worin es grell und hitzig vergeht. Gieß nun vorsichtig das Bluthwasser durch das Spinnennetz ins Braunöl – keinesfalls umgekehrt, denn sonst vergehen das Netz und du wohl auch – und laß alles in eigner Hitzigkeit brodeln, derweil du drei Visibil darüber sprichst. Wenns dann wieder kalt geworden, fülls in eine Retort aus Elektrum oder Weißem Golde und destilliers ab, bis dass die ersten drei breunlichen Tropfen hervorkommen. Das so gewonnene Elixir ist von höchstem Wert, dieweil es gut sieben Jahr seine Wirkung zeigt.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Probe: +10 / +6

Wirkung:

M: 1, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 18, 19, 23, 35; der Anwender beginnt für 7 Stunden zu leuchten und zu stinken.

A: Augen, Blut und Säfte des Anwenders werden für 7 SR unsichtbar.

B: desgleichen, auch sämtliche Haare, Finger- und Zehennägel und das gesamte Körperinnere

C: Der Körper des Anwenders wird für 1 SR unsichtbar, flackert aber alle W6 Kampfrunden kurz sichtbar auf.

D: Der Körper des Anwenders wird komplett für 3 SR unsichtbar.

E: desgleichen, jedoch 7 SR

F: Der Anwender wird für etwa 3 Monate unsichtbar, der Prozess der Sichtbarwerdung erfolgt langsam und von innen nach außen – ein wahrlich scheuflücher Anblick.

Verbreitung: selten

Merkmale: dunkle bernsteinfarbene, klare Flüssigkeit

Haltbarkeit: 6 Jahre plus 3W6 Monate

Preis: um 60 Dukaten

Meisterhinweise: Einen adäquaten Ersatz des VISIBILI-Zauberspruchs haben die Alchimisten bislang nicht gefunden, auch wenn Chamäleonschuppen, Geisterflug und Luft von den höchsten Berggipfeln durchaus möglich scheinen.

VERWANDLUNGSELIXIER

Rezeptur: 5 Tropfen Neunaugenblut, 20 Unzen reiner Alkohol, 1 schwarzes Sperlings-
ei, 2 zusätzliche Alraunen, 2 Halme Kairan, 1
Skrupel Quecksilber, 1 Gran Mäusemilch

»Laß die Tropfen des Bluthes vorsichtig (!!) in den Alcohol fallen, welcher daraufhin wohl grünlich aufscheumt. So er sich beruhigt hat, lege das Sperlingsei hinein, ohn seine Schale zu beschedigen, und warte nun sieben Tag. Derweil mach einen Brei aus den Alraunen und dem Kairan und laß ihn am achten Tag in den Alcohol gleiten, welcher nach einem neunmaligen Umrühren wohl eine blaue Farbe annehmen soll. Nun hitz es auf, bis dass es brodeln und misch das Quecksilber abermals vorsichtig darunter. Laß nun die Mischung auf gesalzenem Eise kühlen und sprich derweil einen Salander auf die Meusemilch, welche du der kalten Mixthur nun zugibst. Hitz es nun wieder dreimal auf und kühl es dreimal ab, dann füll alles in die Retort und destillier. Das Destillath wird wohl ein Jahr lang die Macht haben, dich in ein kleines Thier oder gar in einen Vogel zu verwandeln.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Probe: +8 / +5

Wirkung:

M: 1, 3, 13, 14, 18, 22, 27, 38

A: Dem Anwender wächst für 1W6 Stunden ein Mäusefell oder Vogelflaum.

B: Der Anwender erhält ein Fell oder Federn und schrumpft für 1 Stunde auf ein Zehntel seiner Größe.

C: Der Benutzer verwandelt sich für genau 1 Spielrunde in ein kleines Nagetier oder einen kleinen Vogel (je nach Art des SALANDER).

D: desgleichen, jedoch genau 1W6 Spielrunden

E: Der Anwender verwandelt sich für maximal 1 Stunde, kann die Verwandlung jedoch willentlich vorzeitig beenden.

F: desgleichen, jedoch besteht eine fünfprozentige Gefahr (bei 20 auf W20), dass die Verwandlung permanent wirkt (und dann mit einem VERWANDLUNGEN BEENDEN aufgehoben werden muss).

Verbreitung: bekannt

Merkmale: blaue, trübe Flüssigkeit mit metallischem Geschmack

Haltbarkeit: W3+10 Monate

Preis: um 70 Dukaten

Meisterhinweise: Als Substitutionen des SA-

LANDER in diesem exotischen und seltenen Elixier werden bisweilen Blüten des Morgendornstrauchs (Verwandlung in eine Sumpfrantze) oder das Herzblut von Werkreaturen (Verwandlung in das entsprechende Tier) verwendet. In letzterem Fall bedeutet Qualität M, dass der Alchimist sich mit der entsprechenden Lykanthropie infiziert hat, während in ersterem Fall bereits das Besorgen der Blüten üble Konsequenzen mit sich bringen kann (siehe ZBA 254f.). Auch andere Kleintiere scheinen möglich, wenn die entsprechenden Ingredienzen ersetzt und der SALANDER angepasst werden.

WAFFENBALSAM

Rezeptur: 3 Horuschenkerne, 5 Unzen Brabaker Vitriol, 2 Schuppen eines Höhlendrachen, 25 Unzen Wasser aus einem fließenden Gewässer, 5 Unzen Asche von Greifenfedern, 1 Unze Silberstaub, Bärenfett

»Löse die Horuschenkerne im heißen Vitriol und lege die Drachenschuppen in diese Mischung, auf dass sie sich in grünen Schleim verwandeln. Nach wohl einem Tage sollte die Mixthur Blasen werfen, was du daraufhin durch Zugabe des Wassers unterbindest. Rühre nun die Asche der Greifenfedern und den Silberstaub unter und glühe die Mixthur in einer erzenen Pfanne, bis dass nur ein Staub von der Farbe einer Mistfliege übrigbleibt, und vermische diesen Staub mit dem heißen Berenfett, so erhelst du eine silberne Paste, die jeder Klinge Zauberfertigkeiten verleiht und sich wohl für immer selbst bewahrt.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Probe: +6 / +3

Wirkung:

M: 1, 3, 10, 12, 39, 40

A: keine Wirkung

B: Der Bruchfaktor der Waffe sinkt um 1.

C: desgleichen, 3 Punkte

D: desgleichen, die Waffe erhält für 1 Tag einen Trefferpunkt mehr und gilt solange als magische Waffe.

E: Die Waffe wird für etwa eine Woche so gut wie unzerbrechlich (mit der Ausnahme magischen Schadens), gilt solange als magische Waffe und richtet zwei Trefferpunkte mehr an.

F: Die Waffe gilt als magisch, wird in der Tat unzerbrechlich, leuchtet in grellem weißen Feuer, erzeugt 4 Trefferpunkte mehr – und zerfällt nach 7 Spielrunden unwiederbringlich zu Staub.

Verbreitung: bekannt

Merkmale: silberne Paste mit Brandgeruch

Haltbarkeit: nahezu unbegrenzt

Preis: aufgrund der Lage auf Maraskan und damit schwer zu beschaffenden Horuschenkernen min. 35 Dukaten

Meisterhinweise: Die Paste zeigt nur auf Metallwaffen (und -werkzeugen) entsprechende Wirkung, während Holzgriffe etc. spröder werden. Eine Portion reicht für eine Schwertklinge oder zwei Dolchklingen oder fünf

Pfeile / Bolzen (BF ist bei letzteren natürlich weitgehend irrelevant).

ZIELWASSER

Rezeptur: 5 Unzen Angbarer Blutstein, 1 zusätzliche Alraune, 1 Schöbling Finage, 3 Halme Kairan, 20 Unzen Brabaker Vitriol, 1 Adlerrauge vom Bergadler

»Den Blutstein zerschlag zuvörderst in einem Mörser aus gehertetem Messinge und gib das Pulver in ein glesernes Gefäß, in welchem das Vitriol dem Madalichte zugewandt harrt. Dorten laß es drei Tage stehen, derweil du die Alraun fein passierst und dasselbige auch mit dem Finage anstellst. Die Cairanhalm zerspalt siebenfach, auf dass du ein und zwanzig feine Stebchen erhelst. Stell diese nun in das Gefäß mit dem Vitriole und füg dorten inmitten die Past aus Alraun und Finag ein worobendrauf du das Auge legest, so dass es dich anblicket. Sprich nun von oben herab einen Adlers Aug und Luxens Ohr und tritt schnell beiseiten, denn aus den Stebchen trachten dich Finger silbrigen Lichts zu ergreifen. So diese wieder verschwunden sind, tritt wieder hinzu und rühr kreftig um. Hier wird sich nun das Klare vom Semigen trennen. Wart noch einen Tag, und gieß das Klare vorsichtig ab, denn es ist das Elixir der Sichren Pfeile, welches sich wohl ein drittel Jahr lang bewahrt.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Probe: +6 / +4

Wirkung:

M: 1, 3, 4, 10, 12, 18, 22, 23, 29, 30

A: keine Wirkung

B: Die Fernkampffähigkeit des Anwenders steigt für 1 SR um 1 Punkt.

C: desgleichen, jedoch 3 Punkte

D: Der Fernkampfwert steigt um 7 Punkte, jedoch ist der Charakter ansonsten nur noch zu langsamen Bewegungen fähig (AT/PA –5, INI –3, GE –3, GS halbiert).

E: Der Fernkampfwert steigt um 15 Punkte, jedoch ist der Anwender für 1 SR auf nichts anderes als das Schießen konzentriert und nimmt seine Umgebung kaum mehr wahr.

F: desgleichen, zudem kann der Schütze auch schneller Pfeile abfeuern (wie die Sonderfertigkeit *Schnellladen*, WdS 95), jedoch sinkt danach das entsprechende Talent für eine Woche um 7 Punkte.

Verbreitung: verbreitet

Merkmale: klare Flüssigkeit, bitterer Geschmack

Haltbarkeit: W6+12 Wochen

Preis: um 35 Dukaten

Meisterhinweise: Eine optimierende Substitution des ADLERAUGE ist der FALKENAU-GE, ansonsten gestaltet sich eine Ersetzung aber als schwierig. Zwar wird mit Klauen von Riesenalken, 1.-Firun-Pfeilen sowie Katzenpfoten experimentiert, bislang aber nur wenig erfolgreich (lediglich eine mögliche Substitution).

ALCHIMIE AUS DEM HANDBELEK

Die meisten der in diesem Band vorgestellten Mixturen lassen sich nur mit einigem Zeitaufwand, besonderen Ingredienzen und in einem Labor herstellen. Nachfolgend finden Sie hingegen mehrere Rezepturen, die sich mit relativ wenig Aufwand auch am Lagerfeuer der Helden und teilweise vor Ort zu findenden Zutaten bereiten lassen. Einzig nicht immer zur Hand ist Alraunenpulver als eine häufig verwendete Zugabe, um bestimmte Effekte zu verstärken. Misslingt die jeweilige Brau-Probe, ist das Mittel am ehesten

unbrauchbar, seltener treten gegenteilige Wirkungen auf. Lassen Sie sich bei der Erfindung eigener 'spontaner Alchimika' und 'chymischer Effekte' beispielsweise von der Fernsehserie *MacGyver* inspirieren und orientieren Sie sich in der Wirkung an aventurischen Zaubersprüchen und in der Herstellung an der irdischen Chemie.

Vorsicht, obwohl diese Rezepturen ob ihrer Zutaten dazu verleiten, sind sie irdisch nicht zum Nachahmen gedacht und können Ihrer Gesundheit schaden!

EVLENTÄPPE

Rezeptur: Der Saft von Tollkirschen und Alraunenpulver wird in die Retorte gegeben und destilliert.

Probe: +1 / +3

Wirkung: In die Augen geträufelt, bekommen diese nicht nur Glanz und erweiterte Pupillen (ein beliebter Effekt bei Frauen, weshalb die Tollkirsche auch *Belladonna* genannt wird), sondern lassen den Anwender im Dunkeln auch besser sehen: Die Stufe der Dunkelheit sinkt um einen Punkt pro 4 TaP*, damit einher geht allerdings auch eine höhere Lichtempfindlichkeit. Die Angaben beim Zauber KATZENAugen (LCD 137) sind sinngemäß auch hier anzuwenden, wobei die Blendung TaP*/2 KR und der Lichtertanz TaP*/4 SR andauern. Je Stunde sinkt die Wirkung um 2 TaP*, bis sie ganz verfliegen ist. Durch das Gift der Tollkirsche erleidet der Anwender 1 SP.

Verbreitung: bekannt

Merkmale: trübe Flüssigkeit mit erregendem Geruch

Haltbarkeit: 2W6 Wochen

Preis: etwa 1 Silbentaler pro Portion

Meisterhinweise: Zur Not genügt auch schlichter Tollkirschensaft ohne Alraunenpulver (keine Brau-Probe nötig), wobei als TaP* 4 angenommen werden. Dieses Behelfsmittel bringt bei völliger Dunkelheit (Stufe 10) allerdings keine positiven Wirkungen mit sich, wohl aber die negativen.

GEHEIMTINTEN

Alchemistische und magische Geheimtinten gibt es zuhauf und sind auch in politischen Kreisen nicht unbekannt. Sie werden im Gegensatz zu Verschlüsselungen aber nur selten eingesetzt – was auch daran liegt, dass viele Aventurier ohnehin nicht lesen können. Geradezu klassisch sind der Saft von Zwiebeln, Äpfeln, Perinäpfeln und Milch, deren farblose Schrift unter Hitzeeinwirkung (z.B. über einer Kerze) in bräunlichen bis schwarzen Farben wieder zum Vorschein kommt. Auch das Filtrat von Holzasche und sogar Speichel und Schweiß lassen sich so verwenden, was zu hochtrabenden Bezeichnungen wie *Drachenrotz*, *Trollspucke* oder *Einhornschweiß* geführt hat.

Anspruchsvoller herzustellen sind da schon Geheimtinten, die bei normalen, gemäßigten

Temperaturen glasklar sind, sich aber bereits bei Körperwärme einfärben und auch wieder unsichtbar werden, wenn die Wärmequelle verschwindet. Bornländische Alchimisten verwenden den Saft einer rohen Kartoffel, der nur dann wieder sichtbar wird, wenn eine in Alkohol gelöste Essenz aus bestimmten Meerespflanzen über das Papier gestrichen wird. Echte Magie schließlich stellt noch ganz andere Methoden zur Verfügung, unter anderem Tinten, die als ARCANOVI-Artefakte zu gelten haben, etwa mit Zaubern wie OBJEC-TO OBSCURO oder mit Auslösern wie dem leuchtenden Licht der Mada.

KALTES LICHT,

AUCH PHOSPHORGEPAFFT

Rezeptur: Mehrere Maß abgestandener, besser noch fauler Urin werden destilliert und der Rückstand unter Luftabschluss ausgeglüht. Die entstehende Masse muss unter Wasser aufbewahrt werden. Möglich, doch aufwendiger ist auch die Herstellung aus Phosphorpilzen, Knochenasche oder Eigelb.

Probe: +2 / +6

Wirkung: Aus dem Wasser hervorgeholt, leuchtet Kaltes Licht im Dunkeln weiß, wobei die Masse etwa handwarm wird. Die Leuchtkraft ist vergleichbar einem FLIM FLAM von 2 bis 4 ZiP* (siehe LCD 87) und verbraucht sich nach etwa drei Stunden pro Unze.

Verbreitung: selten

Merkmale: weiße bis hellgelbe, wachsartige Masse mit charakteristischem Geruch

Haltbarkeit: unter Wasser mehrere Jahre

Preis: bis 1 Dukat pro Unze

Meisterhinweise: Phosphor (Aureliani: *Phosphoros*, Lichtträger) entzündet sich ab Temperaturen zwischen Praiosommer und Khômglut (ca. 50°, die in der südaventurischen Mittagssonne erreicht werden) von selbst und ist äußerst giftig: Bereits eine Dosis von etwa einem Skrupel wirkt tödlich (Gift der Stufe 15, 1W6–1 SP pro Spielrunde für 2W20+5 SR; Symptome sind Erbrechen und Atemstillstand). Auf der Haut erzeugt brennender Phosphor schmerzhaft, kaum heilende Brandwunden.

PYRPHOR

Rezeptur: Blei wird zu feinstem Staub zermahlen und mit Alraunenpulver in ein luftdicht zu versiegelndes Gefäß gefüllt. Die

Sporen von Bärlapp oder Orkland-Bovisten anstelle von Blei rufen ähnliche Effekte hervor.

Probe: +0 / +1

Wirkung: Der Staub entzündet sich bei Luftkontakt von selbst, wenn er herabrieselt. Die dabei entstehende Hitze reicht aus, um trockenes Heu oder Zunder zu entflammen, nicht jedoch größere Holzstücke.

Verbreitung: selten

Merkmale: bleifarbener Staub

Haltbarkeit: luftdicht aufbewahrt mehrere Jahre

Preis: etwa 1 bis 2 Silbentaler pro Einheit

Meisterhinweise: Jahrmarktszauberer mischen häufig noch andere Substanzen unter, so dass der verstreute Staub in verschiedenen Farben verglüht und noch größeres Staunen beim Publikum hervorruft.

SCHMİNKE UND ANDERE TÄRMİTTTEL

Nicht nur Gaukler und Barbieri kennen zahlreiche Substanzen, mit denen man bei Bedarf sein Aussehen verändern kann. *Leomarswacht* oder *Henna* wächst in Aranien in jedem Bauerngarten und färbt die Haare für Wochen rot, und zwar umso greller, je länger man es einwirken lässt, bis hin zu schelmenhaftem Karottenrot. Mischungen mit *Hesindigo* erzeugen braune Farbtöne und sogar Schwarz. Ein Sud aus grünen *Walnusschalen* färbt braun, *Kamille* und *Rhabarberwurzel* hellen dunkelblonde Haare etwas auf. *Gelber Färberlotos* mit *Alraunensaft* färbt selbst schwarze Haare blond, allerdings selten länger als eine Stunde (andere Farben des Lotos färben entsprechend). Der Saft von *Heidelbeeren* oder anderen roten Früchten eignet sich ebenfalls für die Haare und nebenbei als Lippenrot. *Weißer Puder* ist Stärke oder Reismehl mit ein wenig Öl. Mit *Ocker* (gelb, rot, braun), *Tonerde* (rotbraun, weiß) oder auch *Kakao* und *Talkum* (Puder aus einem weißen Mineral) lassen sich Hautfarben mischen. Wer einen schwarzhäutigen Utulu spielen will, mischt einfach *Ruß* mit Fett, glänzt dann allerdings. Es wurde auch schon *Tabaksaft* verwendet, um Sonnenbräune vorzutäuschen, wo ein Bart frisch abrasiert worden war. Die marokkanische *Ch'hlarwurzel* lässt die Haut dunkler werden, wenn man regelmäßig davon isst. Mit *Eisengallustinte* aus Galläpfeln und Rost können Zähne geschwärzt werden.

Farbige Bartwiche besteht aus Wachs, Fett, Harz und Farbstoff (etwa Ruß, Kakao oder roter Ocker) und macht den Bart auch steif und formbar. **Haarpomade** enthält zusätzlich meist Seife und ein wenig Wasser, bleibt geschmeidig und leicht auswaschbar und färbt umso leichter ab. Das Harz von Pistazienbäumen, aufgelöst in reinem Alkohol, dient zum Ankleben falscher Bärte, die sich wiederum mit Alkohol ablösen lassen; Fichtenharz in Premier Feuer hält nicht ganz so zuverlässig.

Wer auf die Schnelle Theater spielen oder die Kriegsbemalung der Yakosh-Dey imitieren muss, gibt seinen Schmuck in den Mörser: Staub von *Malachit* (grün), *Lapislazuli* (blau), *Türkis* oder *Achat* (Rottöne) wird mit Puder oder mit Wachs und Fett vermischt.

Die Alternative sind getrocknete Blüten wie *Hesindigo* (blau), *Färberlotos* (gelb, blau, rosa) oder rote *Rosen*. Die Waldmenschenstämme selbst stellen ihre *Luloo-Hautmalereien* aus Ruß, farbigem Lehm, gelbem Schwefel, roter Scharlachwurzel, Hesindigo, Ölen und Baumharzen her.

Ein wahres Wundermittel ist das *Tarnblatt*, Grundlage vieler geheim gehaltener Rezepturen maraskanischer Alchimisten: Tarnblattsud mit Alraune und schwarzen Baumpilzen lässt vorübergehend spitze Ohren wachsen, ein Destillat aus Tarnblatt, Chamäleonäugen und Färberlotos vermag die Augenfarbe des Anwenders zu ändern und eine Paste aus Tarnblatt und Maraskengift erzeugt auf der Haut Narben, die nach wenigen Tagen wieder verschwinden – von einigen weiteren möglichen Anwendungen wird ebenfalls gemunkelt. Schließlich sei noch auf magisch-althimistische Haarfärbe- und Haarwuchsmittel hingewiesen, die die Wirkung des PECTETONDO speichern.

STINKTÖPFFCHEN

Rezeptur: Alraunenpulver wird in abgestandenem Wasser gelöst, anschließend eine vorhandene, stark stinkende Substanz hineingerührt, z.B. das Sekret des Stinktiers, geriebene Rinde des Faulbaums oder Drachendung (wobei die meisten Drachen kaum mehr denn verbrannte Asche ausscheiden). Der Bodensatz wird mit reichlich Flüssigkeit in dünnwandige Tongefäße abgefüllt, die gleich darauf in flüssiges Wachs getaucht werden, um sie luftdicht zu versiegeln.

Probe: +0 / +1

Wirkung: Wird das Gefäß zerschlagen, breitet sich sogleich abscheulicher Gestank aus, der starke Übelkeit und Schwindelgefühl auslöst. Im Umkreis von wenigen Schritten müssen Betroffene *Selbstbeherrschungs*-Proben bestehen, erschwert um den Nachteil *Sensibler Geruchssinn*, um sich nicht zu übergeben oder gar (bei einem Scheitern um 7 und mehr Punkte) in Ohnmacht zu fallen. Abhängig von Grundsubstanz und TaP* kann diese Probe erschwert sein, auch weiträumiger wirken und die Wirkung zwischen wenigen KR und mehreren Stunden anhalten (Meisterentscheid). Wer von der Flüssigkeit benetzt wird, der erhält für bis zu eine Woche (oder einem gründlichen Bad) den Nachteil *Abartiger Gestank* (wie *Übler Geruch* in **WdH 271**, jedoch sind alle Proben im Umgang mit Personen in Reichweite um 6 Punkte erschwert).

Verbreitung: bekannt

Merkmale: bestialisch stinkende Flüssigkeit von ekkliger Konsistenz

Haltbarkeit: 1W6+2 Monate

Preis: um 3 Silbertaler pro Portion (etwa ein Schank)

Meisterhinweise: Bereits bei der Herstellung empfiehlt es sich, ein wassergetränktes Tuch

um Nase und Mund zu binden, um den Gestank nicht sogleich am eigenen Leib erfahren zu dürfen.

WUNDPULVER

Rezeptur: Alraunenpulver und verschiedene zerriebene Heilkräuter (insbesondere blutstillende, also Klippenzahn, Tarnele, Vierblättrige Einbeere und Wirselskraut) werden mit einem Bindemittel (Hämatit-Staub ist weit verbreitet, doch werden auch zermahlene Eicheln und Zwiebeln verwendet) gemischt.

Probe: +0 / +2

Wirkung: Auf kleinere Verletzungen von bis zu 3 SP gestreut, stoppt das Wundpulver die Blutung binnen weniger Momente und lässt sie innerhalb einer Nacht verheilen. Bei größeren Verletzungen wird immerhin der Blutfluss eingedämmt.

Verbreitung: verbreitet

Merkmale: Pulver von verschiedener Konsistenz und Farbe

Haltbarkeit: trocken aufbewahrt mehrere Tage bis wenige Monate

Preis: etwa 1 bis 5 Silbertaler pro Portion

Meisterhinweise: Vor allem die Schamanen der Naturvölker und andere Naturzauberkundige bereiten Wundpulver. Dabei sind unterschiedliche Rezepturen und religiös geprägte Bereitungsweisen bekannt, so dass zahlreiche Eigenheiten vorkommen; trollzackerisches *Narbenpulver* etwa hinterlässt dunkel getönte Narben, die Keke-Wanaq-Waldmenschen verwenden Spinnennetze anstelle eines Bindemittels, um die Wunden zu verkleben, und die Norbarden benutzen Honig als Kleber.



EXPERTE: EIN LEBEN FÜR DIE FORSCHUNG

Um manche alchemistische Mittel haben sich Legenden und Märchen gebildet (siehe auch *Die Großen Werke der Alchimie* in **WdZ 410**) und nicht wenige Alchimisten arbeiten ihr ganzes Leben lang erfolglos daran, den Roten Leu oder das Unsterblichkeitselixier zu bereiten. Nachfolgend stellen wir Ihnen nicht nur eine kleine Auswahl dieser machtvollen Mixturen vor, sondern auch einen möglichen Weg, auf dem ein Alchimist forschen kann, ehe er die Rezeptur entwickelt hat und anwenden kann.

Gegenüber den anderen Rezepturen in diesem Band sind bei diesen Großen Werken die Wirkungsbeschreibungen und Meisterinformationen in einem einführenden Text zusammengefasst. Daneben kommen einige neue oder geänderte Punkte zum Tragen:

● **Voraussetzungen:** Hier werden Mindest-Talentwerte, notwendige Sonderfertigkeiten und magische Rituale, erforderliche Ausrüstung, zu leistende Studien in Büchern und alchimistischen Einrichtungen sowie weitere Rahmenbedingungen genannt, die der Alchimist erfüllen muss, um sich an die Entwicklung der beschriebenen Rezeptur wagen zu können. Während der Forschungen und Studien müssen diese Voraussetzungen nicht erfüllt sein (jedoch mögen beispielsweise aufgeführte Zauberbücher eigene Voraussetzungen haben). Ähnlich wie im entsprechenden Kapitel (**WdZ 80ff.**) zu Büchern werden häufig Angaben wie (100/4x7/20) gemacht, was in diesem Fall bedeutet, dass der forschende Alchimist 100 Zeiteinheiten des Studiums aufwenden muss und dabei 4 gleichmäßig verteilte *Alchimie*-Proben mit einer Erschweris von jeweils 7 Punkten abzulegen sind, aus denen am Ende zusammen mindestens 20 Talentpunkte übrig behalten sein müssen (misslungene Proben bedeuten dabei zwar nicht gleich ein Scheitern, bringen aber natürlich auch keine TaP*). Wird diese Gesamt-Probe bestanden, gilt das Teilstudium als erfolgreich abgeschlossen; misslingt das Studium jedoch, so kann es wiederholt werden, wobei die Hälfte der angesammelten TaP* als Grundstock behalten werden kann und die benötigte Zeitdauer halbiert ist.

● **Entwicklung:** Sind alle Voraussetzungen erfüllt, kann sich der Alchimist anhand seiner Forschungsergebnisse an die

Entwicklung der Rezeptur machen. Hierfür benötigt er jeweils mehrmals die erforderlichen Zutaten, um mit ihnen zu experimentieren.

● **Rezeptur:** Unter diesem Punkt sind nur einige der wichtigsten Zutaten aufgeführt. Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf, um weitere Zutaten und Rahmenbedingungen einzubringen.

● **Probe:** Im Gegensatz zu den 'einfachen' Rezepturen werden hier kombinierte Proben gefordert, unter anderem nach dem Schema aus den *Voraussetzungen* sowie auf die *Ritualkenntnis* des Alchimisten. Anders als beim Studium bedeutet ein Misserfolg bei den Proben im Normalfall auch ein Scheitern bei der Zubereitung (Meisterentscheid, auch was die Wirkung eines misslungenen Großen Werkes betrifft). Anhand der nötigen TaP* lässt sich errechnen, dass der Alchimist sich die *Alchimie*-Proben oft selbst weiter erschweren oder die Qualität mittels astraler Aufladung erhöhen muss, will er erfolgreich sein. Auf die Angabe einer Analyse-Schwierigkeit haben wir verzichtet, ist eine Analyse bei den hier vorgestellten Rezepturen doch ohnehin kaum möglich.

Sämtliche Angaben sind übrigens Meisterinformationen; ein Alchimist weiß nicht, dass der Weg zum Alkahest ein Studium von Schriften und Methoden beim Roten Salamander in Festum erfordert, er kann es höchstens vermuten oder in Erfahrung bringen. Wie ein Weg zum Ziel aussehen könnte, skizzieren wir im Kasten auf der Seite gegenüber. Fühlen Sie sich übrigens frei, alle Angaben zu variieren. Die vorgestellten Forschungen sind immer nur ein möglicher Weg, nicht aber der einzige. Was in Mengbilla studiert werden muss, kann unter doppeltem oder halbiertem Zeitaufwand womöglich auch in Khunchom oder bei einem ungebundenen Alchimisten erlernt werden. Manche Zutaten können gewiss durch andere ersetzt werden und Einfluss auf die Probe und Wirkung nehmen.

Machen Sie es dem Alchimisten in Ihrer Spielrunde aber nicht zu leicht, schließlich handelt es sich immer um geheimes Wissen und komplizierte Sachverhalte.

ALKAHEST

Die alles zerfressende Säure wird bereits zu den Großen Werken der Alchimie gerechnet. Man nennt sie auch *Kaiserwasser*, in Anlehnung an das selbst Gold zerfressende *Königswasser* (siehe auch S. 120 und S. 93). Doch das Alkahest zersetzt fast jedes bekannte Material und Element, macht selbst vor Glas und Edelmetallen nicht halt und löst sogar die Magischen Metalle einschließlich Endurium, Titanium und vermutlich auch Eternium trotzten der Säure, ebenso die Schale der Alchimie. Andere magische Ritualgegenstände hingegen werden trotz ihrer Unzerstörbarkeit zerfressen, sofern sie nicht zumindest aus Edelmetall bestehen; Wasser verdünnt das Alkahest lediglich.

Die Lösungskraft ist immens: Ein Tropfen Alkahest zerfrisst mehrere Raumspann Gestein und Metall (ausreichend, um von der Spitze eines Turms ein kleines Loch durch

mehrere Stockwerke zu fressen und noch einige Schritte tief in den Erdboden einzudringen) und ein Mehrfaches an leichteren Materialien.

Voraussetzungen: *Alchimie* 16, *Gesteinskunde* 9, *Hüttenkunde* 6, *Pflanzenkunde* 12, *Tierkunde* 9, *Ritualkenntnis Alchimie* 6; Schale der Alchimie, ein sehr gut ausgestattetes Laboratorium; zusätzliches Studium der Bücher *Almanach der Wandlungen* (100/4x6/20), *Lexikon der Alchimie* (Bände I bis III; 120/3x9/25), *Macht der Elemente* (40/2x12/10) und *Vom Wechsel der Dinge* (50/5x12/30) sowie leichter Zugriff auf diese; verschiedene Studien in Festum (Akademie: 250/5x10/30; Roter Salamander: 300/6x9/40), Kuslik (Hallen der Weisheit: 500/5x10/40), Mengbilla (Gilde der Alchimisten: 200/4x12/25), Mirham (Akademie: 400/4x8/40), Teremon (Hesinde-Tempel: 100/4x12/20) und bei den Alchimisten der Zyklopeninseln; Kenntnis verschiedener Fragmente, die den Büchern *De Lithis* und

Goldene Allegorie zugeschrieben werden; Abgleich und Auswertung der Erkenntnisse (500/5x8/50).

Entwicklung: 1200/12x8/100

Rezeptur: unter anderem verschiedene Säuren, Laugen und Lösungsmittel, Sekret mehrerer fleischfressender Pflanzen, Naftanstaude, Basilamine, Drachenspeichel (echter, nicht das Gift), diverse Schlangen- und Vielbeinergifte, Magensäure von Wühlschragen; Zubereitung über mehrere Monate

Probe: 80/8x9/90; *Ritualkenntnis Alchimie* (MU/KL/FF) +6

Verbreitung: vermutet

Merkmale: farblose, von trüben Schlieren durchzogene, stets schäumende Flüssigkeit

Haltbarkeit: kühl gelagert und abgedeckt mehrere Jahre (es stellt sich eher das Problem des Behältnisses, in dem die Säure aufbewahrt werden soll ...)

Preis: mindestens 200 Dukaten je Stein

ABENTEUERFORSCHUNG

Die langwierigen Studien von Büchern, Experimente mit Zutaten und Erforschung der Geheimnisse der Großen Werke sind während eines Abenteuers kaum von gehobenen Interesse. Für gewöhnlich finden sie auch zwischen den Abenteuern statt. Als Meister sollten Sie das Beiwerk der Regelmechaniken jedoch abenteuerfreundlich ausgestalten und sich Gedanken um eine 'Reise des Helden' machen, an deren Ende die Erfüllung des Ziels oder gar die Krönung seiner Forscherlaufbahn stehen.

Nachfolgend skizzieren wir kurz am Beispiel des Alkahests, wie Sie die Forschung des Alchimisten spannend gestalten und in Abenteuer und Kampagnen einfügen können. Passen Sie diese und eigene Ideen individuell Ihrer Heldengruppe an und achten Sie darauf, dass nicht alleine der Alchimist dieser Gruppe Nutznießer des Abenteuers oder der Kampagne ist, sondern dass auch die anderen Helden sich eigenen Forschungen und Aufgaben widmen können und die Gemeinschaft im Mittelpunkt steht.

- Am Anfang steht die Grundmotivation des Helden: Er will ein Alkahest entwickeln. Natürlich wacht ein Held für gewöhnlich nicht frühmorgens auf und macht sich einer Eingebung folgend auf die Suche. Vielmehr hört oder liest er erstmals von einer Säure, die alle bekannten Materialien zerfressen kann. Dies können kurze Notizen in einem Buch sein, Äußerungen des Lehrmeisters oder auch in einem verfallenen Labor die Entdeckung eines Brockens Gold, das wie von einer Säure angegriffen aussieht (wo doch jeder junge Alchimist glaubt, dass Gold allen Säuren widersteht und Alkahest nur eine Legende ist): der Stein des Anstoßes, möchte man sagen.

- In der Folgezeit hört und liest der interessierte Held hin und wieder einfache Vermutungen und Spekulationen über das Alkahest, etwa entsprechend den Informationen in der Beschreibung auf S. 93. Dichten Sie darum Alchimistenlegenden, etwa dass das Gildenhaus der Alchimisten Bosparans einstmals von einem Alkahest zerfressen worden sein soll, dass Paramanthus angeblich Kenntnis der Rezeptur hatte, sie aber nirgends niederschrieb, oder dass ein beliebiger Alchimist der letzten Jahrhunderte versehentlich einige Tropfen Alkahest bereitet habe, sein Experiment aber nie zu wiederholen in der Lage war.

- Folgt der Held den ausgelegten Spuren, könnte ihm bei passender Gelegenheit eine sehr alte Ausgabe der Trilogie des *Lexikon der Alchimie* oder ein anderes passendes Schriftstück in die Hände fallen, in der sich kryptographisch verschlüsselt einige Hinweise auf Experimente und Zutaten um das Alkahest finden. Nun kann er sich zielgerichtet auf die weitere Suche machen.

- Über Monate und Jahre hinweg und durch zahlreiche Abenteuer hindurch sammelt der Held Kommentare, Beschreibungen und verwandte, weiterhelfende Rezepturen (Königswasser wird beispielsweise gelegentlich als *Niederer Alkahest* bezeichnet, da es ebenfalls Gold löst, nicht jedoch Glas oder Magische Metalle). Vor allem die Suche nach

potentiellen Zutaten gestaltet sich häufig abenteuerlich: Der Speichel von Drachen, die Sekrete von fleischfressenden Pflanzen oder die Magensäure eines Wühlschrats sind nicht gerade so ohne weiteres zu beschaffen und lassen sich gut mit Abenteuern an sich verknüpfen. Manche Zutaten oder andere notwendige Rahmenbedingungen sind womöglich nicht zu beschaffen und müssen eventuell aus dem Besitz der Gilde der Alchimisten zu Mengbilla oder gar einem Tempel geraubt werden oder die Belohnung für einen Auftrag sein.

- Zufällig stößt der Held in einer Notiz oder während anderer Studien auf den Hinweis, dass sein Lehrmeister, ein Mentor oder ein früherer Auftraggeber sich einstmals mit dem Alkahest beschäftigte. Als Belohnung für die Erfüllung eines Auftrags könnte der Held die alten Forschungsergebnisse zur Verfügung gestellt bekommen, die weitere Hinweise erbringen. Womöglich stellt sich aber auch gerade dann, wenn der Held die Person besuchen möchte, heraus, dass ein Konkurrent schneller war, die Person ermordet und die Forschungsergebnisse geraubt hat. Es könnte sich ein Wettstreit mit diesem Konkurrenten entwickeln, der dem Helden immer wieder einmal über den Weg läuft und schließlich als Bösewicht in einem Abenteuer überwunden wird, woraufhin dem Helden weitere Hinweise für seine Forschungen zukommen.

- Spektakuläre Fehlschläge können die Arbeit von Jahren zunichte machen (sei es durch viele gescheiterte Proben oder weil der Spieler sich selbst in mancherlei Hinsicht getäuscht hat). Während der Forschungen kann es allerdings genauso zu unerwarteten Resultaten kommen, mit denen sich viel Gold verdienen ließe, die mit dem eigentlichen Ziel allerdings nur wenig zu tun haben. Beispielsweise könnte der Held einen säurebeständigen Lack entwickeln oder aber zufällig ein Mittel erfinden, der Säurefraß stoppt oder sogar rückgängig macht – Phosphor etwa wurde bei dem Versuch entdeckt, aus Urin Gold zu destillieren, auch Porzellan wurde bei der Suche nach dem Roten Leu erfunden.

- Wenn der Held seine Geheimnisse nicht sorgsam bewahrt, bietet sich bei passender Gelegenheit womöglich ein Gönner zur Finanzierung der Forschungen an. Selten wird ein solches Angebot ohne Hintergedanken gemacht. Vielleicht möchte der Gönner an den Ergebnissen beteiligt werden oder verfolgt dunkle Pläne, so dass der Held schließlich fliehen muss und der Verfolgung ausgesetzt ist oder gar seiner Forschungsergebnisse beraubt wird.

- Irgendwann schließlich, oft nach jahrelanger Forschung, hat der Held mit einigem Glück alle notwendigen Studien erfolgreich hinter sich gebracht, das nötige Wissen und die exotischen Zutaten erworben. Nun gilt es, in vielen Experimenten die Rezeptur zu entwickeln und schließlich das Alkahest zu bereiten: geheimes Wissen, an dem neue Konkurrenten und Neider Interesse zeigen könnten, die nichts unversucht lassen, um in den Besitz der Rezeptur zu gelangen ...

ALRAUNIGER HOMUNCULUS

Es heißt, Alraunen hätten eine eigene Seele und können umherwandern (allerlei Wissenswertes und Aberglauben um das Gewächs finden Sie auf S. 81). Und tatsächlich gibt es die Möglichkeit, eine Alraune zu erwecken und mit einem Astralgeist zu beleben, die Alchimisten sprechen dabei von einer *Alraunigen* oder einem *Homunculus* (eine Bezeichnung, die auch für einen menschenähnlichen Golem und ein in der Retorte herangezuchtetes Wesen gebräuchlich ist).

Das hierzu notwendige Ritual nimmt etwa einen Tag in Anspruch und erfordert den Einsatz von 3W6 AsP (davon einer permanent) und 2W6+6 LeP. Die frische und vollständige Alraune wird hierbei in Eigenblut gebadet, mit einer speziellen Essenz benetzt und die Blätter mittels einer eigens angerührten Tinte mit magischen Symbolen beschrieben. Nach der Erweckung muss der Alchimist eine Beherrschungsprobe ablegen, um den Homunculus seinem Willen zu unterwerfen; misslingt diese, so kann er es ein zweites Mal mit einem weiteren Aufschlag von 7 Punkten versuchen. Misslingt auch diese Probe oder würfelt der Alchimist einen Patzer, so wird die Kreatur zu entkommen versuchen. Gelingt die Probe, so unterwirft sich die Alraunige dem Alchimisten. Orientieren Sie sich in Möglichkeiten und Verhalten von Alraunigen sinngemäß auch an den Vertrautentieren der Hexen (WdZ 121ff.). Alraunige verstehen die Muttersprache ihres Schöpfers (und können diese, leise raunend, auch selbst sprechen) und sind in der Lage, einfache Aufträge auszuführen, sofern sie dazu körperlich und geistig in der Lage sind – häufig spionieren sie oder dienen als Helferlein im Kräutergarten. Ihre Loyalität beträgt doppelt so viele Punkte, wie bei der Beherrschungsprobe übrig behalten wurden. Spielrelevante Werte sind: **KL:** RkP*+2; **LE:** (RkP*/2)+1; **AE:** RkP*+6; **AU:** 10xLE; **GS:** 1; **MR:** **KL** (wobei als RkP* die Punkte aus der Erweckungsprobe gelten). Sie verfügen über eine Magie, die den Vertrautenzaubern TIERSINNE (Hervorragendes Magiegespür), HEXE FINDEN, DINGE AUFSPÜREN und UNGESEHENER BEOBACHTER entspricht, wobei die Ritualprobe durch eine KL-Probe –3 ersetzt wird. Sie können auch einen markerschütternden Schrei ausstoßen, der ähnlich dem KRÖ-TENSCHLAG abzuwickeln ist, wobei alle Wesen im Umkreis von

7 Schritt die Hälfte der eingesetzten AsP als SP erleiden und eine Probe auf *Selbstbeherrschung* + eingesetzte AsP ablegen müssen, um nicht bewusstlos zu werden und für mehrere Stunden das Gehör zu verlieren (mit entsprechenden Schutzmaßnahmen lässt sich der Schrei ertragen).

Solange Alraunige nicht vertrocknen und alle paar Tage ausgiebig gebadet werden, können sie sehr alt werden. Verlorene LE und AE können sie jedoch nur regenerieren, wenn sie in fruchtbares Erdreich eingesetzt oder 'eingetopft' werden, wobei sie sich zur Not auch selbst eingraben (je ein Punkt Regeneration auf LE und AE pro Nacht).

Der Alchimist tut übrigens gut daran, eine Alraunige verborgen zu halten. Denn ihre Erweckung gilt als Schwarze Magie und wird

Bücher *Chimaeren & Hybriden* (160/4x9/25), *Geheimnisse des Lebens* (50/2x10/15), *Lexikon der Alchimie* (Band II; 30/3x6/20), *Trollzäcker Manuskripte* (10/2x12/10) und *Wege ohne Namen* (90/3x7/25); verschiedene Studien in Al'Anfa (Universität, Naturkundliche Fakultät: 300/5x7/40), Andergast (Roter Salamander: 100/4x10/30), Brabak (Akademie: 150/3x6/25), Mengbilla (Gilde der Alchimisten: 100/4x8/20) und unter Hexen und Druiden; Kenntnis von Passagen aus *Almanach des Volksglaubens*, *Bestiarium von Belhanka*, *Herbarium Kuslikum* und einiger Inquisitionsprozesse sowie verschiedener Sagen aus Andergast über die Sveltlände bis ins Bornland; Abgleich und Auswertung der Erkenntnisse (400/4x7/20).

Entwicklung: 750/6x8/40

Rezeptur: unter anderem eine frische, komplette Alraune, Eigenblut, eine kompliziert zu bereitende Essenz aus verschiedenen Materialien (darunter Kairan, hochwertiger Heiltrank und eingefangenes

Mondlicht)

Probe: 8/2x10/15; *Ritualkenntnis Alchimie* (MU/CH/KO) +7; Beherrschungsprobe ((MU+MU+CH+RkW)/4) +5

Verbreitung: vermutet

Merkmale: eine lebende Alraune

Halbarkeit: bis zum Verfall oder dem Tod des Schöpfers
Preis: nicht erhältlich

FEUERPULVER
Bei wichtigen gesellschaftlichen Anlässen im Horasreich, rauschenden Festen süd-aventurischer Granden und den Feiertagen am 30. Praios (Tag der II. Dämonenschlacht) und 7. Hesinde (Rohals

Verhüllung, vor allem von Magiern begangen) ist Feuerwerk, gelegentlich noch in Kombination

mit Illusionszauberei und anderen magischen Effekten, nicht wegzudenken. Die nötige alchemistische Grundlage für diese ebenso faszinierenden und sündhaft teuren wie erschreckenden und gefährlichen Darbietungen ist Feuerpulver, dessen Rezeptur von den wenigen Feuerwerkern Aventuriens eifersüchtig gehütet wird – neben ein paar Scharlatanen kennen manche Alchimisten der Zyklopeninseln und aus Mengbilla das Geheimnis um die Herstellung, ebenso einige Zwerge, die es anscheinend aber nicht für



häufig mit der unheiligen Schaffung von Golems und anderen dämonischen Praktiken in Verbindung gebracht.

Dass offenbar auch manche Hexen und Druiden Kenntnis des Rituals haben, macht die Sache nicht besser ...

Voraussetzungen: *Alchimie* 12, *Magiekunde* 8, *Pflanzenkunde* 12, *Sagen/Legenden* 8, *Ritualkenntnis Alchimie* 7; SF *Blutmagie*, SF *Zauberzeichen*; Schale der Alchimie mit dem Ritual *Mandricons Bindung*; zusätzliches Studium der

Feuerwerk, sondern zu unbekannten Zwecken verwenden.

Feuerpulver alleine zischt, qualmt und stinkt vor allem, wenn man es anzündet. Erst zusammen mit weiteren Pulvern und in bestimmten Mengen und Schichten in stabile Hüllen gefüllt, werden daraus Feuerwerkskörper, die ein farbenfrohes Spektakel bieten, mit Knallern, Windrädern, Platzfröschen, Wirbeln, Drachenzungen, mehrere Dutzend Schritt in den Himmel aufsteigenden Sternlanzen und wie sie sonst alle heißen. Selbst kleine Feuerwerke kosten schnell mehrere Dutzend Dukaten, während anlässlich der Hochzeit des Al'Anfaner Granden Goldo Paligan ein vierstelliger Dukatenbetrag 'verpulvert' worden sein soll, zwei Gehilfen der Feuerwerker sowie ein Gast ums Leben kamen und mehrere Häuser niederbrannten. In der Tat ist Feuerpulver bei unsachgemäßer Verwendung sehr gefährlich. Nicht nur, dass es eine fatale Tendenz hat, sich unter Hitze- einwirkung selbst zu entzünden, in seiner Umgebung bilden sich offenbar häufiger feurige Mindergeister, und zwar umso schneller, je größer die gelagerte Menge ist (je Tag und 5 Unzen bei einer 19 oder 20 auf dem W20); Laborbrände und verheerende Explosionen sind die Folge. Daher wird Feuerpulver entweder in wasserdichten, höchstens faustgroßen Behältnissen unter Wasser aufbewahrt oder aber erst kurz vor Gebrauch hergestellt; fertige Feuerwerkskörper sind übersät mit Schutzzeichen – die ohnehin unter Sicherheitsvorkehrungen erfolgen muss, um keinen Feuerwusel anzulocken – und Lagerung innerhalb von Städten oft verboten. Verunreinigte Zutaten oder falsch bemessene Dosierung lassen selbst fertige Feuerwerkskörper zu einer Katastrophe ausarten; im günstigsten Fall wird das Feuerpulver feucht und damit unbrauchbar. Eine weniger bekannte Anwendungsmöglichkeit ist das Entzünden einer großen Handvoll angehäuften Feuerpulvers. Richtig dosiert und positioniert, brennt es in einer grellendweißen, bis zu einem Schritt hohen Stichflamme ab und entwickelt dabei eine derart große Hitze, dass es kopfgroße Löcher selbst in Stahl schmilzt und hitzeempfindliche Gegenstände noch in mehreren Schritten Entfernung in Flammen aufgehen (Hitzeschaden von 5W6+5 TP im Umkreis von einem Schritt; je weiteren Schritt Abstand 1W6+1 weniger). Größere Pulverhaufen oder Feuerwerkskörper können noch verheerender wirken (Explosionen zwischen 1 TP und 20W20 TP, je nachdem, ob es sich um einen sehr kleinen Feuerwerkskörper zwischen den Fingern handelt oder um ein großes Pulverfass), sind aber entsprechend gefährlich handzuhaben

und ziehen Flammlinge bereits an, wenn sich der Alchimist noch nicht einmal wieder erhoben hat ...

Übrigens sind auch mehrere Proben auf *Alchimie*, *Mechanik*, *Metallguss* und andere Talente nicht ausreichend, einfach mal eben eine Hakenbüchse zu erfinden, geschweige denn Hinterlader (wie Revolver) oder gar automatische Schnellfeuerwaffen des irdischen 20. Jahrhunderts. In der aventurischen Kriegskunst hat sich Feuerpulver ohnehin als zu teuer und vor allem viel zu gefährlich herausgestellt, als dass es Verwendung findet, einmal davon abgesehen, dass dies von der Rondra-Kirche verachtet wird.

Voraussetzungen: *Alchimie* 16, *Geschichtswissen* 8, *Gesteinskunde* 12, *Mechanik* 8, *Pflanzenkunde* 8, *Ritualkenntnis Alchimie* 10; SF *Zauberzeichen*; Schale der Alchimie mit den Ritualen *Feuer und Eis* und *Transmutation der Elemente*, ein sehr gut ausgestattetes Laboratorium; zusätzliches Studium der Bücher *Almanach der Wandlungen* (80/4x12/20), *De Lithis* (100/5x9/40), *Lexikon der Alchimie* (Bände I bis III; 90/3x7/30), *Macht der Elemente* (50/2x12/15) und *Vom Wechsel der Dinge* (60/6x8/50) sowie leichter Zugriff auf diese; verschiedene Studien in Brabak (Roter Salamander: 200/4x12/20), Fasar (Roter Salamander: 100/2x15/10), Festum (Akademie: 150/3x8/20; Roter Salamander: 200/4x10/25), Kuslik (Hallen der Weisheit: 450/9x7/60) und bei den Alchimisten der Zyklopeninseln und der Zwerge sowie den Feuerwerkern Mengbillas; Kenntnis von Passagen aus *Das Heiltätige Kraut*, *Explosionen und Stinkgase*, *Foliant der Kreutherkunde*, *Handbuch der Konstrukteure*, *Hundert Dinge zu schrecken den Dieb*, *Monster-Handbuch*, *Summa Sumulogia* und mehreren Ausgaben des Periodikums *Salamander* der letzten 100 Jahre; Abgleich und Auswertung der Erkenntnisse (600/6x7/50).

Entwicklung: 1000/10x9/80

Rezeptur: unter anderem Synärethikon, Phosphor, zermahlene Steine aus Drachenmägen, getrocknete Feuersalamander oder Sprengwurz, Rubinstaub, Mineral von Feuer- und Efferdsmoos, Pyrit; viel Einsatz von Feuer und Hitze während der Herstellung

Probe: 20/7x12/50; *Ritualkenntnis Alchimie* (MU/KL/FF) +10; *Schalenzauber Feuer und Eis* und *Transmutation der Elemente*

Verbreitung: sehr selten

Merkmale: stets warmes Pulver, in allen Farben des Feuers schillernd

Haltbarkeit: trocken aufbewahrt nahezu unbegrenzt

Preis: ab 5 Dukaten je Unze

SYNÄRETHIKON

Legierungsblend, wie es auch genannt wird,

ist in der Lage, grundverschiedene Stoffe so miteinander zu verbinden, dass das entstehende Material die Eigenschaften aller enthaltenen aufweist. Die Möglichkeiten sind schier unbegrenzt: Aus einem Metall und Wasser könnte etwa das Metall in flüssiger Form hervorgehen, das bei Kälte gefriert und in der Sonne verdunstet. Eine extrem heiße, gar eisenschmelzende Flüssigkeit mag aus einer Synthese von Feuer und Wasser entstehen. Nebel und Salz bringen vielleicht ein Pulver hervor, das in Wasser gelöst wieder Nebel entstehen lässt. Die Verbindung aus Holz und Asche lässt Holzkohle entstehen. Was möglich ist und wofür es verwendet werden kann, sollten Spieler und Meister miteinander absprechen – im Spiel kann Synärethikon verblüffende Eigenschaften mancher eigentlich gewöhnlicher Materialien erklären.

Eine Unze Synärethikon kann insgesamt so viele Unzen an Substanzen verbinden, wie bei der Brau-Probe TãP* über die zum Gelingen geforderten 35 hinaus übrig behalten wurden (min. 1), die Hälfte, wenn es sich um gegensätzliche Elemente handelt (wie dabei Luft oder Feuer zu bewerten sind, ist Meisterentscheid).

Voraussetzungen: *Alchimie* 15, *Gesteinskunde* 10, *Hüttenkunde* 7, *Pflanzenkunde* 8, *Ritualkenntnis Alchimie* 10; Schale der Alchimie mit dem Ritual *Transmutation der Elemente*, ein sehr gut ausgestattetes Laboratorium; zusätzliches Studium der Bücher *Almanach der Wandlungen* (90/3x6/20), *Lexikon der Alchimie* (Bände I und II; 40/2x8/20) und *Vom Wechsel der Dinge* (30/4x10/30) sowie leichter Zugriff auf diese; verschiedene Studien in Festum (Akademie: 100/4x6/30; Roter Salamander: 150/3x8/25), Kuslik (Hallen der Weisheit: 250/5x7/30) Mirham (Akademie: 100/2x10/20) und in zwergischen Handwerken; Kenntnis verschiedener Fragmente, die dem Buch *De Lithis* zugeschrieben werden, sowie des zwergischen Liedes *Stahl von Feuer*; Abgleich und Auswertung der Erkenntnisse (200/4x6/25).

Entwicklung: 900/6x10/35

Rezeptur: unter anderem Quecksilber, Äther aus dem Limbus, jeweils eine Substanz aller sechs Elemente in Reinform, primordiale Materie aus der Zeit vor Madas Frevel; Zubereitung von Vollmond zu Vollmond

Probe: 30/4x10/35; *Ritualkenntnis Alchimie* (KL/IN/FF) +8; 6x *Schalenzauber Transmutation der Elemente*

Verbreitung: sehr selten

Merkmale: strahlend weiße, undurchsichtige Flüssigkeit, die entgegen Sumus Griff nach oben tropft

Haltbarkeit: luftdicht in Phiolen aus Diamant oder Gwen Petryl aufbewahrt nahezu unbegrenzt

Preis: ab 20 Dukaten je Unze

MAGISCHE MATERIALIEN UND ALCHIMISTISCHE ZUTATEN

»Spinnsteyn: Dies begehret Zauberding gewinnst du auf fulgend
Weys: Du fangst eyn dick, alt Spinn unt helst sie in eyn Schachtel
oder eyn Glas sieben Jahr lang verschlossen. Eynmal im Jahr klupfst
du dagegen unt rufst: "Hermetika! Hermetika! Aranea lapis erit!".
Dann verzehret die Spinn sich selbstn unt verwandelt sich in eyn
roth, gesprengelt Steyn. Er ist eyn Steyn der Wandlung, unt wer ihn
verschluckt, wird zu eyn Wesen, halb Spinn, halb Mensch. Dies fyr
sieben Tag, dann sterbet er.«

—Arachnoides Almagest, Exemplar aus der Sammlung verbote-
ner Schriften zu Wehrheim

»So, Tulef, du möchtest also am liebsten einen Ring aus Gold mit
dem Bannbaladin-Mantra verzaubern, ja? Oh du Sohn des Un-
wissens (schlägt ihn mit der Rute), wie oft wies ich schon darauf
hin, dass Gold das königliche Metall und das Metall der Könige ist.
Es duldet die Kraft nicht über sich. Mach der alten Tradition der
Mudramulim keine Schande! Wenn du nicht lernst, welche Grund-
stoffe und Affinitäten der Arkanogenese zuträglich sind und welche
ihr abträglich, wirst du es niemals schaffen, den Ring auch nur mit
einem simplen Flim Flam zu hermetisieren!«

—Meister Khadil Okharim bei der Unterweisung von Eleven
der Drachenei-Akademie zu Khunchom, Übersetzung aus dem
Tulamidya

Elixiere werden aus einer unüberschaubaren Menge verschie-
denster Zutaten gebraut, und auch magische Artefakte sind
häufig aus einer Vielzahl an Materialien gefertigt. Hölzer und
Rinden, Leder und andere tierische Teile, Edelsteine und Kri-
stalle sowie Gesteine und Metalle sind nur die bekanntesten,
wobei vor allem den Metallen und den Edelsteinen besondere
Kräfte zugeschrieben werden.

Im Folgenden wird auf zahlreiche Materialien, die in der
Thaumaturgie und Alchimie Verwendung finden können,
eingegangen. Dabei sind häufig verschiedene Modifikatoren für
die Würfelproben bei der Artefakterschaffung sowie alchimi-
stische Wirkungen aufgeführt. Die genannten Modifikatoren
bei der Artefaktverzauberung fallen dabei immer dann an,
wenn etwa die Hälfte des Artefakts aus dem jeweiligen Ma-
terial besteht (Metalle und andere Werkstoffe) oder die Zutat
das Artefakt dominiert (Kristalle, Edelsteine, Exotica); da diese
Bedingung bei vielen Artefakten nicht zutrifft, müssen Sie
die Werte ggf. anpassen. Eine Ausnahme sind Edelsteine, die
als übliche Träger von Zaubersprüchen für gewöhnlich keine
Anpassung der Werte erforderlich machen.

Bei vielen Informationen handelt es sich übrigens um **Meiste-
rinformationen**, die regeltechnischen Angaben sind allesamt
unter der Einstufung **Experte** zu sehen.

KLASSISCHE METALLE

Nach der Klassifizierung der Zwergin Gerhala Tochter der
Nortgrima gelten (in aufsteigender Reihenfolge von unedel
nach edel) *Kupfer*, *Eisen*, *Zinn* und *Blei* als unedel; als halb-
edel eingestuft sind *Messing* und *Bronze* (von denen man oft
annimmt, es seien 'natürliche Legierungen') sowie *Antimon*
und *Wismut*; als edel schließlich gelten *Silber*, *Quecksilber*, *Gold*,

Meteoreisen, *Mondsilber*, *Zwergensilber* und *Zwergengold*, gefolgt
von den fünf *Magischen Metallen* (*Mindorium*, *Arkanium*, *Endu-
rium*, *Titanium* und *Eternium*). Manche alchemistische Lehren
ermitteln andere Rangfolgen, etwa aufgrund der Resistenz
gegen Säuren. In der Alchimie und verwandten Handwerks-
zweigen finden alle diese Metalle für den einen oder anderen
Zweck ebenso Verwendung wie in der Thaumaturgie, wobei
vor allem die edlen Metalle wegen ihrer Nebenwirkungen
geschätzt werden.

Der These von den 'Sphärischen Similaritäten' zufolge sind
die magischen Kräfte von Eisen und einigen anderen Metallen
deshalb so gering, weil sich diese Metalle nahe der Zweiten
Sphäre (Dere und Feste) oder gar der Ersten Sphäre (Ordnung
und Stillstand) befinden und daher zu weit von der Sechsten
Sphäre (Sterne und Kraft) entfernt sind, als dass sie empfäng-
lich für magische Kräfte wären. Von einigen anderen Erzen
und insbesondere den Magischen Metallen heißt es, sie stam-
men – trotz tiefster unterirdischer Lagerstätten – ursprünglich
aus der Sechsten Sphäre und seien deswegen mehr oder minder
affin zur Zauberkraft. Gold soll aus der Fünften Sphäre stam-
men und deshalb selbstherrlich den Fluss der Sphärenkräfte
dirigieren.

Kupfer, **Zinn**, **Blei**, **Messing** und **Bronze** finden bei Artefakten
häufig Verwendung, da sie zugleich häufig und relativ günstig
sind, die magischen Kräfte aber nicht zu sehr hemmen. (AR-
CANOVI +1, Wirkende Sprüche je +1)

Eisen hingegen gilt als sehr ungeeignet. Es übt einen schlech-
ten Einfluss auf die Zauberkräfte aus und zeigt sich am
widerspenstigsten gegen Verzauberungen. (ARCANOVI +3,
Wirkende Sprüche je +2; alle Zauber kosten 1 AsP mehr als
angegeben; Okkupation +3, Nebenwirkungen +3). Einige
teure und seltene Stahllegierungen, vor allem *Toschkkril-Stahl*
und *Zyklopeneisen*, sind weniger magieresistent.

Wismut (rötlichweiß) und **Antimon** (bläulichweiß, spröde)
werden fast ausschließlich für Legierungen verwendet, obwohl
sie als alchemistisch rein gelten, d.h. dass sie keinen wie auch
immer gearteten Zusatzeffekt aufweisen. Druckstöcke werden
häufig aus Antimon-Blei-Legierungen, dem sogenannten
Letternmetall, gefertigt.

Silber zeigt von Natur aus besondere Wirkung gegen viele ma-
gische Wesen (weswegen es in Waffenform auch gegen Werwe-
sen verwendet wird) und bannt angeblich Geister. (Wirkende
Sprüche zur Vertreibung von Sphärenwesen –2, diese Zauber
kosten auch 2 AsP weniger als angegeben; Okkupation +2.)

Quecksilber kann sich den alchemistischen Lehren zufolge in
alle anderen Metalle verwandeln und gilt ohnehin als wandel-
barstes aller Metalle, ist ob seines meist flüssigen Zustandes
aber nur schwer zu verwenden. (Zauber mit dem Merkmal
Objekt je –2, bei der Umformung von Metallen –4)

Gold lenkt den Fluss der Sphärenkräfte und lässt sich keine
Zauberei aufzwingen, bindet aber auch Zauberesen an sich.
Nach Farbe, Herkunft und Reinheit werden auch *Meergold*,
Ucurigold, *Rotgold* und *Weißgold* unterschieden. (ARCANOVI
+2; Okkupation –3, Art der Okkupation +2)

Mondsilber (silbergrau, schwer) oder *Platin*, wie es bei den
Zwergen genannt wird, zeigt die stärksten arkanen Qualitäten

gewöhnlicher Metalle. Legenden berichten, dass es vom Madamal stammt. Verzauberte Schmuckstücke oder Verzierungen bestehen bevorzugt aus Mondsilber. (ARCANOVI –1; Nebenwirkungen –1)

Das silbrig glänzende **Toschkiril** (Zwergensilber) ist sehr hart und dient zur Veredelung von Stahl, dem es in Legierungen extreme Korrosionsfestigkeit verleiht (und aus dem die gerühmten *Toschkiril-Harnische* gefertigt werden); rein ist es ansonsten kaum zu verwenden. **Angrak** (Zwergengold) ist tief rotgold, sehr schwer und besitzt einen nie vergehenden spiegelnden Glanz. Beide Metalle sind nur bei den Zwergen zu erwerben (von denen es auch heißt, sie bauen noch weitere Tiefenmetalle ab). Sie zeigen keine Auswirkungen in der Magie, sind allerdings nahezu unantastbar für äußere Effekte wie Korrosion und selbst die goldauflösende Säure Königswasser.

Die folgenden Preise (jeweils pro Stein) gelten für *alchemistisch reinste Metalle* bzw. Legierungen. Etwas 'unsauberere' Münzmetalle und recht reine Gebrauchsmetalle sind für etwa drei Viertel des Preises erhältlich.

Antimon 7D, Blei 1D, Bronze 4D, Eisen 8S, Gold 50D, Kupfer 3D, Messing 4D, Mondsilber / Platin 75D, Quecksilber 75D, Silber 25D, Wismut 8D, Zinn 3D, Zwergengold 80D, Zwergensilber 50D

ANDERE METALLE UND LEGIERUNGEN

Neben den teils häufigen Gebrauchsmetallen kennt die Alchemie noch weitere Werkstoffe teils unbekannten Ursprungs, die in speziellen Rezepten und Artefakten verwendet werden.

Elektrum oder *Wassergold*, eine blassgelbe bis weiße natürliche Legierung aus Gold und Silber, wird vor allem gehämmert für Brunnenköpfe und Quellstatuen verwendet, da es angeblich das Wasser rein hält (Merkmal *Elementar [Wasser]* –5, *Heilung* –1), kann aber auch in Form von Münzen, Haarnadeln und anderen Gebrauchsgegenständen gefunden werden.

Banchaber Blende oder *Zinkum* wird vor allem in den Hohen Eternen gefördert. Das meist schwarze Erz mit goldgelben Striemen und Flecken findet vor allem in der Medizin und für Kosmetika Verwendung; nur sehr wenige horasische und zwergische Hüttenkundige kennen die Geheimnisse der Messing-Herstellung (aus Kupfer und Zink) und des Verzinkens von Eisen und Stahl gegen Rost. Manche besonders schöne Zinkum-Kristalle phosphoreszieren im Dunkeln (Leuchtzauber –1).

Meteoreisen (meist schwarz, selten tiefblau oder dunkelrot) ist ein Himmelsmetall und daher sehr affin zur Zauberei, jedoch muss man auch mit der Präsenz von Sphärenwesen rechnen. Es richtet sich oft an der Nord-Süd-Achse aus, weswegen es auch in Südweisern verschiedener Art Verwendung findet. Unverzichtbar ist es bei der Herstellung der *Schwarzen Augen*. Gefunden wird es vereinzelt in Nordaventurien und in der Umgebung von Selem, das vor einem Jahrtausend von einem fallenden Stern zerstört wurde. (ARCANOVI –1; Okkupation –3, Art der Okkupation +6, Art der Nebenwirkungen –3)

Orichalcum, ein schimmernd türkisfarbenes Metall, wird bisweilen als Perle in gewissen Muscheln gefunden. Manche halten es für ein sechstes magisches Metall, andere für untermeerischen Mindoriumstaub, der von Muscheln gesammelt wird. Es trägt eine große Menge unberechenbarer Kraft in sich und zeigt häufig unerwünschte Nebenwirkungen. In ein Elixier gegeben, verbessert die Perle die Trankqualität um W3 Stufen – alles jenseits von F ist jedoch Qualität F mit einer zusätzlichen M-Wirkung je Qualitätsstufe über F aus der Tabelle auf S. 76 (möglich sind 5, 13, 14, 16, 17, 18, 22, 23, 25, 27, 38, 40), wobei nach Meisterentscheid auch paradoxe Effekte möglich sind, z.B. giftiger Heiltrank ... Bei der Artefakterschaffung sind die Gesamtkosten um W20 AsP verringert, Nebenwirkungs-Probe –7.

Als von Bosnickeln und Kobolden verwünscht gelten einige Metalle, die von Bergleuten und selbst Hüttenkundlern leicht mit Silber, Kupfer und Gold verwechselt werden: Das silbrige und kaum schmelzbare **Nickel** und das giftige Dämpfe absondernde **Kobalt** (Merkmal *Schaden* –1), das als blaues Färbe-

PREISE UND VERFÜGBARKEIT SELTENER MATERIALIEN

In diesem Kapitel haben wir für alchemistische Zutaten und Materialien Preise angegeben, die ungefähr die Geldsumme angeben, die ein reisender Exotica-Händler verlangen könnte, wenn er seinen Alchimisten-Stammkunden mal wieder diese oder jene Rarität aus einem fernen Land mitgebracht hat. Viele Metalle, Steine und Hölzer, die auch für nicht-alchemistische Verarbeitung gebraucht werden, mag es vor Ort geben, aber Exotica sind kaum regelmäßig verfügbar: Einen echten Markt alchemistischer Zutaten gibt es nur für häufiger gebrauchte Stoffe wie Meteoreisen, Arkanium, Blutulmenholz, Schwefel oder Vitriol. Mit ein wenig Glück findet sich in einer größeren Stadt ein Händler oder reisender Alchimist, der solche Alchimika anbietet.

Wer ganz spezielle Zutaten, wie Drachenschuppen, Tabaschir oder Weiselfuttersaft benötigt, muss fast immer selbst nach diesen Raritäten suchen oder suchen lassen: eine Reise, die gut und gerne durch halb Aventurien führen kann, etliche Dukaten und viele Wochen kostet, von hundert Gefahren

bedroht wird und dennoch einen unsicheren Ausgang hat. Die Suche nach exklusiven Materialien kann Anlass oder Kernpunkt eines ganzen Abenteuers sein. Einige Beispiele seien hier genannt: Drachentränen, das Zitrinauge aus der Praiosstatue des Sonnentempels, ein Halm vom Heiligen Strohsock des Nandus, ein Schluck Brandung (kann nur im Mund transportiert werden), die Sekretdrüsen eines Stinkfrettchens, ein mohischer Schrumpfkopf, Golumbit, Ogerschweiß, ein eingefangenes Polarlicht, der Zahn eines Königs, ein noch glühender Meteorit, das Blut eines Unsichtbaren, Disdychonda-Samenkapseln, ein Holzspan der Galionsfigur eines Schiffes, das bei der 'Großen Havarie' gesunken ist, ein mit Flugsalbe bestrichenes Hexengerät, die Muttermilch einer Amazone, mysobisches Sumpfgas, handtellergroße Krakenaugen, eine Mumienhand, schwitzendes Quarzit, ein Stück von der Eierschale des sagenhaften Felsenvogels, gelbes Mondsatz, die Asche eines dämonisch Verbrannten etc.

KOSCHBASALT

Koschbasalt ist ein tiefgraues, vulkanisches Gestein mit in Regenbogenfarben schimmernden Einschlüssen, das eine beständige antimagische Aura besitzt. Da eine Extraktion der Einschlüsse – die die Quelle der antimagischen Wirkung sein sollen – bislang noch nicht gelungen ist, muss immer das komplette Gestein verwendet werden. Noch seltener und wirkungsvoller ist die ultramarin schimmernde Ausformung namens *Blaubasalt*, die Zauberei geradezu verschluckt. Steinbrüche und Minen, in denen der Stein gewonnen wird, finden sich nur im Koschgebirge und sind in der Hand eines Bergkönigs und einiger Zwergensippen, die es sich leisten können, 250 Dukaten je Quader Koschbasalt und 15 Dukaten pro Stein Blaubasalt zu verlangen.

Verwendung findet Koschbasalt vor allem bei der Errichtung von Nasuleen und als Grabplatte, da die Aura vor Grabunholden und Geistern schützt. Auch als Kerkerwand für die Unterbringung von Zaubern oder als gesichertes Verlies und Schatzkammer ist er als Baugestein bei jenen verbreitet, die ihn sich leisten können. Während der Zeit der Almada-ner Kaiser schien es prunksüchtigen Grafen fast ein Muss, zumindest einen Bergfried aus dem schwarzen Stein zu errichten. Doch die Zwerge waren immer äußerst geizig mit dem Abbau, denn ihren Überlieferungen zufolge ist er ein Geschenk der Geoden und des Elementarherren des Erzes selbst, um vor der Magie der Drachen zu schützen. Gerade die konservativen Zwerge sehen heute ihre Mahnungen bestätigt, wo wieder unheilige Magie, Dämonen und unto- te Drachen den Kontinent im Osten bedrohen. Blaubasalt wird oft in zentraler Position als Säule, Fries oder Ornament platziert.

Zu den bekanntesten Gebäuden aus Koschbasalt zählen der Turm 'Schwarzer Finger' in Thorwal (jedoch nur einige

Stockwerke), dessen Baugestein die Nordleute zur Zeit von Bosparans Fall im Alten Reich erbeutet haben, Burg Kosch- gau, die Asservatenkammer der KGIA im Kosch, und der Bibliotheksturm der Magierakademie zu Mirham, für dessen Materialtransport vier Potten zwei Jahre lang zwischen Havena und Al'Anfa pendeln mussten. Büsten und Statuen aus Blaubasalt finden sich in manchen Grandenhäusern Al'Anfas, ganze Säulen dagegen in den Hallen einiger Berg- könige.

Koschbasalt im Spiel: Zaubern in einem Raum, der vollstän- dig aus Koschbasalt erbaut ist, ist um 12 Punkte erschwert, in einen solchen Raum hineinzzaubern, je nach Stärke der Wand um 7 bis 12 Punkte. Durch ein Hindernis aus Kosch- basalt zu zaubern, erschwert die Probe um 3 Punkte pro Spann. Hexen haben in einem Raum aus Koschbasalt keine Verbindung zur lebenden Erde und müssen daher weitere 12 Punkte Erschwernis hinnehmen. *Astrale Regeneration* ist in einem solchen Raum nicht möglich, *Astrale Meditation* jedoch sehr wohl.

Blaubasalt im Spiel: Dieser konzentrierte Koschbasalt zeigt ab 10 Stein Masse Wirksamkeit: In bis zu ein Schritt Ent- fernung ist Zauberei um 12 Punkte erschwert, in bis zu vier Schritt um 8 Punkte, in bis zu acht Schritt um 4 Punkte. Für jede Verfünfachung der Masse verdoppeln sich diese Reich- weiten. Misslingt ein Zauber in Reichweite des Blaubasalts, so wird er vom Gestein aufgesogen. Blaubasalt kann jedoch nur eine gewisse Menge Astralenergie speichern (3W6 AsP pro Stein): Ist diese Kapazität überschritten, wird die Zauberkraft schlagartig und manchmal mit zerstörerischen Folgen freigesetzt, wobei der Basalt ausbrennt und zu Staub zerfällt.

mittel dient. **Neckkupfer** ähnelt Kupfer, geht jedoch schnell in schwefeligen Flammen auf (Merkmal *Elementar [Feuer]* –2). **Katzengold**, das von den Zwergen nach dem Feinddrachen iher Historie *Pyrit* genannt wird, soll schließlich meisterhaft das Aussehen des Königs der Metalle imitieren, weswegen es der Phantasmagorie zuträglich sein soll; aus ihm wird auch Vitriol gewonnen (Merkmal *Illusion* –2 und *Elementar [Feuer]* –1). Von dämonischen Mächten durchdrungen sind die sogenann- ten **Dreizehn Unmetalle**, die angeblich direkt aus den Nieder- höllen stammen und als Beschwörungsfokus dienen. Bekannt sind etwa das *Hölleneisen* Agrimoths, das *Narrenglas* Amaze- roths und das untermeerische *Krakensilber* Charyptoroths, das vor allem aus Wahjad stammt: allesamt gefährlich und kaum zu beschaffen. (Effekte bei entsprechenden dämonischen Merkmalen sowie allerlei Nebenwirkungen.)

Sehr selten gelangen **güldenländische Metalle** nach Aven- turien: Stähle von beliebiger Farbe oder von innen heraus leuchtend (*Illuminium*) sowie *Cupritan*, eine nicht anlaufende Kupferlegierung.

Preis pro Stein, falls nicht anders angegeben: Banchaber Blende 7D (phosphoreszierende Kristalle bis 15 S pro Unze), Elektrum 30D, güldenländische Metalle ab etwa 20 bis 60D und mehr, Katzengold 5S, Kobalt 15S, Meteorei- sen 5D, Neckkupfer 1D, Nickel 8S, Orichalcum 30D pro etwa erbsengroßer Perle, Unmetalle min. 100D

MAGISCHE METALLE

Die aventurische Metallurgie kennt fünf magische Metalle, die durch geballte Sphärenkraft aus einem Ursprungs- oder 'Progenitor'-Metall entstehen sollen. Manche Gelehrte meinen jedoch, dass seit Anbeginn der Zeit die höheren magischen Metalle innerhalb von Jahrzehntausenden in das Nächstniedri- gere zerfallen. In aufsteigender Seltenheit und Mächtigkeit sind sie bekannt als *Mindorium*, *Arkanium*, *Endurium*, *Titanium* und *Eternium*. Aus ihnen bestehen die großartigsten Artefakte. Mindorium und Arkanium, selten auch Endurium, finden An- wendung in der Alchimie, während Titanium und Eternium, deren Kräfte kaum ein Mensch ermessen kann, als den Göttern heilig gelten und nahezu unerschwinglich sind.

Mindorium (Schlangenglanz) ist ein hartes, sehr sprödes Metall, dessen Oberfläche je nach Lichteinfall in allen Regen- bogenfarben glänzt. Es ist das am einfachsten zu gewinnende der fünf magischen Metalle, leider auch das unberechenbarste, denn es entsteht offenbar, wenn Quecksilber von geballter Sphärenkraft durchströmt wird. Dadurch wird Mindorium oft zur Heimstätte für Geister und Dämonen.

Hier liegt auch die bevorzugte Anwendung von Mindorium: Gefäße für Dämonen und Elementargeister, Binden von Dä- monen an die diesseitige Welt, Waffen gegen Geisterwesen aller Art. Tulamidische Mumien tragen Mindoriumschmuck, damit der Körper besser als Wohnstatt für die Seele dienen kann. (Permanente AsP-Kosten um ein Viertel verringert; Wirkende

Sprüche +2, Merkmale *Beschwörung* und *Herbeirufung* –2; Okkupation –5, Art der Okkupation +7, Nebenwirkungen –6) **Mindorit**, das Mindoriumerz, ist selten und nur unter schwierigsten Umständen zu verhütten. Mindorium lässt sich zwar recht gut gießen, aber nur schlecht schmieden – Amulette, Ringe, Siegel, auch Streitkolben aus Mindorium sind möglich, jedoch keine Klingen. Da Mindorium so selten ist, kann man einen wahrhaft astronomischen Preis dafür verlangen, wenn man weiß, an wen man es verkaufen kann: 200 Dukaten pro Stein Gewicht. Fundstätten existieren bei Prem, im Orkland, im Ehernen Schwert sowie – am reichhaltigsten – in der Gori-schen Wüste. Dämonenkaiser Galotta ist es Gerüchten zufolge gelungen, künstliches Mindorium herzustellen, so wie manche Alchimisten Gold aus Blei herstellen.

Als das klassische *Amulettmetall* gilt eine Legierung aus gleichen Teilen Quecksilber, Mondsilber und Arkanium. **Arkani-um** (Marboblei) ist von noch weicherer Beschaffenheit als das gewöhnliche Blei (aus dem es auch entstehen soll), jedoch von reinweißer bis hellgrauer Farbe und nur geringfügig leichter als Gold, und wie dieses muss es durch Legierung gehärtet werden. Aus diesem Grund lassen sich auch kaum Waffen (von Streitkolben oder Morgensternen einmal abgesehen) aus hochmagischen Arkanium-Verbindungen herstellen; als Metall für Einlegearbeiten ist es jedoch hervorragend geeignet. Die zauberkräftigen Siegel der Magierakademien werden aus Marboblei hergestellt. Arkanium findet sich bisweilen in großen Tiefen in Silber- und Bleierzten und ist sogar für die meisten Alchimisten noch erschwinglich, denn eine Unze kann schon für 50 Dukaten in Uhdenberg, Albenhus, Mengbilla oder Fasar erworben werden. In Artefakten verringert es den Kraftaufwand und macht lästige Beseeltheiten und Nebeneffekte unwahrscheinlich. (Permanente AsP-Kosten halbiert; ARCANOVI –2, Wirkende Sprüche –2, Merkmale *Antimagie* und *Metamagie* –2; Okkupation +7, Art der Nebenwirkungen +4; für Amulettmetall sind alle Modifikationen halbiert; Elixierflaschen aus Arkanium vervierfachen die Haltbarkeit des Elixiers, solche aus Amulettmetall verdoppeln sie.)

Endurium (Schwarzstahl) ist ein schwarzglänzendes Metall, das angeblich aus Meteoreisen und Sphärenkraft entsteht. Seine Kombination von Härte und Elastizität überbietet jeden aventurischen Stahl bei weitem, wenn es richtig verarbeitet worden ist, was nur alchimistisch begabten Hüttenwerkern und Meisterschmieden gelingt. Selbst winzige Spuren Endurium färben eine Erzader oder Legierung tiefschwarz. Die einzige unter Menschen bekannte Lagerstätte Aventuriens, an der das Erz (unter unmenschlichen Bedingungen) abgebaut werden kann, befindet sich im Herzen der Maraskankette und wird vom düsteren Herrscher der Fürst-Komturei kontrolliert. Minenarbeiter leiden bald an der *Enduriumsieche*, die zu Haarausfall, Farbveränderungen der Haut und langsamer Erblindung führt. Obwohl dort sicherlich mehrere hundert Quader Erz im Jahr ans Tageslicht gebracht werden, bleiben nach der Verhüttung vielleicht fünf Stein davon übrig. Einige Werk- und Schmuckstücke aus altmaraskanischer Zeit bestehen aus Endurium, später wurden die Kaiserschwerter *Silpion* und *Alveran-streu* sowie Waffen für die Boron-Kirche daraus geschmiedet, während es heute zur Herstellung von dämonischen Klingen dient. Kaum bekannt ist eine weitere Lagerstätte unter Ifirns Ozean, die von den Nachtalben genutzt wird. Eine weitere Bezugsquelle ist das Gölndenland, wo der Schwarzstahl deutlich häufiger ist: In Grangor bezahlte ein Agent der Nordlandbank (nach zähen Verhandlungen) im Jahre 1007 BF für einen Stein unverarbeitetes, göldenländisches Endurium die stolze Summe

von 12.000 Dukaten. In der Artefaktherstellung sind die Auswirkungen eher gering (Merkmal *Eigenschaft* –2, Okkupation –2), bei Waffen dafür legendär (siehe **WdS 181ff.**). Gefäße aus Endurium färben enthaltene Elixiere schwarz, ohne dass die Trankwirkung verändert wird, und halten sie, luftdicht versiegelt, über Jahrzehnte frisch.

Titanium (Zeitenblende) hat eine silbrig-helle Farbe, das Licht bricht sich darin jedoch in orangefarbenen Strahlen. Mal gilt es als Urform aller Metalle, da es laut den Lehren der Alchimie jede Eigenschaft eines beliebigen Metalls annehmen kann, mal wird ihm Zwergensilber als ‘Progenitormetall’ zugeschrieben. Es kann nur an drei Stellen in ganz Aventurien aus den tiefsten Tiefen geholt werden und muss dann in einem komplizierten Verhüttungsprozess von seinen ‘Verunreinigungen’ Zwergensilber und Zwergengold getrennt werden. Die Fundstätten befinden sich im Besitz alter Zwergensippen, die eifersüchtig über ihr Geheimnis wachen und den Sagen nach Waffen für den nächsten Drachenkrieg schmieden. Es heißt, dass der bekannte Alchimist Tyros Prahe einmal eine Unze Titanium für 5.000 Dukaten erworben hat. Es heißt ebenfalls, aus Titanium ließen sich Waffen ungeahnter Macht schmieden (**WdS 181ff.**), jedenfalls besteht die legendärste aller Klingen – *Siebenstreich* – auch aus Titanium. Wegen seines horrenden Preises findet Titanium in der Hohen Alchimie jedoch keine Verwendung. (Modifikatoren in der Artefaktherstellung nach Meisterentscheid großartig bis spektakulär, auf jeden Fall permanente AsP-Kosten um drei Viertel gesenkt; ähnlich weitreichende Auswirkungen in der Alchimie.)

Das Metall **Eternium** (Göttergold) schließlich, von dem es in ganz Aventurien vielleicht eine Handvoll gibt, ist von der Farbe Praios’ des Gleißenden, von innen heraus leuchtend und schwerer noch als Gold oder Mondsilber. Der Legende nach ist dies das Metall der Götter, das unseres Wissens nach nicht aus der Erde gegraben werden kann, sondern als Geschenk der Zwölf zu den Menschen kommen muss. Da es so wenig davon gibt, lassen sich auch keine Aussagen über seine Verwendung in der Hohen Alchimie treffen. (Modifikatoren in der Artefaktherstellung und Alchimie nach Meisterentscheid welterschütternd bis äonenumstürzend.)

Waffen, die aus Eternium bestünden, wären unzerbrechlich, und sie sollen zudem jede Rüstung ignorieren, die nicht zumindest aus Endurium besteht. Vielleicht haben die Götter (oder ihre Avatare) solche Waffen unter anderem in der Zweiten Dämonenschlacht getragen, von sterblicher Hand berührt wurden solche Waffen jedoch noch nicht. Bekannte Artefakte mit Eterniumanteil sind der *Donnersturm*-Wagen, die *Krone der Allweisen* in Kuslik, der *Reif des Mahaeth* und das *Yrando-Emblem*.

GESTEINE UND MINERALIEN

Bau- und Feingesteine wie **Kalk-** und **Sandstein**, **Schiefer**, **Basalt** (bei den Zwergen *Angroschs Asche* genannt), **Granit**, der edle **Marmor** sowie **Ocker**, **Umbra** und **Schiefer** haben in der Alchimie außer als Farbstoff und Bindemittel kaum Bedeutung. **Feuerstein** allerdings ist affin zu Feuer (Merkmal *Elementar* [*Feuer*] –1). Kreide gilt als Überrest des Elements Erz, das all seiner Mineralien und Metalle beraubt wurde, so dass ohne das festigende Gestein nur noch die weiche **Kreide** zurück bleibt (als Vereinigung der Gegensätze Luft und Erz führt seine Verwendung in Artefakterschaffung und Alchimie zu keinen negativen Auswirkungen aus diesem Gegensatz). So manche Sage versucht zu erklären, warum die Zwerge das Kreidgebir-

ge des Windhags meiden und welche elementare Katastrophe das Land eines Großteils des Elementes Erz beraubt habe. **Sand** wird aufgrund von Farbe, Körnung und Herkunft mit gewissen Bedeutungen assoziiert. Wichtig für die Alchimie sind der reine, weiße *Khömsand* und der *Quarzsand* von den Hohen Eternen zur Glasherstellung, während der rötliche *Gorische Staub* als mysteriös und von fernen Sphären berührt gilt. *Schwarzer Vulkansand* von den Zyklopeninseln steht für Feuer und Tod, der *Bernsteinsand* aus Glyndhaven soll heilsbringend sein. *Wüstensterne* sind verzweigte Röhren aus verschmolzenem Sand, die bis zu einen Schritt lang werden können; sie entstehen, wenn ein Blitz in den Sand einschlägt (Merkmale *Elementar [Feuer]* und *Schaden* je –1).

Manche Schmucksteine dienen seit Urzeiten zur Herstellung von Amuletten und Idolen. Die *grüne Jade*, angeblich zu diverser Veränderungsmagie affin (Merkmal *Umwelt* –1), gelangt nur über den Güldenlandhandel nach Aventurien, seit die Steinbrüche im Dschungel von Altoum (wo auch die nirgends sonst vorkommende *rosa Jade* abgebaut wurde) verlassen sind. *Speckstein* (weiß, rot und braun) aus den Beilunker Bergen dient als Material für detailreiche Tier- und Menschenbildnisse und begünstigt deren Verwandlung (Merkmal *Form* –1). Der weiße, durchscheinende *Alabaster* findet im Land der Ersten Sonne als teure Scheibe für Fenster und schmückende Intarsien Verwendung (Merkmal *Illusion* –1), ist für viele abergläubische Tulamiden aufgrund seiner Herkunft von Maraskan aber tabu. Alabasterdosen bescheren Salben eine längere Haltbarkeit (um die Hälfte verlängert).

Obsidian, auch *Vulkanglas* genannt, ist ein hartes, glasähnliches Gestein, das als ideale Mischung der Elemente Feuer und Erz gilt (Merkmale *Elementar [Erz]* –2, *Elementar [Feuer]* –1). Die Mythologie bezeichnet ihn als Blut aus einer uralten Schlacht zwischen Göttern und Giganten. Er ist für gewöhnlich tief-schwarz und glänzend, es gibt aber Arten, die rote Einsprengsel zeigen (Raschtulswall), und den überaus raren *Roten Obsidian* der Insel Pailos, der von Zyklopen gehütet wird. (Vulkanglasdolche aus Rotem Obsidian können einige Dolchrituale der Druiden nach Meisterentscheid erleichtern.)

Von jeher galt das kostbare *Salz* als magiebannend. Dass es zur Verfeinerung und Verarbeitung in vielen alchimistischen Prozessen eingesetzt werden kann, ließ es die Altvorderen der Göttin Hesinde zuordnen. Es ist üblich, Salz in ihren Tempeln aufzubewahren, und viele Geweihte führen es mit sich, weil sich der Glaube hält, dass über die linke Schulter geworfenes Salz Hesinde milde stimmen könne.

Alaun ist ein farbloses Salz, das bei der Färbung edler Stoffe und in Arzneien verwendet wird. Als eine Lagerstätte in einem Moor bei Gareth entdeckt wurde, verbot der Bote des Lichts die weitere Einfuhr von Alaun aus heidnischen Ländern: Bislang kam das Salz von den Novadis aus Unau.

Blutstein oder *Hämatit*, ein rötlich-knolliges Eisenerz, gilt als geronnenes Blut Sumus, dient als roter Farbstoff und soll als Heilstein gegen Blutungen, Blutergüsse und Krampfadern helfen. In der Alchimie ermöglicht er die Anwendung von Blutmagie zur Aufwertung von Elixieren (Einsatz von LeP statt AsP; bei einer Artefakterschaffung mit Blutmagie ist der ARCANOVI um 3 Punkte erleichtert, ohne Blutmagie wegen der Eisenverwandtschaft ARCANOVI +1, Wirkende Sprüche +1).

Pechblende ist ein schwarzglänzendes Mineral, mit dem die Glasereien Al'Anfas borondunkles Kristall erzeugen. In der

Alchimie gilt es als Stein von Unglück und Krankheit. Der **Zinnober** oder *Angbarer Blutstein* wird für rote Farben verwendet, ist aber vor allem als Ausgangsmineral für Quecksilber von alchimistischem Interesse.

Versteinerungen wie Muscheln, Schnecken, Donnerkeile, aber auch Abdrücke von Blättern, Fischschuppen und vollständige Gerippe gelten oft als Boten der Vergangenheit oder Sieger über die Zeit sowie als Vereinigung der Elemente Humus und Erz (Merkmal *Temporal* sowie versteinernde Zaubersprüche jeweils –1).

Korallenstöcke gelten als Synthese von Humus und Wasser, während **Meerscham** (hellgrau, -rot oder -gelb, schwimmt auf Wasser), aus dem Menschen Pfeifen und Necker Schmuck machen, das Grab gestorbener Meereswellen sein soll. **Lignolith** ist ein schwimmfähiger Stein, der wie braunes Holz aussieht und auch als Idealform der Verbindung Humus-Erz gilt; sein Ursprung ist unbekannt.

Neunaugenhaar sieht aus wie ein dunkler Haarballen, ist jedoch tatsächlich vulkanisches Gestein, das rund um den Neunaugensee gefunden wird. **Tropfsteine** sollen für Trauernde das Weinen übernehmen, wenn man sie am Leib trägt.

Windkanter sind vom Wind ellipsenförmig und scharfkantig geschliffene Wüstensteine, die als Ideal der Objektveränderung gelten (Merkmal *Objekt* –1).

Als **Albenkristall** bezeichnen Nichtelfen helles, halbtransparentes, aber flexibles Kristall, das die Firnelfen von den Stacheln der Eisigel im hohen Norden brechen. Unbehandelt schmilzt das Kristall bei wärmeren Temperaturen. Nur die Firnelfen, die daraus Nadeln, Kämme, Musikinstrumente und selbst Speerspitzen und Bögen herstellen, wissen um die Kunst dieser Kristallverarbeitung.

Gwen Petryl-Steine, auch *Efferdfeuer* genannt, leuchten in blassem, grünblauem Licht, bisweilen auch in warmem Orange. Einige sollen auch mit einem Aufleuchten auf astrale Energie reagieren (Artefakterschaffung: Jeder Zauber kostet 1 AsP weniger). Der Sage nach handelt es sich beim Gwen Petryl um Bruchstücke der gleißenden Zitadelle von Alveran, die auf Dere fielen. Es soll Myriaden von kleinen und kleinsten Splittern geben, die man vor allem am Meerestrand findet. Größere Brocken (etwa kopfgroß) gelten als Efferd gehörig und sollten dem nächsten Tempel übergeben werden. Ein etwa faustgroßer Gwen Petryl verbreitet bei stetigem Schein halb so viel Licht wie eine Fackel.

Preise pro Stein, falls nicht anders angegeben: Alabaster 1D, Alaun 2D, Albenkristall (verarbeitet) 30D, Bau- und Feingesteine 5H bis 5S, Blutstein 8S, Gwen Petryl 100 D (etwa faustgroß), Jade 4D (Rosa Jade 8D), Korallenstock 2D, Lignolith 20D, Meerscham 2D, Neunaugenhaar 4S, Obsidian 5D (Roter Obsidian 12D), Pechblende 3S, Salz 8S, Sand 5H bis 1D (gewöhnlicher Strandsand deutlich weniger), Speckstein 2S, Tropfstein (klein) 1S/Stück, Versteinerungen 2K bis über 20D pro Stück, Windkanter 3S/Stück, Wüstenstern 2D, Zinnober 12D

EDELSTEINE

Vermutlich ursprünglich auf die Lehren der Kristallomantie zurückgehend, werden den Edelsteinen besondere Beziehungen zu den Göttern, den Elementen, den Merkmalen der Magie und dergleichen mehr nachgesagt, weswegen ihr Einsatz



in der Thaumaturgie und Alchimie weit verbreitet ist. Nur wenige Artefakte oder Elixire kommen ohne Edelsteine aus, die größten Schätze aus Ingerimms Reich. Verschiedene Zuweisungen von Affinitäten und sympathetischen Zusammenhängen finden Sie in **WdZ 325** (die stark zutreffenden und seit Jahrtausenden erprobten Zuweisungen der Achaz-Kristallomanten) sowie in **WdZ 382** (Elementaranalogien nach dem Alchimisten Paramanthus) und **WdZ 374ff.** (Volks glauben und Wissenschaftlichkeit mischende Abhandlung aus dem *Codex Emeraldus*).

In der Artefakterschaffung können Edelsteine für Wirkende Sprüche mit passenden Merkmalen nach Meisterentscheid einen Bonus von 1 bis 3 Punkten erbringen oder aber eine AsP-Ersparnis von 1 bis 2 Punkten. Die *ARCANOVI-Probe* wird modifiziert von Diamant (+2), Bernstein (+1), Smaragd (-1) und Zirkon (-2, was nur die Achaz wissen, denn der Stein gilt dem Praios und Horas heilig). Die *Okkupations-Probe* wird beeinflusst von Karneol (+2), Saphir (+1) und Topas (-3), die *Art der Okkupation* von Rauchquarz (+3) und Amethyst (-3). *Nebenwirkungen-Probe*: Bernstein (+2) und Onyx (-2). *Art der Nebenwirkungen*: Türkis (+4) und Karneol (-4).

HÖLZER

Was als Material für den Zauberstab der Magier taugt, ist auch für andere Artefakt geeignet: Die **Blutulme** gilt als der magische Baum schlechthin und schützt vor dämonischem Einfluss (AsP-Kosten -2W6, Okkupationsprobe -5, keine dämonische Besessenheit, LO einer Artefaktseele +3, Merkmal *Dämonisch* +4). **Steineiche** und **Eisenbaum** sind fremden Einflüssen eher abhold, lassen sich aber solide verzaubern (Okkupations-Probe +3, Nebenwirkungen-Probe +3).

Vom **Mohagoni** aus den Regenwäldern heisst es hingegen nicht umsonst, in ihnen würden böse Geister wohnen (Okkupations-Probe -5, LO -5). Auch die sogenannte **Geisterbuche**, wie eine ältere, knollig und knotig verwachsene Rotbuche vor allem der Elfenwälder genannt wird, scheint unter ihrer Rinde Unheimliches zu verbergen (Okkupations-Probe -3, Art der Okkupation +4, LO -5; Merkmale *Dämonisch* und *Geister* jeweils -1). Der **Satuariensbusch** dagegen hält Geister, Nachtmahre und gar Dämonen fern (Okkupations-Probe +6, keine Besessenheit durch Geister und Dämonen; Merkmale *Dämonisch* und *Geister* je +2).

Die **Zyklopenzeder** zieht ihr magisches Potenzial aus ihrer Rolle als Torwächter zwischen Menschen- und Feenwelt (Wirkende Sprüche -1).

Die **Bosparanie**, Praios' heiliger Baum, ist schwer zu verzaubern, aber beliebter Fokus von Gegenflüchen (ARCANOVI +4, Merkmal *Antimagie* -4).

Inbegriff des Lebens sind alte **Mammutbäume**, die jedoch fast immer einen Wächter besitzen, der Baumschändern den Gar aus macht (Merkmal *Elementar [Humus]* -2, AsP-Kosten pro Humusspruch -2).

Das Holz des **Walnussbaumes**, dessen Frucht laut Anatomen dem Hirn ähnelt, begünstigt Geistverzauberung (Merkmale *Einfluss* und *Herrschaft* je -1), während die Wurzeln des **Baumes der Reisenden** angeblich Pforten in den Äther öffnen können (Merkmal *Limbus* -1).

Die Preise variieren je nach Entfernung zum passenden Holzfällergebiet. Preise in Gareth, pro Stein für abgelagertes, ungearbeitetes Kernholz (größere Mengen bzw. ganze Baumstämme können deutlich billiger sein): Baum der Reisenden 8S (seit der Besetzung Maraskans), Blutulme 9S, Bosparanie 15H, Eisenbaum 12S (seit der Besetzung Maraskans), Geisterbuche 5S, Mammutbaum 4S, Mohagoni 7S, Satuariensbusch 4S, Steineiche 3S, Walnussbaum 2S, Zyklopenzeder 5S

EXPERTE:

Ein Stab aus Ulmenholz

Die nebenstehend genannten Affinitäten der verschiedenen Bäume beeinflussen natürlich auch den Charakter eines Zauberstabes mit dem entsprechenden Kernholz. In Spielwerten (vgl. **WdZ 107ff.**) ausgedrückt, bedeutet das im einzelnen:

Blutulme: AFV +1; Erschaffungskosten (nicht Aktivierungskosten!) aller Stabzauber -2 AsP; beim *Merkmalsfokus* kann das Merkmal *Dämonisch* (allgemein oder speziell) nicht gewählt werden; Sprüche mit einem solchen Merkmal können nur mit +4 Erschweris in einen *Zauberspeicher* gesprochen werden; ein Patzer bei einem der Stabrituale bringt bei 11-20 auf dem W20 den Nachteil *Artefaktgebunden* ein.

Steineiche: Erschaffungsproben für *Ewige Flamme* und *Flammenschwert* -2; ist durch Feuer unzerstörbar, zieht aber gelegentlich Blitze an (z.B.: ein KULMINATIO auf den Stabträger hat eine um 1W6 erhöhte GS).

Eisenbaum: Erschaffungsprobe für den *Merkmalsfokus* bei Wahl des Merkmals *Schaden* -3; bei der *Schuppenhaut* Aktivierungsprobe -3, RS in Tierform +2, allerdings wird der Magier bereits bei 19-20 auf dem W20 in der Reptiliengestalt gefangen.

Zyklopenzeder: INI +1; Erschaffungsprobe für den *Merkmalsfokus* bei Wahl des Merkmals *Illusion* oder *Telekinese* -3, das Merkmal *Schaden* kann dagegen nicht gewählt werden; der *Modifikationsfokus* verbraucht nur 2 Volumenpunkte, das *Flammenschwert* jedoch 8.

Mohagoni: AFV -1; Sprüche mit dem Merkmal *Geisterwesen* können mit -2 Erleichterung in einen *Zauberspeicher* gesprochen werden; Aktivierungsproben für alle Stabzauber +3.

Bosparanie: AFV -1; Erschaffungsproben für alle Stabzauber +2; nur beim *Merkmalsfokus* bei Wahl des Merkmals *Antimagie* ist die Probe erleichtert (-4), dieser Stabzauber verbraucht dann auch nur 3 Volumenpunkte.

Mammutbaum: AFV -1; Erschaffungsprobe für den *Merkmalsfokus* bei Wahl des Merkmals *Elementar [Humus]* -3; Sprüche mit diesem Merkmal kosten 1 AsP weniger, wenn sie in einen *Zauberspeicher* gelegt werden sollen; für das Merkmal *Elementar [Eis]* sind diese Veränderungen ins Gegenteil verkehrt.

Walnussbaum: AFV –1; Erschaffungsprobe für den *Merkmalsfokus* bei Wahl des Merkmals *Einfluss* oder *Herrschaft* –3; bei Wahl beider Merkmale werden zusammen nur 9 Volumenpunkte verbraucht.

Baum der Reisenden: AFV –1; Erschaffungsproben für alle Stabzauber +1; Sprüche mit dem Merkmal *Limbus* kosten 1 AsP weniger, wenn sie in einen *Zauberspeicher* gelegt werden sollen.

Für alle anderen Hölzer gilt die in **WdZ** gemachte Angabe, dass AFV –1 und die Proben auf alle Stabzauber-Rituale um +1 erschwert sind.

KRÄUTER UND ANDERE PFLANZEN

Pflanzliche Zutaten aller Art finden in der Alchimie und Kräuterkunde Anwendung. Besonders gerühmt sind natürlich die Heilkräuter, die unter dem Schutz Peraines oder des Elements Humus stehen sollen, die natürlichen Gifte, die göttlichen Alveranien, Alraunen (siehe Seite 81) und der Lotos in all seinen Farben und Formen, der vor allem für die Herstellung von Elixieren verwendet wird.

Viele Hinweise zur alchimistischen Verwendung von Kräutern finden Sie im **Herbarium Aventuricum** in der Box **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** bzw. in der Nachfolgepublikation **Zoo-Botanica Aventurica**.

EXOTICA UND ALLEGORISCHES

Etlichen Teilen oder Produkten von Tieren, Pflanzen und Ungeheuern schreibt die Alchimie eine besondere Wirksamkeit zu. Für gewöhnlich liegen Assoziationsschemata zugrunde, die mal mehr, mal weniger zutreffend sind: Natürlich ist Stierblut stärkend, man sehe sich das schnaubende Tier doch nur mal an! Gerade Sprichworte und volkstümliche Assoziationen sind ein reichhaltiger Fundus: Bärenstark, mit gespaltener Zunge reden, schlau wie ein Fuchs, hart wie Stahl, Spiegel werfen etwas zurück usw.

Bei Tieren interessieren insbesondere Haare / Schuppen / Federn, Haut, Schweiß, Speichel, Augen, Tränen, Blut, Zähne / Krallen, Hörner, Hoden, Herz, Ei, Kokon sowie Gedärminhalte und Losung. Wichtige Pflanzenteile sind Wurzel, Blatt, Saft, Blüte, Blütenstaub, Frucht, Samen, Sporen und Nektar sowie bei fleischfressenden Pflanzen die Falle und das Verdauungsssekret. Je seltener, mächtiger und geheimnisvoller eine Kreatur erscheint, desto potenter sind oft ihre Einzelteile. Ebenfalls in diese Gruppe gehören Objekte, die eingreifenden Prozessen im Weltenlauf ausgesetzt waren, vor allem Geburt, Magie und Tod sind anziehend: Splitter vom Boronsrad, Grundstein eines Hauses, Galgenstrick, missratene Zauberstäbe, Stücke von untergegangenen Schiffen, Gruftstaub, geborstene Klingen, die Essenz des Äthers, Leichenteile.

Besondere Macht wird auch 'geweihten' Materialien zugesprochen, sei es nun die Schärpe eines Praios-Geweihten, Funken der Ingerimmesse, von Rondras Blitz gespaltene Bäume, ein durch ein Tsawunder wieder hergestellter Gegenstand, rahjanischer Tharf, Nebel aus einer Nacht im Phexmond etc.

Letztlich zu nennen sind Stoffe, die so gut wie nicht zu erlangen sind: Morgentau von einem Wintertag, der Schritt einer Katze, das Blut eines Skeletts, Koboldslachen, Sternenlicht und dergleichen mehr. Mal wörtlich, mal allegorisch gemeint, erkennt nur der Kundige den Weg im Dschungel der Symbo-

lismen: *Sternenflüstern* etwa ist ausgeatmeter Wasserdampf, der bei tiefsten Temperaturen schlagartig gefriert – und damit eine alchimistische Zutat, die ein Eiselementarist relativ leicht erzeugen kann.

Die folgenden Exotica können nur eine kleine Auswahl und Anregung für eigene Ideen sein, zählen aber auch einige der wichtigsten zauberkräftigen Mittelchen Aventuriens auf.

Perlen sind die Grundlage vieler Schönheitselixiere. In Essig aufgelöst und getrunken, bieten sie Schutz vor Vergiftung (Vorteil *Resistenz gegen Gifte* für W6 Stunden). Schwarze Perlen dienen bisweilen als Kraftspeicher (siehe Seite 26). **Perlmutter**, das irisierende Schaleninnere von Muscheln, gilt als tsagefällig und soll Licht- und Illusionszauberei fördern.

Weißes **Elfenbein**, vor allem vom Brabaker Waldelefant, ist Symbol der Reinheit, Unschuld und Hoffnung. Die Tulamiden sehen in Elfenbein einen der Urstoffe der Welt und wiegen es oft mit Gold auf. In der Alchimie substituiert es bisweilen Quecksilber (das ja meist flüssig ist). Sehr selten findet man noch Werkstücke, die aufgrund eines Missverständnisses tatsächlich aus dem Gebein toter Elfen gearbeitet wurden ... Es soll Elefanten geben, die Schwarzes Elfenbein tragen.

Grüne **Galle** repräsentiert alle schlechten Charakterzüge, z.B. (je nach Kultur) Hass, Geiz, Selbstsucht, Eifersucht. Die Galle vom Plattwal wirkt stark zersetzend auf fast alle organischen Materialien. Gallensteine gelten als Träger von Sünde und Frevel, gar als das 'schlechte Herz' im Körper, schützen aber auch vor Schwarzer Magie.

Einzelne **Pflanzensäfte** spielen bedeutende Rollen in der Alchimie: *Wolfsmilch* wirkt (alchimistisch verarbeitet) belebend, *Nachtschatten* (z.B. Tollkirsche, Stechapfel) ist giftig und lässt die Glieder zittern, *Bärenklau* brennt bei Sonnenlicht auf der Haut wie Feuer, und *Wermut* (sowie sein alkoholischer Auszug, der *Abszinto*) verwirrt Geist und Wahrnehmung. *Myridanium* ist der kristallisierte Fruchtsaft der Myrrhe, einer der kostbarsten Räucherstoffe und häufiges magisches Paraphernalium. Auch **Baumwucherungen** und -scharotzern werden besondere Wirkungen zugeschrieben: Die *Alprute*, eine Flechte, fördert Alpträume, wenn man auf ihr schläft. Beim *Hexenbesen* handelt es sich um kranken Wildwuchs vor allem auf Birkenästen. Er soll Flüche brechen, wenn man das Fluchopfer damit schlägt. *Irrkraut* und über Kreuz gewachsene Baumwurzeln leiten Wanderer angeblich in die Irre, wenn sie darauf treten.

Eulengewölle, Speiballen aus Federn, Knochen und Haaren, sollen vor Hexenflüchen bewahren und prophetische Wirkungen haben.

Totennüsse nennt man Insekten, Eidechsen und Mäuse, die von Käferspießern oder Neuntöttern, räuberischen Vögeln, als Nahrungsvorrat auf Dornen aufgespießt wurden. Mit ihnen soll man den Tod rufen, auf seine Feinde hetzen oder von sich selbst ablenken können.

An manchen Bäumen des Südens findet sich eine zuckerartige, süße Glasur, das **Manna**. Es wird von Blattläusen ausgeschieden und als Zugabe zum Fladenbrot in Arratistan und Süd-Ellem verwendet. In der Alchimie glaubt man, dass sein Genuss die Frömmigkeit stärkt und den Hunger für lange Zeit bannt.

Vampirblut ist für gewöhnlich in Wahrheit Fledermausblut (der Logik folgend, dass alle Fledermäuse verwandelte Vampire seien). Es dient dunkler Verführung und Verfluchung. Wichtig ist, dass es stets aus dem frisch geköpften Tier herausgepresst wird.

Ambra, eine graue oder schwarze, wachsartige Ausscheidung von Walen, soll gegen Krämpfe und Alterserscheinungen helfen. Es riecht modrig-süß und wird in den Parfümerien als Geheimmittelchen gehandelt.

Als **Tabaschir**, ein grünes Granulat, kennen die Tulamiden schon seit langer Zeit ein Wundermittel gegen Verbrennungen, Kleinwüchsigkeit, Haarausfall und Potenzprobleme. Es handelt sich um eine mineralische Ablagerung aus dem Brabaker Rohr. Der **Feuerschlick** von Elburum, eine im Schlamm gedeihende Algenart, leuchtet im Rondra und Efferd zu Vollmondnächten und taucht den ganzen Hafen der oronischen Stadt in orange-farbenes Licht. Hesinde-Anhängern gilt er als heilig, Alchimisten schreiben ihm die Fähigkeit zu, den Geist zu klären. Die Ilaristen, eine ketzerische Sekte, sollen regelmäßig Feuerschlick gegurgelt haben.

Um die genaue Herkunft der Glücksdroge **Kekeyatonba** als Gift der Glücksspinnen wissen nur die Schamanen vom Waldmenschenstamm der Keke-Wanaq, welche die irisierend weiße Flüssigkeit in winzigen Kalebassen mit sich führen und an die Stammesmitglieder verteilen. Sie gelangt nur nach kämpferischen Auseinandersetzungen in die Hände von weißen Südländern und ist ob der Wirkung von Alchimisten sehr begehrt (vergleichbar einem REVERSALIS-HÖLLENPEIN für eine Stunde, verbunden mit einem TIERGEDANKEN auf Spinnen mit der Variante Loyalität und LO 2W6+8 – jedoch unter umgekehrten Voraussetzungen: Der Mensch hilft der Spinne ...).

Dämonische Substanzen haben meist eine Affinität zu Schlechtigkeit, Vernichtung und Chaos. *Irrhalkendung* ist die glühend heiße Losung der Asqarathi, die stinkenden *Sordulsäpfel* lösen jedes Material außer Stein und Metall auf und werden in den Schwarzen Landen als Geschützmunition verwendet. Schmierig und gelb quillt das *Harz einer Dämonenarche* aus den Hörnern der niederhöllischen Schiffswesen. In den Heptarchien dient es als Paraphernalium, dämonisches Waffenbalsam und (unter der Bezeichnung *Mhaglibanum*) Unverwundbarkeitspaste.

Zyklopenaugen sind noch seltener als Karfunkelsteine, heißt es. Ihnen wird die Macht des Orakels zugesprochen, so dass viele potente Weissagungstränke ein Stück vom Einauge verlangen. Wer ein ganzes Zyklopenauge verschlingt, dem soll binnen dreizehn Tagen ein drittes Auge wachsen, mit dem es möglich sei, Wahrheit und Falschheit zu unterscheiden.

Mit dem geheimnisvollen **Weiselfuttersaft**, einem heiligen Stoff der Fruchtbarkeit, füttern Bienen ihre Königinnenlarven, die dadurch binnen einer Woche das 3.000fache ihres Anfangsgewichtes erreichen. In der Alchimie kann dieses Brutsekret verjüngend wirken und viele Krankheiten heilen, insbesondere dämonische Siechen, die ansonsten nur mittels Magie oder göttlicher Wunder zu bekämpfen sind. Nur die Norbarden scheinen das Geheimnis zu kennen, aus Bienenstöcken den königlichen Saft zu entnehmen.

Der **Atem eines Basilisken** oder gar eines seiner Körperteile wirkt schwächend und versteinern, seine Schuppen sollen unverwundbar machen. Die Basiliskenkrone ist hingegen ein halbmythologisches Desiderat der Alchimie und Thaumaturgie.

Das spiralförmig gedrehte, meist goldene oder weiße Horn eines Einhorns wird bis zu drei Spann lang und ist als **Alicorn** bekannt, eines der berühmtesten Zaubermittel, dem zahlreiche Wirkungen zugeschrieben werden. Etwa alle zwanzig Jahre wirft ein Einhorn seinen Stirnschmuck ab, andernfalls ist nur durch die Jagd auf dieses Feenwesen an das Alicorn zu gelangen. Wer jeden Tag dreimal aus einem Alicorngefäß trinkt, erhält so lange die Vorteile *Immunität gegen Krankheiten und Gifte (bis zur 8. Stufe)* und *Resistenz gegen Krankheiten und Gifte (bis zur 15. Stufe)*. Ebenso wirkt frisches Quellwasser, das ins

Horn gefüllt wird, wie ein Antidot der Qualität E. Drei Skrupel gemahlenes Alicorn werten *Schlafrünke* (Qualität steigt um zwei Stufen) und *Heiltränke* (nach Genuss regeneriert der Anwender für einen Tag W3 LeP/SR) auf. (Für die Thaumaturgie gilt: ARCANOVI –3, Merkmale *Heilung, Hellsicht, Verständigung, Form* je –3; Nebenwirkungs-Probe –5, Art der Nebenwirkungen +8. Ein Alicorn-Artefakt samt seiner Nebenwirkungen finden Sie auf Seite 53 beschrieben.)

Theriak, das Elixier Sumus, ist die konzentrierte Lebenskraft der Urriesin: eine smaragdgrün glänzende Flüssigkeit von großer Schwere (ein Schank wiegt zwei Stein und besitzt etwa 80 LeP). Dieser mächtigste Heiltrank Aventuriens ist pures Sikaryan und soll alle Wunden und Verstümmelungen heilen können. Es wird mittels blasphemischer Eisnadeln im frostigen Reich von Glorania gefördert, nachdem die Kunst seiner Gewinnung zuvor vergessen war. Das Theriak kann nur in Gefäßen aus geläutertem Metall transportiert werden, da es anderen Stoffen sogleich seine Lebenskraft überträgt. Ab Zimmertemperatur beginnt es zu verdunsten. Fast ausschließlich die Alchimisten der Schwarzen Lande nutzen Theriak für Heiltränke, Narbenschließungen, Chimärenelixiere und Untotenerhebung. Mehr zum Theriak finden Sie in der Box **Borbarads Erben**.

Preise pro Unze, falls nicht anders angegeben: Alicorn min. 300D/Stück, Alprute 3H, Ambra 4 bis 15S, Archenzharz 5S, Bärenklau 3H/Flux, Basiliskenteil min. 10D, Elfenbein 4S (bei Tulamiden bis 1D), Eulengewölle 12H/Stück, Feuerschlick 1S, Galle 5H, Gallenstein 1S/Stück, Hexenbesen 2S/Stück, Irrhalkenkot 7S, Irrkraut 12H/Stück, Kekeyatonba 5D/Flux, Manna 3S, Myridanium 200D, Nachtschatten 9H/Flux, Perle 7S/Karat, Perlmutter 2S, Sordulsapfel 3S/Stück, Tabaschir 12S, Theriak min. 160D/Schank, Totennüsse 7H, Vampirblut 2S/Flux, Weiselfuttersaft 15D/Flux, Wermut 8H/Flux, Wolfsmilch 4H/Flux, Zyklopenauge min. 100D/Stück

ALCHIMISTISCHE STOFFE

Säuren, Laugen, Salze, Erze, tierische und pflanzliche Stoffe fallen unter diesen Begriff. Diese Materialien werden als Lösungsmittel, Katalysator, Brennstoff, Reinigungsmittel und dergleichen verwendet. Eine Auswahl der wichtigsten Materialien finden Sie im Folgenden aufgeführt.

Bei **Schwefelsäure** oder **Vitriol** handelt es sich um eine farblose, ölige Flüssigkeit, die dem Element Humus zugehörige Stoffe unter Verkohlung auflöst und auf der Haut zu starken Verätzungen führt; unter Zugabe von Wasser zeigt sie eine starke Wärmeentwicklung, und da sie Feuchtigkeit aus der Luft anzieht, ist sie meistens warm.

Die Säure löst Quecksilber und Silber, während Gold und Mondsilber, aber auch Eisen und Blei beständig bleiben. Hergestellt wird sie vor allem in Brabak und Gratenfels, aber auch in den meisten anderen Gegenden, in denen das Ursprungsmaterial Pyrit oder Schwefel in größeren Mengen vorkommt.

Rauchendes Braunöl oder **Nitrol** ist eine farblose bis gelbliche Säure, die an der Luft raucht. Sie ist stark ätzend, färbt die Haut bei Berührung gelb und entzündet Holz und Stroh. Da sie Silber zersetzt, Gold und Mondsilber aber nicht angreift, nennt man sie auch *Scheidewasser*. Hergestellt wird die Säure aus Schwefelsäure und **Pottasche**, einem Extrakt aus der Holzkohle, der unter anderem auch in der Färberei und Glaserei verwendet wird.

DRACHISCHE EXOTICA

Teile des Drachenleibes sind hochwertige Foki für Alchimie und Thaumaturgie, die oft jedem Vergleich spotten. Pher Drodont listete vor einem Jahrtausend über 500 (teils hypothetische) Wirkungen von Schuppen, Krallen, Blut, Tränen und Karfunkel auf, je nachdem, wie alt der Drache war und welcher Art er angehörte. Hier werden die gängigsten Effekte benannt.

Drachenschuppen sind vor allem für Rüstungen begehrt, dienen aber auch als Träger von Zauberei. Zerrieben und eingenommen sollen sie vor Verbrennungen schützen und den Körper stählen. In ein Artefakt integriert, gilt (neben der Feuerfestigkeit der Schuppe): ARCANOVI –1, Wirkende Sprüche mit Schutzaspekt (ARMATRUTZ, GARDIANUM etc.) –3.

Der feuerresistente **Drachenbandwurm** ist ein seltener und widerwärtiger Astralparasit, der viele Schritt lang werden kann. Viele Drachen scheinen sich nur schlecht gegen diese Plage wehren zu können. Man findet die Würmer – teils noch lebendig! – in der Umgebung mancher Horte von auffällig aggressiven oder geschwächten Drachen. Sie sind Paraphernalia für Zerfall, Dunkelheit und dämonische Anrufungen.

Drachentränen sind eine bedeutende, aber kaum zu beschaffende und daher oft substituierte Zutat für den *Zaubertrank*. In ihnen funkelt die Zauberei und sie verdunsten niemals. Wer eine Drachenträne schluckt, erhält 2W6 AsP, für W6 Stunden KL +2 und eine Erleichterung von zwei Punkten auf alle Zauber mit dem Merkmal *Hellsicht*. Übrigens soll die einzige Möglichkeit sein, einen Drachen zum Weinen zu bringen, ihm eine große Menge Khunchomer Pfeffer ins Antlitz zu blasen ...

Drachenspeichel ist nicht umsonst namensgebend für ein alchemistisches Gift: Er wirkt stark korrodierend und lässt Eisen schnell verrosten. Kaiserdrachen sollen mit ihrem Speichel sogar Gold und Silber auflösen können.

Drachenzähne, das Vorbild für einen zwergischen Dolch, sollen lebensverlängernd wirken. Als Artefakt erleichtern sie den ARCANOVI und Wirkende Sprüche mit dem Merkmal *Schaden* um 2 Punkte, besitzen aber automatisch den Nebeneffekt eines von Alpträumen (Drachenangriffe) geschüttelten Trägers.

Frisches **Drachenblut** ist kochend heiß und verleiht demjenigen, der es trinkt, ein bis drei KK-Punkte zusätzlich für W3 Stunden. Deshalb ist es auch Zutat zum Kraftelixier. Wer ein Bad im Drachenblut nach einem alten Ritus der Zwerge nimmt, soll unverwundbar werden oder zumindest eine stark verhornte Haut bekommen (für W6 Monate natürlicher Rüstungsschutz +2, jedoch Absenkung der Vor- und Nachteile *Herausragendes Aussehen*, *Gutaussehend*, normales Aussehen, *Unansehnlich*, *Widerwärtiges Aussehen* auf die nächstschlechtere Stufe). Diese mächtige Essenz besitzt in der Alchimie viele weitere Wirkungen.

Jeder Drache, wenn nicht sogar jedes magiebegabte Wesen, soll einen **Karfunkelstein** besitzen, einen kühn funkeln den Kristall, der im Kopf wächst. Bei Drachen reicht seine Größe vom Stecknadelkopf (Baumdrache) zum Hühnerei (Kaiserdrache). Als Artefakt kann er gewaltige Macht entwickeln, wenn es gelingt, den in ihm wohnenden Drachengeist zu bezwingen. (ARCANOVI +2, Merkmale *Beherrschung*, *Beeinflussung*, *Eigenschaft*, *Hellsicht* und *Verständigung* je –5, pAsP werden halbiert, automatisch besessen vom Geist des Drachen).

‘Echt drachische’ Exotica sind nur selten käuflich zu erwerben, Unkundige können Opfer von Scharlatanen werden: Gelegentlich sind schäbige Schuppen eines Höhlendrachen für 7 Dukaten das Stück zu kaufen, Drachenspeichel für 10 Dukaten pro Flux und Drachentränen zwischen 7 und 49 Dukaten pro Flux. Meist muss ein Alchimist jedoch Abenteuer ausschicken, einen Drachenhort aufzusuchen ...

Vitriol und Nitrol sind die zwei bekanntesten und gebräuchlichsten Säuren. Nur gelegentlich wird aus reinem Salz und Vitriol die farblose **Salzsäure** hergestellt. Die rauchende Flüssigkeit hat einen stark stechenden Geruch und führt zu Verätzungen und Blasen auf der Haut. Sie zersetzt kein Kupfer, bringt aber Eisen zum Rosten. Vor allem aber wird aus drei Teilen Salzsäure und einem Teil Nitrol das **Königswasser** hergestellt, die einzige verbreitete Säure, die Gold und Mondsilber löst. Auch wenn Säuren ob ihres Feuers zu den wichtigsten alchemistischen Stoffen zählen, finden zahlreiche andere ebenfalls Verwendung. Als Wasser in elementarer Form kennt man **Zwiedestillat**, zweimal destilliertes und daher von allen Verunreinigungen befreites Wasser. **Alkohol** wird bei vielen Gelegenheiten verwendet, unter anderem zur Konservierung, als Lösungsmittel (auch in vielen Elixieren) und natürlich für alkoholische Getränke; Alkohol thorwalscher Fertigung gilt dabei als der beste. Gleichfalls als Lösungsmittel und zur Konservierung wird die scharfe **Unauer Salzlake** verwendet, eine farblose, stark salzige Flüssigkeit, die an manchen Stellen der Salzseen am Rande der Khôm-Wüste gewonnen wird. **Tierfett** wird häufig als Salbenfett gebraucht, ebenso Tran und Walrat. Einer der bekanntesten und meist verwendeten Stoffe in der Alchimie ist der gelbe **Schwefel**, der sich an der Luft unter Umständen spontan entzünden kann. Er wird in fast allen

vulkanischen Gegenden gewonnen, insbesondere am Ehernen Schwert, auf den Zyklopeninseln sowie in Brabak und Gratenfels, wo auch der **Schwefelquell** abgefüllt wird, mit Schwefel angereichertes Wasser. Geweihte brandmarken den stinkenden Schwefel oft als Auswurf der Niederhöllen (Merkmale *Dämonisch* und *Elementar [Feuer]* je –1). Weniger bekannt ist **Brodem**, eine flüchtige Flüssigkeit, die rötliche Dämpfe voller Gift und Gestank abgibt und demzufolge nur für Gifte und dämonische Paraphernalia verwendet wird. Sie wird im Firunmond in gefrorener Form am Schlund gewonnen.

Schwefeliger Orasal, eine Lösung der Lianenart mit Schwefel und Weinstein, dient als Konservierungsmittel für einfache Kräuterabsude, während **Orasal-Kleber** der eingekochte Absud der ganzen Pflanze und einer der stärksten bekannten Klebstoffe ist. Eines der besten Mittel zur Abdichtung ist das enorm dehnbare **Federnde Zerrharz**, das aus dem Gildenland stammt. Zu ähnlichen Zwecken und zur Behandlung von Wundverbänden nutzt man **Mastix**, gewonnen aus dem Harz eines tobrischen Strauches.

Purpur wird aus einem Sekret der nur im Askanischen Meer und der Zyklopiensee vorkommenden Purpurschnecke gewonnen. Er nimmt erst nach dem Kochen und weiterer Behandlung an Sonnenlicht seine Farbe an und dient als Rahjaikum und zum Färben von Herrschergewändern. Weitere

gebräuchliche Farbstoffe sind **Chorhoper Tinte** (schwarz, blau), **Henna** (rot), **Hesindigo** (blau), **Malachit** (grün) und verschiedene Arten von **Lotos**. Daneben werden Farben aus zahlreichen anderen Gesteinen (siehe dort) und Pflanzen gewonnen.

Pech zur Abdichtung, Mumifizierung oder Herstellung von Ölen wird in den südaventurischen Sümpfen gewonnen, sein Geruch soll böse Geister vertreiben und Besessene heilen.

Erdharz bildet ölige Flecken auf Salzseen und erfüllt ähnliche Zwecke. Beide können auch aus **Steinöl** gewonnen werden, das vor allem in der Khôm-Wüste ans Tageslicht sprudelt und aus dem unter anderem einfaches **Brandöl** hergestellt werden kann. Verschiedene **Harze** werden ebenfalls zu Pechen, Ölen, Seifen, Lacken und Leimen weiter verarbeitet. Fast ausschließlich als Brennmaterial werden **Holzkohle** und (seltener, da wenig bekannt) **Zwergenkohle** (seltener *Steinkohle* genannt) verwendet.

Wenn nicht anders angegeben, Preise jeweils pro Stein:
Brandöl 16D, Brodem 6D/Schank, Chorhoper Tinte 5H/Unze, Erdharz/Asphalt 2D, Federndes Zerrharz 15S/Unze, Harzprodukte 5S bis 10D und mehr, Henna 6D, Hesindigo 20D, Holzkohle je nach Holzart 2H bis 10S, Königswasser 30D, Leinöl 4S, Lotos je nach Art 1 bis deutlich über 100D/Unze, Malachit 6S/Unze, Mastix 2S/Unze, Orasal-Kleber 5D/Unze, Pech 2D, Pottasche 3D, Purpur 3D/Unze, Rauchendes Braunöl/Nitrol 12D, Reiner Alkohol 5D, Salbenfett 3D (parfümiert bis 8D), Salzsäure 10D, Schwefel (rein) 25D, Schwefelquell 5S/Schank, Schwefelsäure/Vitriol 6D, Schwefliger Orasal 8D/Unze, Steinöl 15D, Stofffarben 1 bis 5D, Unauer Salzlake 5D, Zwergenkohle 4S, Zwiestedillat 3D

AFFINITÄT UND SYMPATHETIK

Vor allem unter Alchimisten, aber auch unter vielen Gildenmagiern und Philosophen ist die Überzeugung verbreitet, dass zwischen Materialien, Pflanzen, Tieren, Tugenden, Prinzipien, Göttern, Elementen und sogar Sternbildern oder bestimmten Tagen und Monaten Beziehungen bestehen. Meist wird von Affinitäten, Analogien oder Sympathien gesprochen, der gesamte Komplex wird gelegentlich als *Sympathetik* bezeichnet. Da Alchimisten mit diesen sympathetischen Beziehungen immer wieder erstaunliche Erfolge erzielen oder auf diesen Lehren basierend bestehende Rezepturen abwandeln, ist nicht von der Hand zu weisen, dass viele dieser Annahmen zumindest teilweise auf Wahrheiten beruhen. Allerdings herrscht keine Einigkeit unter den Gelehrten, welche Affinitäten richtig und welche nur fälschlicherweise angenommen sind, so dass zahlreiche Variationen verbreitet sind.

Nachfolgend präsentieren wir Ihnen eine Auswahl häufig postulierter Affinitäten, die auf der Elementartheorie basieren. Bedenken Sie aber, dass diese Zusammenstellung höchst unvollständig ist und um viele Dinge mehr erweitert werden kann. Manche Analogien wirken sich in Wahrheit auch gar nicht in besonderer Weise oder lediglich aufgrund anderer Zusammenhänge aus. Verwenden Sie die Auflistungen daher als Anregung für eigene Überlegungen, als Beispiele für Möglichkeiten.

Weitere denkbare Beziehungen können Sie in **WdZ 374ff.** (Edelsteine und ihre zahlreichen Affinitäten zu verschiedenen Prinzipien, viel Volksglaube) und **WdZ 325** (Edelsteine und die ihnen zugeordneten Merkmale der Zauberei) sowie im Band **Wege der Götter** (viele Materialien, astrologische Affinitäten und andere Sympathien vor allem um die Gottheiten Aventuriens) finden. Beachten Sie auch die Kapitel **Die Macht der Elemente** in **WdZ 379ff.** (viel Hintergrund zu den Elementen) und **Madamal im Ogerkreuz** in der **Geographia Aventurica** (astrologische Zusammenhänge) sowie den Leitfaden für selbsterfundene Mixturen auf S. 80 – und natürlich das Ihnen gerade vorliegende Gesamtkapitel.

FEUER

Allegorien: Licht, Wärme, Hitze, gewaltsame Veränderung, Aggressivität, Vernichtung, Erneuerung, destruktive Zau-

berei, schöpferischer Geist, die Sprache, körperliche Liebe, drängender Wille, Mut, Fieber, feurige Farben (insbesondere Rot)

Materialien: Rubin, Feueropal und andere feurige Steine, Kohle, Schwefel, Phosphor, Pyrophore, leicht brennbare Materialien, Säuren, Pyrit, Kupfer, scharfe Gewürze, Berserker-speichel, Teile feuerspuckender, feuerresistenter oder anderer, dem Feuer verbundenen Lebewesen (z.B. Tatzelwurmblut, Sekret des Feuersalamanders, Nesseln der Feuerqualle, Säure der Riesenameise)

Astrologie: Planet Kor, Stern Sulvo, die Sonne, Sternbilder Stute, Drache, Ogerkreuz und Held, Praios-Monat, der Sommer, Feuertag, Praios, Rondra, Ingerimm

WASSER

Allegorien: Veränderung, stete Wandlung, Tiefe, Grenzenlosigkeit, unergründlicher Geist, Melancholie, Musik, Friedfertigkeit, Wahnsinn, Eleganz und Gewandtheit, verwandelnde und verändernde Zauberei, Farben des Wassers (insbesondere Grünblau und Blau)

Materialien: Aquamarin, Saphir, Lapislazuli, Gwen Petryl und andere blaue und grünblaue Steine, Mondsilber, Quecksilber, Elektrum, Zinn, klares Quellwasser, Nebel, Haar vom Gestaltwandler, Teile und Ausscheidungen von Lebewesen aus dem Wasser (z.B. Delphinzähne, echte Tinte, Walblas)

Astrologie: Planet Nandus, Sternbilder Delphin und Nachen, Efferd-Monat, Regenzeit, Wassertag, Efferd

FELS / ERZ

Allegorien: Beharrungsvermögen, Beständigkeit, Festigkeit, Härte, Ordnung, Bildhauerei, Starrsinn, Willenskraft, Unbeugsamkeit, Stärke und Ausdauer, Trägheit (auch geistig), Sumus Griff, graue und schwarze Farben (insbesondere allerdings Orange)

Materialien: Diamant, Granat, Eisen, Blei, Basalt, Granit und andere Gesteine und Erze (insbesondere schwere und feste), Kokosnuss, Kastanienfrüchte, Chitin vom Großen Schröter, dicke Spinnweben, Haut der Basilisken-Panzerkröte, Schildkrötenpanzer, Greifenfeder

Astrologie: Planet Levthan, Sternbilder Hammer und Amboss, Eisbär und Gehörn, Ingerimm-Monat, Markttag, Ingerimm

Luft

Allegorien: Wind und Sturm, stete Bewegung, Flüchtigkeit, Illusion, Unbeständigkeit, Rastlosigkeit, Flinkheit, Gesang, Hellsicht-, Verständigungs- und Telekinesemagie, helle Farben (insbesondere Gelb und noch mehr Farblosigkeit)

Materialien: Lapislazuli, Opal, Quecksilber, Bimsstein, Neunaugenhaar (Gestein), Windkanter, klare (und farblose) Materialien, Gase, Düfte, Räucherwerk, Ambra, Ahornfrüchte, Flugsamen vom Löwenzahn, Teile fliegender Lebewesen (vor allem Federn, Schwingen, Schmetterlingsstaub), Sylphenhaar

Astrologie: Planet Aves, der Elfenstern, Sternbild Pfeil, Nordlichter, Tsa-Monat, Windstag, Rondra

Humus / Erde

Allegorien: Lebenskraft, Wachstum, Kreisläufe, Werden und Vergehen, natürlicher Tod, Verrottung, Eingebung, Malerei, Heilzauberei, grüne und erdene Farben (vor allem aber Grün)

Materialien: Achat, Smaragd, Hämatit, alles Lebende (insbesondere Heil-, aber auch Giftpflanzen, frisches Holz und Baumriesen), Kompost, Organe, Theriak

Astrologie: Planet Simia, Sternbilder Storch, Eidechse, Harfe und Kelch, der Elfenstern, der Satinav-Stern, Peraine-Monat, Frühling und Herbst, Erdstag, Peraine

Eis

Allegorien: Kälte, Dunkelheit, Tod, kalte Rationalität, Logik, Wissen, Schrift, Gefühllosigkeit, Zeitlosigkeit, Stillstand, Erstarrung, Temporalzauberei, Farben des Eises (insbesondere aber Violett)

Materialien: Bergkristall, Diamant, Onyx, heller Aquamarin und andere durchsichtige oder hellblaue Edelsteine, Meteoreisen, Mondsilber und unveränderliche Erze wie etwa Gold, Eis und Schnee, Vampirzähne, Skarabäus (Tod), Silberfuchs, Talaschin, Teile von kälteresistenten Lebewesen

Astrologie: Planet Marbo, Satinav-Stern, Sternbilder Rabe, Eisbär und Uthars Pforte, Firun-Monat, der Winter, Rohalstag, Firun

Kraft

Allegorien: Magie, Ausstrahlung, Geist, Selbstüberzeugung, Kontrolle, Herrschaft, Beeinflussung, Aufbegehren, Umsturz, Metamagie, seltener Antimagie, Limbus, Farbe Schwarz

Materialien: Onyx, Karfunkel, Mondsilber, Meteoreisen, magische Materialien, Kairan, Alraune, Walnuss, Teile / Produkte von magischen Lebewesen (z.B. Skarabäus, Nachtwind, Ikanaria, Kobold, Einhorn, Drache), Essenz von Geisterwesen

Astrologie: Madamal (insbesondere Vollmond), Rohalsstern, Borbarad-Stern, Nordstern, Sternbild Fuchs, Hesinde-Monat, Sonnenwenden, die Tagundnachtgleichen, Praiostag

Gleichgewicht der Elemente

Allegorien: Harmonie, Gemeinschaft, die Zahl Zwei und ihre Quadratzahlen, symmetrische Körper, Hexagramm und Hexagon

Materialien: Quecksilber, Titanium, Äther aus dem Limbus, Gwen Petryl und andere primordiale Materie, mehreren Elementen zugeordnete Materialien, z.B. Koralle (Humus-Wasser), Lignolith (Humus-Erz), Obsidian (Feuer-Erz)

Astrologie: Planet Horas, der Borbarad-Stern, Sternbild Ringe, die Tagundnachtgleichen im Herbst und Frühling



GLOSSAR

Die zentralen Begriffe der Alchimie und Thaumaturgie des Schwarzen Auges finden Sie hier erläutert. Regeltechnisch relevante Begriffe sind **fettkursiv** gesetzt.

Abraxas: (tulamidisch) Auslöser eines *Artefakts*

Aeternom: auf Intervallen basierender Spruchspeicher, der innerhalb eines gewissen Zeitraums ein- oder mehrmals angewendet werden kann oder ständig aktiv ist (selten verwendeter, gildenmagischer Fachterminus)

affin, Affinität: Verwandtschaft, Ähnlichkeit, auch Bezug zu etwas anderem oder die Eigenschaft, sich mit etwas bestimmten anderen zu verbinden.

Agribaal: eingehörnter Dämon aus der Domäne Agrimoths; kann verfluchte *Artefakte* erschaffen oder in diese einfahren.

Alchimie: die Wissenschaft der Materie und ihrer Wandelbarkeit; angebliche Goldmacherkunst; siehe auch *Hohe Alchimie*, *Niedere Alchimie* und *Profane Alchimie*.

Alchimika: Sammelbegriff für alchimistische Erzeugnisse

Alchemist: Anwender der *Alchimie*

Alchimie der Sonne: Philosophie praiso-gläubiger *Alchimisten*, die in der *Alchimie* jegliche magische Unterstützung ablehnen.

Alkahest: alles zerfressende Säure; universelles Lösungsmittel

Allegorische Analyse: mögliche Fähigkeit der *Schale der Alchimie*; ermöglicht die oberflächliche Analyse von *Alchimika* (auch alchimistischer Fachterminus)

Allgemeine Alchimie: siehe *Niedere Alchimie*

Albruna: thorwalscher Name der *Alraune*

Alraune, Alraunwurzel: magische Pflanze; wichtige alchimistische Zutat; dient vor allem als *Katalysator*.

Alraunige: angebliches Volk von *Alraunen*

Al'Rawn: (tulamidisch: Zauberswurzel) tulamidischer Name der *Alraune*

Analys Arcanstruktur: Zauberspruch zur Analyse magischer Vorgänge, Strukturen und Objekte

Analysekoffer: großer Koffer, in dem die wichtigsten Gerätschaften der *Alchimisten* untergebracht werden, um auch auf Reisen einfache Arbeiten erledigen zu können

Applicatus Zauberspeicher: einfacher Zauberspruch zur Herstellung von kurzlebigen, nur einen Spruch speichernden *Artefakten*

Arcanovi Artefakt: bedeutender Zauberspruch zur Herstellung von *Artefakten*

Arkanogenese: Erschaffung von *Artefakten* (selten verwendeter, gildenmagischer Fachterminus)

Arkanoglyphe: zaubermächtiges Zeichen, oft aus *Protoglyphen* zusammengesetzt, aus der Tradition der urtulamidischen Mudramulim.

Artefakt: 1) Überreste alter Kulturen; 2) Gegenstände, in denen Magie oder andere überderische Mächte gebunden sind; 3) allgemein Bezeichnung für Gegenstände; im Rahmen dieser Spielhilfe ist für gewöhnlich vom zweiten Fall auszugehen.

Artefaktkontrolle (AK): Fähigkeit einer Person, eine bestimmte Menge an *Artefakten* mit sich herumzutragen.

Artefaktseele: bei der *Artefakterschaffung* geschaffener Astralgeist; fährt für gewöhnlich in das dabei geschaffene *Artefakt* ein.

Artefaktthesis: Herstellungsanleitung und 'Bauplan' für ein *Artefakt*

Astralgeist: laut manchen Gelehrten eine beseelte Ausformung des Elements Kraft (ähnlich den elementaren Mindergeistern), jedoch fast ausschließlich im Zusammenhang mit Artefakten als *Artefaktseele* beobachtet.

Astrilithen: mächtige, magiespeichernde Kristalle, die gerüchteweise im fernen Gildenland existieren sollen.

Athanor: (tul. At'Tannur: Backofen) Ofen mit erhitztem Sand, der gleichmäßige Wärme abgibt.

Augur: (alt-gildenländisch) Besitzer und Meister eines Schwarzen Auges

Auxiliator: siehe *Zaubertalisman* (gildenmagischer Fachterminus).

Beseeltheit: Belebung eines *Artefakts* durch eine *Artefaktseele*, die das magische Objekt vollkommen beherrscht.

Besessenheit: Besetzung des *Artefakts* durch eine Sphärenwesenheit wie Geist, Dschinn oder Dämon

Bindender Spruch: ein Zauberspruch, mit dem man andere Zauber in einen Gegenstand binden kann; üblicherweise der *Applicatus*, *Arcanovi* oder *Infinitum*.

Brau-Schwierigkeit: Komplexität einer *Rezeptur* und Probenerschweris

Bund vom Roten Salamander: größter und bekanntester Bund von *Alchimisten*

Cantus catalytis: siehe *Bindender Spruch* (gildenmagischer Fachterminus)

Cantus effectionis: siehe *Wirkender Spruch* (gildenmagischer Fachterminus)

Chymie, Chymik: moderne *Alchimie*, die weniger an Zauberei erinnert; *Profane Alchimie*

Chymische Hochzeit: mögliche Fähigkeit der *Schale der Alchimie*; steigert die Qualität alchimistischer Erzeugnisse (auch alchimistischer Fachterminus).

Dar Baxtra: (rogolan: Kunst der Veränderung/Wandlung) zwergischer Ausdruck für *Alchimie*

Denominator: Zauberzeichen, das ein Zielobjekt oder -wesen einer Zaubervirkung benennt.

Einmalig verwendbares Artefakt: *Artefakt*, dessen *Ladungen* nur einmal eingesetzt werden können und das anschließend alle Magie verliert.

Elixier: (tul. El-Iksir: Zaubersrank; Iksir: Trank) 1) Trank mit besonderer Wirkung; 2) verallgemeinernder Begriff für alchimistische Erzeugnisse der *Hohen* und *Nieren Alchimie*

Elixiere der Tugenden: Gruppe von *Alchimika*, die den Anwender mit bestimmten Eigenschaften versieht oder diese steigert.

Galgenmännlein, -weiblein: volkstümlicher Name der *Alraune*

Glücksmännlein, -weiblein: volkstümlicher Name der *Alraune*

Goldene Allegorie: sagenhaftes Buch, das Geheimnisse der *Alchimie* in Gedichten verschlüsselt bergen soll.

H'Czyme: echsischer Ausdruck für *Alchimie*

Hermetik: veralteter Begriff für Zauberei, Magie

Hermetisierung: Fachbosparano für Verzäuberung

Hexenküche: 1) abwertend für *Laboratorium*; 2) Arbeitsraum der Hexen

Hohe Alchimie: die Wissenschaft von der Artefaktzauberei und Objektmagie; die Erstellung von *Artefakten* und *Elixieren* mit direkt darin gebundener Magie und damit dem Einsatz von Zauberei; im Gegensatz zur *Nieren Alchimie*, die größtenteils ohne Zauberei auskommt.

Homunculus: künstliches, menschenähnliches Wesen; gebräuchliche Bezeichnung für Golems

Hypervehemenz: starker Stapeleffekt (gildenmagischer Fachterminus)

Impensation: permanenter Aufwand an Astralenergie bei der Herstellung eines *Artefakts* (gildenmagischer Fachterminus)

Infinitum Immerdar: mächtige und verschollene Zeitformel, die die Wirkungskdauer von Zaubern in alle Ewigkeit ausdehnt und damit auch permanent wirkende *Artefakte* schaffen kann.

Ingredienz: 1) Bestandteil, Zutat; 2) Zutat einer alchimistischen *Rezeptur* (alchimistischer Fachterminus)

Kadunom: auf Ladungen basierender Spruchspeicher, dessen Anwendungen einmalig oder wiederaufladbar sein können (selten verwendeter, gildenmagischer Fachterminus)

Kashra-Stein: sehr seltener Stein, der als *Kraftspeicher* dienen kann.

Katalysator: Substanz, die alchimistische oder magische Reaktionen beschleunigt oder verstärkt.

Katra Baxrari: (rogolan: Gemeinschaft der Wandler) zwergischer Alchimistenbund

Kraftspeicher: Objekt, das die Fähigkeit hat, Astralenergie zu speichern und an denjenigen abzugeben, der es aktivieren kann

Labor, Laboratorium: Arbeitsraum der *Alchimisten*

Ladung: die Summe aller Zaubersprüche, die während einer Anwendung eines Artefakts ausgelöst werden.

Loyalität: die Einstellung einer im *Artefakt* wohnenden Wesenheit zu seinem Träger

Mandragora: (Isdira, vereinfacht: Zauberswurzel) elfischer Name der *Alraune*, auch von Gelehrten verwendet

Matrixgeber: *Artefakt*, das nur unter Zufuhr von Zauberkraft eine Wirkung entfaltet und somit nur von Zauberkundigen nutzbar ist.

Matrixspeicher: siehe *Matrixgeber*

Meisterhandwerk: die Fähigkeit, mittels Magie bestimmte Talentwerte zu erhöhen.

Nanduria: verbreitete Geheimschrift; vor allem von Magiern und Alchimisten verwendet

Narkotika: Drogen, Rauschgifte
Nebeneffekt: bei manchen Artefakten auftretender Effekt, der meist nicht vom Erschaffer gewollt ist.

Nebenwirkung: siehe Nebeneffekt

Niedere Alchimie: (auch: *Allgemeine Alchimie*) Form der *Alchimie*, deren Wirkung bereits an Zauberei erinnert, im Gegensatz zur *Hohen Alchimie* aber nicht direkt von der Magie abhängt.

Okharim-Skala: grobe Skala der Thaumaturgen zur Bewertung der Astralintensität eines Artefakts, benannt nach Edelsteinen (aufsteigend): Bernstein, Türkis, Onyx, Smaragd, Rubin, Diamant, Karfunkel

Okkupation: Sammelbegriff für *Beseeltheit* und *Besessenheit* von *Artefakten*

Okkupations-Probe: Würfelwurf bei der Artefakterschaffung zur Feststellung, ob eine *Okkupation* vorliegt.

Onyxtafel: legendäre Steintafel, in der Geheimnisse der *Alchimie* eingemeißelt sein sollen.

Ouroboros: Symbol in Form einer Schlange, die sich selbst in den Schwanz beißt.

Phonik: Anzahl der Zaubersprüche, die in einem *Artefakt* gespeichert sind: mono-/bi-/tri-/... polyphonisch (gildenmagischer Fachterminus).

Präservanz: Anwendungsform des *Artefakts*, einmalig oder in welchen Intervallen (auch gildenmagischer Fachterminus)

Profane Alchimie: einfache Alltagsalchimie, z.B. Seifenherstellung

Protoglyphe: magisches Symbol mit festgelegter Bedeutung. Komplexere Zaubersymbole setzen sich oft aus vielen P. zusammen, die dann als einzelne Kern-, Neben- und Beizeichen dienen.

Pyrdacor: Alter Drache, Hüter des Gleichgewichts der Elemente; entfesselte einen gewaltigen Krieg und wurde vom Hohen Drachen Famerlor vor drei Jahrtausenden besiegt.

Qualifiziertes Verdünnen: Vorgang, um qualitativ hochwertige *Alchimika* in niedere *Qualitäten* zu wandeln (auch alchimistischer Fachterminus).

Qualität, Qualitätszahl: Maßzahl, wie erfolgreich ein *Alchimist* ein Erzeugnis bereitet hat; die *Qualitätszahl* bestimmt die *Qualität*.

Rehermetifikation: Wiederaufladen eines *Artefakts* (gildenmagischer Fachterminus)

Retorte: Gerät zur alchimistischen Destillation

Rezeptur: Herstellungsanleitung alchimistischer Erzeugnisse (auch alchimistischer Fachterminus)

Ringkunde: 1) veraltet für *Hohe Alchimie*; 2) zweiteiliges Standardwerk der Artefaktmagie

Roter Leu: rotes Pulver, mit dessen Hilfe unter anderem unedle Metalle in Gold verwandelt werden können; eines der größten Geheimnisse der Alchimie.

Rune: 1) Einzelzeichen des thoralischen Runenalphabets; 2) verallgemeinernde Bezeichnung für Zaubersymbole

Salamanderbrand: nicht mehr kontrollierbares *Salamanderfeuer*

Salamanderfeuer: elementares Feuer, das ohne Brennstoff weiterbrennt.

Sangurit: seltener Stein, der Lebenskraft in Zauberkraft umwandeln und speichern kann.

Schale der Alchimie: magische Schale, die in der *Alchimie* verwendet werden kann (auch alchimistischer Fachterminus).

Sigille: aus mehreren Zeichen einer Schrift zusammengezogenes Symbol

Spagyrik: Teilgebiet der *Alchimie*; die Bereitung von Heil- und Arzneimitteln aller Art

Spruchspeicher: *Artefakt*, das die Wirkung von Zaubersprüchen speichert und bei Anwendung wiedergeben kann.

Stapeleffekt: Auslösung mehrerer Anwendungen ein- und desselben Wirkenden Spruches in einer Ladung eines *Artefakts* – meist mit durchschlagender Wirkung

Stapelung: Konzentration mehrerer Anwendungen eines *Wirkenden Spruches* in einer *Ladung* eines *Artefakts* zur Steigerung des ausgelösten Effekts

Stein der Weisen: vermutete Urmaterie, deren Berührung ein Wesen mit Intelligenz und freiem Willen versieht.

Substitut: eine Zutat, die eine andere ersetzen soll; siehe auch *Substitution* (auch alchimistischer Fachterminus).

Substitution: Ersetzung einer Zutat einer alchimistischen *Rezeptur* durch eine andere (auch alchimistischer Fachterminus)

Sympathetik, sympathetisch: 'sympathisierende' Beziehungen zwischen verschiedenen Materialien, z.B. Feuer und heiße oder ätzende Substanzen; siehe auch *Affinität* (alchimistischer Fachterminus)

Synthema: auch: *Arkanoglyphe*, zauberwirksames Zeichen

Temporärer Speicher: *Artefakt*, das nur für begrenzte Zeit die Fähigkeit hat, die in ihm gespeicherte Magie auszulösen.

Thaumaturg: Erschaffer von *Artefakten* (gildenmagischer Fachterminus)

Thaumaturgie: siehe *Hohe Alchimie* (gildenmagischer Fachterminus)

Thaumatursom: *Artefakt* (altertümlicher gildenmagischer Fachterminus)

Theriak: 1) Sumus Blut; 2) hochpotentes, alchimistisches Heilmittel

Tinktur: 1) beispielsweise mit Alkohol oder Wasser hergestellte alchimistische Auszüge; 2) verallgemeinernder Begriff für alchimistische Erzeugnisse der *Hohen* und *Niederen Alchimie*

Transmutation: die Umwandlung aller Stoffe ineinander; Wandlung der Materie (alchimistischer Fachterminus)

Venenik, venenisch: die Gewinnung und Verarbeitung von Giften

Vitkari: zauberkräftiges Runengewebe der thoralischen Magie

Vitador: geheimnisumwitterter Drache, der die Geheimnisse der *Alchimie* entschlüsselt haben soll.

Vollständige Entschlüsselung: tiefgehende Analyse eines *Artefakts*, die alles bis hin zur *Artefaktthese* offenbar werden lässt.

Waffe, magische: Gegenstand, der – als Waffe eingesetzt – gegen einige Wesenheiten wie Dämonen, Geister und Elementare besseren Schaden anrichtet als eine gewöhnliche Waffe.

Wehrheimer Index: im mittleren Aventurin anerkannte Richtlinien um Gifte aller Art; Liste verbotener Gifte

Weißer Leu: weißes Pulver, mit dessen Hilfe unter anderem unedle Metalle in Silber verwandelt werden können; Vorstufe für den *Roten Leu*

Werkstätte: siehe *Labor*

Wiederaufladbares Artefakt: *Artefakt*, dessen Ladungen nach Verbrauch erneuert werden können, wenn die Wirkenden Sprüche bekannt sind.

Wirkender Spruch: in einem *Artefakt* gebundener Zauberspruch, der die Wirkung hervorruft.

Xenophon: unbekannter *Wirkender Spruch* eines *Artefakts* (gildenmagischer Fachterminus)

Zauberelixiere: *Elixiere*, in denen Zaubersprüche gespeichert sind.

Zauberklänge Geisterspeer: Zauberspruch, mit dem Gegenstände zeitweilig oder dauerhaft zu magischen Waffen werden können.

Zaubertalismane: magieunterstützende *Matrixgeber*, deren Erschaffungstechnik verschollen ist.

INDEX

A'Tall	54	ACCURATUM und magische	Agrimoths Hölleneisen	114	Aktivierungs-Probe	62
Abatroxens Zauberschlüssel	37	Waffen	Agrimoth-Splitter	47	Al Qasur	51
Abenteuer Forschung	109	Achat	Akademie der Geistigen		Al Satafri	56
Abhängigkeit von		ADAMANTIUM, magische Waffen	Kraft Fasar	30, 82	Al Schogmoth	51
Regenbogenstaub	100	Adawatgürtel	Akademie der Magischen Rüstung	30	Al Toghari ay Yasra	83
Wachtrunk	100	ADLERSCHWINGE, mag. Waffen	Akademie der Verformungen	30	Al'Achami	82
Willenstrunk	92	Aescruna (Rune)	Akademie des Mag. Wissens		Al'Ahabad	57
Abkürzungen	5	Aeternom	zu Methumis	30, 56	Al'Anbic	85
Abscheider	85	Affine Alraunen	Akrabaal	55	Al'Anfa	siehe Mag. Fakultät der Universität Al'Anfa
Abszinto	118	Affinität	Aktivierung		Al'Chami	82
Academia der Hohen Magie		und Größe	eines Kraftspeichers	26	Al'Chimie	82
zu Punin	10, 30, 56	Agribaal	eines Zauberszeichens	62		

Al'Raw'n	81	Arkanil	74	Barasinas Puppentheater	49	Chymische Hochzeit	77
Alabaster	116	Arkanium	112, 114, 115	Bärenklau	118	Codex Albyricus	27
Alaun	116	in Waffen	28	Bartwische	107	Codex Daemonis	67, 68
Albenkristall	116	Arkanogenese	8	Barun-Ulah	55	Codex Emeraldus	30, 117
Albruna	81	Arkanoglyphen	60, 64	Basalt	115	Codex Sauris	66
Alchimie	76	bekannte	65	Basilisk	85	Cronica Rauliensis	6
Allgemeine	84	Arkanoskop	56	Basiliskenatem	119	Cucurbit	83, 85
Analyse	78	Aroqa-Rune	64	Basiliskenkrone	119	Cupritan	114
Antimagie	87	Artefakt	6	Bastrabun ibn Feruzef	39	Dailan	39
Astrales Aufladen	77	Analyse	22	Bastrabuns Bann	60	Dämonen, Bann- und Schutzkreise	68
Geheimschriften	73	Anwendung	16	Bastrabuns Dschinnenlampe	38	Dämonenarche, Harz der	119
Höhere	84	aufladbar	11	Baum der Reisenden	117, 118	Dämonenbrache	12
Laboratorium	85	beseelt	17	Baumschmarotzer	118	Dämonenkrone	47
Meisterhandwerk	76, 77, 79	besessen	17	Baumwucherungen	118	Dämonenschnabel	49
Misslingende	88	Besitz	33	Becken von Kaldahar	55	Dämonensiegel	64
Niedere	84	dämonisch	7	Beilunker Berge	116	Dämonische Substanzen	119
Profane	84	Dramaturgie	33	Belenas, Laboratorien	83	Dämonische Waffen	28
Stoffe	119	einmalig verwendbar	11	Belhalhar-Splitter	47	Dampfbad	85
Symbolik	84	entzaubern	24	Belkelel-Splitter	47	Dar Baxtra	82
Werkstätten	82	Gespür des Schöpfers	18	Bergkristall	27	Darion Paligan	42, 47
Zauberei in der	77	göttlich	7	Bernstein	117	De Lithis	30, 83, 123
Alchimie der Sonne	82, 93	Häufigkeit	32	Bernsteinsand	116	Denkerkappe	42
Alchimistengilde d.		Invokation	17	Berserkerelixier	97	Denominator	64
Geflügelten Schlange	82	kristallomantisch	30	Beschwörungen	17	Derwische und Thaumaturgie	31
Alchimistische Fakultät Methumis	83	lebendes	36	Beschwörungen-Kerzen	101	Destillieren (Symbol)	83
Alembic	83, 86	magisch	6	Beseeltheit	17	Destillierhelm	83, 85
Alessandrina Arivorer	16	magischer Apport	18	Art	19	DESTRUCTIBO zur	
Algor Tonn	82	misslungen	22	Misslungenes Artefakt	22	Artefakt-Entzauberung	25
Algorton	47	optionale Eigenschaften	18	Besessenheit	17	Dhachmani, Handelshaus	58
Alicorn	53, 119	Preise	35	Art	19	Diamant	27, 117
Alissa von Nebachot	82	profan	6	Besitz von Artefakten	33	Diamantene Sultanate	47
Alkahest	83, 108	semipermanent	11	Beutel, Schreiender	41	Die Nichtwelt	68
Al-Kimiva	82	unzerbrechlich	18	Bewegung (Glyph)	64	Die Sieben Wahrheiten	
Alkohol	120	Artefakte und Alchemica	10, 22, 30	Bibliothek, lebende	36	des menschlichen Geistes	66
Allegorische Analyse	78	Artefaktherstellung	8	Bilder des Golodion Seemond	51	Diebshandschuhe	42
Allegorisches	118	gemeinsam	16	Bindende Lieder	31	Dirniona	47
Allgemeine Alchimie	84	Helden	33	Bindender Spruch	9	Domaris von A'Tall	54
Alprute	118	Nebenwirkungen	21	Björgruna (Rune)	71	Donnerbach, Schwarze Akademie	57
Alranenvolk	81	Artefaktkontrolle	33	Blaubasalt	114	Donnersturm	115
Alraune	81	Artefaktmagier	29	Blauer Fünfstern	51	Drachenbandwurm	120
Affinitäten	81	Artefaktseele	18	Blaupfuschler	86	Drachenblut	120
Haltbarkeitsverlängerung	81	Artefaktthese	8, 10	Blei	112	Drachenei-Akademie zu Khunchom	
Substitution	82	Asfaloth-Splitter	47	Symbol	83, 84	10, 30, 32, 54, 56, 57, 58, 83	
Alraunige	81	Askanisches Meer	120	Blut (Symbol)	83	Drachenrotz	106
Alrauniger Homunculus	110	AsP-Kosten bei der		Bluttrune (Rune)	29, 72	Drachenrune (Rune)	71, 72
Alraunwurzel	81	Artefakterstellung	15	Blutstein	116	Drachenschuppen	120
Alriksharnisch	82	Astrale Geheimnisse	56	Bluvulrne	117	Drachenspeichel	120
Altaia	54	Astrales Aufladen in der Alchimie	77	Boltruna (Rune)	71	Drachenspeichel (Gift)	96
Altoum	54, 116	Astrilith	27	Borbarad	47	Drachentränen	120
Aludel	83, 86	Atem eines Basilisken	119	Namenskartusche	64	Drachenzahn	120
Aluris Mengreith	104	Athanor	82, 85	Borbarads Geburtskessel	55	Drachische Exotica	120
Alveranstreue	115	Äthavar Friedenslied	54	Borbarads Hauch	103	Drakhard der Geisterschmied	38, 74
Amazeroths Narrenglas	114	Ätherische Platten	53	Borbarads Testament	103	Drakhards Lampe	38
Amazeroths Spiegelmaske	42	Äthrolabium	38	Boril Bumm	83	Drakhard-Zinken	74
Ambix	83, 85	at-Tanbali	49	Bosparan, Gildenhaus d. Alchimisten	83	Dramaturgie der Artefakte	33
Ambra	118	at-tannur	85	Bosparanie	117	Drei Broschen des Eiselfen	40
Ambratz	58	Aufladbar	7, 11	Brabak, Ort	119, 120	Dreizehn Kessel der Urkräfte	54, 55
Amethyst	117	Aufladen eines Spruchspeichers	16	Brabak, Akademie	siehe Dunkle	Dreizehn Lobpreisungen	
Amlethruna (Rune)	73	Aufladen, Astrales	77	Halle der Geister		siehe XIII Lobpreisungen	
Amokwasser	98	Auflösen (Symbol)	84	Brandöle	102, 121	Dreizehn Unmetalle	114
Amulashtra	74	Auge der Ewigen Wacht		Brauen eines Elixiers	76	Druiden und Thaumaturgie	30
Amuletmetall	115	(Arkanoglyphe)	66	Brau-Schwierigkeit	76	Dschinnenlampe des Bastrabun	38
An Tana	83	Auge der Macht	69	BRENNE und magische Waffen	29	DSCHINNENRUF	17
ANALYS bei der Artefaktanalyse	23	Auge des Basilisken (Arkanoglyphe)	67	Brenner	85	Dunchaban ibn Nastraddon	83, 91
Analyse von Alchimika	78	Auge des Morgens	57	Brevier der zwölfgöttlichen		Dunkle Halle der Geister	30, 49, 57
Analyse von Artefakten	22	Augen von Has'Nandor	40	. Unterweisung	56	Durchs wilde Mhanadistan	49
Analyse-Koffer	86	Augur	56	Brodem	120	Edelmetall	112
Analyse-Schwierigkeit	78	Aus Dunchabans Labor	91	Bronze	112	Edelsteine	116
Angbarer Blutstein	116	Ausfällen (Symbol)	83	Broschen des Eiselfen	40	Efferdfeuer	116
Angrak	113	Auslöser eines Zauberszeichens	62	Brücke nach Alveran	99	Eguvolan	53
Angroschs Asche	115	Austreibung bei Okkupation	19, 20	Bücher zu Thaumaturgie	30	Ehernes Schwert	120
Angstgift	96	Autoklav	85	Bund vom Roten Salamander		Einfrieren (Symbol)	83
Ankhatep-Tor	52	Auxiliator	12	siehe Roter Salamander		Einhornhorn	119
Antdvel-Hawwa	44	Axt der Furcht	36	Capitellum	83, 86	Einhornschweiß	106
Antidot	94	Azizel el-Dash	82	Caralus der Löwe	43	Einmalig verwendbar	7, 11
Antimagie gegen Alchimie	87	Banchaber Blende	113	Cella	48	Einsiedlersee, Felsenorakel	57
Antimon	112	Bannbalöl	98	CHAMAEIONI-Mantel	43	Eis (Elementar-Symbol)	84
Symbol	84	Bannkreise	67	Charismaelixier	90	Eisen	112
Anwendung von Artefakten	16	gegen Elementare	68	Charismaring	42	Symbol	83, 84
Apotheker	84	gegen Gehörnte Dämonen	68	Charyptisches Feuer	102	Eisenbaum	117
Apotrope	64	gegen Geisterwesen	68	Charyptoroth, Namenssigille	64	EISENSTOST und magische Waffen	29
APPLICATUS, Zauberszeichen	65	gegen Niedere Dämonen	68	Charyptoroths Krakensilber	114	Eisigeltacheln	116
Apport, Magischer	18	Bannpulver	103	Charyptoroths Mantel	42	El'Isir	82
Arachnoides Almagest	112	Bannreif	47	Charyptoroths Splitter	47	Elburumer Feuerschlick	119
ARCANOVI		Bannschwert als magische Waffe	28	Chimaeren & Hybriden	69	Elderruna (Rune)	73
Probe	13	Bannstaub	93	Chimären, Schutzkreis	69	Elektrum	113
temporär	14	Bannung (Protoglyphe)	64	Chorhoper Tinte	121	Elementare, Bann- u. Schutzkreise	68
Zusätze	18	Barabal ibn Urdas	51	Chroniken von Ilaris	17	ELEMENTARER DIENER	17
Archenharz	119	Baran ai Damhanistra	83	Chymie	82	Efen und Thaumaturgie	31
Argronz	58	Barasina	49	Chymik	82	Elfenbein	118

Elixier des Lebens	84	der Thaumaturgie	73	Hermetisches Siegel (Arkanoglyphe)	65	Korallenstöcke	116
Elixier Sumus	119	Geheimtinte	106	Herz des Sturms	54	Korken	86
Elixiere	11	Gehörnte Dämonen, Bannkreise	68	Hesekas Gürtel der Keuschheit	42	Kosch	114
Analyse	78	Geist (Glyphe)	64	Hesindespiegel	25	Koschbasalt	114
brauen	76	Geisterbuche	117	Hesindigo	121	Koscher Krötenpott	55
der Tugenden	90	GEISTERRUF	17	Heulwasser	54	Koschgau	24, 114
Qualitätsstufe	76	Geisterwesen, Bann- und Schutzkreise		Hexen und Thaumaturgie	30	Koschwacht	57
Eljudnirruna (Rune)	72		68	Hexenbesen	118	Kraftelixier	91
Enarch der Goldmacher	82	Gemälde des Golodion Seemond	51	HEXENKRALLEN, mag. Waffen	29	Kraftfokus (Stabzauber)	15
Endurium	112, 114, 115	Gemeinschaftliche Artefaktherstellung		Hexenspeichel, verdünnter	54	Kraftgürtel	42
in Waffen	28		16	Hirnkoralle	100	Kraftkontrolle (SF)	15
Enduriumsieche	115	Gemmen der Gedankenbilder	44	Hjaldinga-Runi	69	Kraftlinien	12, 13
Entzauberung von Artefakten	24	Geoden und Thaumaturgie	30	Hjaldinger	60	Kraftspeicher	26
Encyclopaedia Magica	30, 53, 54	Gerhala Tochter der Nortgrima	112	Hohe Alchimie	6	Aktivierung	26
Erdharz	121	Gerindor	6	Hohe Eternen	116	künstlicher	27
Erhitzen (Symbol)	84	Gespür des Schöpfers	18	Höhere Alchimie	84	Speicherkörper	27
Ersetzungen bei Rezepturen		Gesteine	115	Hölleneisen	114	Krakensilber	114
siehe Substitution		Gewand der Schönheit	42	Hölzer	117	Kräuter	118
Erstarrtes Wams des Belshirash	42	Gewandtheitselixier	90	Holzkohle	121	Kreaturen am Rande der Welt	66, 67
Erstes Schwarzes Auge	57, 58	Geweihte Waffen	28	Symbol	83	Kreide	115
Erz (Elementar-Symbol)	84	Gewölle der Eule	118	Homunculus, Alrauniger	110	Kristall als magische Waffe	28
Erz des ... (Symbol)	84	Gilde der Alchimisten zu Mengbilla		Horasiane di Soldono	82, 93	Kristalle der Lust	55
Eschin vom Quell	30		83, 84	Horasschälchen	85	Kristalle der Macht	55
Essentia Obscura	25, 30	Gimaril	73	Horun der Giftfürst	95	Kristallenes Herz	54
Eternium	112, 114, 115	Glaserstellung	116	Hosenträger der Unermülichkeit	42	Kristallherz	54
in Waffen	28	Gleichwertige Substitution	79	Hugibaniruna (Rune)	70	Kristallkugel als magische Waffe	28
Eulengewölle	118	Glorana	47	Humus (Elementar-Symbol)	84	Kristallkugel des Algorton	54
Eulentränen	106	Glottal	74	Hundert Dinge zu		Kristallomanten und Thaumaturgie	30
Ewiger Schinken, Schwein des	58	Glücksmännlein	81	schrecken den Dieb	10, 30, 65	Krone der Allweisen	115
Ewiges Öl	102	Glücksspinnen	119	Hylailor Feuer	82, 102	Krötenpott, Koscher	55
Exotica	118	Glücksweiblein	81	IGNORANTIA-Hut	43	Kryptographie	75
drachische	120	Glyndhaven	116	Iksir	82	Ksir	82
Fallen, magische	49	Glyphe der Elementaren Attraktion	65	Illuminium	114	Kukris	95
Fanal d. Herrschaft (Arkanoglyphe)	66	Glyphe der Elementaren Bannung	66	INFINITUM	9, 25	Kunga Suula	58
Färbemittel	84, 121	Glyphe des verfluchten Goldes	66	Informationsinstitut zu Rommily		Kun-Kau-Peh	57
Farindel	46	Gold	112	30, 57		Künstlicher Kraftspeicher	27
Fasar		Symbol	83, 84	Inseln im Nebel	55	Kupelle	85
siehe Akademie		Goldauge	39	Institut der Arkanen Analysen		Kupfer	112
der Geistigen Kraft		Goldene Allegorie	82	10, 30, 32, 56		Symbol	84
Fauler Alrik	85	Golodion Seemond	51	Instrumente, magische	37	Kuslik	siehe Institut
Feder, Magische	39	Goparaq	55	Intervallbasiert	11	der Arkanen Analysen	
Federndes Zerrharz	120	Gorischer Staub	116	Intuitionselixier	91	Hesinde-Tempel	82
Feenhorn	53	Göttergold	115	INVOCATIO MAIOR	17	Laboratorien der Niederen	
Feinwaage	85	Gran (Symbol)	84	INVOCATIO MINOR	17	und Höheren Alchimie	83
Fels (Rune)	71	Granit	115	Irrhalkendung	119	Laboratorium, Alchimistisches	85
Felsenorakel	57	Gratenfels	54, 119, 120	Irrkraut	118	LACH-DICH-GESUND-Sack	54
Felsenrune (Rune)	71	Größe von Artefakten	10	Isfaleon von Rommily	83	Lack	84
Fenia von Sturmfels	100	Größe von Zaubersymbolen	63	Isiriel	51	Ladung	10
Festum	10, 30	Großer Zaubersack	102	Jade	116	Ladungsbasiert	11
Zinnober-Laboratorien	83	Großes Buch der Abschwörungen		Kadunom	7	LANGER LULATSCH, mag. Waffen	
Feuer (Elementar-Symbol)	84	66 bis 69		Kaiserwasser	108	29	
Feuermoos	80	Groszes Elementarium	66, 68	Kalkstein	115	Lebende Artefakte der Maraskan-Achaz	
Feuerpulver	110	Grüne Galle	118	Kaltes Licht	82, 106	36	
Feuersalamander	84	Grüne Jade	116	Kantile	85	Lebende Bibliothek	36
Feuerschlick	119	Gulagal	55	Kapnomantie	99	Lebende Rüstung	36
Feuerstein	115	Güldenland	115	Kara ben Yngerimm	49	Lebenszeichen	44
Feuerwerk	110	Güldenländische Metalle	114	Karat (Symbol)	83, 84	Legierungen, natürliche	112
Feylamia	55	Gürtel der Keuschheit	42	Karfunkel	27, 120	Legierungsblend	111
Fingerfertigkeitselexier	90	GwenPetryl	116	Karneol	117	LEIB DES ... und magische Waffen	29
Finsterrune (Rune)	71	Gwynna die Hex'	32	Karte der Umwege	39	Leomarswacht	106
Fjötrlundruna (Rune)	70	H'Czyme	82	Karunga	19	Letternmetall	112
Flammofen	85	H'Rabaa	55	Kashra-Steine	27	Leuchtender Hut	42
Fliegender Teppich	49	H'Rezzem	55	Katzengold	114	Leuchtendes Zeichen (Arkanoglyphe)	
Fließender Mantel der Charyptoroth	42	Haarfärbemittel	106	Keke-Wanaq	107, 119	65	
Flinke Galoschen	42	Haarpomade	107	Kekeyatonba	119	Lexikon der Alchimie	81, 83, 87, 91, 103
Fluch des Eisens	20	Halbedle Metalle	112	Kemi	82	Liebestrunck	98
Flugteppich	49	Halbgift	96	Kerotakis	85	Lignolith	116
Flux (Symbol)	83, 84	Haliaruna (Rune)	73	Kessel der Urkräfte	29, 54, 55	Limbische Tanzreife	23
Forschung	109	Halstuch der Vorahnung	42	Kessel der Wiedergeburt	55	Limbus	12, 13
Fran-Horas	42, 60	Hämatit	116	Kessel von Raxx'Mal	54	Logiruna (Rune)	73
Freipfeile des Nagrach	37	Harfe Mondlied	39	KGIA	114	Logogramm	63
Frevlergewand	41	HARTES SCHMELZE,		Khababyloth	75	Loris	86
Friedensrune (Rune)	70	mag. Waffen	29	Khadil Okharim	32, 112	Lotos	121
Friedenswasser	100	Harz	121	Khômsand	116	Lowangen, Akademie	
Frodhugadrana (Rune)	70	der Dämonenarchen	119	Khosalis	82	siehe Akademie der Verformungen	
Frostwürmer	57	Hasrabal	57	Khunchom, Akademie		Loyalität eines okkupierten	
Furchtrune (Rune)	72	Häufigkeit von Artefakten	32	siehe Drachenei-Akademie		Artefaktes	19
Fylgaruna (Rune)	72	Havena	57, 83	Kimya	82	Lucianus von Vinsalt	83
Galdr	70	Heiltrank	94	Klassische Metalle	112	Luft (Elementar-Symbol)	84
Galle, grüne	118	Heilwasser	54	Kleidung, magische	41	Luloa	107
Galotta	47, 57, 115	Hela-Horas	48	Kleiner Paramanthus	94	Macht (Glyphe)	64
Gareth		Helborn	57	Kleptomaneum	90	Macht der Elemente	
siehe Akademie		Hellwasser	54	Klugheitselexier	91	76, 83, 87, 90 bis 105	
der Magischen Rüstung		Helm des Mutigen	42	Knochenkeule als magische Waffe	28	Mackestopp	67
Alaungewinnung	116	Helme Haffax	47	Kobalt	113	Magier und Mantelschmuck	61, 64
Gedankentöterrune	70	Henna	106, 121	Kolben	83	Magier und Thaumaturgie	29
Geflügelte Schlange	84	Heptarchen	47	Koloss von Rethls	38	Magieresistenz, okkupiertes Artefakt	19
Geflügelten Schlange, Gilde der	82, 84	Herbeirufungen	17	Kommode des Direkten Weges	53	Magierkriege	83
Gegengift	siehe Antidot	Hermetische und Occulte Verschlüsse		Königswasser	108, 120	Magierstab als magische Waffe	28
vorbeugendes	95	und Sicherungen	10, 30, 65, 66, 67	Konstitutionselixier	91	Magierstab und Holzsorte	117
Geheimschriften	60						
der Alchimie	73						

Magische Elixiere	siehe Elixiere	Morghai	47, 57	Pech	121	Robak von Punin	8, 25, 45
Magische Fakultät der Univ. Al'Anfa	30	Mörser	83, 85	Pechblende	116	Robenzier der Magier	61, 64
Magische Fallen, Beispiele	49	Mudramul	29, 60	Perilax	32	Rohal, Namenssigille	64
Magische Feder	39	Museum für Reichsgeschichte	52	Perle	118	Rohalskolben	86
Magische Instrumente, Beispiele	37	Mutelixier	92	schwarze	27, 118	Rohalsschrift	74
Magische Kleidung, Beispiele	41	Myridanium	118	Perlmutter	118	Rohezals Turm	57
Magische Metalle	112	Myrrhe	118	permanent	7	Rommilys, Akademie	
in Waffen	28	Nachtalben	55	Permanente AsP-Kosten	16	siehe Informations-Institut	
Magische Möbel, Beispiele	49	Nachtauge	56	Perricum	30	Travia Tempel	58
Magische Rüstungen, Beispiele	36	Nachtschatten	118	Perval	48	Rosa Jade	116
Magische Schilde (Buchtitel)	68	Nacladors Odem	104	Petikulos' Gewänder	46	Rotbuche	117
Magische Stiefel	43	Nagrachs Erstarrtes Wams	42	Petikulos' Hammer und Amboss	46	Roter Leu	83, 84
Magische Symbole	60	Nagrachs Freipfeile	37	Petikulos' Kettenhemd	46	Roter Obsidian	116
Magische Tapiserie	50	Nagrachs Splitter	47	Petikulos' Meuchlersortiment	46	Roter Pfeil	37
Magische Treffpunkte	29	Nahema	32	Petikulos' Streitwagen	46	Roter Salamander	83, 84
Magische Waffen	7, 27	Nahemas Turm	57	Pfauenschwanz	84	Rotes Auge	57
Beispiele	36	Najara	48	PFEIL DES [ELEMENTS]	28	Rotgold	112
Magische Werkzeuge, Beispiele	37	Namenlose Tage	13	Pfeilrune (Rune)	71	Ruban ibn Dhachmani	93
Magischer Apport	18	Namenloser Gott	47	Pflanzenrüstung	36	Runa	69
Magischer Schmuck, Beispiele	44	Namensbogen, Nivesischer	36	Pflanzensaft	118	Runen	69
Magisches Brandöl	102	Namenssigillen, Beispiele	64	Phantasmagorie (Protoglyphe)	64	bekannte	70
Malachit	121	Nanduria	84	Pher Drodont	57	Runenlieder	69, 70
Malerei des Golodion Seemond	51	Nanruta	55	Pheredonios Melenaar	83, 87, 90 bis 105	Runenschiff	70
Mammutbaum	117	Naranda Ulthagi	26	Phosphor	82, 106	Runenzauberei	60
Mandragora	81	Narbenpulver	107	Pipette	85	Rüstung, lebende	36
Mandratena	44	Narkotika	97	Pistille	83, 85	Salamander	82, 84
Manna	118	Narniel von Nebachot	47	Platin	112	Salamanderbrand	83
Mantel der Harmlosen Gestalt	43	Narenglas	114	Pottasche	119	Salamanderfeuer	82, 85
Mantelschmuck der Magier	61, 64	Narrenrune (Rune)	73	Pottwal (Rune)	71	SALANDER und magische Waffen	29
Manuskripte von Tqelin Ra'id	45	Natürliche Legierungen	112	Praiospiegel	12	Salz	116
Maraskan	47, 116	Nebenwirkung bei der	21	Praiowine Westfar	22	Symbol	84
Maraskan-Achaz, lebende Artefakte	36	Artefakterstellung	13, 21	Präservanz	11, 13, 16	Salz des ... (Symbol)	84
Maraskankette	115	Nebenwirkungs-Probe	113	Preise für alchemistische Zutaten	113	Salzsäure	120
Maraskan-Sund	95	Neckkupfer	66	Preise von Artefakten	35	Sand	116
Marbiden	100	Nephazz	64	Priesterkaiser	82, 84, 93	Sandbad	85
Marbblei	115	Nerothim	116	Profane Alchimie	84	Sandbadeofen	85
Markierung des Todes (Arkanoglyphe)	66	Neunaugenhaar	113	Progenitor-Metall	114	Sandstein	115
Marmor	115	Nickel	84	Prophylaktika	95	Sangurit-Kristall	27
Maske des Meisters	47	Niedere Alchimie	68	Protoglyphe	64	Saphir	117
Mastix	120	Niedere Dämonen, Bannkreise	93, 109	Pulver der Weissagung	99	Satinavaria	46
Matrixgeber	7, 11	Niederer Alkahest	56	Punin, Akademie	siehe	Satmavs Augen	57
Anwendung	16	Niobara von Anchopal	119	Academia der Hohen Magie		Satnavs Siegel (Arkanoglyphe)	64, 67
Matrixspeicher	7	Nitrol	83, 84	Purpur	120	Satvariensbusch	117
Meergold	112	Symbol	36	Purpurblitz	97	Schale der Alchimie	85
Meerscham	116	Nivesischer Namensbogen	100	Purpurwasser	104	als magische Waffe	28
MEISTER DER ELEMENTE	17	Noioniten	58	Pyr	82	Schamanen und Thaumaturgie	31
Meister Yarubmans Wunschring	48	Nurzgurz	43	Pyrdacor	82	Schank (Symbol)	83
Meisterhandwerk Alchimie	76, 77, 79	OBJECTO OBSCURO-Hülle	29	Pyrdacors Auge	57	Scharlatane und Thaumaturgie	31
Menacorten	38	OBJECTOFIXO, magische Waffen	116	Pyrdacors Kessel	55	Schech-el-Hawa	49
Menchal ak'Taran	83, 98	Obsidian	57	Pyrit	114	Scheidewasser	119
Mengbilla, Gilde der Alchimisten	83, 84	Obsidiansphäre	115	Pyronischer Stab	22	Schelde und Thaumaturgie	31
Mengbiller Bannbalöl	98	Ocker	24	Pyrophor	106	Schicksalsrune (Rune)	71
Mengbiller Feuer	102	OCULUSASTRALIS, Artefaktanalyse	22	Qualifiziertes Verdünnen	78	Schiefer	115
Mengbiller Wahn	96	ODEM ARCANUM, Artefaktanalyse	57	Qualität M	88	Schießpulver	80
Messing	112, 113	Ogerauge	52	Qualitätsstufe eines Elixiers	76	Schlafgift	97
Metall	112	Ogerspiegel	57	Qualitätszahl	76	Schlaftrunk	95
dämonisches	114	Ohort	18	Quarzsand	116	Schlange (Rune)	71
güldenländisches	114	Okkupation	19	Quecksilber	112	Schlangenglanz	114
magisches	114	Art	19	Symbol	83	Schlangenkühler	83, 86
magisches in Waffen	28	Loyalität	19	RADAU und magische Waffen	28	Schlund	120
METAMORPHO, magische Waffen	29	Magieresistenz	19	Ras'Tana Zanta	25	Schlüssel zur magischen	
Meteorereisen	112, 113	Okkupations-Probe	85	Raschtuls Atem	50	Verständigung	10, 68
Symbol	83	Ölbad	46, 57	Raschtulswall	116	Schminke	106
Methelessa ya Comari	52	Olwin von Andergast	71	Rashdul	30	Schmuck, magischer	44
Methumis	siehe Akademie	Omimbus et Portentis	38	Rauchendes Braunöl	119	Schmucksteine	116
des Magischen Wissens	83	Onithios von Teremon	117	Rauchquarz	117	Schnapsdestille	83
Alchemistische Fakultät	119	Onyx	45	Rauschmittel	97	Schreiende Äxte	36
Mhaglibanum	119	Onyxmaske	82	Rauschrune (Rune)	70	Schreiender Beutel	41
Mherwed, Akademie	siehe	Onyxtafel	78	Raxan Schattenschwinge	40	Schule d. Variablen Form	10, 30, 57, 114
Zauberschule des Kalifen	91	Optimierende Substitution	56	Raxx'Mal	55	Schuppenbeutel als magische Waffe	28
Mibelsucht	66, 86, 111	Optolith	120	Reaktivierung eines Zaubers Zeichens	62	Schutz (Protoglyphe)	64
Mindergeist	115	Orazal, Schwefliger	120	Regenbogen	84	Schutzarnulett	46
Mindorit	112, 114	Orden vom Auge	57	Regenbogenstaub	99	Schutzkreise	67
Mindorium	28	Oricalcum	113	Reif des Mahaleth	115	gegen Chimären	69
in Waffen	115	Oron	47	Reptilien, Schutzkreise	69	gegen Elementare	68
Mineralien	117	Oronische Traumsteine	55	Retorte	83, 85	gegen Gehörnte Dämonen	68
Mirham, Akademie	siehe	Ort der Artefakterstellung	12	Retro-Elixier	104	gegen Geisterwesen	68
Schule der Variablen Form	88	Ottagaldr	70, 72	Reverberatorium	85	gegen Niedere Dämonen	68
Misslingende Alchimie	22	Ottaruna (Rune)	70	Rezepte modifizieren	78	gegen Reptilien	69
Misslingende Artefakterstellung	49	Ottarune (Rune)	70, 72	Rhayodan de Porcupino	32	gegen Traumgänger	68
Möbel, magische	78	Ouroboros	84	Rhazzazor	42, 47, 55	gegen Ungeziefer	68
Modifikation von Rezepten	79	Pailos	116	Rhimpertu di Lionessa	84	Schutzsiegel (Arkanoglyphe)	67
Mögliche Substitution	117	PARALYSIS und magische Waffen	29	Ring der Anmut	22	Schwarze Perle	27, 118
Mohagoni	83, 86	Paramanthus von Havena	81, 83, 87, 91, 103, 117	Ring des Lebens als magische Waffe	28	Schwarze Sichel	83, 84
Mohakopf	39	Paramanthus-Laboratorien	42, 55	Ring des Lebens spendenden Feuers	46	Schwarzer Finger	114
Mondlied	71	Pardona	84	Ringkunde	6	Schwarzer Vulkansand	116
Mondsichel (Rune)	112	Parfüm	94	Ringkunde für Anfänger	6, 10, 30	Schwarzes Auge	56
Mondsilber	83	Pastillen gegen Erschöpfung		Ringkunde für Fortgeschrittene	10, 21, 25, 26, 30	Erstes	57
Symbol				Ritualkenntnis Runenzauberei	69	Schwarzstahl	115

Schwefel	120	Symbole, alchemistische	84	Unedle Metalle	112	Wolkenblick	57
Symbol	83, 84	Symbole, magische	60	Ungeheuerspiegel	52	Wolpert der Bogenbauer	36
Schwefelquell	120	Sympathetik	121	Ungeesehenes Zeichen		Wundpulver	107
Schwefelsäure	119	Synärethikon	111	(Arkanoglyphe)	66	Wunschring	48
Schwefliger Orasol	120	Syronius	32	Ungeziefer, Schutzkreise	68	Würzlöffel	41
Schweine des Ewigen Schinkens	58	Systeme der Magie	10, 30	Ungeziefergift	84	Wüstenstern	116
Schwert Triff	37	Tabaschir	119	Unmetall	114	Wydruna (Rune)	71
Sedimentiergefäß	85	Tagesherrscher, Zeichen des	67	Unsichtbarkeitselixier	104	Xanophulos	99
Sehender Stein	56	Talued	55	Unsinnige Substitution	79	Xeraan	47
Seife	84	Tamara	39	Unsterblichkeitselixier	83	XIII Lobpreisungen des Namenlosen	56
Selara Moriani	42	Tamerlein, Villa	57	Untragbares Halsband		Yarnaz ibn Mhurati	47
Selem	46	Taphirel ar Ralahan	38	der Thargunithoth	42	Yarubman ibn Nasreddm	48
semipermanent	7, 11	Tapisserie, Magische	50	Unze (Symbol)	83	Yol-Ghurmak	47
SERPENTIALIS und		Tarnblatt	107	Unzerbrechlichkeit	18	Yrando-Emblem	115
magische Waffen	29	Tarnkappe	43	Ursprung (Glyphe)	64	Zähne des Feuers (Arkanoglyphe)	66
Shafir	57	des Gulguras	22	Vagarokruna (Rune)	71	Zauberbogen	36
Shamaham	57	Tarnmittel	106	Valpo	83	ZAUBERKLINGE	
Shuhelja von Khunchom	84	Taro der Alchemist	100	Vampirblut	118	und magische Waffen	28
Sieben Splitter der Dämonenkrone	47	Tempelschatz von Vrs'len	52	Vargruna (Rune)	71, 72	und verletzende Waffen	29
Sieben Wahrheiten		Temporärer Speicher	9	Venenik	96	Zauberkräfte der Natur	39
d. menschl. Geistes	90	Tenobaal Totenamsel	37	Verdünnen, qualifiziertes	78	Zauberkreide	101
Siebengehörnte Dämonenkrone	47	Tenobaals Federn	37	Vergessene Wege		Zaubermittel	101
Siebenmeilenstiefel	43	Teppich, Fliegender	49	d. arkanen Wissenschaft	25	Zauberrunen	siehe Runen
Siebenstreich	47, 115	Thargunithoths Splitter	47	Verletzende Waffen	28	Zauberschiff	29
Siegel der Ewigen Ruhe	67	Thaumaturgie	6, 29, 84	Vermischen (Symbol)	83	Zauberschlüssel des Abatrox	37
Siegel der		Alchimisten	31	Verständigung {Glyphe}	64	Zauberschule des	
Seelenruhe (Arkanoglyphe)	65	Bücher	30	Verstärkung (Protoglyphe)	64	Kalifen zu Mherwed	30
Siegel des		Derwische	31	Versteinerungen	116	Zauberstab als magische Waffe	28
Tempel schätze s von Vrs'len	52	Druiden	30	Verwandlungselixier	105	Zauberstern und Silberhaar	30
Siegel und Zertifikat	18	Elfen	31	Vieh (Rune)	71	Zaubertalismane	12
Siegwurz	82	Geheimschriften	73	Villa Tamerlein	57	Zauberteppich	49
Sigille	63	Geoden	30	Vitkari	64, 69, 70	Zaubertinte	101
Signatur	64	Gildenmagier	29	Vitrador	82	Zaubertrank	101
Silber	112	Hexen	30	Vitriol	82, 114, 119	Zauberwaffe	siehe Waffe, magische
Symbol	83	Kristallomanten	30	Symbol	83, 84	Zauberzeichen	60
Silpion	115	Meister der	32	Vollständige Entschlüsselung	24	aktivieren	62
Sirnyaia	51	Schamanen	31	Vom Leben in seinen (...) Formen	69	APPLICATUS	65
Singendes Zeichen (Arkanoglyphe)	65	Scharlatane	31	Vrs'len, Siegel des Tempelschatzes	52	erkennen	62
Sinnvolle Substitution	79	Schelme	31	Vulkanglas	116	erstellen	61
Skar Shr Shzimh	48	Thaumatursom	8	Vulkanglasdolch als magische Waffe	28	Größe	63
Sklavenarmreif	47	Theorie d. Wahrnehmung		Vulkansand	116	lernen	61
Skrechu	47, 55, 57	u. Beobachtung	30	Wachshaut	65	neue	73
Skrupel (Symbol)	83, 84	Theriak	119	Wachstrunk	100	reaktivieren	62
Smaragd	117	Thesiskern	8	Waffen		verbergen	63
Sonne (Rune)	71	Thorwal	30	dämonische	28	zerstören	63
Sonnenlicht-Elixier	93	Tie'Shianna	51	geweihte	28	Zaunrübe	82
Sordulsapfel	119	Tieaha	55	magische	7, 27, 28	Zeichen der Waberlohe (Rune)	73
Spagyrik	83, 94	Tierfett	120	verletzende	28, 29	Zeichen der Zauberschmiede	28, 29, 66
Speckstein	116	Tiergewänder	44	Waffenbalsam	105	Zeitaufwand bei	
Speicherkörper eines Kraftspeichers	27	Tinte	84	Waffenrune (Rune)	28, 71	der Artefaktherstellung	16
Sphärenauge	57, 58	Titanium	112, 114, 115	Wahjad	114	Zeitenblende	115
Sphärische Similarität	112	in Waffen	28	Wahrheitsamulett	48	Zeitenruf	54
Spiegel der Ungeheuer	52	Tjeika von Jatleskenau	48	Wahrnehmung (Glyphe)	64	Zeitpunkt der Artefaktherstellung	12
Spiegelmaske des Amazeroth	42	Tjolmar	39	Walknoten	69, 71	Zeleya	64
Spinnsteyn	112	Topas	27, 117	Walnussbaum	117, 118	Zerrharz. Federnder	120
Sprechender Teppich	51	Tor von Ankhatap	52	Walrat	120	Zertifikat	18
Sprengwurz	79	Toschkiril	113	Wandelndes Tuch der Asfaloth	42	Zhaldan der Zauberer	8
Spruchrolle	11	Toschkiril-Harnisch	113	Wandlung (Protoglyphe)	64	Zhamorrah	12, 47
Spruchspeicher	7, 11	Toschkiril-Stahl	112	Warteruna (Rune)	71	Ziel (Glyphe)	64
Anwendung	16	Totenbeschwörerrune (Rune)	73	Warunk, Katakomben	57	Zielwasser	105
aufladen	16	Totennüsse	118	Warunkei	47	Zilgriss	32
Ssrkhrsechim	55	Tran	120	Wasser (Elementar-Symbol)	84	Zinkum	113
Stab des Weißen Wolfes	40	TRANSFORMATIO,		Wasserbad	85	Zinn	112
Stabilität eines Matrixgebers	11	magische Waffen	29	Wassergold	113	Symbol	83
Stapelung	10	Transskriptionslinse	40	Weg (Glyphe)	64	Zinnobor	116
Stein der Weisen	87	Transysilien	47	Wege ohne Namen	26, 30, 101	Zinnobor- Laboratorien zu Festum	83
Steineiche	117	Traumfänger	68	Wehrheimer Index	94	Zirkon	117
Steinkohle	121	Traumgänger, Schutzkreise	68	WEICHES ERSTARRE,		Zorgan	83
Steinöl	121	Traumpulver	99	mag. Waffen	29	Zubereitung von Elixieren	76
Stern von Selem	47	Traumsteine, oronische	55	Weiselfuttersaft	119	Zulipan von Punin	47
Sternen flüstern	118	Trefferpunkte, magische	29	Weisenrune (Rune)	70	Zurbaran von Frigorn	83
Sternenkugel von Al'Anfa	57	Triff, Schwert	37	Weißer Leu	87	Zurbarans Tinktur	101
Sternkonstellationen	13	Triskal	69	Weißes Auge	57	Zwergengold	112, 113
Stiefel, magische	43	Trollspucke	106	Weißgold	112	Symbol	83
Stinköpfchen	107	Trollzacker	107	Werkstätten der Alchimisten	82	Zwergenkohle	121
Stirnreif des Meisters	47	Tropfstein	116	Werkzeug, magisches	37	Zwergensilber	112, 113
Stundenglas	85	Tsa-Tränen	100	Wermut	118	Zwiedestillat	120
Stundenkerze	85	Tughra	64	Wiederaufladbar	siehe aufladbar	Zwölf Magische Tapisserien	49
Sturmherz	54	Tulmadron	94	Willenstrunk	92	Zyklopen	116
Sturzrune	69	Türkis	117	Wind- und Flautenzauberei	72	Zyklopenaugen	119
Substitution bei Rezepturen	78	Tyros Prahe	83	Windhag	116	Zyklopeneisen	112
Substitution der Alraune	82	Ucurigold	112	Windkanter	116	Zyklopeninseln	116, 120
Substitution von Zaubersprüchen	79	Umbra	115	Wirkender Spruch	10	Zyklopensee	120
Südweiser	113	Umrzaim	39	Probe	15	Zyklopendeder	117
Suhlsumpf	37	Unau	116	Wismut	112	Zylya von Selem	83
Sulman al-Nassori	58	Unauer Salzlake	120	Symbol	83, 84	Zze Tha	55
Summierung	10	Symbol	83	Wogensturmrune (Rune)	71		
Sumus Elixier	119	UNBERÜHRT, magische Waffen	29	Wolfsmilch	118		

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen. Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.

Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

STÄBE, RINGE, DSCHIPPENPLAMPEN

Welcher Held kennt sie nicht: die lebensrettenden Heiltränke und die Willenskraft steigenden Elixiere, die Kraftgürtel, verzauberten Waffen und die von mächtigen Geistern bewohnten Gefäße? Wer hat noch nie gerätselt, wie ein altes tulamidisches Artefakt auszulösen und anzuwenden ist, das vielleicht die einzige Rettung vor den anstürmenden Dämonen birgt? Und wer hätte solche Tränke und Zaubergegenstände nicht gerne in seinem Besitz?

Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen präsentiert Ihnen die Lösung genau dieser Fragen: aventurische Hintergründe sowie detaillierte Regeln zur Erstellung von Artefakten, ihren möglichen Nebenwirkungen und eventuellen Besessenheiten, dazu Hinweise zur Analyse und Entzauberung und eine große Anzahl exemplarischen Zauberkrafts.

Ein weiterer umfangreicher Teil widmet sich dem Werk aventurischer Alchimisten und führt Sie in die rauchgeschwängerten Kellergewölbe dieser Zunft: Materialien und Geräte sowie magietheoretische Hintergründe werden ebenso vorgestellt wie Substitutionen und Analysen und natürlich der eigentliche Brauvorgang. Ergänzt wird dieses Kapitel durch eine umfangreiche Liste bekannter und rätselhafter Rezepturen sowie möglichen Forschungsthemen der Alchimie.

Weiterhin finden Sie in diesem Band Hintergrund, Spiel Tipps und Regeln zur Magie der Zaubersprüche und Schutzkreise, zur neu entdeckten thorwalschen Runenzauberei sowie Hinweise zur Erschaffung und Verwendung von magischen Waffen verschiedenster Art.

Diese Spielhilfe enthält alle wichtigen Informationen zur aventurischen Artefakt- und Trankherstellung, basierend auf den Angaben aus dem Band *Wege der Zauberei*. Kenntnis des Bandes *Wege der Helden* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.



www.ulisses-spiele.de

10282 PDF

ISBN 978-3-86889-509-4

Das Schwarze Auge

STÄBE, RINGE,
DSCHIPPENPLAMPEN

GEHEIMNISSE
AVENTURISCHER
ARTEFAKTHERSTELLUNG
UND ALCHIMIE

FÜR MEISTER UND
SPIELER ALLER
ERFAHRUNGSTUFEN

REICH
ILLUSTRIERT

